

Kajian Elaborasi Folklor Cublak-Cublak Suweng dalam Edu Semiotik di Kampung Banjarkemantren Sidoarjo

Roni Putra Wijaya¹, Noer Adhela Krisna Putri Achmad², Bilqis Dewita Aprilianti³, Imron Amrullah⁴

E-mail: roniputra922@gmail.com¹, adhelakrisnakrisna@gmail.com², bilqisdewita45@gmail.com³, imronamrullah@unitomo.ac.id⁴

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

ABSTRAK

Kata Kunci: Cublak-cublak suweng, Edusemiotik, Masyarakat

Penelitian ini menginvestigasi penggunaan edusemiotik dalam permainan tradisional Indonesia, khususnya Cublak-Cublak Suweng, untuk memahami bagaimana berbagai bentuk tanda (indeks, simbol, dan ikon) digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal kepada pemain. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menganalisis teks-teks lirik Cublak-Cublak Suweng secara mendalam, serta mempertimbangkan konteks budaya dan historis permainan tersebut. Data dikumpulkan melalui studi literatur dan observasi langsung terhadap praktik dan interpretasi masyarakat terhadap permainan ini. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa indeks, simbol, dan ikon dalam Cublak-Cublak Suweng tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pendidikan yang melintasi generasi. Indeks seperti lirik "Sopo Ngguyu Ndhelikake" menyoroti nilai-nilai kebijaksanaan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Simbol, seperti dalam lirik "Mambu Ketudhung Gudel", mencerminkan stereotip sosial tentang kebodohan. Sementara itu, ikon dalam lirik "Cublek-Cublek Suweng" menggambarkan konsep harta sejati melalui representasi fisik yang konkret. Aplikasi dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat pemahaman tentang pentingnya warisan budaya dalam pendidikan dan pengembangan identitas sosial dalam masyarakat Indonesia.

Key word:

Cublak-cublak suweng, Edusemiotics, Society

ABSTRACT

The research investigates the use of edusemiotics in traditional Indonesian games, Cublak-Cublak Suweng, to understand how different forms of signs (indices, symbols, and icons) are used to convey local cultural values and intelligence to players. This research method uses a qualitative approach by analyzing Cublak-Cublak Suweng lyrics in depth, as well as considering the cultural and historical context of the game. Data is collected through literature studies and direct observations of public practices and interpretations of the game. The findings from this study suggest that indices, symbols, and icons in Cublak-Cublak Suweng not only serve as a means of communication, but also as an educational medium across generations. Indices like the lyrics "Sopo Ngguyu Ndhelikake" highlight the values of wisdom in the face of everyday life. The symbol, as in the lyrics of "Mambu Ketudhung Gudel", reflects the social stereotype of stupidity. Meanwhile, the icon in the lyrics of "Suweng's Cube-Cube" describes the concept of true treasure through a concrete physical representation. The results of this research can contribute to strengthening understanding of the importance of cultural

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negeri yang kaya akan warisan budaya, termasuk kekayaan dalam bentuk folklore yang beragam dan memikat. Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita-cerita tradisional yang unik, dari legenda tentang raksasa dan dewa-dewa hingga kisah-kisah romantis dan humoristik. Misalnya, cerita Malin Kundang dari Sumatera Barat yang menceritakan tentang anak kapal yang durhaka, atau kisah Putri Tandampalik dari Sulawesi yang menggambarkan keberanian dan kecerdasan seorang putri dalam menghadapi tantangan. Folklore Indonesia tidak hanya mempesona dari segi naratifnya, tetapi juga mencerminkan kekayaan nilai-nilai budaya dan spiritual yang telah diteruskan dari generasi ke generasi selama berabad-abad.

Folklore memainkan peran penting dalam masyarakat sebagai penjaga warisan budaya dan identitas kolektif. Di Indonesia, folklore tidak hanya sebagai cerita-cerita kuno yang menghibur, tetapi juga sebagai penjaga nilai-nilai tradisional dan moral yang diwariskan dari generasi ke generasi (Wulandari et.al,2023). Cerita-cerita ini sering kali mengandung pesan-pesan tentang kebijaksanaan, keberanian, persahabatan, dan pengorbanan, yang membantu membentuk karakter dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, folklore juga memperkaya budaya visual dan seni pertunjukan, dengan banyak motif dan karakternya menjadi inspirasi dalam seni rupa, tari, musik, dan teater tradisional. Dengan mempertahankan dan mempromosikan folklore, masyarakat Indonesia tidak hanya merayakan masa lalu mereka tetapi juga memperkuat ikatan sosial dan kebanggaan nasional.

Pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku lainnya di dalam suatu masyarakat dimana mereka hidup (Pristiwanti et.al,2022). *Education* juga berarti suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan serta mengembangkan potensi dari diri setiap manusia, yang kemudian diwujudkan dalam proses pembelajaran tersebut dengan baik. Edukasi bersifat penting karena akan menjadi bekal dalam setiap langkah manusia untuk melangkah dan mengejar tujuan dengan cara masing-masing setiap individu dengan cara yang penuh strategi dan lebih terukur. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari sebuah tanda yang dapat maupun tidak dapat diamati untuk dijadikan suatu informasi bagi khalayak luas. Menurut Pierce dalam Efendi et.al (2024) membuat teori membuat tiga kategori tanda yang masing-masing menunjukkan hubungan yang berbeda diantara tanda atas lambang (symbol), ikon (icon), indeks (indeks). Ikon (icon) adalah suatu lambang yang hubungan antara lambang itu dengan rujukannya berbentuk hubungan keserupaan. Oleh karena itu, simbol (symbol) merupakan wujud tanda dengan bentuk berbeda yang menyerupai objek tanda tersebut Indeks (indeks) adalah karna karakter yang mempunyai hubungan langsung.

Pendidikan guna merangkul lintas usia atau generasi, perlu sebuah wadah dibentuk secara swadaya, swakelola dan independen oleh unsur pemuda pemudi itu sendiri yang berupa komunitas. Di samping itu, pemahaman pemuda bisa diperdalam secara makna dan kualitas karena faktanya di lingkungan desa, usia warga boleh tua (diatas 30 tahun) namun secara semangat, kepedulian, dan kreativitas mereka boleh diuji dengan usia yang muda. Sebut saja contoh komunitas Kabut Malam yang berada di Desa Banjarkemantren, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo merupakan komunitas pemuda-pemudi yang merintis jalan berdikari (berdiri di kaki sendiri) dengan mengedukasi anak-anak tentang pentingnya literasi, menjaga tradisi budaya, permainan tradisional, serta pengenalan tentang lingkungan sekitar. Saat ini, banyak anak-anak yang lebih mengenal permainan modern atau dikenal dengan menggunakan teknologi digital dan internet. Sudah banyak sekali segala permainan modern berbasis online maupun offline yang sangat digemari oleh anak-anak masa kini. Sehingga banyak anak-anak saat ini kurang mengetahui tentang permainan tradisional. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa belajar tentang kerja sama, sosialisasi, kebersamaan serta menumbuhkan rasa saling hormat

dan menghargai. Sehingga meskipun anakanak saat ini hidup di era digitalisasi tetap harus tahu atau mengenal tentang permainan tradisional untuk menubuhkan sosial pada anak.

Salah satu jenis permainan tradisional yang melegenda adalah cublak-cublak suweng. "Cublak-Cublak Suweng" adalah lagu dolanan tradisional Jawa yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan dan pelestarian budaya. Memahami hubungan lagu ini dengan elaborasi folklor dan edusemiotik menurut teori tanda Charles Sanders Peirce memberikan wawasan mendalam tentang peran lagu ini dalam konteks budaya dan pendidikan. Elaborasi folklor dalam "Cublak-Cublak Suweng" melibatkan pengungkapan elemen-elemen budaya dan tradisional yang terkandung dalam lagu tersebut. Peirce membagi tanda menjadi tiga kategori: ikon, indeks, dan simbol.

Penelitian oleh Kurniati 2009 yang berjudul "Lagu Dolanan Anak Dalam Kajian Struktural Semiotik" mempunyai hubungan antara tanda dan penanda dalam unsur kata lagu dolanan dan dominan menandai kegembiraan. Tema yang terdapat dalam lagu dolanan dominan menandai tentang sebuah harapan. Amanat yang terkandung dominan menandai kasih sayang. Penelitian lainnya dilakukan oleh Anwaria 2016 yang berjudul "Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B TK AL-Hukama Bandar Lampung" bahwa efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan kegiatan. Dengan perintah lisan untuk memberikan anak kesempatan berpraktek dan sebagai penyalur bagi pemahaman anak dalam berkosa-kata yang dipahami untuk berkomunikasi. Relevansi penelitian ini tidaklah sama dikarenakan dalam penelitian saya ini mengkaji permainan tradisional anak-anak yang dikenal dengan permainan Cublak-Cublak Suweng. Penelitian ini akan berfokus pada bentuk indeks, symbol, dan ikon yang terkandung dalam syair-syair lagu Cublak-Cublak Suweng.

Penelitian ini tentang permainan tradisional "Cublak-Cublak Suweng," dalam hal ini elaborasi folklor merujuk pada pengungkapan yang mendalam terhadap elemen-elemen budaya dan tradisional yang terkandung dalam lagu dolanan ini. Dalam hal ini hubungan elaborasi folklor dalam penelitian "Cublak-Cublak Suweng" tidak hanya menyoroti kekayaan budaya yang terkandung dalam lagu ini, tetapi juga mengenalkan kita pada pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai, tradisi, dan peran lagu dolanan dalam masyarakat tradisional Jawa dan lebih luasnya, dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya.

KAJIAN TEORI

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis folklor "Cublak-Cublak Suweng" menggunakan pendekatan semiotik, terutama berdasarkan teori Charles Sanders Peirce. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat terungkap makna dan simbolisme dalam permainan serta relevansinya dalam pendidikan di Kampung Banjarkemanten, Sidoarjo. Dalam Aryani dan Yuwita (2023) Peirce mengatakan, semiotik adalah kajian tentang tanda, yang melibatkan hubungan antara tanda, objek, dan interpretasi. Teori Peirce menekankan bahwa tanda tidak hanya mewakili objek, tetapi juga melibatkan proses interpretasi aktif dari individu (Riswari,2023).

Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan dengan objeknya (Khoiri et.al,2022). Dalam konteks "Cublak-Cublak Suweng", elemen visual dan fisik permainan dapat dipahami sebagai ikon yang merepresentasikan tradisi lokal. Indeks adalah tanda yang menunjukkan keberadaan objek tertentu; misalnya, gerakan dan suara dalam permainan berfungsi sebagai indeks yang mencerminkan interaksi sosial dan nilai-nilai komunitas. Simbol adalah tanda yang memiliki makna konvensional yang ditentukan oleh masyarakat (Hendor,2020). Lirik dan aturan permainan "Cublak-Cublak Suweng" mengandung simbol dengan makna budaya yang lebih dalam.

Permainan ini mengandung elemen visual yang menggambarkan keceriaan dan interaksi sosial, menciptakan pengalaman kolektif bagi para pemain. Ikon ini membantu menyampaikan nilai-nilai kebersamaan dan kesenangan. Tindakan dalam permainan, seperti gerakan dan ekspresi wajah, berfungsi sebagai indeks yang menunjukkan keterlibatan emosional dan sosial antara pemain, menyoroti pentingnya interaksi dalam membangun hubungan sosial. Lirik permainan menyimpan

makna yang berkaitan dengan budaya dan tradisi lokal, dengan simbol-simbol dalam lirik mencerminkan nilai-nilai yang dihargai masyarakat, seperti kerjasama dan solidaritas.

Menggunakan permainan "Cublak-Cublak Suweng" sebagai alat pendidikan dapat memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya yang ada di masyarakat. Pembelajaran berbasis folklor dapat meningkatkan kesadaran budaya dan identitas siswa. Pendekatan semiotik ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menganalisis tanda-tanda dalam "Cublak-Cublak Suweng", siswa dapat mengembangkan kemampuan interpretasi yang lebih dalam terhadap konteks budaya mereka.

Teori semiotik Peirce memberikan kerangka yang kuat untuk menganalisis folklor "Cublak-Cublak Suweng". Melalui pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna yang terkandung dalam permainan serta pentingnya dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya di Kampung Banjarkemanten, Sidoarjo. Diharapkan hasil kajian ini dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana folklor dapat berfungsi sebagai alat pendidikan dan pelestarian budaya.

METODE PENELITIAN

Makalah Penelitian ini menggunakan kualitatif yang dimana strategi tersebut menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi dalam suatu fenomena, yang dimana mengutamakan beberapa cara dan disajikan secara naratif. Berdasarkan karakteristik di dalam penelitian ini menggunakan teori kajian edusemiotik, yang dimana akan dideskripsikan tentang tiga unsur yang ada pada teori edusemiotik itu sendiri, mulai dari indeks, simbol maupun bentuk ikon yang ada pada syair-syair lagu Cublek-Cublek Suweng itu sendiri. Karakteristik analisis penelitian ini akan menyajikan berupa. Sehingga pada penelitian ini mempunyai hasil yang bisa dijadikan suatu bahan berfikir untuk kemajuan dan ilmu pengetahuan untuk semua kalangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah tokoh masyarakat kampung Banjarkemantren dan Objek penelitian ini yaitu menggali indeks, simbol, serta ikon yang terkandung dalam syair-syair lagu Cublak-Cublak Suweng di kampung Banjarkemantren, Sidoarjo.

Data dalam penelitian ini berupa pandangan dan nilai masyarakat dalam syair-syair permainan lagu Cublak-Cublak Suweng di Desa Banjarkemantren, Sidoarjo. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini berupa tradisi serta wawancara salah satu masyarakat Desan Banjarkemantren yang mengetahui tentang tradisi tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi.

Teknik data yang diperoleh dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Menguraikan pengetahuan yang ada menjadi hubungan sebab akibat untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang muncul di kemudian hari. Metode ini merupakan metode kualitatif, yaitu. data tidak tersedia dalam bentuk angka. Hal ini dilakukan dengan menganalisis dan mendeskripsikan data. Metode yang digunakan untuk menarik kesimpulan adalah induktif. Induktif adalah suatu proses berpikir yang didalamnya dibuat kesimpulan umum atau pemahaman dasar mengenai suatu topik tertentu. Artinya kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang ada..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian ini yakni pada semiotika indeks, symbol, ikon dalam edukasi pada permainan Cublak-cublak Suweng di Desa Banjarkemantren. Lirik yang diciptakan oleh Walisongo ini mempunyai banyak filosofis yang mendalam secara nilai-nilai Pendidikan dalam suatu kehidupan. Berikut lirik lagu CublakCublak Suweng :

Tabel 1. Lirik dan Terjemahan Dolanan Cublak-Cublak Suweng

Lirik Cublak-Cublak Suweng	Terjemahan Bahasa Indonesia
<i>Cublak-Cublak Suweng</i>	Tempat anting
<i>Suwenge Ting Gelenter</i>	Antingnya berserakan
<i>Mambu Ketundhung Gudhel</i>	Bau anak kerbau yang terlepas
<i>Pak Empong Lera-Lere</i>	Bapak ompong yang menggeleng gelengkan kepalanya
<i>Sopo ngguyu ndelikake</i>	Siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan
<i>Sir-Sir Pong Dele Kopong</i>	Kedelai kosong tidak ada isinya

1. Edu Semiotik bentuk indeks dalam permainan Cublak-Cublak Suweng

Pierce mendefinisikan indeks berlawanan dengan simbol dan ikon, sebagai salah satu kategori yang tidak hanya terdiri atas tanda alami, tetapi juga banyak tanda konvensional (Pangestuti, 2021). Maka tanda adalah tanda yang menunjukkan hubungan kausal (sebab akibat) antara penanda dan petandanya. Lirik "Sopo Ngguyu Ndhelikake" diartikan siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan dalam lirik ini mengandung pesan bahwa yang bijaksana merekalah yang menemukan kebahagiaan abadi yang sifatnya hakiki. Mereka adalah orang-orang yang tersenyum dalam menjalani setiap cerita hidupnya walaupun di tengah-tengah dunia yang penuh dengan keserakahan.

2. Edu Semiotik bentuk simbol dalam permainan Cublak-Cublak Suweng

Menurut pierce bahwa simbol adalah tanda yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Hubungan ini bersifat arbitrer (mana suka). Artinya tanda ini ditentukan oleh konvensi. Kepada penafsiran dituntut untuk menemukan hubungan simbol itu dengan sendirinya akan dibubuhi sifat kultural, situasional dan kondisional. Dalam lirik "Mambu Ketudhung Gudhel" lirik lagu ini memiliki makna anak kerbau istilah ini digunakan masyarakat jawa untuk melambangkan orang bodoh. Dikarenakan anak kerbau sendiri dianggap sebagai hewan yang masih muda dan belum belajar atau berpengalaman.

Pada lirik "Sir-sir Pong Dele Kopong" diartikan sebagai hati nurani, menginterpretasikan pentingnya hati nurani sebagai sumber kebijaksanaan moralitas yang sejati artinya bukan dari kesepakatan formal atau resmi tetapi hasil dari interpretasi budaya dan pemahaman kolektif yang berkembang dalam masyarakat jawa melalui tradisi lisan, pengajaran moral, penelitian budaya dan diperkuat oleh berbagai kontribusi dari budayawan, orang tua, dan komunitas secara keseluruhan.

3. Edu Semiotik bentuk ikon dalam permainan Cublak-Cublak Suweng

Menurut pierce, ikon adalah sebuah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat dikatakan, tanda yang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksud. Ikon merupakan perwakilan ciri fisik di mana bentuk disebut menyamai apa yang akan dipresentasikan, misalnya sebuah foto kita merupakan ikon dari wajah kita. Ikon dari Cublak-Cublak Suweng artinya tempat harta sejati.

Dari tempat suweng dapat dijelaskan tentang hasil analisis di bawah ini dengan kutipan : "Cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter" Berdasarkan dalam data pada tembang dolanan

cublak-cublek suweng terdapat ikon yang dituju, dengan kata suweng yang artinya anting. Anting adalah sebuah perhiasan para Wanita di Jawa. Jadi ikon menandakan sebuah tempat harta berharga yaitu harta sejati. Sedangkan gelenter diartikan berserakan, dalam kutipan lirik ini mempunyai makna harta sejati berupa kebahagiaan yang sejati dan sebenarnya sudah berserakan di sekitar semua manusia tetapi terkadang manusianya sendiri tidak menyadari hal tersebut.

KESIMPULAN

Dalam konteks Edusemiotik, permainan Cublak-Cublak Suweng menampilkan berbagai bentuk tanda, termasuk indeks, simbol, dan ikon, yang mempengaruhi pemahaman dan interpretasi pemain terhadap pesan-pesan yang terkandung dalam lirik-liriknya. Ikon, sebagai tanda yang menyerupai objek yang diwakilinya, tercermin dalam lirik "Cublek-Cublek Suweng" dengan kata "suweng" yang mengacu pada anting-anting sebagai ikon dari tempat harta sejati. Dengan analisis mendalam terhadap lirik-lirik tersebut, dapat dipahami bahwa Cublak-Cublak Suweng tidak hanya menjadi permainan tradisional yang menghibur, tetapi juga sarana untuk memahami dan merayakan nilai-nilai budaya serta kearifan lokal yang terus hidup dan berkembang dalam masyarakat Jawa dan Indonesia secara luas.

SARAN

Hasil penelitian ini berpotensi sebagai salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional, melalui edukasi yang didapatkan dari nilai-nilai moral pada lirik permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng. Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi, karena seiring berjalannya waktu serta perkembangan zaman yang semakin modern, membuat permainan tradisional akan mulai memudar dan dilupakan begitu saja. Permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng ini tidak hanya sekedar dinyanyikan dan di mainkan, tetapi memiliki nilai-nilai moral, nasehat dan amanat yang mendalam..

DAFTAR PUSTAKA

- Afy, I. (2017). *Kreativitas Pendongeng Cilik Dalam Bercerita*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Aryani, S., & Yuwita, M. R. (2023). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Simbol Rambu Lalu Lintas Dead End. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(1), 65-72.
- Efendi, E., Siregar, I. M., & Harahap, R. R. (2024). Semiotika Tanda dan Makna. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 154-163.
- Fadhilah, S. dan Triana, L. (2021). *Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital*. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Volume 6, Nomor 2. hlm 122-129.
- Freddy, W. A. (2019). *Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng*. *Jurnal Ilmu Budaya*. Volume 7, Nomor 2. hlm 188-192.
- Hendro, E. P. (2020). Simbol: Arti, Fungsi, dan Implikasi Metodologisnya. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 158-165.
- Junisti, T. (2020). *Kajian Semiotika Roland Barthes Pada Poster Unicef*. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences*. Volume 3. Nomor 2. hlm 726-733.
- Khoiri, A., Iswatingsih, D., & Sudjalil, S. (2022). Analisis Tanda Pada Adat Pernikahan Masyarakat Bugis-Bone Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 133-143.
- Liza, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Melalui Lingkungan Angka Dan Potrek Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal*. Universitas Negeri Semarang.
- Musliikhun. dan Tohari. (2018). *Analisis Semiotika Nilai Islam Yang Terkandung Dalam Film Air Mata Surga (Studi Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*. Tesis. Universitas Islam Riau.

- Pangestuti, M. (2021). Analisis Semiotika Charles S. Pierce pada Poster Street Harassment Karya Shirley. *JURNAL KONFIKS*, 8(1), 25-33.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Riswari, A. A. (2023). Representasi romantisme dalam lirik lagu jatuh suka karya tulus: kajian semiotika peirce. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3), 101-105.
- W. E. Y. Sastra Aksara. (2021). "Antara Pemuda, Sampah Dan Kesejahteraan Warga Desa". Ditulis dalam <https://www.jagaindonesia.com/antarpemudasampah-dan-kesejahteraan-warga-des/>; diakses tanggal 26 Februari 2024
- Wulandari, T., Ifnaldi, I., & Misriani, A. (2023). *Analisis Nilai-Nilai Kehidupan dalam Cerita Rakyat Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).