

PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI KISAH PROMETHEUS SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MITOLOGI YUNANI KLASIK BAGI ANAK USIA 10-12 TAHUN

Fathur Mahillah, Sultan Arif Rahmadiano, Amar Ma'ruf Styta Bakti

^{1,3}Universitas Ma chung,

332010027@student.machung.ac.id

Received: 30 July 2026 – Revised: 30 August 2026 - Accepted: 17 September 2026 - Published: 28 September 2026

Abstrak

Mitologi Yunani klasik memiliki nilai edukatif yang tinggi, namun sering kali disajikan dalam format yang kompleks dan sulit dipahami oleh anak-anak. Tulisan ini bertujuan untuk merancang buku cerita ilustrasi yang mengadaptasi kisah Prometheus, seorang Titan yang mencuri api dari para dewa untuk diberikan kepada manusia. Buku ini ditujukan bagi anak usia 10-12 tahun, dengan tujuan untuk memperkenalkan mitologi Yunani klasik secara sederhana dan menarik. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Buku cerita ini akan terdiri dari 40 halaman full color, dengan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan media pendukung seperti artbook, merchandise, dan poster. Proses perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan dan studi pustaka untuk memahami karakteristik target audiens dan konteks mitologi Yunani. Desain karakter dan ilustrasi dikembangkan berdasarkan referensi visual dari berbagai sumber, termasuk karya seni klasik dan modern yang menggambarkan mitologi Yunani. Pengembangan cerita dilakukan dengan mempertimbangkan aspek edukatif dan moral yang dapat diambil dari kisah Prometheus, seperti keberanian, pengorbanan, dan kepedulian terhadap sesama. Implementasi buku cerita dilakukan melalui uji coba kepada target audiens untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan revisi yang diperlukan. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa buku cerita memenuhi tujuan perancangan dan dapat menarik minat baca anak-anak serta memperkenalkan nilai-nilai moral dan budaya dari mitologi Yunani klasik. Diharapkan buku ini dapat meningkatkan minat baca anak-anak serta memperkenalkan nilai-nilai moral dan budaya dari mitologi Yunani klasik. Buku cerita ilustrasi ini juga diharapkan dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak-anak, serta memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermanfaat.

Kata Kunci : Buku Cerita, anak anak, budaya, Yunani, mitologi.

Abstract

Classical Greek mythology has high educational value, but is often presented in a complex format that is difficult for children to understand. This paper aims to design an illustrated storybook that adapts the story of Prometheus, a Titan who stole fire from the gods to give to humans. This book is intended for children aged 10-12 years, with the aim of introducing classical Greek mythology in a simple and interesting way. The method used in this design is the Research and Development (RnD) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This storybook will consist of 40 full-color pages, with attractive illustrations that are easy for children to understand. In addition, this book is also equipped with supporting media such as artbooks, merchandise, and posters. The design process begins with a needs analysis and literature study to understand the characteristics of the target audience and the context of Greek mythology. Character and illustration designs are developed based on visual references from various sources, including classical and modern artworks depicting Greek mythology. Story development is carried out by considering the educational and moral aspects that can be taken from the story of Prometheus, such as courage, sacrifice, and concern for others. The implementation of the storybook was carried out through a trial to the target audience to obtain feedback and make necessary revisions. The evaluation was carried out to ensure that the storybook met the design objectives and could attract children's interest in reading and introduce moral and cultural values from classical Greek mythology. It is hoped that this book can increase children's interest in reading and introduce moral and cultural values from classical Greek mythology. This illustrated storybook is also expected to be an effective educational media in developing children's imagination and creativity, as well as providing a fun and useful reading experience.

Keywords: Story books, children, culture, Greek, mythology.

PENDAHULUAN

Mitologi diartikan sebagai kumpulan dari mitos-mitos. Sementara itu, mitos dipahami sebagai cerita para dewa dan roh baik di bumi, di surga maupun di akhirat. Baugartner membagi jenis mitos ke menjadi mitos teogonik, mitos kosmogonik, mitos antropogonik, mitos asal-usul, mitos transformasi, mitos soteriologis, dan mitos eskatologis. Mitos teogonik adalah mitos mengenai asal-usul para dewa. Mitos kosmogonik merupakan mitos yang menjelaskan tentang asal-usul alam semesta dan kondisi penting yang mengatur eksistensinya. Biasanya mitos kosmogonik diikuti oleh mitos antropogonik yaitu mitos tentang penciptaan manusia serta penciptaan benda-benda hidup dan mati termasuk sifat-sifatnya. Mitos asal-usul adalah menjelaskan asal-usul tanaman, hewan dan kondisi kehidupan serta tatanan abadi yang mengatur keberadaan manusia. Mitos transformasi menjelaskan tentang perpecahan antara dunia surgawi dan masa kini yang disebabkan oleh para dewa karena kesalahan manusia, Mitos soteriologis menceritakan tentang kisah campur tangan ilahi untuk menyelamatkan umat manusia. Terakhir, mitos eskatologis yaitu mitos mengenai peristiwa dan kejadian akhir zaman. (Boumgartner, 1974).

Narasi-narasi mitologi dibuat untuk komunikasi dan memiliki proses pemaknaan agar dapat diterima oleh Masyarakat, dan direkam dalam sejarah seperti mitologi Yunani. Mitologi Yunani yang dijelaskan di epik homer berjudul *The Illiad and The Odyssey of Homer* adalah epik dan sebuah literasi tertua yang pernah ditulis oleh homer, seorang sastrawan yang menceritakan perang troya pada saat itu dan legenda legenda, mitos dewa dewa Yunani dan diaptasi menjadi berbagai literasi dan buku seperti Heracles, The Pandora's Box, dan Prometheus.

Kisah Prometheus sangatlah populer di kalangan puitis, pengarang, dan penulis novel yang mengadaptasikan nya menjadi sebuah novel populer seperti "Frankenstein" yang dibuat oleh Mary Shelley, yang sebutannya adalah "Prometheus Modern". Dalam novel ini, Victor Frankenstein menciptakan kehidupan dari materi mati, mirip dengan tindakan Prometheus yang memberi manusia api, simbol pengetahuan dan kemajuan. Namun, seperti Prometheus yang dihukum oleh Zeus, Frankenstein juga menghadapi konsekuensi mengerikan dari tindakannya, menunjukkan bahaya dari ambisi yang tidak terkendali dan pencarian pengetahuan tanpa mempertimbangkan tanggung jawab moral. Novel ini ditulis dan diterbitkan saat eropa dalam sebuah penderitaan besar, sebuah bencana abu tambora menutupi langit Eropa pada 10 April 1815.

Pada masa sekarang, generasi muda sudah tidak begitu percaya pada mitos mitos, bahkan pun kepercayaan leluhur juga hanya sebatas cerita, yang tidak dipercaya sepenuhnya. Bagaikan mitos mitos yang disampaikan dari berbagai tempat. Namun, menjadi sebuah cerita yang masih menarik dan mampu menarik minat baca untuk anak anak. Walaupun itu masih belum cukup seperti yang diteliti oleh Central Connecticut State University pada bulan Maret 2016 lalu berjudul "*Most Litered Nation in the World*", Indonesia dinyatakan pada peringkat ke 60 dari 61 negara mengenai kemampuan minat membaca. Penyebab rendahnya minat baca di Indonesia adalah akses membaca atau buku yang sulit dijangkau. Sebagaimana yang diungkapkan dalam media regional.kompas.com ditemukan fakta bahwa sebenarnya minat baca di Indonesia tidaklah rendah, khususnya anak - anak. Minat baca bisa dapat dipupuk, dibimbing, dan dikembangkan karena minat baca adalah suatu keterampilan yang diperoleh setelah seseorang dilahirkan, bukan keterampilan bawaan Pendapat tersebut menegaskan bahwa minat baca rendah bukan karena keinginan membaca yang kurang, tetapi karena anak-anak yang belum terbiasa dan memerlukan pembinaan untuk mengembangkannya. Sebagaimana yang Siregar sampaikan factor pendukung nya dapat berkembang dengan menciptakan lingkungan yang menuntun budaya untuk membaca dan fasilitas yang dapat diakses dengan mudah (Siregar, 2008: 1).

METODE

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan buku cerita anak anak berbasis mitologi klasik Prometheus adalah metode Kualitatif. Menurut Gamal Thabroni (2022), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang melibatkan perolehan data dari responden sebagai subjek dalam langkah dan prosedurnya. Informasi yang diperoleh berupa jawaban subjektif yang dikumpulkan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai topik penelitian. Dari pendekatan kualitatif ini penulis juga dapat melakukan studi riset literatur yang mengkaji berbagai sumber tentang mitologi Yunani seperti buku, artikel ilmiah dan manuskrip kuno memahami karakter dalam cerita yang diadaptasi. Penulis juga melakukan wawancara dengan ahli mitologi, sejarawan, atau akademisi yang mendalami ilmu tentang mitologi Yunani Klasik dapat memberikan wawasan dan interpretasi yang lebih kaya.

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data adalah metode penelitian kualitatif non-interaktif. penelitian non-interaktif adalah penelitian yang mengadakan analisis dan kajian terhadap dokumen-dokumen yang terkait dengan subjek penelitian. (Thabroni, 2022).

Metode perancangan yang digunakan untuk buku cerita anak anak adaptasi Yunani klasik Prometheus adalah metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

a. Analisis (Analyze)

Tahapan awal dari perancangan adalah melakukan observasi dan studi Pustaka. Dari data tersebut dapat menghasilkan hasil yang singkat dan simpulan sementara dalam acuan desain

b. Desain (Design)

Tahap perancangan desain awal karya berdasarkan informasi yang telah dianalisis berdasarkan data yang dikumpulkan seperti, Storyboard, moodboard, gaya ilustrasi, dan tata letak buku

c. Pengembangan (Development)

Tahap berikutnya adalah mengembangkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya seperti, sketsa, lineart, shading coloring, sampai ke hasil final yaitu rendering.

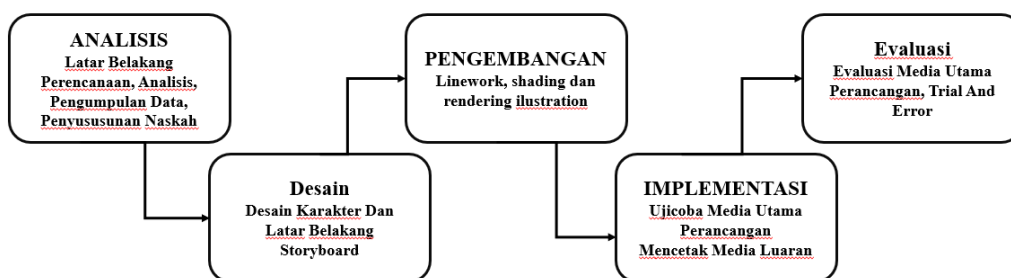
d. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini sebuah karya akan diuji coba dan diimplementasikan kepada audiens atau consumer yang telah dilakukan

e. Evaluasi (Evaluation)

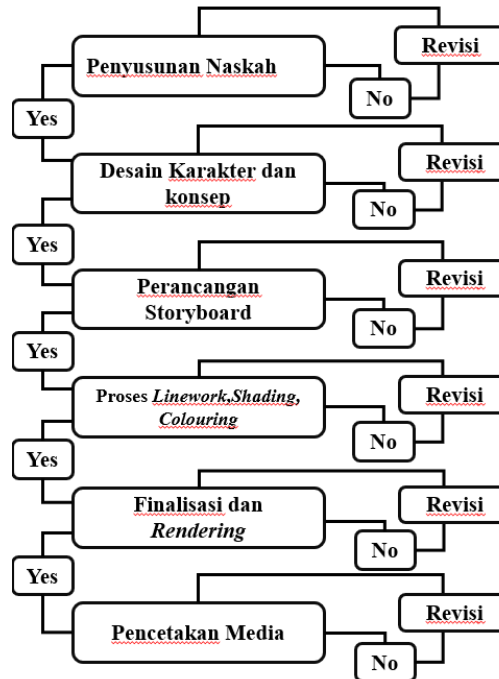
Setelah menguji hasil pada target audiens, penulis akan melakukan evaluasi, Trial and error pada hasil yang diimplementasikan

Penerapan analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses pencarian dan pengumpulan data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya agar mudah dipahami dan hasilnya dapat dibagikan kepada orang lain (Saleh et al., 2017). Dalam perancangan ini penulis perlu melakukan reduksi data yang didapat dari hasil observasi dan studi pustaka untuk digunakan dalam proses perancangan naskah cerita. pendekatan ADDIE Model merupakan desain instruksi yang tepat karena sifatnya yang sistematis, linier dan dimungkinkan adanya iterasi ketika ada perubahan desain. ADDIE Model terdiri dari 5 fase, yaitu Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi, yang merepresentasikan pedoman yang dinamis dan fleksibel untuk perancangan buku ini. Ide dari ADDIE adalah menerima feedback secara terus menerus dan berkelanjutan selama membangun materi pembelajaran. Dengan adanya model ini diharapkan dapat menghemat waktu dan biaya dengan menangkap permasalahan saat permasalahan tersebut masih bisa diperbaiki.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah Cyclic Strategy. *Cyclic strategy* atau strategi berputar adalah alur yang memiliki tahapan yang dapat diulang sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya, tahap ini disebut sebagai *loop*. Adapun Gambar 2 adalah gagan perancangan Cyclic Strategy pada penelitian ini.



Gambar 2. Bagan Perancangan Cyclic Strategy

Tabel 1. Demografis Target Audiens

Jenis Kelamin	Laki – Laki dan Perempuan
Usia	10 – 12 Tahun
Pendidikan	SD – SMP
Agama	Semua Agama

Pembahasan

Penulis melakukan observasi yang khusus nya pada sumber internet untuk keperluan perancangan yang sedang dikerjakan. Observasi ini awalnya ditujukan untuk mencari tahu mengenai cerita “Prometheus” secara langsung. Namun, sangat sedikit sumber yang bisa diakses secara langsung dan ada di luar jangkauan penulis. Sumber cerita dan visualisasi semuanya ada di media internet dan bisa diakses melalui linimasa internet.

Observasi pertama penulis lakukan ialah observasi visual dari website *Metropolitan Museum of Art* yang berada di New York, Amerika Serikat. Museum ini memiliki dokumentasi dan fotografi arca, patung, relief dan lukisan sejarah Yunani kuno dan berbagai depiksi dari cerita, mitologi Yunani. Tidak lupa juga Penulis melakukan observasi visual adat dan pakaian Masyarakat Yunani kuno pada waktu itu.

Bangsa Yunani kuno menyembah banyak dewa, masing-masing dengan kepribadian dan wilayah kekuasaan yang berbeda. Mitos Yunani menjelaskan asal-usul para dewa dan hubungan mereka dengan umat manusia. Seni Yunani Kuno dan Yunani Klasik menggambarkan banyak episode mitologis, termasuk ikonografi atribut yang mapan yang mengidentifikasi setiap dewa.

Ada dua belas dewa utama dalam jajaran dewa Yunani. Yang terpenting adalah Zeus, dewa langit dan ayah para dewa, yang menganggap lembu dan pohon ek sebagai hewan suci; kedua saudaranya, Hades dan Poseidon, masing-masing memerintah Dunia Bawah dan laut. Hera, saudara perempuan dan istri Zeus, adalah ratu para dewa; ia sering digambarkan mengenakan mahkota tinggi, atau polo. Athena yang bijaksana, dewi pelindung Athena yang biasanya muncul dengan baju besi lengkap dengan pelindungnya (kulit kambing dengan pinggiran berliku-liku), helm, dan tombak juga merupakan pelindung tenun dan kerajinan. (Colette. H, Hemingway. S. 2003)

Pada zaman kuno, pakaian biasanya dibuat sendiri dan kain tenun yang sama dapat digunakan sebagai pakaian, kain kafan, atau selimut. Lukisan vas Yunani dan jejak cat pada patung kuno menunjukkan bahwa kain berwarna cerah dan umumnya dihiasi dengan desain yang rumit. Pakaian untuk wanita dan pria terdiri dari dua pakaian utama—tunik (baik peplos atau chiton) dan jubah (himation). Peplos hanyalah kain tebal berbentuk persegi panjang besar, biasanya wol, yang dilipat di sepanjang tepi atas sehingga lipatan luar (apoptygma) akan mencapai pinggang. Peplos dililitkan di sekitar tubuh dan diikat di bahu dengan peniti atau bros. Lubang untuk lengan dibiarkan di setiap sisi, dan sisi pakaian yang terbuka dibiarkan seperti itu, atau disematkan atau dijahit untuk membentuk jahitan. Peplos tidak boleh diikat di pinggang dengan ikat pinggang atau korset. Chiton terbuat dari bahan yang jauh lebih ringan, biasanya linen impor. Kain ini berbentuk persegi panjang yang sangat panjang dan sangat lebar yang dijahit di bagian samping, disematkan atau dijahit di bahu, dan biasanya diikatkan di pinggang. Chiton sering kali cukup lebar untuk lengan baju yang diikat di sepanjang lengan atas dengan peniti atau kancing. Peplos dan chiton merupakan pakaian sepanjang lantai yang biasanya cukup panjang untuk ditarik di atas ikat pinggang, sehingga membentuk kantong yang dikenal sebagai kolpos. Di balik kedua jenis pakaian tersebut, seorang wanita mungkin mengenakan pita lembut, yang dikenal sebagai strophion, di sekitar bagian tengah tubuh.

Selain itu Penulis juga melakukan studi Pustaka, melanjutkan observasi dan melanjutkan kisah Prometheus yang dari artikel Baldwin James (2022). Yang ditulis oleh Mark Cartwright (2013) menjelaskan lebih rinci Prometheus itu dalam mitologi Yunani, serta silsilah keluarga dan asal usul Titan ini dari Hesiod's *Theogony* dan juga apa saja jasa yang dilakukan oleh Prometheus kepada manusia yang dia ciptakan dan juga tragedi yang ditimpah oleh Prometheus pada hukuman nya di *Prometheus Bound*

Berdasarkan yang ditulis Oleh Mark (2013) Prometheus memberikan gambaran mendalam tentang mitologi Prometheus, seorang Titan dalam mitologi Yunani yang dikenal sebagai sosok yang cerdas dan pemberi api kepada manusia. Prometheus terkenal karena mencuri api dari para dewa Olympian dan memberikannya kepada manusia, sebuah tindakan yang membuatnya dihukum oleh Zeus. Setiap hari, seekor elang memakan hati Prometheus yang terikat di batu sebagai hukuman abadi. Prometheus juga dikenal karena perannya dalam pertempuran antara para titan dan dewa Olympian, di mana ia akhirnya berpihak pada Olympian. Selain itu, Prometheus dikaitkan dengan penciptaan manusia dari tanah liat, memberikan ilmu pengetahuan, api yang dapat menyinari dan menghangatkan, dan keterampilan agar manusia dapat berkembang. Berdasarkan Informasi tersebut ada beberapa penggalan cerita yang akan diubah oleh penulis dapat menghindari dari hal yang eksplisit dan kesadisan dari cerita mitologi Prometheus ini dan aman untuk dibaca bersama keluarga.

Alur cerita yang akan dirancang oleh Penulis adalah bagian penting dari kisah Prometheus ini. Pada penggalan pertama sebuah kejadian penting yaitu *Titanomachy* merupakan perang besar pertama dalam mitologi Yunani, Dimana Dewa dewa Olympus memberontak melawan Titan, dewa dewa terdahulu digantikan dengan yang baru. Prometheus dan saudaranya Epimetheus berpihak kepada dewa Olympus untuk menumpas jatuh para titan hingga akhirnya dijatuhkan ke neraka jurang *Tartarus*. Penggalan kedua di pertengahan ketika Zeus penguasa Olympus menugaskan Prometheus dan kembarannya untuk membuat kehidupan kembali di Bumi. Epimetheus membuat hewan hewan dengan bakat nya sementara Prometheus membuat manusia dengan rupa seperti dewa. Penggalan ketiga Zeus mengasingkan para manusia ke bawah bumi dan tidak memiliki apapun, Prometheus pun membantu mereka dengan memberikan api dan memberikan mereka ilmu dan tempat tinggal. Hingga Zeus meminta persembahan dan Prometheus punya ide cerdas untuk menipu dia. Penggalan keempat terakhir ketika api dicuri dari manusia dan Prometheus mengambil nya kembali dan mengembalikan nya ke manusia. Prometheus pun dihukum.

Seperti dalam tulisan sebelum nya. Penulis akan Menggantikan beberapa penggalan cerita yang bersifat sadis dan eksplisit. Namun masih akurat dalam alur cerita yang diadaptasikan.

Format ukuran dan pemakaian *Software* yang akan penulis gunakan dalam perancangan buku cerita “Prometheus” sebagai berikut:

- a) Medium: Buku cerita fisik
- b) Format Berkas: PNG
- c) Ukuran: 2480px x 3508px 300dpi
- d) Sumber: Ilustrasi Digital
- e) *Software*: Painttool SAI, Adobe Photoshop
- f) *Hardware*: Huion Tablet H430p

Tipografi yang digunakan penulis dalam perancangan buku cerita “Prometheus” sebagai berikut:

- a) **Ancient Greek:** Font ini digunakan dalam penulisan judul dan nama nama karakter. Berikut adalah tampilan font *Ancient Greek*.

ΛΒC DΣΓGHΦJ KLMΠΘ
PQRSTVVWXY Z.?,
ΔBCDEΓGHΦJ KLMΠ
ΩPQRSTVVWXY Z□#%!
0IIIIIVXLCDM+ -* /=

Gambar 3. Font Ancient Greek

- b) **Roboto Extrabold:** Font ini digunakan sebagai penulisan teks yang menyampaikan cerita di dalam buku. Berikut tampilannya.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÅ
abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzàåéîõøü&1
234567890(\$£€.,!?)

Gambar 4. Roboto Extrabold

Warna yang dipakai adalah warna yang terang dengan terang gelap kontur yang berbeda beda. Berikut adalah *color palette* yang digunakan penulis.



Gambar 5. Color palette

Penyusunan sketsa untuk perancangan buku cerita “Prometheus” Sebagai berikut.

Proses Sketsa Sampai *Rendering*

Penulis membuat Storyboard secara keseluruhan dari awal sehingga tahapan dapat lebih mudah diikuti dengan sketsa kasar, *lineart* serta *rendering* warna pada setiap halaman. Proses awal dengan roughsketch untuk storyboard halaman, kemudian melakukan outline berdasarkan roughsketch dan menambah beberapa detail, lalu diakhiri dengan pewarnaan sesuai color palette yang digunakan dan dilakukanya *Rendering* Menambahkan warna shading dan lighting yang cocok. Berikut adalah salah satu contoh proses gambar yang penulis lakukan.



Gambar 6. Proses Gambar dari *Storyboard* sampai *Coloring*

Penggunaan Bahasa dalam teks buku cerita “Prometheus” adalah Bahasa Indonesia, karena ditujukan untuk pembaca anak – anak. Gaya Bahasa yang formal dan sederhana agar dipahami dengan mudah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan buku cerita “Prometheus” ini adalah penulis telah mengerjakan perancangan buku ini dengan Upaya sekuat mungkin hingga dapat terselesaikan. Banyak yang penulis pelajari dari proses perancangan buku ini terutama pengalaman menggambar karakter dari berbagai macam pose dan angle serta komposisi ilustrasi. Penulis juga mendapatkan pengalaman dalam membuat sebuah buku cerita yang dapat penulis gunakan sebagai acuan untuk mengembangkan kemampuan penulis yang digunakan untuk pembuatan masa yang akan datang Penulis berhasil memenuhi indikator penilaian, yaitu membuat 45 Halaman buku cerita dan mampu pelajari komposisi ilustrasi dan pembuatan latar belakang ilustrasi. Penulis berharap bagi pembaca, maupun anak remaja atau mahasiswa mendapatkan cerita yang menarik dari luar Nusantara, memperkenalkan budaya, mitos dan kepercayaan dari luar negeri dan fantasi yang menarik. Penulis berharap di era globalisasi ini Masyarakat mampu menyaring budaya luar yang baik. Penulis berharap bagi perancang buku cerita berikutnya untuk mempersiapkan informasi, referensi dan contoh sebanyak – banyak nya untuk keperluan membangun cerita dan visual yang sudah sangat matang dan tepat waktu yang diberikan. Penulis menyarankan beberapa *software* gambar bagi yang punya perangkat yang berkecukupan seperti Paintool SAI, salah satu *software* gambar yang sangat ringan untuk perangkat yang masih terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Boumgartner, Joseph, D. Lanczowski, dan J.B.H. Fries. “Myth and Mythology.” *Philippine Quarterly of Culture and Society* 2, No. 4 (1974): 195–200.
- Baldwin James. (2022). *The Story of Prometheus: How Fire Was Given to Men by James Baldwin from Old Greek Stories*. <https://readingvine.com>
- Cartwright, Mark. "Prometheus." *World History Encyclopedia*, 20 April 2013. <https://www.worldhistory.org/Prometheus/>
- Dwiani, M. G., Gunarti, W., Wardani, W., & Saptodewo, F. (2018). Perancangan Sampul Buku Komik Narcissus (Vol. 01, Issue 01). <http://psikologid.com/narsisme/>

Gewati, M (2016). Minat Baca Indonesia Ada Di Urutan Ke-60 Dunia. <https://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>. 2 Oktober 2024: (10:00)

Herusatoto, D. B. (2019). Mitologi Jawa Pendidikan Moral dan Etika Tradisional. Yogyakarta: Narasi

Hemingway, Colette, dan Séan Hemingway. "Greek Gods and Religious Practices." The Metropolitan Museum of Art, 1 Oktober 2003. <https://www.metmuseum.org/essays/greek-gods-and-religious-practices>

Siregar, R (2008). Pembinaan Minat Baca Anak. Universitas Sumatra Utara

Thabroni, G. (2022). Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Karakteristik & Jenis. Serupa.Id. <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/>

