

**ANALISIS TANGGAPAN PENONTON DALAM TAYANGAN
“LEGENDA SI PAHIT LIDAH” DI KANAL YOUTUBE GROMORE
STUDIO SERIES MELALUI KAJIAN NETNOGRAFI DALAM KONTEKS
LITERASI DIGITAL**

Yogi Andrianza¹, Khairunisa² Muhammad Alfin Ramadhan³

^{1,2}Universitas Islam Mulya Yogyakarta

³STIE Ciputra Makassar

¹yandrianza@gmail.com, ²khairunisaprwa@gmail.com, ³rm.alfin@gmail.com

Abstract

*This study aims to analyze audience responses to the show *"Legenda Si Pahit Lidah"*(The Legend of the Bitter Tongue) on the YouTube channel Gromore Studio Series using a netnographic approach within the context of digital literacy. Folklore, as a local cultural heritage, has undergone transformations in its presentation alongside advancements in information technology, including through digital media that is more accessible to younger generations. The netnography method is used to observe digital interactions occurring in the comment section as a representation of audience engagement. The results of the study indicate that the majority of the audience provided general and passive responses, although a small portion of comments showed appreciation for local cultural values. This animated show has potential as a medium for digital cultural education, but there are still challenges in enhancing participatory and critical digital literacy among the public. The representation of local culture, moral values, and symbolism in the story is presented attractively through the visualization of characters and the distinctive narrative of folklore. This study recommends strategies for increasing digital participation, such as incorporating cultural narratives and integrating content into the educational sphere. These findings contribute to efforts to preserve local culture through digital media while encouraging the strengthening of cultural digital literacy in the modern era.*

Keyword: Digital Literacy, Folklore, Netnography, Local Culturer, Digital Media

I. PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya takbenda yang berfungsi sebagai sarana pewarisan nilai, norma, dan identitas budaya masyarakat. Cerita-cerita ini, yang umumnya diwariskan secara

lisan dari generasi ke generasi, memiliki peran penting dalam memperkenalkan kearifan lokal, struktur sosial, dan filosofi hidup masyarakat tradisional. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi

informasi, pola penyampaian dan distribusi cerita rakyat mengalami transformasi yang signifikan.

Media digital telah membuka ruang baru bagi eksistensi cerita rakyat dalam bentuk yang lebih variatif dan interaktif. Cerita rakyat kini tidak hanya disampaikan secara lisan atau tertulis dalam bentuk buku cetak, tetapi juga hadir melalui platform digital seperti e-book, podcast, animasi, video pendek, permainan daring (online games), hingga media sosial. Transformasi ini tidak hanya mengubah bentuk dan cara konsumsi cerita rakyat, tetapi juga berpotensi memengaruhi nilai-nilai budaya yang dikandungnya.

Fenomena ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang. Di satu sisi, media digital memungkinkan cerita rakyat menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi, serta memperluas jangkauan cerita rakyat ke audiens global. Di sisi lain, terdapat risiko komersialisasi, penyederhanaan nilai, atau bahkan distorsi makna budaya asli akibat proses adaptasi yang kurang sensitif terhadap konteks budaya.

Literasi budaya menjadi aspek yang sangat penting dalam konteks ini. Literasi budaya tidak hanya mencakup kemampuan memahami cerita rakyat sebagai teks, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai, simbol, dan konteks sosial-budaya yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana transformasi cerita rakyat dalam media digital memengaruhi literasi budaya masyarakat, khususnya generasi muda.

Dalam literasi budaya perlu dipahami juga bahwa literasi digital harus dipahami sebagai praktik sosial yang beragam, yang memungkinkan keterlibatan budaya yang lebih luas dalam konteks pendidikan dan kewarganegaraan (Lankshear & Knobel, 2008).

Kajian pustaka ini bertujuan untuk menelaah berbagai penelitian terdahulu yang membahas perubahan bentuk, medium, dan penyebaran cerita rakyat dalam ranah digital serta menganalisis implikasinya terhadap pemahaman dan pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat

memberikan pemetaan komprehensif atas dinamika kontemporer cerita rakyat sekaligus menjadi kontribusi ilmiah dalam penguatan literasi budaya di era digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat mengakses, memproduksi, serta berinteraksi dengan informasi dan konten budaya. Salah satu bentuk perubahan signifikan terjadi pada media penyampaian cerita rakyat yang kini mulai banyak diadaptasi ke dalam format digital, termasuk melalui platform media sosial dan video streaming seperti YouTube. Kehadiran media digital tidak hanya memperluas jangkauan cerita rakyat kepada khalayak yang lebih luas, tetapi juga memberikan pengalaman baru dalam mengakses dan memahami warisan budaya secara interaktif dan visual.

Salah satu contoh transformasi tersebut adalah tayangan "*Legenda Si Pahit Lidah*" yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Gromore Studio Series. Tayangan ini merupakan bentuk adaptasi cerita rakyat dalam bentuk

animasi digital yang dikemas secara modern dan ditujukan untuk menjangkau masyarakat digital, khususnya generasi muda. Tayangan semacam ini membuka peluang besar dalam pelestarian budaya lokal melalui media digital yang lebih mudah diterima dan diakses dan penempatan aktor bermain benar artinya bermain tepat, masuk akal, saling berhubungan, berpikir, berusaha, merasadan berbuat sesuai dengan perannya (Marciano, 2019).

Namun demikian, kehadiran konten cerita rakyat dalam platform digital juga perlu dilihat dari aspek literasi digital masyarakat sebagai audiens. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan dalam memahami, mengevaluasi, dan memberi makna terhadap konten digital yang dikonsumsi. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana audiens merespons tayangan cerita rakyat digital, serta sejauh mana mereka mampu menginterpretasikan nilai-nilai budaya yang dikandung dalam konten tersebut.

Pendekatan netnografi, yaitu studi etnografi yang dilakukan di ruang digital, menjadi metode yang tepat untuk menganalisis pola interaksi, komentar, persepsi, dan dinamika komunitas audiens di platform digital. Melalui studi netnografi terhadap komentar dan interaksi penonton pada tayangan “Legenda Si Pahit Lidah”, dapat diketahui bagaimana bentuk keterlibatan digital masyarakat serta sejauh mana konten tersebut berhasil mendukung penguatan literasi digital berbasis budaya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah respons audiens terhadap tayangan “*Legenda Si Pahit Lidah*” di kanal YouTube Gromore Studio Series, dengan fokus pada pemaknaan budaya dan tingkat literasi digital yang tercermin dalam aktivitas digital penonton. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman relasi antara media digital, pelestarian budaya lokal, dan literasi digital masyarakat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pisau analisis studi netnografi, di mana internet menjadi lapangan penelitiannya.

Netnografi adalah metode riset khusus yang dirancang untuk mempelajari budaya dan komunitas daring (online). Robert Kozinets, perintis netnografi, mengganti “lapangan” etnografi konvensional dengan Computer Mediated Communication (CMC) atau interaksi yang dimediasi komputer. Netnografi menyediakan panduan-panduan partisipatif, termasuk pendampingan melalui *research web-page* (halaman pemandu penelitian lewat jaringan internet), wawancara lewat Skype, dan kerja lapangan secara pribadi dalam rangka memindahkan kerja etnografi ke *online media* (Kozinets, 2015).

Prosedur riset netnografi mirip dengan etnografi, namun kajiannya fokus pada budaya yang berkembang secara daring. Melalui netnografi, peneliti dapat mempelajari pola kepercayaan, nilai-nilai, tradisi, dan perilaku suatu komunitas virtual secara mendalam. Hal ini

dimungkinkan karena semakin banyak orang memanfaatkan internet sebagai sarana komunikasi dan pembentukan komunitas daring yang melahirkan budaya baru lewat interaksi maya. Dengan demikian, netnografi sangat relevan digunakan untuk mengkaji batragaimana respons dan opini pengguna internet terhadap suatu konten atau fenomena daring tertentu, seperti video legenda atau cerita rakyat di YouTube. Interaksi dan diskusi yang terjadi pada kolom komentar dan forum-forum online memberi data yang cukup untuk menganalisis bagaimana suatu komunitas virtual memberi makna dan menanggapi konten yang mereka konsumsi secara daring. Hasilnya dapat dimanfaatkan untuk memahami dampak sebuah konten bagi khalayaknya (Muamar, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita rakyat Si Pahit Lidah merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari sumatera selatan. Cerita rakyat Si Pahit Lidah merupakan salah satu legenda yang berasal dari Sumatera Selatan,

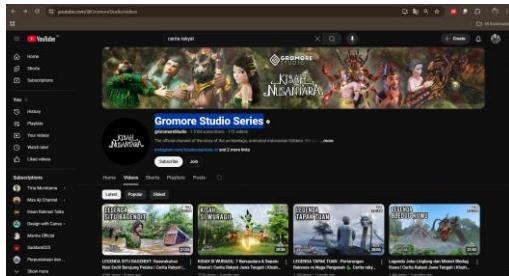
khususnya dikenal luas oleh masyarakat di daerah Semendo, Lahat, Pagar Alam, hingga Pesisir Bengkulu dan Lampung bagian Barat. Tokoh utama dalam cerita ini dikenal dengan nama Si Pahit Lidah, yang dipercaya memiliki kekuatan luar biasa: setiap perkataannya dapat menjadi kenyataan, bahkan bisa mengutuk siapa saja menjadi batu hanya dengan ucapan.

Legenda ini berkembang dalam tradisi lisan masyarakat sebagai bentuk pengingat moral, sekaligus menjelaskan asal-usul dari batu-batu besar yang tersebar di berbagai tempat, yang konon merupakan hasil kutukan Si Pahit Lidah. Cerita ini juga sarat dengan nilai-nilai budaya lokal, seperti keadilan, kesaktian, serta nasihat agar berhati-hati dalam bertutur kata dan bertindak.

Dalam perkembangan zaman, cerita Si Pahit Lidah telah banyak ditransformasikan ke berbagai bentuk, seperti buku cerita rakyat, pementasan teater, film televisi, hingga animasi digital di media sosial dan platform video seperti YouTube. Salah satu adaptasi digital populer dari cerita ini dapat

ditemukan dalam tayangan “Legenda Si Pahit Lidah” oleh Gromore Studio Series, yang menyajikan kisah tersebut dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda.

Dengan demikian, cerita rakyat ini tidak hanya menjadi warisan budaya lisan masyarakat Sumatera Selatan, tetapi juga menjadi bagian penting dalam penguatan identitas budaya lokal di era digital. Salah satu sumber digital yang mengangkat cerita Si Pahit Lidah menjadi animasi yaitu pada kanal youtube Gromore Studio Series dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan Gambar Kanal Youtube Gromore Studio Series

1. Profil Tayangan “Legenda Si Pahit Lidah” di YouTube Gromore Studio

Cerita rakyat Si Pahit Lidah yang memiliki kesan tersendiri bagi masyarakat sumatera selatan bahkan

menjadi cerita budaya di nusantara di Kanal Youtube Gromore Studio Series. Video 2D ini di upload pada 11 Januari 2024 dengan 1,51 juta subscriber, 2,5 juta views, dan 1,3 ribu komentar pertanggal 3 Februari 2025.

2. Kategori Respons Audiens terhadap Tayangan dan Analisis Literasi Digital Audiens Berdasarkan Aktivitas di Kolom Komentar

Berdasarkan komentar-komentar yang ditampilkan, respons audiens dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama:

1. Apresiasi terhadap Konten Budaya Lokal

Banyak komentar menunjukkan kekaguman dan dukungan terhadap tayangan cerita rakyat. Audiens mengapresiasi penyajian visual dan nilai-nilai budaya lokal yang diangkat. Seperti pada komentar:

“Cerita Nusantara selalu menyajikan cerita-cerita yang menarik dan penuh nilai budaya.”

“Cerita seperti ini layak dilestarikan dan dikenalkan ke generasi muda.”

Komentar-komentar ini memberikan nilai positif terhadap nilai budaya dalam film. Munculnya kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal melalui media digital menunjukkan bentuk literasi budaya digital.

2. Harapan untuk Distribusi yang Lebih Luas

Beberapa penonton menyampaikan harapan agar cerita-cerita semacam ini dapat menjangkau media televisi atau lembaga pendidikan. Seperti yang terdapat pada komentar:

“Semoga ada stasiun TV yang melirik channel ini, supaya makin banyak yang nonton.”

Penonton menunjukkan pemahaman akan pentingnya distribusi konten budaya melalui berbagai kanal digital, bagian dari literasi digital distribusi konten.

3. Respons Emosional dan Nostalgia

Komentar juga mencerminkan keterlibatan

emosional penonton terhadap cerita dan nuansa tradisionalnya.

Seperti pada komentar:

“Orang-orang zaman dulu kuat tirakat, makanya hidupnya berkah.”

Penonton mengaitkan cerita dengan refleksi nilai moral dan budaya masa lalu. Ini mencerminkan literasi emosional dan pemaknaan budaya dari konten digital.

4. Keterlibatan dan Antusiasme Audiens

Audiens terlihat aktif dalam mendukung tayangan dan berharap episode lanjutan atau cerita lain ditayangkan. Seperti pada komentar:

“Akhirnya upload juga.. ini wajib banget ditonton, ditunggu kisah berikutnya!”

Ini menunjukkan tingkat partisipasi audiens yang tinggi dan kemampuan memanfaatkan platform digital untuk berinteraksi dan memberi umpan balik, yang merupakan aspek penting dari literasi digital partisipatif.

3. Representasi Budaya Lokal dalam Tayangan

Tayangan “Legenda Si Pahit Lidah” yang dipublikasikan oleh Gromore Studio Series di YouTube merupakan bentuk transformasi digital dari cerita rakyat tradisional yang berasal dari Sumatera Selatan. Tayangan ini tidak hanya menyampaikan alur cerita legendaris, tetapi juga menampilkan representasi budaya lokal yang tercermin dalam berbagai unsur visual, naratif, maupun nilai-nilai moral yang disampaikan. Representasi tersebut mencakup beberapa aspek berikut:

1. Visualisasi Tokoh dan Lingkungan Lokal

Tokoh utama Si Pahit Lidah digambarkan sebagai sosok yang memiliki karakteristik khas masyarakat tradisional Sumatera Selatan. Penggambaran busana, warna kulit, gaya rambut, serta peralatan yang digunakan menggambarkan kehidupan masyarakat masa lalu. Selain itu, latar visual yang digunakan dalam animasi seperti pegunungan, hutan, batu besar, dan rumah tradisional juga memperkuat suasana lokalitas cerita.

2. Nilai-nilai Budaya dan Kearifan Lokal

Cerita ini sarat dengan pesan moral dan kearifan lokal, seperti pentingnya bertutur kata dengan bijak, menghargai sesama, dan menjaga keharmonisan hidup bermasyarakat. Tokoh Si Pahit Lidah menjadi simbol dari kekuatan ucapan yang membawa konsekuensi, sebagai bentuk peneguhan budaya lisan yang mengandung pelajaran hidup.

3. Simbolisme dalam Cerita Rakyat

Cerita tentang kutukan menjadi batu mencerminkan cara masyarakat lokal menjelaskan fenomena alam melalui cerita mitologis. Hal ini merupakan bentuk dari simbolisme budaya, di mana legenda digunakan untuk menerangkan keberadaan batu-batu besar di wilayah tertentu yang dianggap sakral atau memiliki kisah spiritual di baliknya.

4. Bahasa dan Narasi

Meskipun narasi disampaikan dalam bahasa Indonesia modern agar dapat

menjangkau lebih banyak audiens, gaya penceritaan tetap mempertahankan nuansa tutur cerita rakyat, dengan intonasi yang dramatis dan struktur cerita khas dongeng. Ini menjadi bentuk adaptasi budaya lokal yang tetap mempertahankan nilai orisinalitas meski telah dikemas dalam media digital.

5. Media Digital sebagai Kanal Pelestarian Budaya

Tayangan ini memperlihatkan bagaimana budaya lokal dapat diangkat dan diwariskan melalui media digital, menjadi bagian dari literasi budaya digital yang penting bagi generasi muda. Dengan menggunakan media visual seperti YouTube, nilai-nilai tradisional dapat diakses secara luas oleh khalayak global, tanpa harus kehilangan unsur lokalitasnya.

4. Analisis Kritis atas Keterlibatan Audiens dan Tantangan Literasi Digital

Teori yang dapat memperkuat analisis ini adalah kerangka dari

Martin dan Grudziecki (2006) yang menjelaskan bahwa literasi digital berkembang dalam tiga tingkat, yaitu: 1) *Digital Competence*, yang meliputi keterampilan teknis, konsep, pendekatan, dan sikap dalam menggunakan perangkat digital; 2) *Digital Usage*, yaitu penggunaan kompetensi digital dalam konteks kehidupan nyata seperti pendidikan atau profesi; dan 3) *Digital Transformation*, yakni saat pemanfaatan digital menghasilkan inovasi dan perubahan signifikan di komunitas atau masyarakat. Dalam konteks tayangan cerita rakyat digital ini, penonton yang hanya menunjukkan keterampilan teknis namun belum sampai pada penggunaan reflektif atau partisipatif, berada pada tingkat literasi digital dasar. Sedangkan mereka yang memberikan masukan untuk penyebarluasan lebih luas, atau mengaitkan cerita dengan nilai sosial, mulai masuk pada level digital usage.

Literasi budaya juga menjadi penting dalam mengkaji keterlibatan digital. Konsep literasi merupakan konsep yang kompleks dan telah

berkembang seiring dengan transformasi politik, sosial-ekonomi, globalisasi, dan kemajuan TIK (UNESCO, 2004). Dalam konteks ini, konsumsi cerita rakyat melalui media digital dapat menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai tersebut, namun hanya jika audiens mampu membaca secara kritis simbol dan pesan budaya yang tersampaikan dalam konten.

Selain itu, partisipasi dalam budaya digital harus dilihat sebagai bentuk "participatory culture", di mana masyarakat tidak hanya menjadi konsumen tetapi juga produsen informasi budaya (Jenkins, 2009). Tingkat keterlibatan seperti ini penting untuk menumbuhkan kesadaran budaya digital yang lebih mendalam dan bermakna. Sementara itu, literasi media merupakan keterampilan penting dalam pendidikan abad ke-21 (Jenkins, 2009). Ia menyatakan bahwa kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi konten media adalah inti dari literasi media yang efektif, termasuk konten budaya lokal digital. Dengan demikian, rendahnya analisis kritis

terhadap tayangan budaya lokal di media digital menunjukkan perlunya penguatan dimensi pendidikan literasi media di masyarakat.

1. Tingkat Keterlibatan Audiens yang Cenderung Pasif

Berdasarkan hasil analisis komentar dalam tayangan "Legenda Si Pahit Lidah", terlihat bahwa sebagian besar audiens memberikan respons yang tergolong pasif dan minim eksplorasi naratif mendominasi dengan komentar singkat seperti "Keren", "Mantap", atau sekadar emoji. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat antusiasme dalam bentuk ekspresi spontan, keterlibatan kritis terhadap isi budaya lokal masih belum kuat.

Dalam konteks literasi digital, respons seperti ini menunjukkan bahwa keterampilan reflektif dan evaluatif dari audiens masih rendah. Penonton belum sepenuhnya memanfaatkan ruang digital sebagai forum diskusi atau refleksi mendalam terhadap nilai-nilai budaya dalam konten yang dikonsumsi.

2. Apresiasi Selektif terhadap Budaya Lokal

Walaupun jumlahnya sedikit, terdapat komentar-komentar yang menunjukkan apresiasi terhadap nilai budaya lokal, serta dorongan agar cerita rakyat seperti ini lebih banyak disebarluaskan melalui kanal yang lebih besar, seperti televisi atau media edukatif. Ini mengindikasikan bahwa terdapat sebagian audiens yang memiliki kesadaran literasi budaya digital, tetapi masih belum menjadi representasi mayoritas. Hal ini sejalan dengan pernyataan Lankshear & Knobel (2008) bahwa literasi digital bukan hanya tentang kemampuan teknis menggunakan media digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap isi yang dikonsumsi, diproduksi, dan dibagikan dalam ruang digital.

3. Tantangan dalam Literasi Digital Budaya

Beberapa tantangan literasi digital yang tercermin dari keterlibatan audiens antara lain: Minimnya refleksi mendalam terhadap konten budaya. Kurangnya kebiasaan berdiskusi secara kritis di ruang komentar digital. Konten yang

masih dikonsumsi secara pasif, belum menjadi bahan diskusi aktif. Literasi digital yang belum merata, terutama pada konteks pemaknaan budaya lokal oleh generasi muda.

Literasi digital harus bergerak dari sekadar penguasaan alat ke penggunaan yang reflektif dan bermakna dalam hidup individu (Martin & Grudziecki, 2006). literasi digital seharusnya mencakup pemahaman konten, konteks, serta kemampuan berpartisipasi secara kritis dalam komunitas digital. Dalam konteks ini, video budaya lokal seperti “Legenda Si Pahit Lidah” memiliki potensi sebagai media edukatif, tetapi masih menghadapi tantangan dalam membangun komunitas digital yang reflektif.

4. Implikasi Penelitian terhadap Penguatan Literasi Digital Budaya

Tayangan cerita rakyat berbasis media digital sebenarnya memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kesadaran budaya dan literasi digital secara bersamaan, namun perlu didukung dengan strategi lanjutan, seperti: Penyertaan

subtitle naratif atau penjelasan budaya lokal dalam video, Interaksi dua arah melalui fitur komentar yang dipicu oleh pertanyaan diskusi, Integrasi tayangan dalam kegiatan edukasi atau literasi sekolah.

Dengan demikian, media digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang partisipatif budaya digital, di mana masyarakat dapat memahami, menghargai, dan mewariskan budaya lokal melalui keterlibatan aktif.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji respons audiens terhadap tayangan “Legenda Si Pahit Lidah” melalui pendekatan netnografi serta mengidentifikasi bagaimana keterlibatan penonton mencerminkan tingkat literasi digital terhadap konten budaya lokal. Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian, dapat disimpulkan beberapa poin penting berikut: Respons Audiens Didominasi oleh Ekspresi Umum dan pasif, Terdapat Apresiasi terhadap Budaya Lokal, Namun Belum Merata. Tantangan Literasi Digital dalam

Konteks Budaya Lokal Masih Signifikan, Media Digital Memiliki Potensi Edukatif yang Perlu Diperkuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- Kozinets, R. (2015). *Netnography: Redefined—First two chapters preview*.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*.
- Marciano, R. (2019). Pengembangan Teknik Peran Seorang Aktor Untuk Pementasan Monolog Melalui Sistem Stanislavski dalam Buku an Actor Prepares and Building a Character. *JURNAL SATWIKA*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.22219/js.v3i1.8683>
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4). <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Muamar, J. (2022). Instagram Sebagai Medium Komunikasi

Risiko Orang Tua Kepada Anak Selama Pandemi Covid-19: Studi Netnografi Komunitas Pola Asuh Virtual. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 20, 27–46. <https://doi.org/10.46937/20202238987>

UNESCO. (2004). *The Plurality of literacy and its implications for policies and programmes.* <https://unesdoc.unesco.org/ar/k/48223/pf0000136246>