



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Republik Indonesia  
2023

# BENTHIK

Penulis : Andika Dwi Cahyanto  
Ilustrator : Fatma Rochmana



**B2**





Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Republik Indonesia  
2023

# BENTHIK

Penulis : Andika Dwi Cahyanto  
Ilustrator : Fatma Rochmana



**Hak cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.**

Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini diterjemahkan dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel [balaibahasadiy@kemdikbud.go.id](mailto:balaibahasadiy@kemdikbud.go.id) diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

## **Benthik**

Penulis : Andika Dwi Cahyanto  
Ilustrator : Fatma Rochmana  
Penerjemah : Andika Dwi Cahyanto  
Penyunting : Sri Sabakti  
Penata letak : Era Wijaya S.

## **Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

## **Dikeluarkan oleh**

Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Jalan I Dewa Nyoman Oka 34, Yogyakarta  
<https://balaibahasadiy.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama, 2023

ISBN 978-623-194-985-1 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Andika New Basic, Minion Pro, Bookman Old Style.  
ii, 24 hlm: 21 x 29,7 cm.

## **Kepala Balai Menyapa**

Hai, pembaca yang budiman.

Kami mempersembahkan buku-buku cerita bernuansa lokal Daerah Istimewa Yogyakarta. Pembaca dapat menikmati cerita dan ilustrasi yang menarik di dalamnya.

Buku-buku cerita ini disajikan dalam dua bahasa, yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Semoga buku ini menumbuhkan minat membaca dan semangat melestarikan bahasa daerah serta menginternasionalkan bahasa Indonesia.

Selamat membaca!

Kepala Balai Bahasa Provinsi DIY

Dwi Pratiwi



Doni bocah lanang kang akeh akale.

Pawakane Doni cilik dhuwur.

Kancane raket Doni jenenge Joko.

Joko awake lemu tur cendhek.

Omahe Doni lan Joko cedhak.

Doni lan Joko saben mulih sekolah dolanan bareng.

Doni anak laki-laki yang banyak akal.

Badannya tinggi kurus.

Doni mempunyai sahabat bernama Joko.

Badan Joko gendut dan pendek.

Rumah Doni dan Joko berdekatan.

Doni dan Joko setiap pulang sekolah selalu bermain bersama.



Dina iki kanca-kancane ngajak dolanan benthik.

Benthik iku arane dolanan sing nganggo piranti kayu cacahé loro, yaiku benthong lan janak.

Benthong iku arane kayu sing dawane patang kilan.

Janak iku arane kayu sing dawane sekilan.

Doni njupuk kayu sak jempol ana pawone simbah.

Kayu kuwi arep kanggo gawe benthong lan janak.

Hari ini teman-temannya mengajak bermain *benthik*.

*Benthik* adalah nama permainan yang menggunakan dua bilah kayu, yaitu *benthong*, dan *janak*.

*Benthong* itu istilah bilah kayu yang panjangnya empat jengkal.

*Janak* itu istilah bilah kayu yang panjangnya satu jengkal.

Doni mengambil kayu sebesar ibu jari dari dapur nenek.

Kayu itu akan dipergunakan untuk membuat *benthong* dan *janak*.



Doni banjur pamit  
marang ibune arep dolan.  
Doni ora lali nyangking  
kayune.

Doni arep ngethok kayu  
iku ana latare Mbah Rejo.

Latare Mbah Rejo jembar  
tur eyup.

Bocah-bocah padha  
seneng dolanan ana kono.

Doni berpamitan pada  
ibunya untuk bermain.

Doni tidak lupa  
membawa kayunya.

Doni akan memotong  
kayu tersebut di halaman  
Mbah Rejo.

Halaman rumah Mbah  
Rejo luas dan rindang.

Anak-anak suka bermain  
di situ.



Doni liwat ngomahe Joko perlune ngampiri Joko diajak dolanan.

“Joookoooo!” Doni celuk-celuk saka ngarep omahe Joko.

“Ya, sik dhiluk,” suarane Joko saka njero omah.

“Aja lali nggawa peso, ya!,” Doni mbengok maneh.

“Ya, taknggawa peso sing landhep,” semaure Joko meneh.

Doni nunggu karo numpaki pite kang semendhe uwit pelem.

Doni menghampiri Joko di rumahnya untuk diajak bermain.

“Joookooo!” panggil Doni dari depan rumah Joko.

“Ya, sebentar,” Joko menyahut dari dalam rumah.

“Jangan lupa membawa pisau, ya!” teriak Doni.

“Ya, saya akan membawa pisau yang tajam,” Joko menjawab lagi.

Doni menunggu Joko di atas sepedanya yang bersandar pada pohon mangga.



Joko metu saka omah karo nyangking peso.

Bocah loro banjur ngepit bareng arep dolanan.

“Sidane mengko sapa wae sing arep dolanan?” pitakone Doni.

“Yatno karo Andri mau sing ngajak,” Joko semaur.

“Mengko awake dhewe sak regu, lho ya!” pangajake Doni.

“Mengko dijak pingsut ben adil,” semaure Joko.

Joko keluar dari rumah sambil membawa pisau.

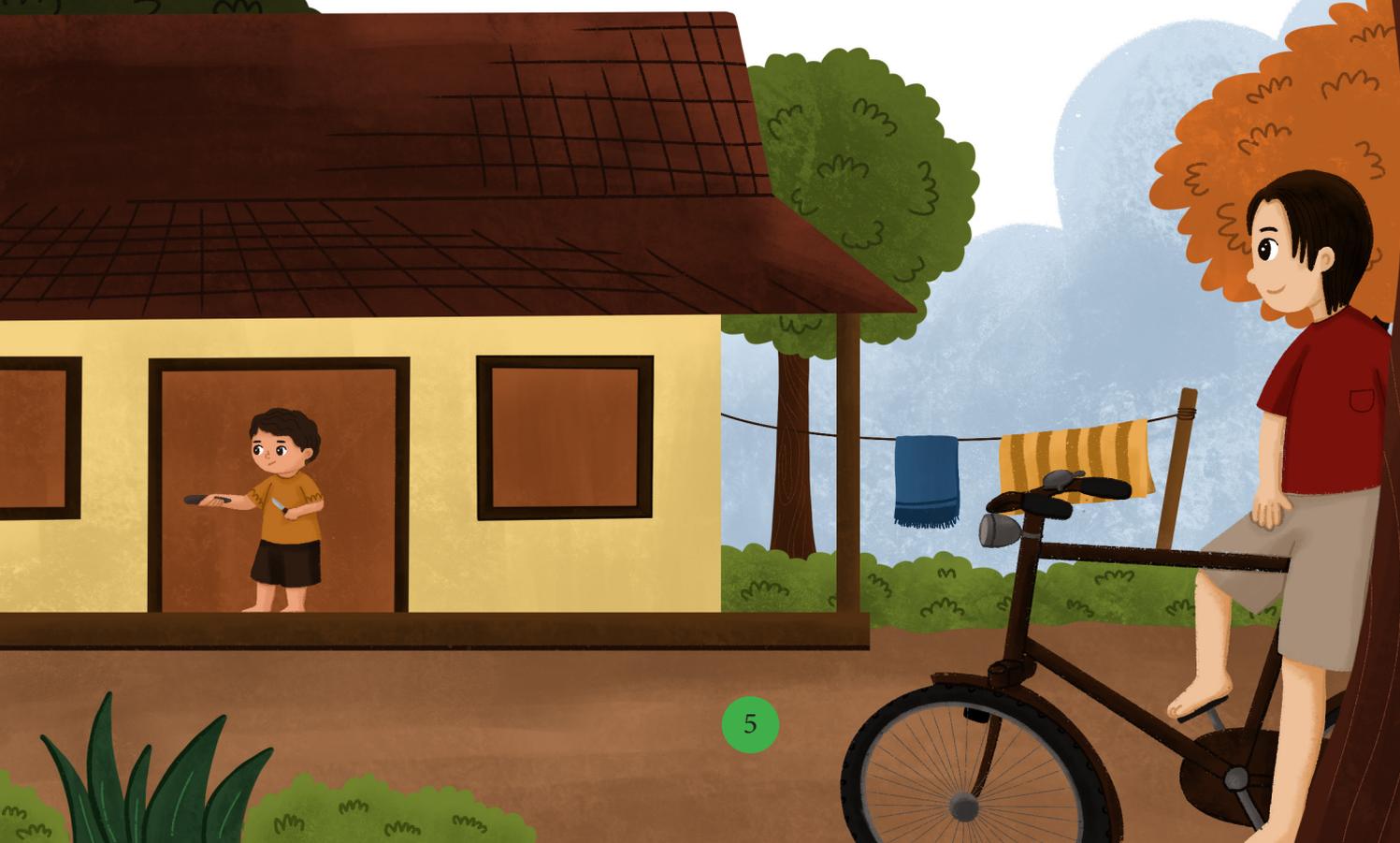
Dua anak tersebut kemudian bersepeda bersama untuk bermain.

“Jadi, kita nanti akan bermain dengan siapa saja?” tanya Doni.

“Tadi Yatno dan Andri yang mengajak bermain,” jawab Joko.

“Nanti kita satu kelompok, ya!” ajak Doni.

“Nanti kita suit saja biar adil,” jawab Joko.



Andri uwis ana ing  
latare Mbah Rejo.

Andri uwis nggawa  
benthong karo janak.

Kayune isih teles tur  
lunyu yen digoceki.

Bocah telu banjur padha  
omong-omongan.

Doni pengen kayu sing di  
gawa sing dienggo.

Karepe, kayune luwih  
apik tinimbang nggone  
Andri.

Andri sudah ada di  
halaman rumah Mbah Rejo.

Andri sudah membawa  
*benthong* dan *janak*.

Kayu itu masih basah dan  
licin saat dipegang.

Ketiga anak tersebut  
mengobrol.

Doni ingin kayu yang dia  
bawa yang dipakai.

Menurutnya, kayunya  
lebih bagus daripada punya  
Andri.



Doni banjur ngethok  
rencekan kayune.

Ukurane manut benthong  
lan janak nggone Andri.

Anggone ngethok  
nganggo pesone Joko.

Dene Andri banjur gawe  
wok.

Wok yaiku bolongan cilik  
kanggo dolanan benthik.

Ora let suwe Yatno teka  
lan ngewangi Doni.

Alat lan papane uwis  
siap, mula terus pada  
pingsut.

Doni lalu memotong kayu  
yang dibawa.

Ukurannya sesuai  
dengan *benthong* dan *janak*  
yang dibawa Andri.

Memotongnya  
menggunakan pisau Joko.

Sementara itu, Andri  
membuat *wok*.

*Wok* adalah lubang  
kecil di tanah untuk bermain  
*benthik*.

Tidak lama kemudian  
Yatno datang dan membantu  
Doni.

Setelah alat dan  
tempatny siap, mereka  
kemudian suit.



Yatno pingsut  
karo Doni, Joko  
pingsut karo Andri.

Anggone  
pingsut didelok saka  
pawakan awake.

Dhuwur karo  
dhuwur lan lemu  
karo lemu.

Doni bisa sak  
regu karo Joko kaya  
sik dikarepake.

Saiki nentokake  
pira *potise*.

*Potis* yaiku  
ndhuwure biji  
benthik sing bakal  
menang.

*Potise* dibatesi  
tekan sewidak.

Yatno suit dengan  
Doni, sedangkan Joko suit  
dengan Andri.

Suit dilakukan  
berdasarkan besar  
kecilnya badan.

Tinggi dengan tinggi  
dan gemuk dengan  
gemuk.

Doni satu regu  
dengan Joko sesuai  
dengan keinginannya.

Sekarang  
menentukan jumlah *potis*.

*Potis* adalah skor  
maksimal sebagai  
penentu pemenang.

*Potisnya* ditentukan  
enam puluh.



Regune Doni entuk giliran main dhisik.

Urutane main cukit, thek-thek, lan patil lele.

Cukit yaiku ndelehake janak ana wok.

Anggone ndelehake janak malang banjur janak dicukit nganggo benthong.

Doni nyukit janak lan janak ora bisa ditangkep Yatno.

Yatno banjur mbalang benthong sing didelehake wok nganggo janak.

Dhasare titis, janake ngenani benthong.

Regu Doni mendapat giliran main terlebih dahulu.

Urutan mainnya adalah *cukit, thek-thek, dan patil lele.*

*Cukit* adalah meletakkan *janak* pada *wok*.

*Janak* diletakkan melintang pada *wok* lalu diungkit dengan menggunakan *benthong*.

Saat Doni mengungkit *janak*, Yatno tidak bisa menangkapnya.

Yatno lalu melempar *benthong* yang diletakkan pada *wok* dengan *janak*.

Yatno memang jitu, *janak* bisa mengenai *benthong*.



Doni dan Joko ganti jaga amarga benthonge bisa kena janak.

Yatno bisa mbacutake dolanan tekan thek-thek.

Carane tangan tengen nyekel benthong banjur ditumpangi janak.

Janak diumbulke banjur ditamplek banter.

Sekarang Doni dan Joko mendapat giliran jaga karena *janak* yang dilempar mengenai *benthong*.

Yatno bisa menyelesaikan permainan hingga sampai *thek-thek*.

Cara memainkan *thek-thek*, yaitu tangan memegang *benthong* lalu diletakkan di atasnya *janak*.

*Janak* dilemparkan lalu dipukul dengan menggunakan *benthong* sekencangnya.



Joko ora bisa nangkap, janak banjur diuncalake nyedhaki benthong.

Adohe janak ora bisa diukur nganggo benthong. Mula Yatno bisa terus tekan patil lele.

Doni lan Joko rembugan piye carane supaya bisa nyekel janak.

Mengko yen bisa nyekel, dheweke bisa njaluk bijine Yatno. Dadi Yatno karo Andri bisa main, nanging bijine disuda.

Janak didelehke miring ana ing wok. Separo ana njeron bolongan, separone methingil. Pucuke sing methingil banjur dithuthuk supaya mumbul. Sakwise kuwi ditamplek supaya adoh.

Joko tidak bisa menangkap, lalu *janak* dilemparkan hingga mendekati *benthong*.

Jauhnya janak tidak bisa diukur dengan *benthong*. Oleh karena itu, Yatno bisa bermain sampai *patil lele*.

Doni dan Joko kemudian mencari cara agar bisa menangkap *janak*.

Kalau *janak* tertangkap, Doni bisa minta nilai dari kelompok Yatno. Yatno dan Andri bisa tetap bermain, tetapi nilainya dikurangi.

*Janak* diletakkan miring di dalam *wok*. Posisi *janak* sebagian di dalam *wok* dan sebagian menyembul dari *wok*. Lalu ujung janak yang menyembul dipukul pelan. Setelah melayang *janak* dipukul keras supaya jauh.



Joko uwis mapan ana panggonan sing rada adoh. Joko awake lemu, angel mlayu. Dadi Joko ngadeg rada adoh. Bocahe pancen ora bisa mlayu, nanging pinter nyekel janak.

Cara iki mau sing dirembuk karo Doni. Ndelok carane Yatno namplek, janak mesthi bisa ditamplek tekan adoh.

Doni ora njaluk main, nanging njaluk biji regune Yatno. Yatno sajak ora trima, bijine disuda regune Doni.

Joko sudah berada di tempat yang agak jauh. Joko badannya gemuk, tidak bisa berlari kencang. Oleh karena itu, Joko berdiri agak jauh. Dia memang tidak bisa berlari kencang, tetapi pintar menangkap *janak*.

Taktik bermain inilah yang dibicarakan antara Joko dan Doni. Dilihat dari cara memukulnya, Yatno pasti dapat memukul *janak* sampai jauh.

Doni tidak minta bermain, tetapi ia minta skornya Yatno. Yatno terlihat kecewa karena nilainya dikurangi oleh regu Doni.



Anggone nuthuk wektu patil lele mung bisa sepisan. Dadi bijine dietung nganggo benthong. Saka wok adohe janak diukur pirang benthong.

“Siji, loro, telu, lima. Nas. Nas,” Yatno salah ngetung.

Sakdurunge Doni omong nas, Yatno omong nas luwih dhisik.

Yatno rumangsa salah ngetung, banjur gage mbeneri. Yen salah ngitung, bijine Doni saya akeh.

Pemukulan dengan cara patil lele hanya bisa dilakukan sekali. Nilai dihitung dengan menggunakan panjang *benthong*. Jarak janak diukur dari *wok* dengan *benthong*.

“Satu, dua, tiga, lima. *Nas! Nas!*” Yatno salah hitung.

Sebelum Doni mengucapkan kata “*nas*”, Yatno sudah mendahului.

Dia merasa bersalah saat menghitung sehingga secepatnya meralat. Kalau salah hitung, nilai Doni akan semakin banyak.



Doni lan Joko rembugan anggone arep giliran nyukit. Maune janak bisa ditangkep Yatna merga kurang adoh.

“Benthonge tokdelehake rada jero nang njeron wok,” kandhane Doni.

“Wo yoh, dadi isa ancang-ancang ya?” pitakone Joko.

“Aja lali, le nuthuk sing kuwat, ben adoh,” Doni ngandhani meneh.

Cukitane Joko pancen adoh. Andri nututi, nanging ora kecekel.

Doni dan Joko berembuk saat mendapat giliran. Janak yang dilempar tadi bisa ditangkap Yatno karena kurang jauh.

“Benthong-nya diletakkan agak dalam, ya,” kata Doni.

“Oke, jadi nanti aku bisa ancang-ancang, ya?” tanya Joko.

“Jangan lupa, benthong dipukul kuat agar jauh,” kata Doni lagi.

Lemparan Joko memang jauh. Andri berusaha mengejar, tetapi tidak bisa.



Biji regune Doni 48 lan biji regune Yatno 50.

Wayaha Andri patil lele, bocahe uwis siap-siap.

Doni uwis siap-siap arep nangkep janak.

Janak ora isa kecekel, malah bisa kesampar nyedhaki wok.

Andri sajak njelu, jenak dadi ora adoh.

Yen janak ora adoh bijine uga ora okeh.

Joko bungah bijine ora kacek adoh.

Nilai regu Doni 48 dan regu Yatno 50.

Sekarang saatnya Andri melakukan patil lele, dia mulai bersiap-siap.

Doni juga bersiap untuk menangkap *janak*.

*Janak* tidak bisa ditangkap Doni, tetapi bisa ditendang hingga mendekati *wok*.

Andri terlihat kesal karena janaknya tidak bisa terlempar jauh.

Kalau janak tidak bisa terlempar jauh, nilainya hanya sedikit.

Joko terlihat senang karena nilainya tidak berbeda jauh.



Andri njaluk ganti benthong lan janak.

Jarene benthong lan janake Doni ora kepenak.

Kabeh uga setuju nganggo benthong lan janak kayu resede.

Doni lan Joko rembukan carane patil lele.

Ndelok kayune sik lunyu carane ora bisa kaya sik mau.

Doni akon Joko ndelehke janak ora miring banget.

Banjur janak dithuthuk alon-alon supaya mumbul.

Andri meminta ganti *benthong* dan *janak*.

Dengan alasan *benthong* dan *janak* Doni tidak nyaman.

Semua setuju memakai *benthong* dan *janak* dari kayu resede.

Doni dan Joko berembuk cara bermain patil lele.

Karena kayunya licin, cara yang tadi tidak bisa dilakukan.

Doni meminta Joko meletakkan *janak* tidak terlalu miring.

*Janak* dipukul pelan-pelan agar melayang.



Janak sik wis mumbul banjur ditamplek Joko.

Joko anggone namplek ora pati pas, dadi janak ora isa adoh.

Andri mlayoni janak sing wis ditamplek, karepe arep nangkep.

Jenak mrucut saka tangane Andri merga lunyu.

Yatna mlayoni karepe arep nyekel uga.

Nanging janak malah kesampar saya adoh.

*Janak* yang sudah melayang dipukul oleh Joko.

Pukulan Joko tidak begitu pas akibatnya *janak* tidak terlempar jauh.

Andri mengejar *janak*, dia berusaha menangkapnya.

Tangkapannya lepas karena kayunya licin.

Yatno berlari berusaha menangkap.

Namun, *janak* tertendang kakinya sehingga semakin menjauh.



Doni banjur ngetung  
kanthi ngati-ati.

Doni wedi salah ngetung.  
Kabeh padha ndelokake  
anggone ngetung.

Jarak antarane wok karo  
janak ana rolas *benthong*.

Biji sing disimpen mau  
uwis ana 48.

Beja regune Doni, bijine  
dadi sewidak.

Dadi Doni lan Joko *potis*  
luwih dhisik.

Doni lalu menghitung  
dengan hati-hati.

Dia takut salah hitung.  
Semua menyaksikan  
saat Doni mengitung.

Jarak *wok* dan *janak*  
ada dua belas *benthong*.

Nilai yang sudah  
disimpan adalah 48.

Regu Doni beruntung,  
nilainya sudah enam puluh.

Jadi, regu Doni dan  
Joko mencapai *potis*  
terlebih dahulu.



Doni senang banget bisa menang.

Bijine pancen ora kacek adoh.

Apa meneh mau bijine kalah karo Yatno.

Nanging akhire regune bisa potis luwih dhisik.

“Mau untunge janake mrucut, ya?” Joko omong karo mesem.

“Iya, mau yen kecekel awake dhewe bisa kalah,” kandhane Doni

Ana untunge nganggo janak lunyu, dadi malah mrucut.

Doni sangat senang bisa menang

Memang nilainya tidak berbeda jauh.

Apalagi tadi awalnya nilai mereka kalah dari Yatno.

Akan tetapi, pada akhirnya mereka mendapat potis terlebih dahulu.

“Tadi untungnya *janak* terlepas, ya?” Joko berkata sambil tersenyum.

“Iya, tadi kalau tertangkap kita bisa kalah,” jawab Doni.

Ada untungnya pakai *janak* yang licin sehingga terlepas saat ditangkap.



Andri rumangsa gela banget.

Andri uwis yakin yen bakal menang.

Apa meneh dheweke nyalahi ngenahi benthong lunyu.

Jebulane malah dheweke sing ora bisa nyekel janak.

Jenenge kuwi nampa bebaya merga polahe dhewe.

“Kalah ora papa, nanging sesok aja nyalahi, ya!” omonge Yatno.

Andri rumangsa isin banjur njaluk ngapura karo regune Doni.

Andri merasa sangat menyesal.

Tadi dia sudah yakin akan menang.

Dia sudah curang dengan meminta *benthong* yang licin.

Ternyata malah dia sendiri yang tidak bisa menangkap *janak*.

Dirinya menerima akibat dari tindakannya sendiri.

“Kalah tidak apa-apa, tapi lain kali jangan curang!” Yatno menasihati.

Andri merasa malu lalu meminta maaf pada regu Doni.



Bocah papat banjur  
padha rembugan.

Regune Doni sik menang  
uga ora umuk.

Nanging tetep manut  
bakal digembu utawa  
digendhong.

Umpama milih digembu,  
regu sik kalah dithuthuk  
nganggo tangan.

Umpama milih  
digendhong, regu sik menang  
digendhong.

Sik menang ora oleh  
meksa, dadi tetep dirembug.

Nanging sing kalah  
uga ora oleh njaluk penake  
dhewe.

Keempat anak tersebut  
kemudian membuat  
kesepakatan.

Regu Doni yang menang  
tidak akan sombong.

Mereka sepakat akan  
dipukul atau digendong.

Jika memilih dipukul,  
regu yang kalah akan dipukul  
dengan tangan.

Jika memilih digendong,  
regu yang menang akan  
digendong.

Regu yang menang tidak  
boleh memaksa, jadi harus  
disepakati.

Regu yang kalah juga  
tidak boleh memaksakan  
kehendaknya.



Akhire kabeh sarujuk babagan digembu utawa digendhong.

Andri sik lemu nggendhong Doni sik ora lemu.

Yatno digembu karo Joko, nanging ora sero-sero.

Anggone nggendhong karo digawa mlayu.

Doni ngguyu kemekelen amarga arep tiba.

Andri sing dhasar bocah kuat malah ngontang-antingke Doni.

Ndelok kuwi Yatno karo Joko melu ngguyu kemekelen.

Akhirnya semua sepakat tentang dipukul atau digendong.

Andri yang gemuk menggendong Doni yang tidak gemuk.

Yatno dipukul oleh Joko, tetapi tidak terlalu keras. Doni digendong dan dibawa lari.

Doni tertawa terbahak-bahak karena merasa seperti akan jatuh.

Andri berlari semakin kencang sehingga Doni seperti melayang.

Yatno dan Joko tertawa melihat kejadian itu.



Semono uga Joko bocah lucu, Yatno malah diithik-ithik.

Yatno ngguyu kemekelen amarga keru.

Dolanan benthik pancen nyenengke.

Nanging butuh panggonan sing jembar.

Ora oleh cedhak omah sik ana kacane, mundhak ngenani.

Uga kudu ngati-ati aja nganti anakan ngenani mripat.

Mula janak digawe bujel, ora lancip.

Begitu juga dengan Joko yang lucu, ia malah menggelitik Yatno.

Yatno tertawa karena tidak kuat digelitik.

Permainan *benthik* memang menyenangkan.

Namun, permainan ini membutuhkan tempat yang luas.

Kita juga tidak boleh bermain *benthik* terlalu dekat dengan rumah berkaca.

Selain itu, kita juga harus berhati-hati, jangan sampai mengenai mata.

Oleh karena itu, *janak* dibuat tumpul tidak lancip.



# Biodata

## Andika Dwi Cahyanto



Penulis diberi nama Andika Dwi Cahyanto oleh orang tua. Lahir di Karasan Palbapang Bantul Yogyakarta pada 22 April 1975. Menyelesaikan pendidikan terakhir di S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Penulis menyukai kegiatan menjelajah alam, membaca buku, menelusuri tempat-tempat bersejarah, dan bersepeda. Buku-buku yang pernah diterbitkan antara lain: *Menyibak Panasnya Asap Merapi*, *Percakapan di Jalan Kenangan*, *Bregodo Surjan Ireng*, *Revolusi Kemerdekaan Indonesia di Mata Tan Malaka*, *Joko Umar dan Pelarian dari Mataram*, *Kesaksian Sang Pasir*, *Situs Surocolo Mata Rantai Sejarah yang Terabaikan*, dan *Raden Rangga III Gugat*.

## Fatma Rochmana



Fatma Rochmana adalah sarjana pendidikan Seni Rupa. Saat ini berprofesi sebagai seorang guru lukis di beberapa sekolah TK dan SD di Yogyakarta. Hobi menggambar sejak kecil dan memulai karir sebagai ilustrator buku anak sejak tahun 2022. Karyanya bisa dilihat di instagram @fatmarochma. Dan bisa dihubungi melalui posel fatmarochma59@gmail.com.

## Sri Sabakti



Sri Sabakti dilahirkan di Sragen, Jawa Tengah. Sejak 1998 hingga pertengahan tahun 2020, ia menjadi PNS di Balai Bahasa Provinsi Riau. Pada bulan Juli 2020, ia kemudian pindah ke Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta hingga saat ini. Keterlibatan dalam dunia sastra, di antaranya ia telah menulis buku bacaan untuk anak dengan judul *Kisah Burung Udang dan Ikan Toman* (2017) dan *21 Cerita Rakyat Bumi Lancang Kuning* (2010). Selain itu, ia juga membuat karya tulis yang dimuat di beberapa jurnal dan surat kabar. Dalam dunia penyuntingan, Sri Sabakti beberapa kali dilibatkan dalam tim penyuntingan di Balai Bahasa DIY. Ia dilibatkan untuk menyunting karya sastra hasil sayembara yang dilaksanakan oleh Balai Bahasa DIY, khususnya cerita anak, baik yang berbahasa Jawa maupun berbahasa Indonesia (2021–2023).



MILIK NEGARA  
TIDAK DIPERDAGANGKAN

# BENTHIK

Anak-anak desa mempunyai banyak permainan. Salah satunya yaitu benthik. Mainan yang menggunakan alat dari kayu yang disebut benthong dan janak. Bagi Doni, Joko, Yatno, dan Andri, mainan benthik lebih menyenangkan daripada mainan HP. Bermain benthik bisa mempererat pertemanan diantara mereka. Oleh karena itu, setiap habis sekolah, Doni dan kawan-kawan selalu bermain benthik. Mari kita ikuti kesenangan Doni dan kawan-kawan dalam bermain benthik!



**Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Republik Indonesia  
2023**