

## **THE MAGICAL POWER OF DROIDS IN THE WEBTOON NUSANTARA DROID WAR AS A REPRESENTATION OF INDONESIAN CULTURE**

**Moh. Daffa Nugraha<sup>1</sup>, Dina Nurmalisa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>[daffanugraha953@gmail.com](mailto:daffanugraha953@gmail.com), <sup>2</sup>[dinanurma.pbsi@gmail.com](mailto:dinanurma.pbsi@gmail.com)

**Corresponding Author : <sup>1</sup>Dina Nurmalisa**

### **Abstract**

*This study aims to uncover the magical powers of droids in the Nusantara Webtoon Droid War (NDW), which is believed to represent Indonesian culture, especially folklore. As a digital medium, Webtoon has the potential to serve as a new platform for preserving and disseminating local culture to younger generations. The researcher uses a qualitative method with a mimesis approach to examine cultural realities within popular literary works. The main theoretical foundation of this study is Deborah Chester's Fantasy Formula theory, particularly the concept of magic, which plays an important role in story development. The results show that the droids in the NDW story—including the Keong Mas, Nyi Roro Kidul, Suanggi, and Tuyul droids—are not merely fantasy elements but represent legends, myths, and ghosts from Indonesia. The physical forms and skill cards of these four droids are modern adaptations of the supernatural forms and powers associated with Keong Mas (Candra Kirana), Nyi Roro Kidul, the Suanggi ghost, and the Tuyul ghost in Indonesian folklore. This confirms that Indonesian society still strongly holds beliefs in mystical phenomena. Furthermore, the Webtoon functions not only as a digital entertainment medium but also as a collaborative platform blending local and modern elements in an effort to preserve Indonesian culture. This study can contribute to literary studies, especially those focusing on the development of creative literary works rooted in local cultural elements.*

**Keywords:** *Webtoon, Nusantara Droid War, popular literature, Indonesian culture, magic*

## **KEKUATAN MAGIS DROID DALAM WEBTOON NUSANTARA DROID WAR SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA**

### **Abstrak**

*Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengungkap kekuatan magis droid dalam Webtoon Nusantara Droid War (NDW) yang diduga merepresentasikan budaya Indonesia, terutama cerita-cerita rakyat. Sebagai media digital, Webtoon berpotensi menjadi sarana baru dalam pelestarian dan penyebaran budaya lokal kepada generasi muda. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan mimesis untuk melihat realitas budaya di dalam karya sastra populer. Landasan teori utama dalam penelitian menggunakan teori Formula Fantasi dari Deborah Chester, terutama bagian konsep sihir yang berperan penting dalam mengembangkan cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa droid dalam cerita NDW, meliputi droid Keong Mas, Nyi Roro Kidul, Suanggi, dan Tuyul bukan sekadar elemen fantasi, melainkan alat representasi dari cerita legenda, mitos, dan hantu Indonesia. Fisik dan kartu skill 4 droid tersebut merupakan adaptasi modern dari wujud dan kekuatan gaib yang melekat pada sosok Keong Mas (Candra Kirana), Nyi Roro Kidul, hantu Suanggi, dan hantu Tuyul dalam cerita rakyat Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa masyarakat Indonesia masih kental akan kepercayaan terhadap hal-hal mistis. Adapun Webtoon tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan digital, melainkan media kolaborasi antara unsur lokal dan modern sebagai upaya mempertahankan budaya Indonesia.*

*Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi studi sastra, terutama yang berfokus pada pengembangan karya sastra kreatif yang berakar dari unsur-unsur budaya lokal.*

**Kata Kunci:** *Webtoon, Nusantara Droid War, sastra populer, budaya Indonesia, magis*

## PENDAHULUAN

Pada abad 21, teknologi berperan dalam transformasi penyajian sastra dari cetak menjadi digital. Produk modernisasi karya sastra dapat ditemui dalam Webtoon sebagai *platform* digital yang menyediakan komik. Aplikasi Webtoon hadir di Indonesia pada tahun 2015 dan menarik perhatian masyarakat Indonesia dengan ±2 juta pengikut di sosial media resmi (Rezeki & Ananda, 2022: 10-12). Salah satu karya anak bangsa dalam Webtoon yang patut diperhitungkan adalah “Nusantara *Droid War*” (NDW), karya Vega Mandalika. NDW termasuk ke dalam sastra populer karena kontennya yang mudah dipahami dan menghibur sehingga digemari khalayak ramai (Trisna et al., 2021: 10). Hal tersebut dibuktikan dengan pencapaian komik NDW yang mampu menarik antusiasme pembaca dengan total lebih dari 100 juta kali tayang dan rating hampir sempurna, yaitu 9,77/10.

Sebagai produk sastra populer, komik NDW menyajikan kisah fantasi modern berupa pertarungan antar *droid* atau humanoid yang memiliki kekuatan magis. Kehadiran kekuatan magis atau supranatural adalah bagian penting dalam cerita fantasi. Kekuatan tersebut dapat bersumber dari makhluk gaib, alam, atau berkah dewa-dewi, dan diaktifkan melalui ritual, mantra, pikiran, atau emosi (Chester, 2016: 35-36). Tokoh *droid* di dalam NDW memiliki wujud dan kekuatan yang mirip dengan cerita legenda, mitos, cerita rakyat, hingga tarian daerah Indonesia.

Beberapa penelitian terdahulu sudah melakukan analisis terhadap Webtoon, meliputi Abdunnashir et al. (2024); Nufiarni et al. (2024); Setiawan & Nufiarni (2023); dan Putri et al. (2021). Keempat penelitian tersebut berjenis kualitatif dan mengkaji objek Webtoon NDW, kecuali penelitian milik Putri et al. (2021) yang mengambil objek Webtoon Sri Asih, Hantu +62, Jajan Squad, Eggroid, dan Pasutri Gaje. Perbedaan dengan penelitian ini terletak dalam teori yang digunakan. Penelitian Nufiarni et al. (2024) menggunakan teori Roland Barthes, sedangkan

penelitian Setiawan & Nufiarni (2023) mengambil referensi dari *folklore process* milik Honko. Kedua penelitian tersebut secara khusus menyimpulkan bahwa fisik dan kekuatan magis dari *droid* Arjuna, Karna, Gatotkaca, dan Malin Kundang adalah modifikasi dari cerita epos Mahabarata dan legenda Indonesia. Secara garis besar, hasil dari keempat penelitian tersebut menunjukkan bahwa Webtoon, terutama Webtoon NDW menjadi media belajar siswa dan sarana memperkenalkan budaya Indonesia, meliputi cerita rakyat, kuliner, dan kebiasaan masyarakat Indonesia ke pasar lokal bahkan internasional.

Dengan demikian, Webtoon NDW tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berpotensi menjadi media pelestarian budaya Indonesia yang direpresentasikan melalui kekuatan magis milik para *droid*. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti akan menganalisis kekuatan magis para *droid* dalam Webtoon “Nusantara *Droid War*” yang diduga merepresentasikan budaya Indonesia.

## **METODE**

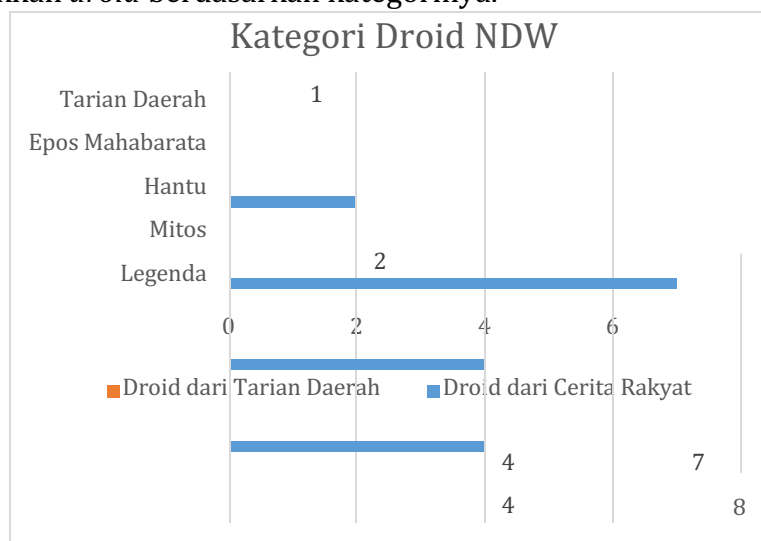
Penelitian ini berjenis kualitatif yang menggunakan data selain data angka (statistik) (Parwoto, 2024: 1). Pendekatan yang digunakan adalah teori mimesis yang memandang karya sastra adalah cerminan dari realitas sosial dan budaya masyarakat (Semi, 2021: 42). Pendekatan tersebut dipilih untuk mengetahui nilai-nilai budaya yang tercermin dalam kekuatan magis *droid* dan diadaptasi sesuai dengan cerita fantasi modern. Konsep *magic* (sihir) dari Chester (2016: 35-36) berfungsi membantu peneliti memahami sumber, cara, dan peran kekuatan magis di dalam cerita NDW.

Data berupa gambar yang bersumber dari episode 1-50 Webtoon NDW, yang diduga mengandung representasi budaya di dalam kekuatan magis. Teori dan pendekatan tersebut akan digunakan dalam menganalisis kekuatan magis yang memuat unsur budaya Indonesia, terutama cerita rakyat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

## Hasil

Setelah pengumpulan dan kondensasi data, peneliti menyimpulkan bahwa *droid* dalam cerita NDW terbagi ke dalam beberapa kategori budaya yang direpresentasikannya. Terdapat *droid* yang memuat unsur budaya lisan, seperti cerita rakyat (legenda, mitos, hantu, epos), dan tarian daerah. Berikut pengelompokan *droid* berdasarkan kategorinya.



(Gambar 1. Bar Chart Kategori *Droid* NDW)

Penelitian ini akan berfokus pada *droid* yang merepresentasikan cerita rakyat Indonesia, meliputi *droid* Keong Mas, Nyi Roro Kidul, hantu Suanggi, dan hantu Tuyul. Kemudian, keempat *droid* tersebut akan dianalisis menggunakan teori dari Deborah Chester yang membahas sumber sihir serta pendekatan mimesis.

### Pembahasan A. *Droid* Keong Mas

Keong Mas merupakan cerita legenda dari Jawa Timur yang mengisahkan perempuan bernama Dewi Galuh Candra Kirana yang dikutuk menjadi keong berwarna emas akibat kecemburuan saudarinya. Dalam wujud tersebut, Candra Kirana terseret ombak laut dan terombang-ambing hingga terdampar di suatu tempat (Utami, 2023: 62-63). Di dalam cerita NDW, terdapat kemiripan antara salah satu tokoh *droid* dengan sosok Candra Kirana yang merupakan manusia setengah keong. Fisiknya digambarkan sebagai perempuan dengan cangkang emas di tangan yang berfungsi sebagai alat bertarung dan dapat berganti sesuai kebutuhan.



Gambar 1. *Droid Keong Mas*

Sumber: Webtoon NDW

Berdasarkan gambar tersebut, *droid* Keong Mas juga mengambil nama dan fisik serupa dengan kisah Candra Kirana saat dikutuk menjadi keong berwarna emas. *Droid* Keong Mas beberapa kali menggunakan kartu skill yang dapat mengubah senjatanya. Kartu skill pertama adalah "**Cangkang Troka**" yang memodifikasi cangkangnya menjadi lebih ramping dan tajam seperti bor untuk menggali tanah. Kartu skill selanjutnya bernama "**Cangkang Triton**" yang mengganti cangkang *droid* Keong Mas menjadi bentuk meriam berwarna biru laut, dengan kekuatan menembakkan gelombang suara.



(Gambar 2. Kartu skill "**Cangkang Troka**")

Sumber: Webtoon NDW



(Gambar 3. Kartu skill "**Cangkang Triton**")

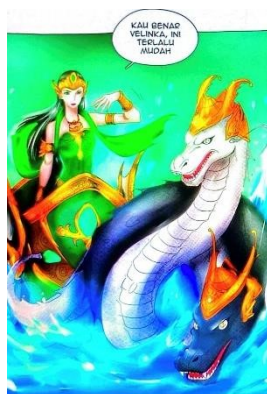
Sumber: Webtoon NDW

Walaupun kekuatan magis dalam "**Cangkang Troka**" tidak terdapat dalam cerita aslinya, tetapi warna emas dan perubahan bentuk cangkang berkaitan dengan transformasi wujud Candra Kirana setelah terkena kutukan. Perubahan wujud itu juga terdapat dalam kartu skill "**Cangkang Triton**" yang mengganti cangkang menjadi bentuk meriam warna biru laut. Kartu skill ini mewakili kekuatan Candra Kirana dalam bertahan hidup saat terombang-ambing di lautan.

Maka dari itu, *droid* Keong Mas merupakan representasi dari tokoh Candra Kirana dalam cerita legenda “Keong Mas” yang sudah mengalami modernisasi. Transformasi wujud manusia ke keong divisualisasikan ke dalam karakter dan kekuatan magis *droid* Keong Mas dalam cerita NDW. Pergeseran fungsi cangkang dari alat pertahanan menjadi senjata *droid* adalah bentuk kolaborasi antara nilai budaya dan cerita fantasi modern.

### B. *Droid* Nyi Roro Kidul

Menurut cerita mitos, Nyi Roro Kidul adalah seorang anak raja bernama Dewi Kadita, yang sembuh dari kutukan sesudah menceburkan dirinya ke laut selatan. Kemudian, mendapatkan kekuatan supranatural dan menjadi penguasa di sana (Utami, 2023: 61). Sosok tersebut sangat identik dengan warna hijau yang memunculkan mitos larangan berpakaian atau mengenakan atribut hijau di pantai selatan (Kusumah & Resmisari, 2024: 2). Hal itu dipercaya menjadi penyebab seseorang hilang ditelan ombak di pantai selatan karena menarik perhatian Nyi Roro Kidul. Pada cerita NDW, terdapat satu *droid* yang diilustrasikan dengan fisik seorang wanita berparas cantik, berpakaian serba hijau, mengenakan mahkota emas, dan mengendarai kereta kaca.



(Gambar *Droid* Nyi Roro Kidul)

Sumber: Webtoon NDW

Visualisasi *droid* dalam gambar tersebut menyerupai wujud asli dari Nyi Roro Kidul yang dipercaya oleh masyarakat Indonesia. Di dalam cerita NDW, *droid*

Nyi Roro Kidul berperan sebagai petarung yang dibekali dengan beberapa kartu skill, seperti **“Kereta Kencana Naga”**. Kekuatan magis dalam kartu skill ini memungkinkan *droid* untuk memunculkan air (sebagai alat menyerang dan bertahan) dalam jumlah besar, meskipun berada di daratan. Kartu skill tersebut juga dapat memanggil kereta kencana yang ditarik oleh sepasang naga. Di samping itu, *droid* Nyi Roro Kidul memiliki kartu skill **“Rawaja Tirta”** yang mampu memanggil naga air raksasa untuk melindunginya dari serangan musuh.



(Gambar 5. Kartu skill “Kereta Kencana Naga”)

Sumber: Webtoon NDW



(Gambar 6. Kartu skill “Rawaja Tirta”)

Sumber: Webtoon NDW

Jika melihat gambar tersebut, maka kekuatan utama dalam kartu skill milik *droid* Nyi Roro Kidul adalah elemen air. Kekuatan magis tersebut selaras dengan mitos Nyi Roro Kidul yang mampu mengendalikan laut (Khairani, 2023). Kekuatan lain yang dimunculkan adalah kereta kencana yang ditarik oleh naga. Dalam budaya Jawa, naga merupakan simbol dari keselamatan hidup (Sera, 2025: 24). Hal itu selaras dengan fungsi naga sebagai wujud kekuatan dan pelindung *droid* Nyi Roro Kidul. Oleh karena itu, kehadiran naga merupakan improvisasi yang membedakan cerita NDW dengan kepercayaan masyarakat Indonesia.

Dengan demikian, *droid* Nyi Roro Kidul merupakan representasi dari mitos Nyi Roro Kidul, dengan tetap mempertahankan ciri khas utama, yaitu wanita cantik, berpakaian serba hijau, bermahkotakan emas, dan menaiki kereta kencana. Kekuatan Magis dari kartu skill tersebut juga mencerminkan kekuatan supranatural Nyi Roro Kidul yang mampu mengontrol lautan. Lalu, diimprovisasi oleh Vega Mandalika menjadi beragam kekuatan magis yang berfungsi sebagai alat bertarung.

### C. *Droid Suanggi*

Suanggi merupakan hantu jahat dari Indonesia Timur yang digambarkan sebagai sosok jelek, kotor, malas mandi, mengenakan pakaian compang-camping, dan bermata merah. Masyarakat Indonesia Timur mempercayai bahwa Suanggi adalah orang (penyihir/dukun) yang bersekutu dengan roh jahat dan mendapatkan kekuatan gaib atau ilmu hitam. Kekuatan itu digunakan oleh Suanggi untuk menyakiti manusia, dengan menyebarkan penyakit, merusak harta benda, hingga menghilangkan nyawa (Bernadus, 2025: 81-82). Sosok Suanggi dapat mencelakai korban, baik dari jarak dekat maupun jauh, yaitu dengan melakukan *doti-doti* (sejenis santet) atau dengan membunuhnya langsung (lewat penyiksaan). Tujuannya adalah memakan daging manusia untuk meningkatkan ilmu hitamnya atau atas permintaan klien yang ingin menyingkirkan musuhnya. Umumnya Suanggi akan menjelma menjadi hewan untuk mendekati korbannya (Anonim, 2022; Silooy, 2023: 85). Dalam cerita NDW, terdapat karakter *droid* yang mempunyai kesamaan fisik dengan sosok hantu Suanggi.



(Gambar *Droid Suanggi*)

Sumber: Webtoon NDW

Berdasarkan gambar tersebut, *droid* bernama Suanggi mengenakan pakaian yang sudah terkoyak dan hanya menutupi area tertentu, tubuhnya sangat hitam, berwajah buruk rupa, dan memakai atribut tengkorak yang identik dengan penyihir jahat. Visualisasi *droid* tersebut menyerupai sosok Hantu Suanggi yang dipercaya oleh masyarakat Indonesia Timur. Pada cerita NDW, *droid* Suanggi menunjukkan kekuatannya dengan menciptakan kawanan serigala bermata merah dari asap hitam miliknya.



(Gambar Kekuatan memanggil kawanan serigala)

Sumber: Webtoon NDW



(Gambar Kekuatan memanggil kawanan serigala)

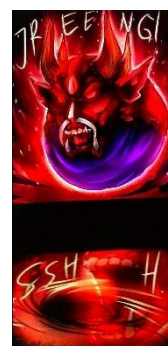
Sumber: Webtoon NDW

Kekuatan tersebut sesuai dengan cerita hantu Suanggi yang dapat bertransformasi menjadi hewan untuk mengintai targetnya. Di samping itu, *droid* Suanggi memiliki beberapa kartu skill untuk bertarung, seperti kartu skill “**Kegelapan Total**”. Setelah diaktifkan, kekuatan hitam akan muncul di kedua tangannya. Jika kekuatan tersebut disatukan, maka area sekitar lawan akan tertutup asap hitam pekat yang menyulitkan pandangan mereka. Kartu skill ini juga dapat menghadirkan ilusi dari orang yang tidak disukai korban dan mencelakainya hingga salah satu pihak menang. Kartu skill lainnya adalah “**Gerbang Iblis**” yang menyebabkan perubahan *droid* Suanggi menjadi sosok iblis banteng raksasa. *Droid* Suanggi dapat menciptakan semacam lubang hitam di mulutnya dan mampu menyedot segala sesuatu di sekitarnya, termasuk manusia.



(Gambar Kartu skill “Kegelapan Total”)

Sumber: Webtoon NDW



(Gambar Kartu skill “Gerbang Iblis”)

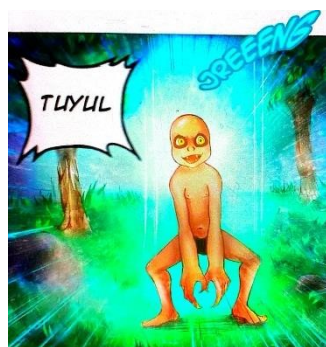
Sumber: Webtoon NDW

Berdasarkan penjelasan tersebut, *droid* Suanggi mengeluarkan kekuatan ilmu hitam untuk melawan musuhnya. Kekuatan magis *droid* Suanggi yang dapat menciptakan kawanan serigala merupakan modifikasi dari kemampuan penjelmaan hantu Suanggi. Selain itu, kekuatan dari kartu skill “Kegelapan Total” merupakan

adaptasi dari santet (doti-doti). Dalam konteks cerita NDW, santet diwujudkan dengan menghadirkan ilusi orang yang dibenci korban dan memaksanya untuk saling bertarung hingga ada yang kalah. Sedangkan, kartu skill “Gerbang Iblis” adalah wujud persekutuan manusia dengan roh jahat dan kekejaman Suanggi yang memakan daging manusia demi memperkuat ilmu hitam. Dengan demikian, baik fisik maupun kekuatan magis *droid* Suanggi merepresentasikan sosok hantu Suanggi yang sangat dipercaya oleh masyarakat Indonesia Timur.

#### D. *Droid* Tuyul

Tuyul merupakan hantu yang sangat terkenal di Indonesia, khususnya Pulau Jawa. Masyarakat mempercayai bahwa Tuyul adalah arwah anak kecil yang dipanggil dukun karena menginginkan kekayaan secara instan. Hantu Tuyul akan keluar di malam hari untuk mencuri uang atau harta benda tanpa disadari oleh pemiliknya (Afni, 2020: 97-98; Anonim, 2024). Dalam cerita NDW, peneliti menemukan karakter *droid* yang menyerupai hantu Tuyul.



(Gambar . *Droid* Tuyul)

Sumber: Webtoon NDW

Berdasarkan gambar tersebut, wujud dari *droid* bernama Tuyul digambarkan sebagai anak kecil berkepala botak dan hanya mengenakan celana dalam, yang memiliki kemiripan dengan sosok hantu Tuyul. Pada cerita NDW, *droid* ini memiliki peran untuk bertarung sehingga dilengkapi dengan beberapa kartu skill sebagai alat pertarungan, seperti kartu skill “**Tidak Tampak**”. Kartu skill ini memungkinkan *droid* untuk menghilang sementara waktu sehingga lawan kesulitan menentukan posisinya. Kartu skill lain yang digunakan oleh *droid* Tuyul adalah “**Nyolong**”.

Setelah kartu skill diaktifkan, tubuh *droid* Tuyul akan dipenuhi bercak ungu dan memakai semacam topeng mata. Kekuatan magis yang termuat di dalam kartu skill tersebut dapat meningkatkan kemampuan fisik *droid* Tuyul agar dapat mencuri senjata bahkan kartu skill lawan.



(Gambar . Kartu skill “Tidak Tampak”)

Sumber: Webtoon NDW



(Gambar . Kartu skill “Nyolong”)

Sumber: Webtoon NDW

Kekuatan dari 2 kartu skill tersebut memiliki asosiasi dengan cerita mitos Tuyul yang dipercaya oleh masyarakat Indonesia. Hantu dikisahkan dapat menampakkan dirinya sesuka hati dan memunculkan teror kepada manusia, terutama Tuyul. Hantu ini sangat dikenal dengan kegemarannya dalam mencuri benda berharga milik manusia (Afni, 2020: 97). Maka dari itu, *droid* Tuyul merupakan representasi dari kisah hantu Tuyul yang masih diyakini oleh masyarakat Indonesia. Dalam NDW, visualisasi *droid* tersebut sangat mirip dengan sosok Tuyul di dalam cerita mitos. Sedangkan, kekuatan magis *droid* Tuyul bersumber dari kekuatan supranatural milik hantu Tuyul yang sudah dimodifikasi untuk keperluan cerita fantasi.

## PENUTUP

Peneliti menyimpulkan bahwa karakter *droid* Keong Mas, Nyi Roro Kidul, Suanggi, dan Tuyul dalam cerita NDW merepresentasikan kekayaan budaya lisan (cerita legenda, mitos, dan hantu) Indonesia. Fisik dan kekuatan magis yang dihadirkan dalam *droid* merupakan modifikasi dari sosok dalam cerita legenda Keong Mas, cerita mitos Nyi Roro Kidul, dan cerita hantu Suanggi serta hantu Tuyul.

Hal ini menegaskan bahwa masyarakat Indonesia masih mempercayai hal-hal mistis di sekitar mereka. Adapun proses transformasi kekuatan gaib menjadi kekuatan magis yang terkandung dalam kartu skill menjembatani gap antara budaya dan modernitas. Dengan demikian, Webtoon, terutama NDW tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pelestarian dan penyebaran budaya Indonesia. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dalam studi sastra, terutama pengembangan karya sastra kreatif yang mengangkat tema budaya lokal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdunnashir, N., Umayu, N. M., & Andriyan, S. N. (2024). Pemanfaatan Media Digital Webtoon Nusantara *Droid War* Karya Vega Mandalika untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Rakyat Nusantara kepada Siswa SMA. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 26–35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/jo.v12i1.18349>
- Afni, F. N. (2020). Kepercayaan Dinamisme Masyarakat Postkolonial Jawa dalam Novel Entrok Karya Okky Madasari. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(3). <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v8i3.1508>
- Anonim. (2022). *Mengenal Apa Itu Suanggi, Hantu Ilmu Hitam Paling Menyeramkan di Tanah Papua*. Kumparan.Com. Diambil 15 Mei 2025 dari, <https://kumparan.com/berita-hari-ini/mengenal-apa-itu-suanggi-hantuilmu-hitam-paling-menyeramkan-di-tanah-papua-1yiWz7YHGj9>
- Anonim. (2024). *Asal-usul Tuyul sebagai Makhluk Halus dalam Mitologi Jawa*. Kumparan.Com. Diambil 14 Mei 2025 dari, <https://kumparan.com/sejarahdan-sosial/asal-usul-tuyul-sebagai-makhluk-halus-dalam-mitologi-jawa244SgS1xbII/full>
- Bernadus, M. E. (2025). Suanggi dalam Pandangan Masyarakat Lamaholot dan Pengaruhnya terhadap Penghayatan Iman Katolik. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.23887/jabi.v7i1.82095>
- Chester, D. (2016). *The Fantasy Fiction Formula*. Manchester University Press.
- Khairani, J. N. (2023). *Perbedaan Legenda Ratu Pantai Selatan: Nyi Roro Kidul dan Nyi Blorong*. Detik.Com. Diambil 15 Mei 2025 dari, <https://www.detik.com/jogja/budaya/d-7081718/perbedaan-legendaratu-pantai-selatan-nyiroro-kidul-dan-nyiblorong>

- Kusumah, K. L., & Resmisari, G. (2024). Ekplorasi Mitos Nyi Roro Kidul dalam Rancangan Typeface. *E-Proceeding*, 1–16. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2991>
- Nufiarni, R., Nurmansyah, M. A., & Setiawan, F. N. (2024). Kajian Intertekstual dalam Webtoon Nusantara *Droid War*. *HALUAN SASTRA BUDAYA*, 8(2), 244–258. <https://jurnal.uns.ac.id/hsb/article/view/78140/48324>
- Parwoto. (2024). *Penelitian Kualitatif untuk Pendidikan: Pengantar Teori dan Metode*. Deepublish.
- Putri, A. C., Silvia, E., Azzahra, S., & Bahtiar, A. (2021). Pengenalan Lokalitas Budaya Indonesia ke Mancanegara melalui Webtoon. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 5(2), 152–164. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25157/literasi.v5i2.5343>
- Rezeki, Y. A., & Ananda, C. R. (2022). *Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Webcomic Fisika Webtoon Menggunakan Story Board That*. Ruang Karya.
- Semi, A. (2021). *Kritik Sastra* (T. P. Angkasa (ed.)). Bandung: Angkasa.
- Sera, N. K. (2025). Integrasi Elemen Budaya Jawa pada Bentuk Atap dan Simbol Ragam Hiam di Area Altar Gereja Katolik St. Paulus Sendangguwo, Semarang. *Jurnal Arsitektur Pendapa*, 8(1), 18–29. <https://doi.org/10.37631/pendapa.v8i1.1489>
- Setiawan, F. N., & Nufiarni, R. (2023). Kontekstualisasi Folklor tentang Arjuna, Karna, dan Gatotkaca ke Media Komik Digital. *JIB: Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 34–43. <https://doi.org/10.34050/jib.v11i2.27264>
- Silooy, C. V. (2023). Perdukunan, Sihir, dan Ragamnya: Sebuah Upaya untuk Memahami Praktik Rahasia dalam Narasi-narasi Kisah para Rasul. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 6(1), 81–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.47457/phr.v6i1.338>
- Trisna, B. H., Mahyudi, J., & Khairussibyan, M. (2021). Analisis Formula dalam Novel Kami (Bukan) Sarjana Kertas Karya J. S Khairen: Kajian Formula Sastra Populer. *Jurnal BASTRINDO: Kajian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 9–19. <https://doi.org/10.29303/jb.v2i1.98>
- Utami, N. (2023). *63 Legenda, Cerita, Mitos, Fabel Nusantara* (J. R. N. (ed.)). Jakarta: anak kita.