

DESAIN KARAKTER MAKHLUK MITOS NUSANTARA SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI BUDAYA LOKAL

Rajendra Priopinggala¹, Desy Sugianti², Rizki Taufik Rakhman³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

E-mail: [*rendra1596@gmail.com](mailto:rendra1596@gmail.com)¹, desy.sugianti@unj.ac.id², rizkitaufikrakhman@unj.ac.id³

ABSTRAK

Makhluk mitos Nusantara merupakan bagian dari warisan budaya yang merepresentasikan nilai, kepercayaan, serta pandangan hidup masyarakat Indonesia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat generasi muda terhadap mitos lokal akibat dominasi budaya populer global. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan kerangka *Design Thinking* yang mencakup tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara narasumber ahli, kuesioner, serta Focus Group Discussion (FGD) dengan audiens berusia 14–15 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi karakter mitos bergaya kartun sederhana dengan warna kontras mendapat respons positif dari audiens. Penelitian ini membuktikan bahwa desain karakter dapat menjadi media yang efektif apabila dikembangkan berdasarkan pemahaman konteks budaya dan preferensi pengguna. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut terhadap karakter mitos lain untuk memperkaya keragaman budaya lokal.

Kata kunci

Budaya, Desain Karakter, Makhluk Mitos

ABSTRACT

Mythical creatures of the Indonesian archipelago are part of the cultural heritage that represents the values, beliefs, and worldviews of Indonesian society. This study was motivated by the declining interest of the younger generation in local myths due to the dominance of global popular culture. The method used was qualitative with a Design Thinking framework that included the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was collected through observation, interviews with expert sources, questionnaires, and Focus Group Discussions (FGD) with audiences aged 14–15 years. The results of the study show that the visualization of mythical characters in a simple cartoon style with contrasting colors received a positive response from the audience. This study proves that character design can be an effective medium if developed based on an understanding of the cultural context and user preferences. This study recommends further development of other mythical characters to enrich local cultural diversity.

Keywords

Character Design, Culture, Mythical Beast

1. PENDAHULUAN

Mitos Nusantara merupakan bagian integral dari warisan budaya Indonesia yang tumbuh dan berkembang melalui tradisi lisan maupun tulisan di berbagai daerah. Setiap wilayah memiliki cerita mitos dengan karakter dan simbol yang mencerminkan nilai, kepercayaan, serta pandangan hidup masyarakat setempat. Namun dengan adanya perkembangan teknologi, perhatian generasi muda terhadap mitos lokal cenderung mengalami penurunan. Dominasi budaya asing yang masif melalui media sosial, televisi, dan internet secara tidak langsung menggeser posisi mitos Nusantara dalam ruang

konsumsi budaya masyarakat, khususnya pada kelompok usia remaja (Lestari and Utami, 2024).

Mitos tidak dapat dipandang sekadar sebagai cerita fiktif atau hiburan semata, melainkan memiliki fungsi sosial dan budaya yang penting. Mitos berperan dalam menjelaskan fenomena alam, memperkuat nilai moral dan sosial, serta membangun identitas dan solidaritas kelompok dalam masyarakat (Arahman dkk., 2024). Keberadaan makhluk mitos dalam dongeng rakyat sering kali merepresentasikan keyakinan, norma, dan tradisi lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Oleh karena itu, karakter mitos dapat menjadi media strategis untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya Nusantara kepada masyarakat luas, terutama generasi muda, melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan zaman (Kumala Sari and Murtiyoso, 2024).

Dalam perancangan visual, identitas budaya memiliki peran penting sebagai dasar pengembangan desain karakter. Identitas tersebut berkaitan erat dengan nilai-nilai budaya yang melekat pada suatu masyarakat, sehingga dapat menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan produk desain yang memiliki kekhasan lokal (Sihotang & Diningrat, 2025). Karakter dongeng mitos selama ini dikenal melalui cerita lisan atau media hiburan populer. Namun, untuk menjangkau generasi muda secara lebih efektif, perlu pengembangan ulang dalam bentuk desain karakter yang lebih dekat dengan preferensi visual generasi muda.

Penelitian ini berfokus pada perancangan desain karakter dongeng mitos Nusantara sebagai media edukasi dan apresiasi budaya lokal. Permasalahan penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana pengembangan konsep dongeng karakter dongeng mitos Nusantara ke dalam desain karakter, (2) Bagaimana perwujudannya dalam karakter visual desain karakter, (3) Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam perancangan karya tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan konsep desain karakter yang mampu merepresentasikan identitas budaya daerah asal mitos, mewujudkan karakteristik visual makhluk mitos Nusantara yang sesuai dengan preferensi pengguna, serta mengelola media dan teknik perancangan karya desain karakter secara efektif. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi media kreatif yang tidak hanya memperkenalkan kembali kekayaan mitologi Nusantara, tetapi juga relevan dan mudah diterima oleh generasi muda.

2. METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang menitikberatkan pada proses penciptaan karya seni berbasis riset. Metode ini terdiri dari beberapa fase terstruktur yang terdiri dari memahami kebutuhan pengguna (*emphatize*), menentukan masalah (*define*), mengembangkan ide (*ideate*), mengembangkan produk berdasarkan ide (*protoyping*), dan menguji produk (*test*) (Ardhianto and Moniaga, 2020). Pendekatan ini digunakan karena berorientasi pada pengguna dan memungkinkan peneliti untuk memahami nilai budaya yang terkandung dalam karakter mitos Nusantara sebagai objek visual.

2.1 *Emphatize*

Penelitian diawali dengan identifikasi permasalahan yang bersumber dari keresahan terhadap semakin berkurangnya eksposur mitos Nusantara di tengah dominasi budaya asing dalam media digital. Tahap ini dilakukan melalui pengamatan fenomena sosial, studi literatur, serta pengumpulan data melalui kuesioner untuk memahami tingkat pemahaman dan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda,

terhadap makhluk mitos Nusantara. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merumuskan fokus perancangan desain karakter.

2.2 Define

Pada tahap ini dilakukan perumusan masalah secara spesifik berdasarkan data yang ada. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi media, penyebaran kuesioner kepada calon pengguna, wawancara semi-terstruktur dengan narasumber ahli materi penulis kisah horor Dio Setta, serta *Focus Group Discussion* (FGD) bersama remaja berusia 14–15 tahun sebagai target audiens. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memungkinkan pendalaman informasi secara fleksibel dan kontekstual (Romdona dkk., 2025), sedangkan FGD digunakan untuk menggali persepsi, preferensi visual, serta kebutuhan pengguna secara kolektif (Wijaya & Perdana, 2023).

2.3 Ideate

Pada tahap ini mencakup eksplorasi konsep visual, gaya ilustrasi, serta pendekatan desain karakter yang mampu merepresentasikan identitas budaya makhluk mitos Nusantara. Media desain karakter dipilih sebagai sarana utama karena dinilai fleksibel dan memiliki potensi luas untuk menyampaikan nilai budaya secara visual dan komunikatif kepada generasi muda.

2.4 Prototype

Tahap ini diwujudkan melalui proses visualisasi desain karakter, dimulai dari pembuatan sketsa kasar, eksplorasi bentuk dan ekspresi, hingga pengembangan visual akhir. Setiap desain karakter disusun dengan mempertimbangkan atribut budaya daerah asal, karakteristik mitos, serta kesesuaian dengan preferensi visual audiens.

2.5 Test

Tahap ini dilakukan dengan menguji hasil perancangan kepada calon pengguna melalui uji coba karya. Umpan balik yang diperoleh dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas desain karakter sebagai media representasi budaya lokal. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa karakter yang dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi dan nilai budaya mitos Nusantara secara tepat dan mudah dipahami.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil dan pembahasan perancangan desain karakter makhluk mitos Nusantara sebagai media representasi budaya lokal. Uraian difokuskan pada pemaparan hasil perancangan yang dianalisis berdasarkan rumusan masalah, mencakup pengembangan konsep, perwujudan karakteristik visual, serta pengelolaan media dan teknik perancangan. Pembahasan disusun dengan menautkan temuan data, landasan konseptual, dan hasil visual perancangan secara terintegrasi, sehingga menunjukkan keterkaitan antara proses kreatif dan tujuan penelitian.

3.1 Proses Perancangan

Proses perancangan desain karakter makhluk mitos Nusantara diawali dengan pengumpulan data sebagai landasan konseptual dan visual. Data diperoleh melalui observasi media, studi literatur, penyebaran kuesioner kepada calon pengguna, wawancara semi-terstruktur dengan narasumber ahli materi, serta *Focus Group Discussion* (FGD) bersama remaja usia 14–15 tahun sebagai target audiens.

Observasi media dilakukan melalui acara JICAF 2025 untuk mengidentifikasi potensi pengembangan desain karakter pada berbagai bentuk media, sementara studi literatur digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai mitos Nusantara dan desain karakter.

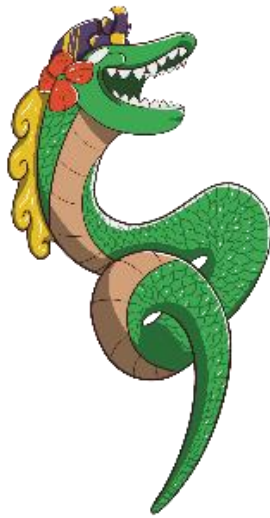
Hasil kuesioner kepada 55 responden dan FGD bersama 7 remaja usia 14–15 tahun menunjukkan bahwa pemahaman calon pengguna terhadap makhluk mitos Nusantara masih terbatas, namun terdapat ketertarikan tinggi terhadap penyajian karya desain karakter. Selain itu, hasil dari FGD juga mendapati bahwa audiens menganggap visual dari desain karakter sangat penting karena membuat masing-masing karakter mudah diingat.

Wawancara dengan narasumber ahli materi, penulis kisah horor Dio Setta, menegaskan pentingnya menjaga keterkaitan antara karakter mitos dan konteks budaya lokal agar nilai serta makna aslinya tetap terjaga. Menurut narasumber, ilustrasi memiliki peran strategis dalam menghidupkan karakter melalui penguatan latar belakang dan visual khas, sehingga audiens dapat merasakan kehadiran entitas mistis yang direpresentasikan. Narasumber juga menyampaikan bahwa pengolahan dan penyesuaian visual dapat diterapkan sepanjang mampu meningkatkan daya tarik audiens tanpa menghilangkan esensi dan nilai budaya yang melekat pada karakter mitos tersebut.

Data yang telah didapat kemudian dirumuskan sebagai dasar pengembangan konsep desain karakter yang menekankan aspek identitas budaya dan relevansi dengan preferensi generasi muda.

3.2 Visualisasi Akhir Karya

Visualisasi akhir karya desain karakter makhluk mitos Nusantara ini meliputi 8 karakter dari masing-masing wilayah kepulauan di Indonesia, yaitu Pulau Bali, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua, Pulau Maluku, Pulau Nusa Tenggara Timur, dan Pulau Sumatera.



Gambar 1: Desain Karakter Antaboga

Antaboga merupakan makhluk mitologi Bali dan Jawa yang diwariskan secara turun-temurun melalui kisah pewayangan. Sosok ini digambarkan berwujud naga yang memiliki beragam kekuatan, termasuk kemampuan untuk menghidupkan kembali jasad yang telah meninggal dunia (Pranata, 2021). Pada perancangan desain karakter, Antaboga memiliki visualisasi mengenakan ikat kepala laki-laki khas Bali (*Udeng*) serta bunga di samping kepalanya. Elemen tersebut berperan sebagai penanda identitas kultural yang merefleksikan budaya Bali, sekaligus berfungsi sebagai simbol visual yang membantu audiens mengidentifikasi asal-usul karakter dalam konteks budaya lokal.



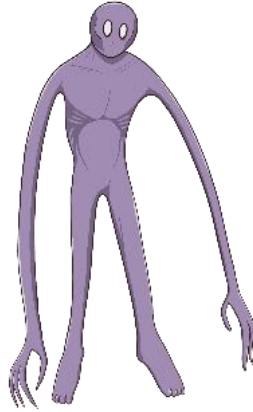
Gambar 2: Desain Karakter Banaspati

Banaspati merupakan makhluk mitos kepercayaan masyarakat Jawa yang digambarkan berbentuk bola atau pusaran api yang melayang di udara. Kehadirannya kerap diasosiasikan dengan praktik ilmu hitam yang dilakukan oleh dukun, serta dipercaya sebagai pertanda akan terjadinya peristiwa buruk (Bianca, 2019). Pada perancangan desain karakter ini, Banaspati dirancang sesuai dengan karakteristik aslinya dengan bentuk bola api yang terbang.



Gambar 3: Desain Karakter Ebu Gogo

Ebu Gogo dikenal sebagai makhluk mitos bertubuh kecil yang seluruh tubuhnya ditutupi rambut serta memiliki telinga yang menjulur, dan keberadaannya diyakini oleh masyarakat Flores. Sosok ini digambarkan memiliki perilaku usil yang merepresentasikan sifat kehidupan yang tidak terduga. Dalam berbagai kisah, Ebu Gogo dipercaya mampu menirukan ucapan manusia serta mencuri makanan atau benda tertentu, bahkan beberapa cerita menyebutkan keterlibatannya dalam penculikan anak-anak (Rowan & Hills, 2025). Dalam perancangan desain karakter, Ebu Gogo divisualisasikan sesuai dengan karakteristiknya yang usil.



Gambar 4: Desain Karakter Hantu Longga

Hantu Longga, yang secara harfiah berarti “hantu tinggi”, dikenal dalam sistem kepercayaan masyarakat Bugis di Sulawesi sebagai sosok bertubuh besar dan menjulang. Keberadaan makhluk ini diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan dan kerap dikisahkan menampakkan diri di jalanan sepi pada malam hari. Dalam kepercayaan masyarakat setempat, kemunculannya sering dimaknai sebagai pertanda buruk atau sebagai konsekuensi dari pelanggaran terhadap norma yang berlaku (Putri, 2025).



Gambar 5: Desain Karakter Jenglot

Jenglot digambarkan sebagai makhluk berukuran kecil yang menyerupai boneka dengan bentuk menyerupai manusia. Sosok ini kerap diburu untuk dijadikan jimat pelindung atau penjaga keselamatan, meskipun keberadaannya juga menimbulkan kekhawatiran karena dipercaya memiliki sifat menghisap darah manusia. Terdapat beragam versi mengenai asal-usul Jenglot, namun kepercayaan yang paling umum menyebutkan bahwa makhluk ini berasal dari seseorang yang gagal dalam mempelajari atau menguasai ilmu hitam (Bianca, 2019).



Gambar 6: Desain Karakter Botol Manci

Botol Manci digambarkan dalam kepercayaan masyarakat Maluku sebagai makhluk bertubuh kecil yang memiliki ciri khas mengenakan penutup kepala serta membawa sebuah botol yang memancarkan cahaya redup. Sosok ini tidak selalu dipersepsikan sebagai makhluk jahat, namun dikenal bersifat usil karena kerap menyembunyikan diri serta bermain-main dengan anak-anak yang menarik perhatiannya (Sabandar, 2025).



Gambar 7: Desain Karakter Pocong

Sosok ini digambarkan menyerupai mayat yang terbungkus kain dan kerap muncul untuk menakut-nakuti manusia. Dalam kepercayaan yang berkembang, entitas tersebut tidak dipahami semata-mata sebagai hantu, melainkan sebagai jelmaan jin sesat yang menyamar guna menimbulkan rasa takut. Rasa takut yang ditimbulkan diyakini diserap sebagai energi untuk memperkuat keberadaan dan kekuatan jin tersebut (Genta & Zidan, 2019).



Gambar 8: Desain Karakter Suanggi

Di wilayah Tanah Papua dikenal praktik ilmu hitam yang sangat ditakuti, yang disebut Suanggi. Sosok ini dipercaya dapat menampakkan diri dalam wujud manusia

maupun benda, serta memiliki kemampuan untuk berubah bentuk sesuai kehendaknya dengan tujuan melakukan pembunuhan atau pembalasan dendam. Kepercayaan mengenai Suanggi tidak hanya berkembang di Papua, tetapi juga menyebar ke wilayah lain di Indonesia Timur, seperti Maluku (Bianca, 2019).

Eksplorasi karya ini menerapkan gaya kartun dengan proporsi normal guna menghasilkan kesan visual yang netral dan fleksibel. Setiap karakter dirancang dengan proporsi yang mendekati sosok aslinya agar mudah dikenali oleh audiens, sementara pemilihan warna cenderung natural dengan sedikit kontras untuk merepresentasikan karakteristik asal budaya. Hasil eksplorasi dan uji coba sketsa awal melalui FGD menunjukkan bahwa audiens lebih menyukai karakter berproporsi normal karena memberikan ruang visual yang lebih luas serta dinilai lebih selaras dengan tokoh mitos aslinya, sehingga identitas budaya tetap terjaga dalam setiap perancangan karakter.

3.3 Uji Coba Validasi Pengguna

Uji coba validasi dilakukan kepada calon pengguna melalui FGD untuk menilai efektivitas desain karakter yang telah dirancang. Proses validasi bertujuan untuk memperoleh umpan balik terkait aspek visual serta ketertarikan pengguna terhadap karakter mitos Nusantara yang disajikan.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memberikan respons positif terhadap desain karakter yang ditampilkan. Pengguna menilai bahwa karakter mudah dikenali, menarik secara visual, serta mampu memberikan gambaran mengenai makhluk mitos Nusantara secara lebih jelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa desain karakter memiliki potensi sebagai media representasi budaya lokal yang efektif, khususnya dalam menyampaikan informasi budaya secara visual kepada generasi muda.

3.4 Pembahasan

Secara konseptual, perancangan desain karakter berangkat dari permasalahan semakin terpinggirkannya mitos Nusantara di tengah dominasi budaya asing. Mitos dipahami sebagai bagian dari sistem budaya yang mengandung nilai moral, kepercayaan, serta identitas masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu, desain karakter diposisikan tidak sekadar sebagai ilustrasi visual, melainkan sebagai media representasi budaya yang berfungsi untuk memperkenalkan kembali makhluk mitos Nusantara dalam konteks yang lebih relevan dengan generasi muda.

Penggunaan gaya kartun menjadi strategi utama dalam menjembatani karakter mitos yang lekat dengan kesan mistis agar lebih ramah dan mudah diterima oleh audiens remaja. Gaya kartun memberikan fleksibilitas dalam pengolahan bentuk dan ekspresi tanpa menghilangkan karakteristik utama dari masing-masing makhluk mitos. Pendekatan ini dianggap memperkuat peran desain karakter sebagai media yang mampu menyampaikan informasi budaya secara efektif.

Proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan *design thinking* yang memungkinkan keterlibatan data pengguna dalam setiap tahap pengambilan keputusan desain. Penggunaan data dari berbagai sumber membantu memastikan bahwa karakter yang dirancang sesuai dengan kebutuhan, preferensi visual, dan tingkat pemahaman audiens. Dalam perancangan karya digunakan perangkat dan aplikasi digital *Procreate* sebagai alat utama dalam penciptaan desain karakter.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter makhluk mitos Nusantara memiliki potensi kuat sebagai media alternatif untuk edukasi dan apresiasi budaya. Dengan mengolah nilai budaya ke dalam bentuk visual yang relevan, desain karakter dapat menjadi jembatan antara tradisi dan budaya visual kontemporer, sekaligus berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter makhluk mitos Nusantara dapat berfungsi sebagai media representasi budaya lokal yang efektif dan relevan dengan konteks visual generasi muda. Melalui proses perancangan yang berbasis data dan pendekatan *design thinking*, desain karakter tidak hanya dihadirkan sebagai bentuk visual estetik, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan nilai, identitas, dan makna budaya yang melekat pada setiap tokoh mitos.

Hasil perancangan memperlihatkan bahwa pengolahan konsep yang berangkat dari data observasi, wawancara, kuesioner, dan *Focus Group Discussion* mampu menghasilkan karakter dengan identitas visual yang kuat dan mudah dikenali. Penerapan gaya kartun dengan proporsi normal dinilai efektif dalam menjembatani karakter mitos yang bersifat mistis agar lebih netral, fleksibel, dan dapat diterima oleh audiens remaja, tanpa menghilangkan karakteristik serta nilai budaya aslinya.

Uji coba validasi pengguna menunjukkan respons positif terhadap desain karakter yang dihasilkan dari segi visual. Hal ini mengindikasikan bahwa desain karakter memiliki potensi sebagai media alternatif dalam pengenalan dan pelestarian mitos Nusantara. Dengan demikian, desain karakter makhluk mitos Nusantara dapat menjadi jembatan antara tradisi budaya lokal dan perkembangan media visual modern, serta berkontribusi dalam memperkuat apresiasi budaya di tengah arus globalisasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Lidya Sihotang, C. and Burhan Surya Nata Diningrat, R. (2025) "Penciptaan Desain Karakter Tokoh Mitologi Asal Usul Suku Batak dengan Menggunakan Artstyle Manga Seinen," *P-ISSN*, 2(2), pp. 101–108. Available at: <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i2.612>.
- Arahman, A. *et al.* (2024) "Pengaruh Mitologi Terhadap Pandangan Hidup Masyarakat Etnis Simalungun," *Hikamatzu/ Journal Of Multidisiplin*, 1(2), pp. 102–110. Available at: <https://ejournal.uki.ac.id/index.php/methonomi/article/view/4211>.
- Ardhianto, P. and Moniaga, C. (2020) "Design Thinking Implementation in Tourism Map," in *CONVASH 2019: Proceedings of the 1st Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities by Faculty of Art and Design*, p.
- Bianca, F. (2019) *Ensiklopedi Hantu dan Makhluk Gaib Nusantara*. Yogyakarta: NARASI.
- Genta, B.D. and Zidan, M. (2019) *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Jakarta: Penerbit GagasMedia.
- Kumala Sari, N. and Murtiyoso, O. (2024) "MAKHLUK MITOLOGI KINARA-KINARI DI RELIEF CANDI PRAMBANAN SEBAGAI INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI HIAS KACA," *Eduarts*, 13(1), pp. 37–46. Available at: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>.
- Lestari, E.F.L. and Utami, P.S. (2024) "Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terkandung Dalam Mitologi Jawa Tradisi Seret Gedhang Di Desa Summersari Tumpang Pada Pembelajaran IPS SD," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), pp. 230–244. Available at: <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9659>.
- Pranata, G. (2021) *Mengenal Sang Hyang Antaboga, Naga dalam Mitologi Jawa dan Bali*, *National Geographic*.
- Putri, N.K. (2025) *Apa Itu Hantu Longga, Sosok Mistis dari Cerita Rakyat Bugis*, *liputan6*.

- Romdona, S., Junista, S.S. and Gunawan, A. (2025) "Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner," *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), pp. 39–47.
- Rowan, C. and Hills, H. (2025) *Ebu Gogo, Gods and Monsters*.
- Sabandar, S. (2025) *Legenda Urban: Botol Mancu, Mitologi Lokal Bertubuh Kerdil Mirip Kurcaci*, liputan6.
- Wijaya, M.A. and Perdana, C. (2023) "Perancangan Focus Group Discussion sebagai ruang partisipasi masyarakat dalam membangun desa berbasis website," *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 1(2), pp. 59–67.