

REKONSTRUKSI NARATIF POCONG DALAM WEBTOON SI OCONG: KAJIAN ETNONARATIF

Agung Sutrisno¹, Anas Ahmadi^{*2}, Titik Indarti^{3*}

^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya, Kampus Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri,
Surabaya, 60213, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: anasahmadi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji rekonstruksi naratif mitos pocong dalam komik digital webtoon Si Ocong, yang mengubah figur mistis dan sakral menjadi karakter komedi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis konstruksi naratif karakter Ocong dan bagaimana karya tersebut merepresentasikan sekaligus memodifikasi jejak etnografis tradisi pocong Nusantara menggunakan pendekatan etnonaratif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data mencakup panel visual dan teks dari episode pilihan Si Ocong musim pertama, komentar pembaca (netnografi), serta literatur etnografis pendukung. Data dikumpulkan melalui studi dokumen, netnografi, dan penelusuran rekam jejak, untuk selanjutnya dianalisis melalui tahapan struktur naratif, kontekstualisasi etnografis, dan analisis komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses demistifikasi dan desakralisasi dilakukan melalui penyederhanaan wujud visual bergaya minimalis, perubahan latar ruang menjadi area keseharian, serta pemberian sifat jenaka pada karakter. Humor yang terbangun lahir dari benturan kultural antara ekspektasi horor pembaca dengan realitas teks yang konyol. Interaksi pembaca di kolom komentar secara komunal turut memvalidasi hilangnya rasa takut tersebut. Kesimpulannya, rekonstruksi naratif dalam media ini bukanlah bentuk perusakan tradisi, melainkan strategi adaptif komodifikasi budaya pop. Hal ini membuktikan bahwa media digital mampu memfasilitasi pelestarian warisan folklor agar tetap relevan, hidup, dan menghibur di tengah rasionalitas masyarakat modern.

Kata Kunci: rekontruksi, demistifikasi, etnonaratif, pocong, webtoon

Abstract

This study examines the narrative reconstruction of the pocong myth in the digital comic webtoon Si Ocong, which transforms a sacred and mythical figure into a comedic character in everyday life. The purpose of this study is to analyze the narrative construction of the Ocong character and how the work represents and modifies the ethnographic traces of the traditional Indonesian pocong myth using an ethnonarrative approach. This research employs a descriptive qualitative method. Data sources include visual and textual panels from selected episodes of the first season of Si Ocong, reader comments (netnography), and supporting ethnographic literature. Data was collected through document studies, netnography, and track record tracing, and subsequently analyzed through narrative structure, ethnographic

contextualization, and comparative analysis. The results indicate that the demystification and desacralization process is carried out through the simplification of visual forms into minimalist aesthetics, changing spatial settings into everyday areas, and imparting humorous traits to the character. The humor generated stems from the cultural clash between readers' horror expectations and the ridiculous reality of the text. Reader interactions in the comment section communally validate the disappearance of this fear. In conclusion, this narrative reconstruction is not a form of tradition degradation but an adaptive strategy of popculture commodification. This proves that digital media can facilitate the preservation of folklore heritage to remain relevant, alive, and entertaining amidst the rationality of modern society.

Keywords: reconstruction, demystification, ethnonarrative, pocong, webtoons

PENDAHULUAN

Kepercayaan terhadap entitas gaib dan mistisisme merupakan salah satu fondasi kultural yang kompleks di dalam struktur masyarakat Indonesia. Dalam lanskap kebudayaan tradisional, narasi mengenai makhluk halus tidak hanya berfungsi sebagai cerita pelipur lara, tetapi juga bertindak sebagai instrumen kontrol sosial dan representasi dari tatanan moral masyarakat. Salah satu representasi folklor supranatural yang paling menonjol dan tertanam kuat dalam memori kolektif di Nusantara adalah pocong. Secara etnografis, figur pocong sama sekali tidak dapat dipisahkan dari tradisi pemakaman Islam yang mewajibkan jenazah untuk disucikan dan dibungkus menggunakan kain kafan putih, sebelum akhirnya diikat pada beberapa bagian tubuh, termasuk simpul di atas kepala (Fuad, 2014; Zulkifli & Fitria, 2023). Dalam sistem kepercayaan lisan masyarakat, mitos mengenai pocong muncul sebagai personifikasi arwah gentayangan yang terjebak di antara alam dunia dan alam barzakh. Kondisi ini diyakini terjadi akibat adanya kelalaian manusiawi atau pelanggaran adat (Danandjaja, 1984; Turner, 1969), seperti tidak dilepasnya tali simpul kain kafan oleh penggali kubur saat jenazah dimasukkan ke liang lahad. Selama beberapa dekade, narasi yang berakar dari ritual pemakaman ini terus direproduksi melalui budaya tutur, literatur picisan, hingga sinema horor nasional, yang secara konsisten mengonstruksi pocong sebagai entitas teror, lambang kematian yang mengerikan, dan pengingat traumatis akan kefanaan manusia.

Namun, seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, medium penceritaan budaya mengalami transformasi yang masif melalui platform komik digital (webtoon). Webtoon tidak sekadar beroperasi sebagai media hiburan komersial, melainkan telah menjelma menjadi ruang negosiasi budaya di mana folklor tradisional berpadu dengan sensitivitas audiens modern (Blank, 2009; Jin, 2015;). Fenomena kultural yang merepresentasikan pergeseran diskursus ini secara gamblang adalah kemunculan komik digital Si Ocong karya komikus Agung Gunawan. Sejak diserialisasikan secara resmi di LINE Webtoon Indonesia pada 2016, komik ini berhasil mengumpulkan basis pembaca yang masif dan beralih wahana menjadi buku cetak. Keberhasilan migrasi lintas medium dan penerimaan audiens yang luar biasa ini menjadikan Si Ocong sebagai subjek penelitian yang penting, eksistensinya membuktikan bahwa sastra digital mampu berfungsi sebagai agen yang merekonstruksi memori kolektif masyarakat dalam skala yang masif.

Berbeda secara diametral dengan mitologi aslinya yang lekat dengan aura kematian dan horor karakter Ocong dideskripsikan dengan kepribadian yang songong, nyebelin, tapi ngangenin. Secara visual, desain karakter ini berevolusi menjadi sangat minimalis, hanya menyisakan ciri khas seutas tali pocong di atas kepala. Alih-alih mengusung genre horor, Si Ocong memposisikan dirinya dalam genre komedi *slice-of-life*. Niat awal penciptaan karakter ini dilandasi oleh sebuah intervensi kultural yang terencana, mengubah cara pandang masyarakat yang selama ini memiliki ketakutan irasional terhadap hantu pocong dengan menghadirkannya sebagai sosok yang biasa, lucu, dan mengundang gelak tawa. Keberhasilan intervensi kultural inilah yang menjadi alasan fundamental mengapa fenomena ini sangat layak untuk diteliti. Transformasi dari sebuah entitas sakral yang melambangkan ketakutan menjadi komoditas humor sehari-hari mengindikasikan adanya pergeseran epistemologis dalam cara audiens modern memaknai tradisinya. Karena itu, membedah Si Ocong bukan sekadar mengkaji sebuah komik fiksi, melainkan menelisik artefak budaya kontemporer yang secara presisi merekam bagaimana generasi baru Indonesia bernegosiasi, mereduksi, dan mendemistifikasi warisan etnografisnya di era digital.

Dalam membedah fenomena pergeseran persepsi dari sesuatu yang sakral

dan menakutkan menjadi sesuatu yang biasa dan menghibur, penelitian ini berpijak pada kerangka teori kajian etnonaratif yang dikonseptualisasikan oleh Hansen (2006). Pendekatan etnonaratif merupakan sebuah sintesis metodologis yang mempertemukan analisis naratif yang berfokus pada elemen tokoh, alur, latar, dan gaya penceritaan dengan kajian etnografi yang menyoroti sistem nilai, keyakinan, dan praktik budaya masyarakat pemilik cerita. Hansen, (2006) secara kritis menekankan bahwa penelitian naratif konvensional sering kali mengabaikan konteks budaya dari mana teks tersebut lahir, sementara penelitian etnografi murni kerap kali luput membedah anatomi teks narasi spesifik yang diproduksi oleh masyarakatnya. Maka, pendekatan ini secara holistik menitikberatkan pada hubungan endosimbiotik yang memiliki hubungan timbal balik antara teks dan konteks, serta melihat penciptaan sebuah cerita sebagai tindakan sosial yang secara aktif memengaruhi dan merekonstruksi realitas kultural pembacanya.

Dalam operasionalisasinya pada penelitian ini, pendekatan etnonaratif digunakan sebagai jembatan untuk membongkar bagaimana teks naratif pada webtoon mengeksplorasi pengetahuan etnografis dari mitos hantu pembacanya. Sebagaimana ditegaskan oleh Hansen, (2006), elemen-elemen penceritaan tidak sekadar mencerminkan budaya, tetapi secara aktif menggunakan skema dan prasangka budaya tersebut untuk menghasilkan makna baru bagi audiensnya. Elemen-elemen visual dan naratif dalam webtoon Si Ocong seperti desain karakter yang diimajinasikan ulang, dialog bernuansa keseharian, hingga timing komedik dalam susunan panel tidak dianalisis secara mandiri sebagai entitas fiksi semata. Sebaliknya, elemen-elemen teks tersebut secara konstan dibenturkan dengan konteks etnografis aslinya, yakni memori kolektif dan kengerian masyarakat penganut budaya Nusantara terhadap wujud pocong tradisional (Danandjaja, 1984; Hansen, 2006). Memori komunal mengenai teror tersebut justru bertindak sebagai prasyarat kultural yang wajib ada sebelum teks dapat melakukan dekonstruksi naratif. Dengan kata lain, tanpa adanya endapan rasa takut historis di benak pembaca, ironi dan kegagalan yang disajikan dalam panel webtoon akan kehilangan daya pikat sekaligus fungsi komediknya.

Relevansi utama teori ini terletak pada kemampuannya menjelaskan

mekanisme subversi komedi. Humor dalam Si Ocong pada dasarnya lahir dari pelanggaran terhadap pakem budaya, kelucuan baru bisa bekerja secara efektif hanya jika audiens telah berbagi prasyarat pemahaman etnografis yang sama mengenai betapa menakutkannya sosok pocong di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Oring (2003) mengenai humor folklor, di mana tawa audiens dipicu oleh ketidaksesuaian yang disengaja antara ekspektasi kultural yang mencekam dengan realitas teks yang konyol. Dengan demikian, kacamata etnonaratif memungkinkan penelitian ini untuk membuktikan bahwa pergeseran sosok sakral menjadi biasa atau lumrah dalam media digital bukanlah bentuk penghapusan budaya. Sebaliknya, meminjam konsep *karnivalesk* (Bakhtin, 1984), fenomena ini merupakan sebuah bentuk negosiasi kultural di mana masyarakat modern secara aktif merekonstruksi dan menertawakan rasa takut mereka untuk menjadikannya sarana hiburan komunal.

Penggunaan pendekatan etnonaratif dalam artikel ini menjadi krusial dan pembeda apabila memosisikannya di tengah konstelasi literatur terdahulu. Tinjauan literatur menunjukkan bahwa demistifikasi entitas gaib sejatinya merupakan diskursus global yang telah dieksplorasi secara luas. Penelitian di Eropa, pergeseran narasi monster gotik seperti vampir dan penyihir dari entitas penebar teror menjadi figur romantis atau komikal dalam media hiburan modern telah banyak dikaji (Cohen, 1996; Compagnan & Steinhart, 2019). Tren modifikasi serupa juga terjadi di Asia Timur, di mana makhluk mitologis kuno seperti *yokai* di Jepang dan *dokkaebi* di Korea Selatan telah mengalami komodifikasi masif menjadi maskot maupun protagonis komik romantis demi menjangkau audiens muda (Balgimbayeva, 2019; Lee, 2018). Melalui proses transformasi visual dan naratif ini, entitas gaib yang dulunya dianggap sakral atau mengerikan direkonstruksi menjadi karakter yang lebih humanis dan mudah berelasi dengan keseharian pembaca. Strategi adaptasi tersebut pada akhirnya tidak hanya memperpanjang napas eksistensi folklor di era digital, tetapi juga mengubahnya menjadi instrumen *soft power* yang relevan dengan selera pasar global.

Sementara itu, pada konteks Indonesia, kajian pada ranah komik digital atau webtoon juga mulai menangkap fenomena para kreator Indonesia yang

memodifikasi narasi folklor menjadi komedi atau satir sosial (Febriani dkk., 2021; Sidhartani dkk., 2019). Fenomena dekonstruksi ini menegaskan bahwa melalui medium digital, folklor tidak lagi diposisikan sekadar sebagai warisan masa lalu yang kaku, melainkan entitas dinamis yang terus beradaptasi dengan selera budaya populer kontemporer. Akan tetapi, terlepas dari temuan-temuan tersebut, mayoritas penelitian akademis mengenai hantu di Indonesia masih cenderung terpaku pada dua kutub analisis tradisional. Kutub pertama adalah analisis semiotika pada komik digital dan sinema horor yang murni untuk membedah representasi ketakutan (Ahmadi dkk., 2025; Noer, 2021; Heeren van, 2012), sedangkan kutub kedua bertumpu pada kajian antropologis murni mengenai ritual keagamaan seperti tradisi ritus kematian dan entitas gaib (Wessing, 2006; Tsintjilonis, 2006; Zaluchu, 2023). Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Penelitian terdahulu belum membahas secara mendalam bagaimana sosok hantu-hantu Nusantara tersebut diubah menjadi karakter komedi. Selain itu, belum dikaji pula bagaimana cerita baru tersebut harus tetap sejalan dengan kepercayaan asli masyarakat agar humornya dapat dipahami.

Berdasarkan latar belakang fenomena, landasan teori etnonaratif, serta kesenjangan penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini tidak sekadar menempatkan webtoon sebagai produk hiburan populer, melainkan sebagai hasil dari budaya yang dinamis. Berpijak pada kerangka berpikir tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konstruksi naratif karakter Ocong dalam webtoon Si Ocong, khususnya terkait bagaimana karya tersebut merepresentasikan sekaligus memodifikasi jejak-jejak etnografis mitos pocong tradisional. Lebih dari sekadar analisis karakter, kajian ini difokuskan untuk menelisik relasi endosimbiotik yang saling menghidupi antara teks naratif dan visual komik dengan konteks yakni memori kolektif, budaya, dan keyakinan masyarakat pembaca.

Tesis utama yang diajukan dari penelusuran relasi tersebut adalah bahwa unsur komedi di dalam komik ini sejatinya tidak akan berfungsi tanpa adanya pemahaman dasar pembaca terhadap sisi horor dari mitos aslinya, humor yang hadir justru lahir dari benturan kultural dengan rasa takut tersebut. Pada akhirnya, pembongkaran relasi teks-konteks ini ditujukan untuk melihat bagaimana media

digital memfasilitasi pergeseran persepsi kultural secara kolektif. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa mitos yang ada di masyarakat tidak lenyap oleh modernitas, melainkan mengalami proses demistifikasi dan bertransformasi dari teror yang menakutkan menjadi entitas budaya baru yang akrab, relevan, dan menghibur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang secara komprehensif menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan menerapkan pendekatan etnonaratif sebagaimana yang digagas oleh Hans Hansen (2006). Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan interpretasi analitis yang mendalam untuk membongkar lapis-lapis wacana di balik fenomena pergeseran nilai folklor dalam ekosistem masyarakat digital.

Sumber data dalam studi ini berpusat pada objek teks komik digital Si Ocong di platform LINE Webtoon Indonesia, yang dikategorikan ke dalam dua domain sumber data. Sumber utama berasal dari webtoon Si Ocong, yang menghasilkan bentuk data tekstual berupa dialog, bangunan alur cerita dan bentuk data visual terdiri dari desain anatomi karakter dan tata letak panel dari ratusan episode kunci pada webtoon Si Ocong musim pertama. Sementara itu, sumber data pendukung rekam jejak komentar para pembaca di platform LINE Webtoon terutama pada kolom komentar Si Ocong musim pertama, serta literatur etnografis terdahulu yang mendokumentasikan tabu, mitos, dan tradisi pemakaman terkait pocong.

Teknik pengumpulan data dijalankan melalui tiga prosedur yang saling melengkapi. Prosedur pertama adalah studi dokumen, yakni pengarsipan dan pembacaan mendalam terhadap keseluruhan struktur teks dan visual episode-episode dari webtoon Si Ocong musim pertama untuk memetakan penceritaan. Prosedur kedua adalah netnografi, yakni adaptasi metode etnografi di lingkungan internet yang difokuskan pada pengamatan kolom komentar pembaca untuk melihat bagaimana audiens secara kolektif memaknai, bernegosiasi, dan memvalidasi pergeseran resepsi hantu pocong. Prosedur ketiga adalah penelusuran rekam jejak, di mana peneliti mengumpulkan data dari wawancara sang kreator

yang telah terpublikasi di ruang publik seperti media sosial atau yang lainnya guna memvalidasi intensi awal di balik penciptaan karakter tersebut.

Setelah data dikumpulkan, teknik analisis data dijalankan melalui tiga tahapan diskursif yang merujuk pada panduan epistemologis etnonaratif. Tahapan tersebut meliputi analisis struktur naratif untuk membedah elemen intrinsik komik, kontekstualisasi etnografis untuk meletakkan temuan naratif di atas kanvas sistem keyakinan tradisional masyarakat Indonesia, serta analisis komparatif untuk membandingkan wacana figur pocong tradisional dengan manifestasi yang ada dalam webtoon. Sebagai sebuah kajian kualitatif keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber. Proses interpretasi peneliti terhadap panel-panel gambar komik diuji silang dengan persepsi organik pembaca dalam pangkalan data komentar, serta dikalibrasi dengan pengakuan sang kreator yang terekam pada media sosial Instagram Si Ocong, sehingga kesimpulan yang ditarik benar-benar merepresentasikan tindakan sosial kolektif yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan proses penelusuran terhadap keseluruhan 868 episode webtoon Si Ocong, diperoleh sejumlah episode yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian. Episode-episode tersebut dipilih karena merepresentasikan variasi tema, konflik, latar, serta bentuk negosiasi identitas dari karakter Si Ocong yang muncul secara konsisten dalam keseluruhan serial. Hasil pemetaan tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan Episode Terpilih sebagai Korpus Analisis dalam Webtoon *Si Ocong*

Nomor Episode	Judul Episode	Latar Cerita	Keterangan dan Fokus Analisis
EP. 1	SANGAR	Jalanan umum	Menunjukkan kontras identitas di mana sosok astral mencoba tampil sangar namun gagal mengintimidasi manusia, memicu kelucuan dari kegagalan fungsional eksistensinya.
EP. 2	KECOA	Dalam rumah	Humor dihasilkan dari ironi makhluk gaib yang seharusnya menimbulkan ketakutan massal, justru menunjukkan respons fobia yang sangat manusiawi terhadap serangan domestik

EP. 3	SATE	Warung tenda pinggir jalan	Sosok hantu menembus batas ontologis dengan bertransaksi dan mengonsumsi makanan fisik manusia, memutarbalikkan logika dunia nyata demi efek komikal.
EP. 4	HUJAN	Lingkungan luar, kondisi alam	Karakter utama terikat pada hukum fisika bumi (basah karena hujan) alih-alih hukum supranatural, menegaskan posisinya sebagai representasi keseharian.
EP. 9	ANAK 90AN	Area interaksi pertemanan	Mengandung implikatur percakapan yang merujuk pada memori kolektif generasi pembaca 90-an, menghadirkan humor melalui komparasi lintas generasi
EP. 15	AKU BISA APA	Interaksi keseharian	Menyoroti ironi makhluk astral yang merasa tidak berdaya menghadapi situasi sepele layaknya manusia biasa.
EP. 16	DIARY SI OCONG	Kamar	Melibatkan pelanggaran maksimal kualitas secara sengaja, di mana klaim-klaim narsistik yang dituliskan karakter dalam buku harian bertolak belakang dengan realitas obyektif panel visual.
EP. 34	KELUAR MALAM	Malam hari	Aktivitas keluar malam dikemas layaknya rutinitas remaja yang menghindari jam malam orang tua, bukan untuk menebar teror gaib.
EP. 51	GEDUNG TINGGI	Rooftop	Humor dibangun dengan memanfaatkan latar arsitektur vertikal kota yang mengancam keangkuhan semu sang karakter.
EP. 53	BAKSO	Halaman, jalan depan rumah	Kelucuan berpusat pada interaksi absurd saat entitas gaib menyantap makanan kaki lima manusia.
EP. 85	FESBUK	Dunia maya	Kelucuan lahir dari misinterpretasi linguistik teks digital dan gaya pamer yang hiperbolis.
EP. 109	LAMPU AJAIB	Dunia fantasi	Memasukkan trope dongeng jin dan tiga permintaan untuk memperlihatkan ketidakmampuan sang tokoh utama dalam merumuskan permintaan yang logis dan relevan.
EP. 129	BUBUR AYAM	Area public, Penjaja makanan	Mempermainkan polemik kultural abadi di masyarakat Indonesia sekte bubur diaduk vs. tidak diaduk untuk menciptakan polarisasi komikal.
EP. 132	RESOLUSI	Tahun baru	Mengandalkan inferensi pembaca untuk memahami bahwa rencana ideal

			yang diucapkan bertentangan dengan rekam jejak perilaku karakter
EP. 230	GA BISA TIDUR	Kamar tidur	Si Ocong tidak digambarkan begadang untuk bergentayangan, melainkan karena menderita gangguan tidur klinis.
EP. 239	WISUDA	Aula seremoni wisuda	Benturan semiotik absolut antara perayaan kelulusan simbol pencapaian atau masa depan dan pakaian entitas pocong simbol akhir kehidupan.
EP. 719	JANGAN PANIK	Area publik	Melanggar prinsip kerja sama dengan memberikan respons penanggulangan keadaan darurat yang justru secara eksponensial memperburuk bencana

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa narasi yang dibangun oleh kreator tidak terpaku pada satu dimensi persoalan. Cerita berkembang dari konflik-konflik personal yang tampak sederhana seperti keengganan menerima kekalahan, persoalan ekonomi, kenangan masa lalu, fobia terhadap serangga, hingga gangguan insomnia. Beragam persoalan tersebut kemudian bertransformasi menjadi kritik terhadap fenomena sosial dan kultural yang lebih luas.

Pemetaan episode tersebut menjadi titik awal untuk memahami strategi naratif yang digunakan kreator dalam membangun makna budaya. Akan tetapi, makna tersebut tidak semata-mata lahir dari rangkaian peristiwa, melainkan juga dimediasi oleh karakter yang secara konsisten hadir sebagai pengikat antarepisode. Mengingat serial Si Ocong telah mencapai 868 episode, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menganalisis keseluruhan episode. Korpus analisis dibatasi pada episode-episode yang dipilih secara sengaja berdasarkan relevansinya terhadap tujuan penelitian. Pemilihan ini tidak didasarkan pada urutan publikasi maupun popularitasnya, melainkan pada kemampuannya dalam merepresentasikan variasi naratif dan representasi budaya yang muncul sepanjang perkembangan serial.

Secara spesifik, korpus analisis mencakup beberapa fase perkembangan cerita. Episode-episode awal seperti *Sangar*, *Kecoa*, *Sate*, dan *Hujan* memperlihatkan fondasi karakter Ocong sebagai sosok supranatural yang diperlakukan layaknya manusia biasa. Fase berikutnya, seperti pada episode *Anak 90-an*, *Diary Si Ocong*, *Fesbuk*, *Bubur Ayam*, dan *Resolusi*, dipilih karena menghadirkan representasi memori

kolektif, budaya pop, praktik konsumsi, serta kebiasaan sosial masyarakat Indonesia. Sementara itu, episode *Ga Bisa Tidur*, *Wisuda*, hingga *Jangan Panik* menunjukkan perkembangan narasi ke arah isu-isu yang lebih kompleks; mulai dari kesehatan mental, kegiatan seremonial, hingga kritik terhadap perilaku masyarakat dalam menghadapi situasi darurat. Kehadiran *Jangan Panik* sebagai episode ke-719 yang terpaut jauh dari episode-episode awal juga membuktikan bahwa pola representasi tersebut tidak bersifat insidental, melainkan dipertahankan secara konsisten sepanjang perjalanan serial.

Dengan demikian, episode-episode yang dianalisis ini tidak dimaksudkan sebagai dari keseluruhan 868 episode, melainkan sebagai kasus-kasus representatif yang memiliki kepadatan makna sesuai dengan fokus penelitian. Keberagaman latar, tema, konflik, serta rentang publikasi ini pada akhirnya memungkinkan penelitian untuk mengidentifikasi pola-pola konstruksi identitas karakter.

Rekonstruksi Naratif Karakter Ocong

Karakterisasi merupakan instrumen naratif yang utama dalam membangun sebuah cerita. Dalam hal ini pakem narasi folklor dan horor tradisional, pocong selalu dibangun sebagai entitas pasif, mengancam, dan sepenuhnya kehilangan agensi manusiawinya. Dalam mitologi masyarakat, ia tidak memiliki kemampuan berbicara, wajahnya kerap dideskripsikan tertutup kapas atau hancur membusuk, dan sistem mobilitasnya sangat terbatas akibat ikatan simpul kafan. Namun, di dalam semesta webtoon *Si Ocong*, karya Agung Gunawan secara intensional merombak dan merakit ulang seluruh anatomi tokoh supranatural ini. Ocong dianugerahi agensi penuh, dengan dialek kekinian, dan kepribadian sosiologis yang sangat spesifik dan kompleks. Secara resmi dideskripsikan sebagai entitas yang songong, nyebelin, dan ekspresif, Ocong tidak lagi mewakili kematian, melainkan mewakili arketipe remaja pada umumnya dan modern yang memiliki kelebihan serta kelemahan manusiawi.

Alih-alih menempati latar-latar yang lekat dengan nuansa mistis, horor, atau sakralitas kematian yang lekat dengan area pekuburan tua, gelap, rumah kosong, atau rerimbunan pohon pisang yang sering digambarkan dalam padangan

tradisional. Ocong justru ditempatkan di episentrum kehidupan sehari-hari. Bangunan alur ceritanya terus-menerus berotasi pada dinamika pergaulan kaum muda, kebodohan dan kecanggungan sosial, problem finansial, hingga kisah-kisah asmara remaja. Narasi tersebut dieksplorasi secara konsisten di sepanjang musim pertama, di mana tema penceritaan banyak menyentuh persoalan keseharian remaja, ketiadaan uang, hingga kelucuan dalam pergaulan sosial. Penggunaan genre komedi sardonik yang dibumbui romansa ini berfungsi secara strategis untuk mengubah *total mood* penceritaan dari yang semula mencekam menjadi sangat biasa atau wajar.

Secara visual, desain karakter Ocong mengalami proses penyederhanaan yang sistematis menuju estetika minimalis. Sebagai pendukung temuan analitis tersebut, tangkapan layar yang memperlihatkan wujud minimalis karakter disajikan di bawah ini.



Gambar 1. Visual karakter Ocong dalam webtoon Si Ocong episode 1, “Sangar” (Gunawan, 2016)

Seperti yang diindikasikan pada gambar di atas, kreator membuang elemen-elemen objek yang lekat pada mayat hidup atau pocong jenazah umumnya. Pada akhirnya, desain ini hanya menyisakan satu penanda visual yang paling ikonik seutas kain penutup kepala yang diikatkan menyerupai kain penutup kepala pocong. Gambaran karakter yang membulat, proporsi tubuh bergaya chibi yang menampilkan kepala berukuran lebih besar daripada tubuh, serta variasi ekspresi wajah yang kaya dan ekspresif membentuk strategi visual yang secara efektif menetralkan citra horor pocong. Melalui strategi tersebut, rasa ngeri yang lazim melekat pada figur pocong bertransformasi menjadi pengalaman membaca yang

ringan dan menghibur melalui komedi visual.

Untuk memperjelas pergeseran struktural tersebut, perbandingan elemen naratif antara figur tradisional dan figur komik digital direpresentasikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan elemen naratif entitas pocong

Elemen naratif	Pocong secara umum	Si Ocong dalam webtoon
Karakterisasi	Mengerikan, pasif, tanpa suara, pendendam, membawa trauma kematian.	Songong, nyebalkan, vokal, ekspresif, konyol.
Visualisasi	Seluruh tubuh terbungkus rapat kain kafan putih, kotor, wajah tertutup atau hancur.	Minimalis, bergaya komedi, ciri khas utama kepala terbungkus kain yang diikatkan menyerupai kain penutup kepala pocong.
Latar Ruang	Area makam, rumah kosong, pepohonan, ruang gelap pada malam hari.	Latar kehidupan sehari-hari, sekolah, ruang publik terang benderang, aktivitas harian siang hari.
Genre/Tema	Horor, bersifat supranatural, tragedi, peringatan spiritual.	<i>Slice-of-life</i> , komedi remaja, satir sosial, kisah asmara.
Mobilitas	Terbatas dengan melompat, melayang, kehilangan agensi fisik.	Gesit, berinteraksi secara fisik selayaknya manusia normal.

Jejak Etnografis dalam Narasi Baru

Sebuah prinsip fundamental di dalam pendekatan etnonaratif adalah asumsi dasar bahwa sebuah teks naratif baru tidak akan pernah benar-benar dapat dilepaskan dari konteks budaya yang melahirkannya, selalu terdapat relasi endosimbiotik di mana teks dan konteks saling menghidupi dan memaknai. Keberhasilan elemen komedi dan satir di dalam komik Si Ocong pada hakikatnya sangat bertumpu pada jejak-jejak etnografis, yakni pengetahuan budaya apriori yang telah terinstal di dalam kognisi pembacanya. Pembaca dapat tertawa justru karena mereka secara kultural mengetahui dan menghayati bahwa pocong seharusnya adalah sosok yang menyeramkan, kaku, dan berakar dari keyakinan

masyarakat Indonesia. Jika karya ini dibaca oleh audiens di luar lanskap budaya Indonesia atau Nusantara yang tidak memiliki memori etnografis tersebut, kelucuan itu tidak akan bekerja secara optimal, karena mereka hanya akan melihat sesosok karakter fiksi biasa yang kepalanya terbungkus kain.



Gambar 2. Perbandingan visual karakter Ocong pada webtoon Si Ocong dengan pocong, (Gunawan, 2016; Naim, 2025)

Proses apropriasi kultural ini dimulai dari tataran linguistik. Penyebutan nama Ocong itu sendiri merupakan sebuah tindak pemangkasan konsonan keras huruf (P) dari kata asalnya. Tentunya kata pocong sebagai bagian dari masyarakat Indonesia memiliki resonansi konotasi horor, memiliki makna yang menakutkan dan berhubungan dengan hal-hal gaib sementara sebutan Ocong secara efektif mengurangi maksud tersebut melalui pilihan istilah yang terdengar gaul dan terdapat kesan kekanak-kanakan dan komedik.

Di sisi lain, representasi kain yang terikat di atas kepala bukanlah sekadar aksesoris fesyen yang tidak memiliki makna. Dalam kacamata semiotika dan etnografi, atribut tersebut adalah sebuah artefak budaya yang bertindak sebagai sauh atau jangkar pemaknaan. Visual kain berwarna putih yang terikat, di dalam pandangan budaya masyarakat dan ritus kematian di agama Islam Indonesia, menempati posisi sentral sebagai simbol kemalangan dan kehilangan. Ikatan kain yang terlupa untuk dilepas saat ritus pemakaman melambangkan ikatan duniawi

yang mengekang dan menahan roh untuk berpulang dengan tenang. Akan tetapi, dalam webtoon ini, kain yang terikat di atas kepala yang dianggap penting, sakral, dan menakutkan itu dipakai sebagai penanda identitas kasual. Tindakan ini mencabut nilai bagian dari prosesi pemakaman, namun secara cerdas tetap mempertahankan memori kultural pembaca terhadap asal-usulnya. Narasi webtoon ini secara literal hidup menempel pada tubuh mitos lama, memakai elemen-elemen esensial yang dapat dikenali publik, untuk kemudian merombaknya menjadi parade komedi dan ironi.

Sebagai upaya membuktikan secara empiris dan terstruktur bagaimana kreator mengapropriasi dan mengubah makna pocong menjadi narasi komedi kontemporer, hasil analisis pada tabel dibawah ini mampu menjelaskan secara singkat dan ringkas. Tabel 1 di bawah ini memetakan persinggungan konseptual antara dimensi etnografi, teologi Islam tradisional, linguistik, dan semiotika, beserta implikasi etnonaratifnya terhadap tindakan sosial pembaca.

Tabel 3. Temuan Narasi Baru dalam Webtoon Si Ocong

Dimensi Analitis	Asal Mitos	Representasi Naratif dalam Webtoon Si Ocong	Mekanisme Subversi Makna	Dampak Etnonaratif
Identitas	Nama Pocong secara turun-temurun membawa kesan horror, mistis, gaib, dan menyimbolkan sakralitas dari kematian.	Identitas karakter disebut dengan Ocong, memicu kemunculan ekosistem penamaan yang komedik	Pemangkasan konsonan (P) menghasilkan struktur makna kata yang terdengar gaul dan kekanak-kanakan.	Terjadinya demistifikasi verbal secara kolektif, audiens tidak lagi segan menyebut nama entitas tersebut dan merasa akrab.
Atribut Fisik	Tali kafan wajib dilepas di liang lahat sebagai <i>sunnah</i> atau <i>mustahab</i> berlandaskan <i>fiqh</i> untuk membebaskan mayit. Mitos awam meyakini tali yang lupa dilepas akan	Elemen kain yang menutupi seluruh tubuh dieliminasi, menjadi kain yang menutupi kepala dan terikat di atasnya tetap dipertahankan secara visual.	Penanda bentuk kain yang terikat di kepala tadinya petanda kesakralan yang harus dilepas saat pemakaman dibongkar lalu diubah petandanya	Visualisasi kafan pocong tidak lagi menjadi sesuatu yang horror dan bentuk ikatan kain diatas kepala sebagai lambang pengekangan arwah menjadi sekadar gaya

	menyebabkan roh terperangkap atau menjadi arwah penasaran.		menjadi jangkar pemaknaan yang melambangkan identitas lebih kasual.	atau ornamen hiasan.
Dimensi Magis	Dalam praktik okultisme, mitos tali pocong menyimpan daya supranatural tinggi, sarana pesugihan instan, jimat kebal peluru, medium pelet asmara, penglaris usaha komersial, hingga ilmu hipnotis kriminal (Endraswara, 2004; Humaeni, 2016; Ilyas, 2018)	Ocong sama sekali tidak memiliki modal magis apalagi kesaktian. Ia diceritakan sebagai karakter yang jenaka, sering ditolak mentah-mentah oleh lawan jenis, dan serba canggung secara sosial.	Kreator dengan sengaja membenturkan ekspektasi magis mistik audiens dengan komedi yang ter tertuang dalam setiap dialog dari karakter Ocong dalam webtoon.	Audiens dapat menertawakan atau memicu pelepasan katarsis ketidakberdayaan karakter yang menyerupai hantu dalam menghadapi kerumitan problem dan struktur sosial masyarakat saat ini.
Liminalitas	Merupakan ancaman struktural di budaya masyarakat karena kegagalan ritus pemakaman atau terjadi kesalahan dalam tata laksana pemakaman.	Karakter secara utuh dan mutlak hidup di alam weebton, bukan materi yang mati secara umum (tidak bernyawa).	Menarik entitas yang bersifat gaib ke dalam pusaran realitas yang hidup dalam duania webtoon, menghilangkan batas antara sakralitas dan profanum.	Mengukuhkan penolakan kultural milenial terhadap dominasi alam gaib, rasa takut berhasil ditundukkan oleh rasionalitas dan empati terhadap problematika kehidupan keseharian.
Latar Spasial dan Lanskap Temporal	Terkurung di dalam area pekuburan, rumah angker, hutan, dan beroperasi eksklusif pada malam hari.	Mengeksploitasi sepenuhnya ruang publik, rumah, halaman, jalanan, koridor sekolah menengah, kafe	Dekonstruksi lanskap spasial. Menghilangkan intensi horor.	Desakralisasi meruntuhkan dengan sukses fobia kolektif masyarakat terhadap ruang-ruang gelap dan horror

		kekinian, dan aktivitas penceritaan dominan berlangsung di waktu pagi, siang atau sore.		terhadap objek pocong.
--	--	---	--	------------------------

Pergeseran Persepsi dari Menakutkan

Hasil pengamatan etnonaratif yang disandingkan dengan analisis netnografi menunjukkan terjadinya proses desakralisasi dan demistifikasi yang sangat masif di kalangan pembaca komik digital. Mitos pocong, yang pada abad sebelumnya menempati kasta tertinggi dalam piramida horor lokal sebagai representasi otentik kematian dan pengingat akan ancaman siksa kubur, kini mengalami proses domestikasi kultural. Pergeseran dramatis dari sentimen ketakutan yang mencekam menjadi rasa keakraban yang menghibur ini dapat dilacak secara empiris melalui percakapan karakter dan interaksi audiens.

Bukti dialog deskralisasi atau penhilangan jejak horor ini tampak nyata pada interaksi kasual tokoh Ocong di dalam dialog webtoon. Karakter ini digambarkan mampu merasakan emosi yang sangat manusiawi terkait asmara, perasan, atau kehidupan sosial, seperti yang dapat dicermati pada kutipan dialog berikut.

Ocong : *"Hallo Tion....sorry yah kejadian kemaren"*
Tion : *"HMPPT"*
Ocong : *"Yaudah sebagai permintaan maaf...kita jalan yuk...sekalian saya traktir nonton deh"*
Tion : *"Beneran Cong!!! emang mau nonton apa???"*
Ocong : *"Nonton wayang !!!"*
Tion : *"Kaga sudiil lagiin Gua juga kaga mau jalan bareng Lo...Gua juga kaga mau nanti dijalan kepanasan kehujanan jalan bareng Lo!!!"*

Episode 15 "Aku Bisa Apa" (Gunawan, 2016)

Ocong : *"Hujan lagi yah..."*
(tulisan dalam buku)
"SETIAP KUDENGAR RINTIKAN BUNYI HUJAN YANG TURUN MEMBASAHI GENTENG GENTENG RUMAH"
"PASTI SELALU ADA KENANGAN-KENANGAN INDAH YANG TERLINTAS DI PIKIRAN"
: *"bukan kenangan yang membuat baper seketika saat hujan"*

turun seperti abg-abg jaman sekarang”

Episode 16 “Diary Si Ocong” (Gunawan, 2016)

*Ocong : “Mas”
Tukang bakso : “Ya”
Ocong : “Nuker uang dong...”
Tukang bakso : “Kagak ada, Gue kira mau beli bakso!!!”
Ocong : “yaudah deh uangnya Gue beliin bakso aja...”*

Episode 53 “Bakso” (Gunawan, 2016)

Dialog tersebut menjadi penanda kunci bahwa Ocong tidak lagi membicarakan perihal alam barzah, melainkan terikat pada tuntutan materialistis dan duniawi. Kondisi ini dimungkinkan karena para pembaca yang mayoritas adalah kelompok demografi muda merasa sangat relatable atau terhubung secara psikologis dengan karakter hantu ini. Ragam persoalan yang dihadapi Ocong di dalam komik seperti kesulitan menarik perhatian lawan jenis, minimnya uang saku, hingga kebingungan bergaul di sekolah adalah spektrum permasalahan riil yang menghantui kaum muda kelas menengah urban di Indonesia masa kini. Hantu tidak lagi dibiarkan bersemayam dengan damai di alam gaib yang tidak terjangkau nalar, melainkan telah ditarik secara paksa dan dijatuhkan ke dalam pusaran realitas sosial kemasyarakatan yang biasa, materialis, dan profan.

Pembahasan

Pembahasan utama artikel ini adalah untuk mengkaji konstruksi naratif karakter Ocong dalam webtoon Si Ocong dan menelisik bagaimana karya tersebut merepresentasikan sekaligus memodifikasi jejak-jejak etnografis dari entitas Pocong. Berdasarkan pada bagian hasil sebelumnya, temuan penelitian berhasil menjawab permasalahan tersebut dengan mengonfirmasi bahwa transformasi naratif di dalam webtoon bukanlah sebuah fenomena kebetulan yang lahir dari ruang hampa. Sebaliknya, karya tersebut merupakan sebuah bentuk intervensi yang terstruktur, di mana teks naratif dan elemen visual sengaja dirancang untuk merekonstruksi dan mereduksi aura horor yang melekat pada entitas pocong.

Demistifikasi dan Desakralisasi pada Karakter Ocong

Pembahasan terhadap lanskap folklor masyarakat dan media baru (platform webtoon) dalam artikel ini mengungkapkan serangkaian faktor pendorong yang mendasari keberhasilan pergeseran persepsi kultural tersebut. Pergeseran ini tidak dapat direduksi pada satu variabel saja, melainkan merupakan akumulasi dari interaksi dinamis antara kreator, infrastruktur platform webtoon, dan negosiasi makna oleh partisipan audiens (Nisa & Alamin, 2023). Sinergi dari ketiga elemen tersebut memicu percepatan pengintegrasian yang sebelumnya mustahil terjadi pada era media cetak. Fenomena ini menegaskan bahwa kecepatan dan kemudahan transmisi memiliki kekuatan yang sama besarnya dengan pesan itu sendiri dalam membentuk realitas sosial.

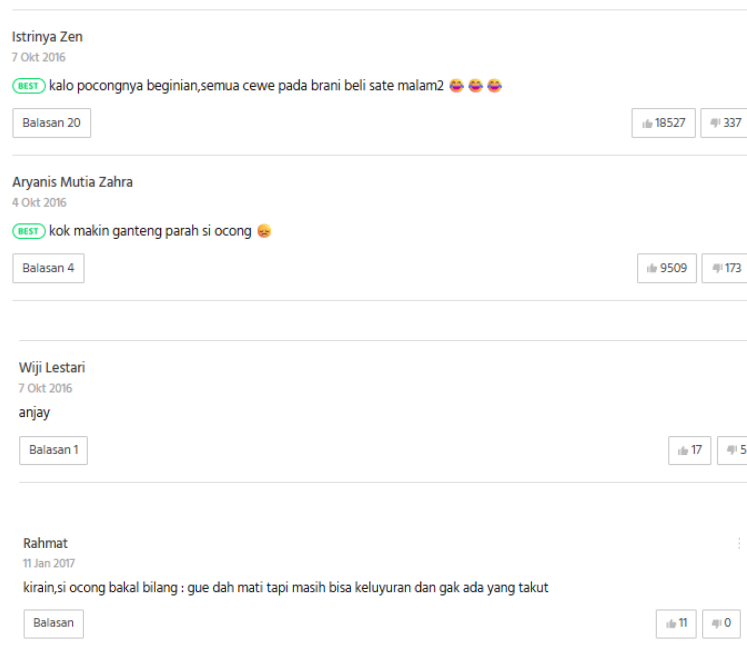
Tabel 4. Faktor Pendorong Desakralisasi Mitos Pocong pada Webtoon

Dimensi Infrastruktur	Medium Folklor Tradisional	Webtoon	Implikasi terhadap Teks dan Resepsi Pembaca
Otoritas Penciptaan	Anonim, tersebar dari mulut ke mulut, dipertahankan oleh kepatuhan kolektif masyarakat.	Digerakkan oleh kreator dengan intensi dekonstruksi mitos masyarakat.	Wacana dapat diarahkan secara sengaja untuk merombak dogma dan mitos mistis.
Karakteristik Transmisi	Mengandalkan latar malam, ruang minim cahaya, dan penceritaan yang lambat dan dramatis.	Diakses melalui layar gawai, terang, navigasi interaktif bergulir cepat, serta dapat diakses kapan saja.	Kehilangan efek teror ketakutan; entitas gaib dijatuhkan ke rutinitas keseharian dari pembaca.
Sistem Interaktivitas	Komunikasi searah; masyarakat dituntut menerima mitos sebagai peringatan moral.	Komunikasi dua arah; kolom komentar beroperasi sebagai arena negosiasi.	Pembaca berpartisipasi menciptakan wacana baru yang memvalidasi humor dan mengusir rasa takut.

Pada tabel 4 dijelaskan bahwa faktor pendorong pertama berasal dari agensi dan intensi eksplisit pihak kreator. Dalam lanskap penceritaan folklor lisan masa lampau, penciptaan cerita berakar pada anonimitas, mitos berkembang secara pada kelompok tertentu tanpa ada satu otoritas tunggal yang merekayasa arah wacana.

Namun, di dalam industri komik digital masa kini, kreator memegang kendali wacana secara penuh. Dalam kasus penciptaan karakter Si Ocong, desain konseptual secara intensional ditujukan untuk merekayasa ulang pola pikir masyarakat agar ketakutan yang irasional terhadap hantu dapat diredam dan digantikan dengan perspektif komikal. Kesadaran ini inilah yang mampu membuktikan bahwa kreator tidak hanya berfungsi hanya sebagai seniman yang menghibur melainkan juga berposisi sebagai agen yang mampu memberikan intervensi sosial. Praktik ini berkesinambungan dengan konsep konstruksi naratif strategis, di mana narasi diproduksi secara terencana untuk menstrukturkan pemahaman organisasi sosial dan memandu tindakan kognitif pembacanya (Hansen, 2006). Dengan demikian, kreator komik digital atau webtoon telah mengambil alih peran pencerita tradisional yang dahulu dipegang oleh sesepuh di masyarakat. Pergeseran otoritas bercerita inilah yang memungkinkan penyisipan nilai-nilai modern secara lebih organik ke dalam struktur folklor.

Faktor kedua berkaitan erat dengan infrastruktur teknis dan karakteristik medium webtoon itu sendiri. Ekosistem horor secara tradisional bergantung pada manipulasi latar spasial yang mencekam, misalnya melalui penceritaan malam hari, di ruangan yang gelap atau temaram, dihari-hari tertentu, dan di area yang dianggap angker. Sedangkan webtoon secara kontras, dibaca melalui layar gawai yang terang, dapat diakses di ruang-ruang publik, dan dapat dinikmati di tengah rutinitas keseharian yang serba cepat (Nisa & Alamin, 2023). Ruang pembacaan personal, kasual, dan terdistraksi ini secara perlahan meruntuhkan lapisan kesakralan dan mistis dari mitos yang diceritakan. Selain itu, genre komedi serial webtoon tersebut membentuk ekspektasi psikologis yang berlawanan dengan ketakutan sehingga pembaca menikmati cerita untuk mencari pelepasan stress dari rutinitas sehari-hari (Debby, Hartiana, & Krisdinanto, 2020). Situasi resepsi yang santai dan interaktif ini secara tidak langsung mampu melucuti kekuatan horor yang selama ini dimiliki oleh figur hantu tersebut. Akhirnya, ketakutan irasional dengan sendirinya luntur ketika pembaca atau audiens memiliki kendali penuh atas cara dan waktu mereka mengonsumsi cerita.



Gambar 3. Komentar Pembaca di Kolom Komentar Webtoon Si Ocong

Merujuk pada tangkapan layar di Gambar 3, interaksi tekstual para pembaca bertindak sebagai bukti empiris terjadinya demistifikasi kolektif secara masif di ruang digital. Reaksi audiens yang melontarkan gurauan, seperti ketiadaan rasa takut saat membeli sate di malam hari atau anggapan bahwa karakter hantu tersebut tampak tampan, membuktikan bahwa memori kultural mengenai teror pocong telah berhasil ditundukkan oleh penerimaan yang kasual. Argumen yang dapat ditarik dari fenomena netnografis ini adalah bahwa kolom komentar tidak lagi beroperasi sekadar sebagai ruang tanggapan pasif, melainkan telah menjelma menjadi arena negosiasi sosial tempat audiens secara aktif dan komunal memvalidasi subversi makna dari mitos tersebut (Hansen, 2006). Tindakan pembaca yang saling merespons dan mereproduksi wacana komedi di dalam ekosistem digital ini secara langsung mengukuhkan pergeseran otoritas, dogma ketakutan tradisional yang dahulu dipegang erat oleh masyarakat kini diruntuhkan oleh pembaca yang memegang kendali penuh atas tafsir hiburannya. Validasi komunal yang terekam secara gamblang inilah yang pada gilirannya melapangkan jalan bagi proses pelucutan identitas mistis secara menyeluruh.

Faktor ketiga difasilitasi oleh arsitektur media yang terintegrasi dalam platform

webtoon. Komunikasi yang terjadi dalam platform webtoon bersifat dua arah, di mana pembaca webtoon tidak lagi berperan sebagai konsumen pasif, tetapi menjadi partisipan aktif yang menegosiasikan makna, mengekspresikan interpretasi, serta berinteraksi dengan pembaca lain melalui fitur kolom komentar (Jenkins, 2006; Jenkins et al., 2013; Nurhikmah et al., 2023). Interaksi antar-pembaca inilah yang pada akhirnya membentuk sebuah validasi komunal. Tindakan menertawakan hal-hal yang sebelumnya dinilai tabu atau mengerikan diproduksi kembali secara berulang oleh para pembaca, sehingga menciptakan iklim hilangnya rasa takut secara signifikan akan entitas pocong.

Penghilangan elemen mistis dan kesakralan menjadi prasyarat mutlak sebelum sebuah mitos dapat dialih wahanakan sebagai materi lelucon. Proses ini menunjukkan bahwa masyarakat berani menanggalkan sebagian ketabuan spiritual demi mendapatkan fungsi hiburan yang lebih membumi. Kehadiran karakter Ocong dalam webtoon telah berhasil melakukan pelucutan identitas mistis, menakutkan, dan sakral. Pemosisian pocong bukan lagi sebagai pengingat siksa kubur atau representasi dari kematian yang sakral, melainkan direduksi menjadi subjek jenaka yang memiliki kelemahan manusiawi, seperti tidak memiliki uang saku, ditolak oleh perempuan, dan memiliki fobia terhadap serangga domestik. Kain kafan diubah secara visual menjadi sekadar aksesori penutup kepala yang kasual. Hal ini sejalan dengan temuan terkait demistifikasi di media digital kontemporer, di mana wacana mistisisme yang semula dipahami sebagai pengalaman batiniah yang menggentarkan, direpresentasikan oleh produsen konten semata-mata sebagai produk komoditas jualan yang ringan atau mesin pendulang hiburan (Bungin, 2005). Fabrikasi mistisisme ini secara langsung menggeser posisi entitas gaib dari subjek yang ditakuti menjadi objek tontonan belaka. Pada titik inilah, superioritas rasionalitas manusia atas narasi horor kembali ditegaskan melalui medium komedi digital.



Gambar 4. Perubahan Karakter Ocong

Lebih lanjut, Gambar 4 memperlihatkan evolusi desain karakter Ocong sejak fase awal penciptaannya hingga wujud terkininya yang semakin menyerupai manusia pada umumnya (Gunawan, 2016). Pada tahap ini, Ocong tidak lagi divisualisasikan sebagai sosok pocong yang identik dengan kain kafan, melainkan tampil mengenakan pakaian kasual sehari-hari, seperti kaus oblong dan celana pendek. Perubahan visual tersebut menegaskan berlangsungnya proses rekonstruksi terhadap entitas gaib ke dalam ranah budaya populer. Ocong tidak lagi direpresentasikan sebagai mayat hidup yang mengancam keteraturan sosial, tetapi sebagai sosok remaja biasa yang bergulat dengan berbagai persoalan kehidupan sehari-hari. Transformasi visual ini menunjukkan bahwa melalui medium webtoon, figur hantu direpresentasikan kembali agar selaras dengan logika hiburan dan rasionalitas audiens generasi digital (Blank, 2009; Jin, 2015). Dengan demikian, pelucutan unsur-unsur horor melalui desain yang kasual tidak dapat dipahami sebagai bentuk kerusakan tradisi, melainkan sebagai strategi adaptif yang memungkinkan folklor tetap bertahan, mempertahankan relevansi kultural, dan terus menemukan ruang hidup di tengah ekosistem budaya masyarakat.

Temuan tersebut semakin mempertegas perspektif etnonaratif bahwa webtoon tidak sekadar menjadi media hiburan, tetapi juga ruang negosiasi makna budaya

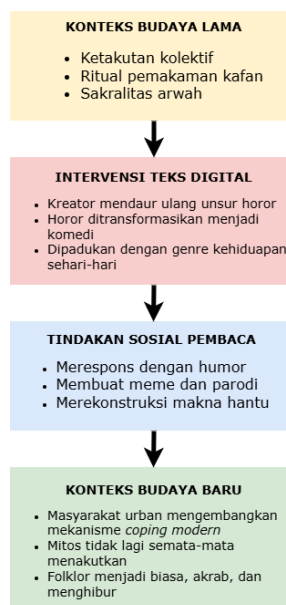
yang memungkinkan kreator merekonstruksi representasi tentang sosok hantu (Hansen, 2006; Debby, Hartiana, & Krisdinanto, 2020). Dalam konstruksi folklor tradisional, manusia diposisikan sebagai entitas yang hidup, rasional, dan memiliki kuasa, sedangkan hantu ditempatkan sebagai entitas gaib yang irasional sekaligus mengancam (Cohen, 1996; Isnaini, 2024; Noer, 2021). Dikotomi tersebut dibongkar melalui karakter Ocong. Alih-alih tampil sebagai sosok yang superior dan menakutkan, Ocong justru digambarkan tidak memiliki kekuatan supranatural, canggung dalam berinteraksi sosial, serta menjalani kehidupan yang bahkan lebih memprihatinkan dibandingkan manusia. Rekonstruksi ini menggeser batas-batas ontologis antara manusia dan hantu sehingga posisi yang liyan tidak lagi dimaknai sebagai objek ketakutan. Sebaliknya, kedekatan emosional yang dibangun melalui narasi dan visual mendorong pembaca merespons Ocong dengan simpati, empati, bahkan tawa. Pergeseran respons tersebut menunjukkan bahwa representasi hantu dalam webtoon telah mengalami transformasi dari simbol teror menjadi figur yang akrab, menghibur, dan mudah diidentifikasi oleh audiens digital.

Budaya Baru Ruang Hidup Karakter Si Ocong

Sintesis terpenting pada pembahasan teks ini bermuara pada pengaplikasian kajian etnonaratif, sebuah paradigma metodologis yang secara komprehensif digagas oleh Hans Hansen (2006). Secara epistemologis, kajian etnonaratif dibangun di atas argumen fundamental bahwa analisis terhadap elemen penceritaan dalam sebuah karya tidak akan pernah sempurna jika dicabut dari landasan konteks sosial-budaya keseharian tempat karya itu diproduksi. Teori ini menyoroti bahwa secara definitif terdapat relasi endosimbiotik sebuah ikatan timbal balik yang saling menopang dan menghidupi antara teks dan konteks; teks lahir berkat ketersediaan material budaya dari masa lalu, dan kemudian teks tersebut berbalik memengaruhi serta mengkonstruksi kebudayaan pembacanya hari ini (Hansen, 2006). Hubungan timbal balik ini membuktikan bahwa teks fiksi tidak pernah berdiam diri, melainkan selalu bernegosiasi aktif dengan struktur keyakinan pembacanya. Kesadaran akan relasi sirkular inilah yang memungkinkan kajian media kontemporer bergerak melampaui analisis intrinsik menuju pemahaman antropologis yang utuh.

Dalam bingkai pemikiran inilah makna komedi di webtoon menjadi sangat jelas. Daya komedi dan satir di setiap panel penceritaan tidak bersumber secara eksklusif dari kepiawaian gambar sang kreator, melainkan bertumpu seutuhnya pada eksploitasi cadangan memori etnografis pembacanya. Humor hanya dapat bekerja sebagai efek katarsis ketika kreator dan pembaca membagikan sebuah prasyarat kultural atau konteks penciptaan yang identik, yaitu pemahaman historis mengenai betapa menakutkannya pocong di alam nyata (Hansen, 2006). Saat kreator menampilkan adegan hantu yang berlari ketakutan ketika menjumpai kecoa, ia tengah memanipulasi kognisi laten pembaca, menabrakkan pakem kepercayaan tradisional dengan realitas teks modern. Pemanfaatan memori kultural bawah sadar ini menjadi pemicu utama keberhasilan transmisi humor akan karakter Ocong. Tawa yang dihasilkan pada akhirnya merupakan bentuk perayaan atas keberhasilan masyarakat menundukkan ketakutannya sendiri melalui kekuatan modifikasi cerita.

Secara grafis, siklus endosimbiotik hubungan timbal balik antara teks komik dan konteks budaya masyarakat yang dikemukakan oleh Hansen dan teraplikasi dalam wacana demistifikasi horor dapat diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 5. Siklus Endosemiotik

Gambar 5 mengilustrasikan skema konseptual siklus endosimbiotik yang menjelaskan proses transformasi makna sosok pocong melalui interaksi dinamis

antara folklor, kreator, dan pembaca. Siklus tersebut berangkat dari endapan memori kolektif masyarakat yang selama berabad-abad membangun citra pocong sebagai figur yang sakral sekaligus menakutkan (Danandjaja, 1984). Memori kultural ini menjadi prasyarat utama yang memungkinkan strategi naratif dalam webtoon bekerja secara efektif. Berangkat dari fondasi tersebut, kreator melakukan intervensi melalui modifikasi narasi digital dengan mempertemukan unsur-unsur horor dan komedi dalam aktivitas keseharian. Kontras antara dua elemen yang saling bertentangan tersebut menghasilkan disonansi yang menggeser ekspektasi pembaca terhadap figur pocong. Proses ini kemudian memicu tindakan sosial berupa partisipasi aktif pembaca yang memvalidasi representasi baru melalui tawa, komentar, meme, hingga berbagai bentuk parodi di ruang digital (Hansen, 2006). Interaksi yang berlangsung secara timbal balik antara kreator dan pembaca pada akhirnya melahirkan realitas budaya baru, yakni ketika sosok pocong tidak lagi dimaknai sebagai entitas yang harus ditakuti, tetapi sebagai simbol keakraban dalam budaya populer urban.

Dari perspektif etnonaratif, siklus tersebut menunjukkan bahwa narasi digital tidak hanya berfungsi sebagai representasi realitas budaya, melainkan juga sebagai mekanisme yang membentuk dan mentransformasikan cara masyarakat memaknai realitas itu sendiri. Analisis etnonaratif mengungkap bahwa perubahan persepsi terhadap sosok pocong tidak berlangsung secara spontan, tetapi merupakan hasil negosiasi makna yang terus-menerus antara warisan folklor, kreativitas pembuat cerita, dan respons partisipatif pembaca. Pergeseran tersebut sekaligus memperlihatkan adanya mekanisme adaptasi psikologis dalam masyarakat perkotaan Indonesia. Di tengah meningkatnya tekanan ekonomi, kompetisi sosial, dan ketidakpastian kehidupan, ketakutan tradisional terhadap sosok gaib secara perlahan kehilangan relevansinya sebagai sumber kecemasan kolektif (Hansen, 2006). Dalam konteks demikian, humor menjadi mekanisme simbolik yang memungkinkan masyarakat mengelola kecemasan secara lebih adaptif. Dengan menertawakan sosok pocong, pembaca tidak sekadar menikmati hiburan, tetapi juga secara simbolis mereduksi beban psikologis yang berkaitan dengan kematian, ketidakpastian, dan berbagai tekanan kehidupan modern. Oleh karena itu,

transformasi representasi pocong dalam webtoon tidak hanya mencerminkan perubahan estetika naratif, tetapi juga merefleksikan perubahan cara masyarakat Indonesia kontemporer bernegosiasi dengan ketakutan kolektifnya.

Dengan ini masyarakat mampu merancang ulang batas-batas ketakutan tersebut. Melalui partisipasi mereka dalam menyebarkan, menertawakan, dan memvalidasi wacana komedi di ruang digital, pembaca sedang melakukan pengambilalihan kendali kultural. Mereka mendemistifikasi entitas horor, merombak pedoman keyakinan yang usang untuk membangun sebuah rezim kewajaran sosial yang baru, yang lebih menenangkan dan jauh lebih selaras dengan cara berpikir rasionalitas sekuler saat ini (Hansen, 2006). Keberhasilan pengambilalihan narasi ini memposisikan webtoon sebagai instrumen resistensi budaya yang sangat halus namun mampu bekerja secara masif. Fenomena ini juga mencerminkan kedewasaan kolektif pembaca dalam menyeleksi dan menyesuaikan keyakinan warisan agar selaras dengan kebutuhan mental di era modern.

Tabel 5. Tahapan Transformasi Makna Folklor dalam Webtoon Si Ocong

Tahapan	Manifestasi dalam Webtoon dan Masyarakat	Mekanisme Sosial yang Bekerja
Konteks Budaya Dasar	Endapan memori mengenai horor ritus pemakaman, mitos pocong sebagai ancaman, tabu.	Menjadi pangkalan data kultural bawah sadar yang wajib dimiliki audiens.
Intervensi Teks	Pengubahan desain menjadi minimalis, penambahan sifat ceroboh, penempatan di realitas keseharian.	Mengeksploitasi dan menabrakkan memori audiens secara sengaja untuk menciptakan ironi atau komedi.
Tindakan Sosial	Pembaca merespons dengan tawa, menjawab tantangan konten, membagikan konten, mengidentifikasi diri dengan problematika sang hantu.	Proses pengambilalihan kendali atas rasa takut; validasi komunal terhadap desakralisasi mitos.
Realitas Budaya Baru	Hantu tidak lagi dihindari, melainkan menjadi identitas keakraban budaya pop.	Integrasi mitos lama ke dalam rasionalitas, transisi ke arah masyarakat yang pragmatis.

Berdasarkan penjabaran pada tabel 5 di atas, tahapan transformasi makna tersebut menegaskan bahwa kembali siklus pemaknaan beroperasi secara

berkesinambungan dan terstruktur. Manipulasi narasi ini nyatanya tidak berhenti di ranah fiksi, melainkan sukses memicu tindakan sosial nyata dari kalangan pembaca, seperti memproduksi ragam parodi dan membagikan ulang humor tersebut secara berkesinambungan di media sosial. Pada akhirnya, rentetan tindakan partisipatif kolektif tersebut bermuara langsung pada pembentukan realitas kultural yang baru, di mana hantu tidak lagi secara sempit merepresentasikan teror kematian, tetapi justru beralih mewakili keakraban budaya pop urban (Hansen, 2006).

Pergeseran ini dasarnya bersinggungan dengan praktik komodifikasi warisan budaya di era ekonomi kreatif. Ketika sebuah mitos yang berakar dari pilar kearifan lokal ditarik masuk ke dalam medium populer arus utama, ia secara tidak terelakkan harus tunduk pada logika kapitalisasi dan preferensi audiens masa kini. Modifikasi entitas gaib yang semula menyeramkan menjadi karakter komedi merupakan wujud adaptasi pasar (Febriani dkk., 2021; Schmitt, 2022; Su, 2011). Makhluk astral yang mana bersifat gaib dipoles agar memiliki nilai jual komersial di tengah budaya konsumsi media yang berjalan serba cepat (Bungin, 2005). Transformasi nilai guna ini menandakan keluwesan folklor dalam merespons tuntutan kapitalisme tanpa harus kehilangan identitas dasarnya. Komodifikasi semacam ini justru terbukti menjadi jembatan agar warisan masa lalu tetap dipertahankan eksistensinya dan hidup ditengah masyarakat di tengah gempuran budaya asing, meski harus hidup dengan makna baru.

Namun, praktik semacam ini kerap dikritik sebagai bentuk alienasi atau perusakan terhadap kemurnian nilai luhur warisan kebudayaan. Akan tetapi, evaluasi kritis terhadap temuan penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi dan perombakan genre cerita ke arah komedi tidak semata-mata berfungsi sebagai agen pendegradasi budaya, melainkan dapat menjadi strategi revitalisasi folklor melalui media digital yang lebih dekat dengan generasi saat ini (Febriani et al., 2021; Setiawan & Nufiarni, 2023). Di sisi lain, platform webtoon juga menyediakan ruang partisipatif yang memungkinkan pembaca tidak hanya mengonsumsi cerita, tetapi turut membangun makna budaya melalui interaksi, komentar, dan keterlibatan komunitas (Jenkins et al., 2013; Irwansyah & Lestari, 2022). Keberadaan ruang partisipatif ini menjamin sirkulasi cerita rakyat tetap hidup dan berevolusi

mengikuti karakteristik psikologis pembaca mudanya. Inovasi adaptif ini sekaligus membantah kekhawatiran konservatif bahwa modernisasi selalu berujung pada kematian sebuah tradisi.

Dengan mengonversi struktur folklor ke dalam medium webtoon ataupun wujud animasi interaktif, elemen-elemen leksikon tradisional seperti penamaan entitas, istilah alam gaib, serta wacana praktik sosial masyarakat tetap mampu terpelihara di dalam jaringan kognisi generasi usia muda yang perlahan mulai teralienasi dari teks sastra lisan masa lampau. Integrasi antara penceritaan lokal dan teknologi siber semacam ini sejatinya menciptakan sebuah siklus pelestarian di mana folklor direproduksi, diinterpretasi ulang, dan ditransmisikan kembali kepada audiens berulang kali tanpa batas (Kobis & Tomatala, 2026). Sama halnya dengan upaya digitalisasi tradisi lokal lainnya, pemanfaatan narasi populer membuktikan bahwa dengan mendesain ulang folklor menjadi bentuk komoditas yang menghibur, kebudayaan tersebut justru sukses terhindar dari ancaman kepunahan. Pergeseran wujud narasi horor yang kaku dengan menjadi narasi komikal dinamis pada dasarnya merupakan strategi pertahanan adaptif yang mutlak diperlukan agar warisan budaya tetap memegang peranan yang relevan bagi peradaban masyarakat modern (Zulkifli & Fitria, 2023). Pelestarian yang dimediasi oleh teknologi ini menegaskan bahwa esensi dari folklor bukanlah pada kebekuan bentuk, melainkan pada kemampuannya untuk terus relevan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa webtoon Si Ocong berhasil melakukan rekonstruksi naratif yang mendemistifikasi dan mendesakralisasi mitos pocong dari figur sakral pembawa teror menjadi karakter komedi yang lekat dengan realitas keseharian masyarakat. Keberhasilan subversi makna ini didorong oleh relasi etnonaratif yang endosimbiotik, di mana unsur komedi baru bisa bekerja secara optimal dengan mengeksplorasi dan menabrakkan memori kolektif pembaca terkait kengerian pocong secara tradisional. Platform digital webtoon tidak sekadar memindahkan medium cerita, tetapi juga mengubah pembaca menjadi partisipan aktif yang memvalidasi hilangnya rasa takut secara komunal

melalui interaksi di kolom komentar. Pada akhirnya, perombakan folklor menjadi komoditas budaya pop kontemporer ini bukanlah bentuk degradasi tradisi, melainkan strategi adaptif yang krusial agar warisan budaya tetap relevan, hidup, dan lestari di tengah dinamika rasionalitas generasi digital.

Sejalan dengan kesimpulan tersebut, disarankan bagi para kreator konten, komikus, dan penggiat industri kreatif untuk terus mengoptimalkan teknologi digital dan modifikasi naratif sebagai strategi pelestarian folklor Nusantara agar tidak teralienasi dari generasi muda. Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya, kajian ini dapat dikembangkan lebih luas dengan mengeksplorasi entitas mitologis lokal lainnya di berbagai medium hiburan interaktif, sehingga pemahaman mengenai negosiasi budaya dan kajian etnonaratif di era siber menjadi semakin komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih atas kepercayaannya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia, atas dukungan yang telah diberikan melalui skema Penelitian Disertasi Doktor (PDD) Tahun Anggaran 2026 sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

PENDANAAN

Penelitian ini didukung oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia, melalui skema Penelitian Disertasi Doktor (PDD) Tahun Anggaran 2026, berdasarkan Kontrak Induk Nomor 248/C3/DT.05.00/PL-BARU/2026 dan Kontrak Turunan Nomor B/ 061620 /UN38.16/LT.00/2026 .

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A., Yusuf, K., Fazliyaton, S., Yani, M. T., & Hariyati, N. R. (2025). THE TRANSFORMATION OF ISLAMIC IDENTITY BEHIND THE SCREEN: Indonesian Horror Films, 1980-2020. *JOURNAL OF INDONESIAN ISLAM*, 19(1), 188. <https://doi.org/10.15642/JIIS.2025.19.1.188-213>

- Balgimbayeva, N. (2019). The re-creation of yōkai character images in the context of contemporary Japanese popular culture: An example of the *Yo-kai Watch* anime series. *Mutual Images Journal*, 6, 37–63. <https://doi.org/10.32926/2018.6.bal.recre>
- Bakhtin, M. M. (1984). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, Trans.). Indiana University Press.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet: Vernacular expression in a digital world*. Utah State University Press.
- Bungin, B. (2005). *Sosiologi komunikasi: Teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Kencana Prenada Media Group.
- Cohen, J. J. (1996). *Monster Theory: Reading Culture* (NED-New edition). University of Minnesota Press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.cttsq4d>
- Compagna, D., & Steinhart, S. (2019). *Monsters, monstrosities, and the monstrous in culture and society*. Vernon Press. <https://doi.org/10.54094/b-221776c27f>
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Grafiti Pers.
- Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto, N. (2020). Desakralisasi film horor Indonesia dalam kajian reception analysis. *ProTVF*, 4(1), 1–19. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.24175>
- Endraswara, S. (2004). *Dunia hantu orang Jawa: Alam misteri, magis, dan fantasi kejawen*. Narasi.
- Febriani, M., Prasandha, D., Utami, S. P. T., Setyaningsih, N. H., Yuniawan, T., & Sugiarto, E. (2021). *The online comic development of Indonesian folklore as a literature learning media for millennials*. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098, 032015. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/3/032015>
- Fuad, I. Z. (2014). Sumpah pocong: Upaya konstruksi fiqh kultural khas Indonesia. *Jurnal Hukum Islam*, 12(1). <https://doi.org/10.28918/jhi.v12i1.528>
- Gunawan, A. (2016). *Si Ocong*. LINE Webtoon Indonesia. <https://www.webtoons.com/id/comedy/si-ocong>
- Hansen, H. (2006). The ethnonarrative approach. *Human Relations*, 59(8), 1049–1075. <https://doi.org/10.1177/0018726706068770>
- Heeren, K. van. (2012). *Contemporary Indonesian film: Spirits of reform and ghosts from the past*. Brill. https://doi.org/10.26530/OAPEN_420331

- Humaeni, A. (2016). Ritual, kepercayaan lokal dan identitas budaya masyarakat Ciomas Banten. *El Harakah*, 17(2), 157–173. <https://doi.org/10.18860/el.v17i2.3343>
- Ilyas, A. (2018). Paradigma masyarakat tentang dukun (Melacak peran dan posisi dalam struktur sosial politik dan ekonomi masyarakat). *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 6(2), 309–328. <https://doi.org/10.21274/kontem.2018.6.02.309-328>
- Irwansyah & Lestari, A. F. (2020). Participatory Fandom of Army BTS Indonesia in the Digital Comic on Webtoon Apps. *Journal Communication Spectrum*, 10(1), 46-57. <http://dx.doi.org/10.36782/jcs.v9i1.1872>
- Isnaini. (2024). *Citra hantu dalam Kakawin Sena dan transformasinya pada komik Petruk: Kajian sastra bandingan dan semiotika*. ARIF: Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal, 5(1), 126–140.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press.
- Jin, D. Y. (2015). Digital convergence of Korea's webtoons: Transmedia storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(3), 193–209. <https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1079150>
- Lee, W. (2018). *Developing local cultural contents based on Korean oral literature: The case of dokkaebi tales*. *The Research of the Korean Classic*, 43, 105–137. <https://doi.org/10.20516/classic.2018.43.105>
- Kobis, D. C., & Tomatala, M. F. (2026). Preserving Minahasan folklore through performing arts and digital technology: A literature-based study. *Journal of Language Sector*, 2(1), 89–103. <https://doi.org/10.69673/jolse.v2i1.231>
- Naim, M. (2025). *Cara mengkafankan jenazah (Panduan lengkap)*. Aku Islam. <https://akuislam.com/panduan/cara-mengkafankan-jenazah/>
- Nisa, S. A., & Alamin, R. Y. (2023). Perancangan komik digital webtoon dengan genre horor misteri sebagai media pengenalan folklor Betawi. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 12(3). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v12i3.84909>
- Noer, A. R. (2021). We choose what to fear in Indonesian horror cinema. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 8(1), 62–74. <https://doi.org/10.37535/101008120215>
- Nurhikmah, L. S., Jaelani, A. J., & Anjasmara, A. (2023). Perbedaan respon pembaca di kolom komentar pada aplikasi Wattpad dan Webtoon. *Anafora: Jurnal Penelitian*

Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(1), 59–68.
<https://doi.org/10.25134/ajpm.v3i1.244>

Oring, E. (2003). *Engaging humor*. University of Illinois Press.

Schmitt, T. M. (2022). The commodification of World Heritage: A Marxist introduction. In M.-T. Albert, R. Bernecker, C. Cave, A. C. Prodan, & M. Ripp (Eds.), *50 Years World Heritage Convention: Shared Responsibility – Conflict & Reconciliation* (pp. 377–389). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-05660-4_29

Setiawan, F. N., & Nufiarni, R. (2023). Kontekstualisasi folklor tentang Arjuna, Karna, dan Gatotkaca ke media komik digital Nusantara Droid War. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2).

Si Ocong [@si.ocong] (2016, July 18). Kalau kalian suka Ocong dan logonya yang mana guys... yang sekarang apa yang dulu??? [Instagram foto]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/BH_h-EpBCnF/?igsh=d2N6bmNrcTljNGRs

Sidhartani, S., Qeis, M. I., & Pratama, D. (2019). The art of adaptation: From folk literature to the age-appropriate visual media. *Cultural Syndrome*, 1(1), 53–60.
<https://doi.org/10.30998/cs.v1i1.22>

Su, X. (2011). Commodification and the selling of ethnic music to tourists. *Geoforum*, 42(4), 496–505. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2011.03.006>

Tsintjilonis, D. (2006). Monsters and caricatures: Spirit possession in Tana Toraja. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 12(3), 551–567.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9655.2006.00352.x>

Turner, V. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315134666>

Wardani, S. (2025). Adaptasi kreatif folklor Indonesia pada platform digital. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 75–90.

Wessing, R. (2006). A COMMUNITY OF SPIRITS: People, Ancestors, and Nature Spirits in Java. *Crossroads: An Interdisciplinary Journal of Southeast Asian Studies*, 18(1), 11–111. <http://www.jstor.org/stable/40860833>

Zaluchu, S. E. (2025). Interpretation about death rite of the Nias ethnic and its relation to social order. *OMEGA-Journal of Death and Dying*, 91(3), 1155–1168.
<https://doi.org/10.1177/00302228221149804>

Zulkifli, Z., & Fitria, R. P. W. (2023). Mistisisme pocong sebagai representasi arwah gentayangan (Studi tipologi Clifford Geertz). *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 8(2). <https://doi.org/10.32332/riayah.v8i2.7415>