

DAFTAR PUSTAKA

- Adhaagary. (2018). *Kawao*. Perpustakaan Digital Budaya Indonesia.
- Adisasmito, N. D. (2002). Buku Seniman. *Wacana Seni Rupa*, 2(4).
- Agnes Lidya Sihotang, C., & Burhan Surya Nata Diningrat, R. (2025). Penciptaan Desain Karakter Tokoh Mitologi Asal Usul Suku Batak dengan Menggunakan Artstyle Manga Seinen. *P-ISSN*, 2(2), 101–108. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i2.612>
- Arahman, A., Pratiwi, I. K., Nabila, F., Debora, & Siallagan, L. (2024). Pengaruh Mitologi Terhadap Pandangan Hidup Masyarakat Etnis Simalungun. *Hikamatzu| Journal Of Multidisiplin*, 1(2), 102–110. <https://ejournal.uki.ac.id/index.php/methonomi/article/view/4211>
- Ardhianto, P., & Moniaga, C. (2020). Design Thinking Implementation in Tourism Map. *CONVASH 2019: Proceedings of the 1st Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities by Faculty of Art and Design*.
- Bianca, F. (2019). *Ensiklopedi Hantu dan Makhluk Gaib Nusantara*. NARASI.
- Chandra Kartika, N., & Wara Candrasari, M. C. (2024). KEBUDAYAAN PONOROGO DALAM KARTU KUARTET DAN BUKU CERITA BERGAMBAR. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/qualia.42.06>
- Cryptid Wiki. (2024). *Orang Bati*. “Orang Bati.”
- detikNews. (2014). *Gambar Mirip alien di Papua Barat disebut Matotuo Makhluk Mitologi*. Detiknews.

detikSumbagsel. (2023). *Legenda dan Asal-usul Antu Banyu, Hantu Air*

“Penghuni” Sungai Musi Palembang. Detik.Com.

Genta, B. D., & Zidan, M. (2019). *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Penerbit
GagasMedia.

Gunawan, I. (2021). Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara Dalam Infografis.
PEMETAAN JENIS DONGENG NUSANTARA DALAM INFOGRAFIS,
7(01), 59–78.

Kamin, D. A. (2025). PENGARUH URBANISASI TERHADAP IDENTITAS
BUDAYA DI KAWASAN PERKOTAAN. *Jurnal Sociopolitico*, 7(1), 70–
74.

Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Tipografi Pada Logo
Sprite. *Jurnal Penalaran Riset (Journal of Reasoning Research)*, 1(02),
130–134.

Kevinia, C., Aulia, S., & Astari, T. (2022). Analisis Teori Semiotika Roland
Barthes Dalam Film *Miracle in Cell No. 7* Versi Indonesia. *COMMUSTY*
Journal of Communication Studies and Society, 1(2), 38–43.

Kumala Sari, N., & Murtiyoso, O. (2024). MAKHLUK MITOLOGI KINARA-
KINARI DI RELIEF CANDI PRAMBANAN SEBAGAI INSPIRASI
DALAM BERKARYA SENI HIAS KACA. *Eduarts*, 13(1), 37–46.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>

Kusumo, R. (2021, July 29). *Makhluk Mitologi Cindaku, Manusia Harimau*
Penjaga Hutan Kerinci Jambi. Good News From Indonesia.

Lestari, E. F. L., & Utami, P. S. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terkandung Dalam Mitologi Jawa Tradisi Seret Gedhang Di Desa Sumpersari Tumpang Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 230–244. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9659>

Ni Ketut, R. A., & Agus Ngurah, A. P. (2025). PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN KOMUNIKASI VISUAL DI BLACK HAND GANG STUDIO. *ISI Denpasar*.

Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.

Pranata, G. (2021). *Mengenal Sang Hyang Antaboga, Naga dalam Mitologi Jawa dan Bali*. National Geographic.

Purnomo, A. D., & Masdiono, T. (2020). Buku Seni (Artist’s Book) Sebagai Media Diplomasi Budaya Indonesia-Jerman. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 1–6.

Putri, N. K. (2025). *Apa Itu Hantu Longga, Sosok Mistis dari Cerita Rakyat Bugis*. Liputan6.

Rahmadina, N. P., Nisa, D. A., & Sutejo, A. (2023). Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Mengenai Orang-orang Toxic. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(2), 263–274.

- Rifqi, T. J., Romadhona, M., & Masnuna, M. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Interaktif tentang Karawitan Jawa Timur. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 6297–6308.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Rowan, C., & Hills, H. (2025a). *Bedawang*. Gods and Monsters.
- Rowan, C., & Hills, H. (2025b). *Ebu Gogo*. Gods and Monsters.
- Sabandar, S. (2025a). *Legenda Urban: Botol Mancu, Mitologi Lokal Bertubuh Kerdil Mirip Kurcaci*. Liputan6.
- Sabandar, S. (2025b). *Lulun Samak, Legenda Urban Berwujud Tikar di Tanah Sunda*. Liputan6.
- Saputra, M. G., & Andelina, I. R. (2023). Analisis Desain Monster “Xeno’ Jiiva” dari Gim Monster Hunter World. *Citradirga: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 5(1), 36–46.
<https://journal.ubm.ac.id/index.php/citradirga>
- Sari, O. P., & Eliasa, E. I. (2024). Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Remaja Usia 12-15 Tahun Mempengaruhi Gaya Belajar Siswa: Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46090–46098.
- Warditya, T. M. (2024). *Mengenal Sosok Mariaban: Legenda Mistis Dari Kalimantan, Hantu Menyeramkan yang Dipercaya Bisa Mendatangkan Jodoh*. Radar Jogja.

Wijaya, M. A., & Perdana, C. (2023). Perancangan Focus Group Discussion sebagai ruang partisipasi masyarakat dalam membangun desa berbasis website. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 1(2), 59–67.

Zaini, I. M., Fiandra, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGENAI PERASAAN INSECURE AKIBAT JERAWAT PADA REMAJA UNTUK MEDIA ARTBOOK. *EProceedings of Art & Design*, 10(2).

