

Legenda *Jaka Tarub* Hipogram Webtoon '7 Wonders': Alih Wahana Naratif dalam Media Digital

Refisa Ananda^{1*}

Syafruddin²

Farel Olva Zuve³

Murni Maulina⁴

Nunung Supratmi⁵

¹²⁴⁵**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan**

³**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Padang, Padang**

¹refisa@ecampus.ut.ac.id

²syafuddin@ecampus.ut.ac.id

³farelolvazuve@fbs.unp.ac.id

⁴murni.maulina@ecampus.ut.ac.id

⁵nunung@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji alih wahana naratif legenda *Jaka Tarub* sebagai hipogram dalam webtoon 7 Wonders. Data penelitian ini bersumber dari Webtoon 7 Wonders karya Metalu dan Legenda *Jaka Tarub* karya W. L. Olthof, yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan intertekstual dan teori hipogram Riffaterre. Temuan penelitian menunjukkan bahwa webtoon tersebut secara efektif merupakan turunan dari legenda *Jaka Tarub* dengan mempertahankan elemen naratif inti sekaligus memodernisasi karakter dan simbol melalui teknik ekspansi dan konversi. Meskipun terjadi peralihan dari sastra lisan tradisional ke media digital, adaptasi ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal, seperti lagu Lingsir Wengi dan wedhang uwuh, sehingga tetap relevan bagi audiens kontemporer. Pembaca memberikan respons positif dan merasakan kebanggaan budaya, serta mengakui karya tersebut sebagai cara inovatif untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya platform digital sebagai sarana yang berharga untuk pelestarian budaya guna memastikan narasi tradisional tetap relevan dan diminati oleh generasi muda.

Kata kunci: *Jaka Tarub*, *7 Wonders*, *webtoon*, *intertekstualitas*, *pelestarian budaya*

Pendahuluan

Transformasi sastra tradisional ke dalam media digital merupakan fenomena kultural yang tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga ideologis dan estetis. Dalam konteks sastra Indonesia, legenda sebagai bagian dari folklor lisan mengalami revitalisasi melalui berbagai bentuk adaptasi, salah satunya dalam medium komik digital (*Webtoon*). Salah satu kasus yang menarik adalah kemunculan hipogram legenda *Jaka Tarub* dalam *7 Wonders* karya Metalu. Transformasi ini bukan sekadar pemindahan medium, melainkan proses alih wahana naratif yang melibatkan rekonstruksi struktur cerita, karakterisasi, nilai moral, dan orientasi pembaca dalam lanskap budaya digital.

Legenda *Jaka Tarub* merupakan salah satu cerita rakyat yang populer dalam tradisi Jawa yang mengisahkan pertemuan manusia dengan bidadari melalui motif pencurian selendang. Di dalamnya terkandung beragam simbol dan nilai budaya, seperti relasi manusia dengan dunia supranatural, konsepsi keluarga, serta dinamika hubungan

laki-laki dan perempuan dalam masyarakat tradisional. Namun, dalam perspektif masyarakat modern, tindakan Jaka Tarub yang mencuri selendang bidadari hingga membuatnya terpaksa tinggal di dunia manusia juga memunculkan problematika interpretatif, terutama terkait relasi kuasa dan representasi gender. Oleh karena itu, legenda Jaka Tarub memiliki potensi yang kuat untuk ditafsirkan kembali dalam konteks budaya kontemporer.

Alih Wahana legenda Jaka Tarub menjadi *Webtoon 7 Wonders* karya Metalu mencontohkan interaksi dinamis antara cerita rakyat tradisional dan media digital, yang mencerminkan tren yang lebih luas dalam representasi budaya dan adaptasi naratif di era digital. Adaptasi ini sejalan dengan gerakan global menuju digitalisasi warisan budaya, seperti yang terlihat dalam integrasi elemen budaya tradisional ke dalam platform digital seperti *webtoons*, yang menawarkan kemungkinan narasi dan grafis baru melalui format dan interaktivitasnya yang unik (Jeanmaire & Kim, 2023; Manouach & Foka, 2025). Reinterpretasi digital cerita rakyat, seperti Jaka Tarub, tidak hanya melestarikan narasi budaya tetapi juga meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan mereka (Ogen et al., 2025). Proses ini merupakan bagian dari tren yang lebih besar di mana media digital, termasuk *webtoon*, berfungsi sebagai sarana modern untuk ekspresi budaya, memungkinkan pelestarian dan evolusi warisan budaya tak berwujud (Buragohain et al., 2024). Selain itu, adaptasi cerita rakyat lokal ke dalam format digital seperti *webtoon* dapat dilihat sebagai bentuk “lompatan memori,” ketika narasi budaya dibingkai ulang dalam konteks global sambil mempertahankan signifikansi lokalnya. Pendekatan ini mirip dengan strategi yang digunakan oleh platform media global, yang memadukan penceritaan lokal dengan format yang menarik secara global untuk menjangkau khalayak yang lebih luas (Lynch & Albarrán-Torres, 2025). Adaptasi *Jaka Tarub* menjadi *webtoon* juga menyoroti potensi media digital untuk menumbuhkan identitas budaya dan hubungan emosional, seperti yang terlihat dalam game seluler yang menggabungkan elemen warisan budaya (Jiang et al., 2025). Secara keseluruhan, transformasi digital Jaka Tarub menjadi *webtoon* menggarisbawahi pentingnya strategi digital inovatif dalam melestarikan dan mempromosikan warisan budaya, memastikan bahwa narasi tradisional tetap relevan dan terlibat dalam lanskap digital kontemporer (Yan, 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada pelestarian budaya dan estetika visual, proses intertekstualitas yang mengungkapkan cara narasi berkembang dalam konteks digital. Transformasi ini ditandai dengan munculnya jaringan intertekstual, yang menjalin narasi pribadi dengan wacana sosial yang lebih luas (Andrus, 2025). Selain itu, era digital memupuk intertekstualitas radikal, di mana narasi dibentuk oleh kemajuan teknologi dan teknik mendongeng multimodal, yang mengarah ke narasi nonlinear dan hibridisasi (Pecheranskyi et al., 2023). Selanjutnya, penceritaan transmedia yang dicontohkan oleh seri seperti *Wanda Vision* menggambarkan pengaruh referensi intertekstual memperkaya narasi dan melibatkan audiens melalui interpretasi berlapis (Avis & Atarama-Rojas, 2025).

Saat ini, banyak karya sastra baik berupa puisi, prosa fiksi, maupun drama yang setelah dikaji lebih dalam ternyata merupakan hasil transformasi dari karya terdahulu. Misalnya, dalam novel *Kitab Omong Kosong* karya Sena Gumira Ajidarma, dapat ditemukan jejak kisah *Ramayana* yang menuturkan hubungan cinta antara Dewi Sinta dan Ramawijaya, serta pertarungan Ramawijaya melawan Rahwana. Demikian pula novel *Wisanggeni Sang Buronan* karya pengarang yang sama merupakan bentuk pengolahan kembali kisah *wayang purwa* episode kelahiran Wisanggeni. Dalam ranah puisi, karya *Asmaradana* ciptaan Goenawan Mohamad dapat dibaca sebagai reinterpretasi dari tembang Jawa klasik yang mengisahkan percintaan Anjasmara dan Damarwulan berlatar

Kerajaan Majapahit. Sementara puisi *Pariksit* karya Goenawan Mohamad menampilkan transformasi dari kisah *wayang purwa* mengenai kematian tokoh Pariksit (Inarti, 2016). Begitu pula Drama “Conglomerate Burisrawa” karya N. Riantiarno dari Teater Koma mengadaptasi episode Sembadra Larung dari tradisi dalang, menggambarkan bagaimana narasi tradisional dapat dikontekstualisasikan dalam kerangka teater modern (Hariyanto, 2018).

Namun demikian, kajian-kajian terdahulu masih berfokus pada relasi intertekstual dalam medium sastra konvensional, seperti puisi dan drama panggung. Penelitian tersebut belum secara khusus menelaah bagaimana teks tradisional, khususnya legenda Nusantara, ditransformasikan ke dalam medium digital berbasis visual seperti webtoon. Padahal, perkembangan media digital telah membuka ruang baru bagi proses alih wahana naratif yang tidak hanya melibatkan perubahan bentuk teks, tetapi juga perubahan strategi penceritaan, visualisasi, serta pengalaman pembaca.

Selain itu, legenda Jaka Tarub sebagai salah satu cerita rakyat populer di Indonesia belum banyak dikaji dalam konteks transformasi naratif ke media digital populer, khususnya dalam platform webtoon. Oleh karena itu, masih terdapat kekosongan kajian mengenai bagaimana legenda tersebut berfungsi sebagai hipogram bagi karya baru serta bagaimana proses alih wahana naratif terjadi ketika cerita tradisional diadaptasi ke dalam format komik digital.

Fenomena adanya karya sastra yang memiliki hubungan dengan karya sebelumnya dalam kajian teori sastra disebut sebagai intertekstualitas. Intertekstualitas merupakan suatu pendekatan untuk memahami sebuah teks sebagai sisipan dari teks-teks lain (Karliana et al., 2022). Secara sederhana, intertekstualitas mengacu pada keterkaitan makna antara satu teks dengan teks-teks lain yang mendahuluinya, di mana karya baru hadir sebagai hasil dialog kreatif dengan tradisi sastra yang sudah ada. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andrus (2025) menyimpulkan bahwa Intertekstualitas melibatkan pengulangan teks sebelumnya dalam konteks baru, menciptakan jaringan wacana yang kompleks.

Penelitian tentang adaptasi cerita rakyat ke media baru mengungkapkan peluang signifikan untuk rekonstruksi naratif dan penerimaan pembaca digital, terutama dalam konteks pelestarian budaya. Misalnya, digitalisasi kisah-kisah moral budaya Yorùbá tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga mempromosikan kohesi sosial dan nilai-nilai moral, menyoroti pentingnya mengadaptasi narasi tradisional ke format kontemporer (Ogen et al., 2025). Demikian pula, mediatisasi Ramayana di Sri Lanka menggambarkan bagaimana platform digital dapat membentuk kembali memori kolektif dan identitas nasional, menggabungkan narasi sejarah dengan interpretasi modern (Albrecht, 2025). Selanjutnya, munculnya cerita rakyat penggemar dalam game, seperti yang mengelilingi *Final Fantasy VII*, menunjukkan bagaimana media digital menumbuhkan keterlibatan komunitas dan evolusi narasi di luar konteks aslinya (Bukač & Katić, 2024). Studi-studi ini secara kolektif menggarisbawahi potensi media baru untuk memfasilitasi interaksi dinamis antara cerita rakyat dan ekspresi budaya modern, menunjukkan bidang yang kaya untuk eksplorasi lebih lanjut.

Penelitian tentang Jaka Tarub dan adaptasinya, terutama melalui lensa intertekstualitas dan penerimaan digital, masih belum dieksplorasi, menyoroti kesenjangan yang signifikan dalam studi sastra digital Indonesia. Intertekstualitas, seperti yang dibahas oleh Vouillamoz-Pajaro, menekankan keterkaitan teks-teks, menunjukkan bahwa adaptasi Jaka Tarub dapat mengungkapkan hubungan tematik dan diskursif yang lebih dalam dalam sastra Indonesia (Vouillamoz-Pajaro, 2024). Selanjutnya, transformasi digital praktik budaya, seperti yang terlihat dalam konteks

Pentekostalisme Indonesia dan ekspresi musik di platform seperti TikTok, menggambarkan bagaimana media digital dapat membentuk kembali narasi tradisional dan keterlibatan komunitas (Ismail, 2025; Lontoh & Wibowo, 2025). Dengan mengintegrasikan perspektif ini, penelitian yang diusulkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman tentang adaptasi Jaka Tarub tetapi juga berkontribusi pada diskusi yang lebih luas tentang bagaimana platform digital memfasilitasi bentuk-bentuk baru ekspresi sastra dan budaya di Indonesia.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan intertekstual untuk mengkaji transformasi naratif legenda Jaka Tarub sebagai hipogram dalam *Webtoon 7 Wonders*. Pemilihan desain tersebut didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman makna, relasi antar teks, serta proses reinterpretasi naratif yang terjadi akibat peralihan medium dari sastra tradisional ke media digital. Pendekatan intertekstual digunakan untuk menelusuri keterkaitan struktural dan semantis antara teks sumber dan teks transformasi, sebagaimana dirumuskan dalam teori intertekstualitas Kristeva dan konsep hipogram Riffaterre.

Data

Data bersumber dari *Webtoon 7 Wonders* karya Metalu yang terdiri dari dua session: session 1 dengan 114 episode dan session 2 dengan 44 episode dan Legenda *Jaka Tarub* karya W. L. Olthof. Sampel penelitian ditetapkan secara purposive dengan mempertimbangkan tingkat relevansi data terhadap fokus kajian. Sampel berupa teks legenda *Jaka Tarub* versi tertulis yang representatif dan memiliki legitimasi akademik, serta episode-episode *Webtoon 7 Wonders* yang menampilkan unsur naratif yang berkorelasi dengan legenda tersebut, baik secara eksplisit maupun implisit. Penentuan sampel ini dimaksudkan untuk memastikan kedalaman analisis dan keterwakilan data.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan dokumentasi. Studi pustaka dimanfaatkan untuk memperoleh data tekstual berupa legenda *Jaka Tarub* serta sumber teoretis yang berkaitan dengan hipogram, intertekstualitas, dan adaptasi sastra dalam media digital. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual dan naratif dari *Webtoon 7 Wonders*. Instrumen penelitian berupa lembar analisis teks yang dirancang secara sistematis untuk mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur naratif, meliputi alur, tokoh, latar, tema, dan nilai budaya, serta panduan kategorisasi data yang berfungsi mengelompokkan bentuk-bentuk transformasi naratif yang terjadi antara teks hipogram dan teks transformasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis kualitatif deskriptif yang mengikuti tahapan analisis data model Miles dan Huberman. Tahap awal berupa reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengode, dan memfokuskan data yang relevan dengan transformasi naratif legenda *Jaka Tarub* dalam *Webtoon 7 Wonders*. Tahap selanjutnya adalah penyajian data dalam bentuk uraian analitis komparatif yang sistematis dan koheren. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan melalui interpretasi mendalam terhadap temuan penelitian guna memastikan konsistensi, validitas makna, dan keterkaitan dengan kerangka teoretis yang digunakan.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa legenda *Jaka Tarub* berfungsi sebagai hipogram dalam pembentukan narasi *Webtoon 7 Wonders*. Unsur-unsur utama dalam legenda tersebut, seperti motif pertemuan manusia dengan makhluk dari dunia lain, relasi antara tokoh laki-laki dan perempuan, serta konflik yang muncul akibat pelanggaran terhadap aturan tertentu, tetap hadir sebagai struktur dasar cerita. Namun, dalam *webtoon* tersebut unsur-unsur tersebut tidak direproduksi secara langsung, melainkan mengalami berbagai bentuk transformasi naratif yang menyesuaikan dengan konteks cerita dan karakter media digital. Transformasi tersebut terlihat pada perubahan struktur alur, karakterisasi tokoh, serta penekanan nilai cerita.

Transformasi Karakter

Adaptasi cerita rakyat ke dalam medium digital merupakan fenomena yang semakin menguat dalam lanskap sastra kontemporer Indonesia. Salah satu contoh yang menarik adalah *Webtoon 7 Wonders* karya Metalu yang secara longgar mengadaptasi legenda *Jaka Tarub*. Adaptasi ini tidak hanya memindahkan cerita ke medium visual-digital, tetapi juga melakukan transformasi signifikan terhadap karakter tokoh, baik dari segi kompleksitas psikologis, fungsi naratif, maupun relasi kuasa antara tokoh manusia dan makhluk kahyangan.

Dalam legenda *Jaka Tarub* sebagaimana dicatat oleh W. L. Olthof (2014), tokoh *Jaka Tarub* digambarkan sebagai pemuda desa sederhana dengan karakter yang relatif datar dan simbolik. Ia berfungsi sebagai representasi manusia biasa yang terjebak dalam dorongan rasa ingin tahu dan hasrat memiliki. Tindakan mencuri selendang bidadari menjadi titik pusat konflik yang sekaligus menegaskan posisi *Jaka Tarub* sebagai subjek yang aktif secara tindakan, tetapi pasif secara refleksi moral. Karakter ini tidak mengalami perkembangan psikologis yang signifikan, perubahan nasibnya lebih bersifat kausal daripada transformasional. Dengan demikian, *Jaka Tarub* dalam teks legenda berperan sebagai medium penyampai pesan moral, bukan sebagai individu dengan kedalaman karakter. Seperti tampak dalam kutipan berikut.

Data 1

Kyai Ageng Tarub melaksanakan semua pesan sang dewi tadi. Setiap anaknya menangis dibawa naik ke panggung, dibakarnya Jerami ketan hitam di bawahnya. Setelah semakin besar suara anaknya mirip suara ibunya.

Kutipan tersebut menunjukkan tindakan tokoh *Jaka Tarub* yang patuh terhadap pesan atau wasiat yang diberikan oleh Nawang Wulan. Adegan ini juga memperkuat dimensi emosional dan simbolik dalam narasi legenda, sekaligus menunjukkan bagaimana nilai tanggung jawab keluarga dan penyesalan moral dilekatkan pada karakter tokoh *Jaka Tarub*.

Sebaliknya, tokoh *Jaka* dalam *Webtoon 7 Wonders* mengalami pengembangan karakter yang jauh lebih kompleks dan dinamis. Ia tidak lagi ditempatkan sebagai figur simbolik, melainkan sebagai subjek naratif yang mengalami proses pendewasaan melalui rangkaian konflik personal, sosial, dan supranatural. Dalam dua sesi yang mencakup total 158 episode, *Jaka* ditampilkan sebagai tokoh yang mengalami krisis identitas, dilematis, serta pertumbuhan emosional yang gradual. Transformasi ini sejalan dengan karakteristik sastra populer digital yang menuntut kontinuitas konflik dan

perkembangan karakter agar mampu mempertahankan keterlibatan pembaca. Seperti tampak pada kutipan berikut.

Data 2

Meski ayah, kakek, maupun kanjeng ratu tidak akan suka, inilah keputusanku. Ayo na, kita kalahkan mereka semua. Aku sudah cukup dewasa dan berhak untuk menentukan pilihanku sendiri. (episode 106-solution)

Berdasarkan kutipan tersebut, secara personal, pernyataan bahwa ia “sudah cukup dewasa” menandakan kesadaran diri dan afirmasi otonomi dalam menentukan pilihan hidupnya. Secara sosial, penyebutan figur ayah, kakek, dan kanjeng ratu merepresentasikan struktur otoritas keluarga dan kekuasaan yang selama ini membatasi kehendaknya, sehingga keputusan Jaka Tarub mencerminkan keberanian untuk menegosiasikan norma dan hierarki tersebut. Sementara itu, ajakan untuk “mengalahkan mereka semua” dalam konteks relasinya dengan Nawang Wulan juga mengisyaratkan konflik supranatural yang mempertemukan dunia manusia dengan kekuatan kosmis. Dengan demikian, dialog ini memperlihatkan transformasi Jaka Tarub dari tokoh yang sebelumnya berada dalam bayang-bayang otoritas menjadi individu yang memiliki agensi dan tanggung jawab atas pilihannya sendiri.

Perbedaan mencolok juga terlihat pada karakter bidadari. Dalam legenda Jaka Tarub di dalam Babad Tanah Jawi, Nawang Wulan digambarkan sebagai figur perempuan ideal yang lembut, setia, dan cenderung pasif. Ia menjadi korban dari tindakan Jaka Tarub dan menerima konsekuensi tersebut hingga akhirnya kembali ke kahyangan. Hal ini tampak dalam kutipan berikut.

Data 3

Lalu satu di antara pakaian bidadari itu diculik serta disembunyikan. Bidadari tidak ada yang melihat, masih mandi bergembira ria. Ki Jaka lalu berdehem. Para bidadari terkejut mendengar suara orang. Segera terbang membawa pakaian masing-masing. Cuma ada satu yang bernama Dewi Nawang Wulan masih tertinggal di sendang, sebab pakaiannya tidak ada. Ki Jaka mendekati. Nawang Wulan ditanya bila mau diperistri akan diberikan pakaiannya. Karena bingung hatinya Dewi Nawang Wulan terpaksa bersedia memenuhi permintaannya. Pakaianya pun segera diberikan. Nawang Wulan dibawa pulang dan diperistri, menjadikan kegembiraan bagi Nyai Randa di Tarub.

Melalui kutipan tersebut, karakter Nawang Wulan tidak dikembangkan sebagai individu otonom, melainkan sebagai simbol kesucian dan kehilangan. Keberadaannya berfungsi untuk menegaskan pesan moral tentang kejujuran dan batas antara dunia manusia dan dunia adikodrati.

Webtoon 7 Wonders melakukan dekonstruksi terhadap pola tersebut dengan menghadirkan tujuh bidadari yang masing-masing memiliki karakter, latar belakang, dan kepentingan naratif yang berbeda. Tokoh Kenanga, misalnya, ditampilkan sebagai figur perempuan yang tegas, reflektif, dan memiliki agensi dalam menentukan pilihan hidupnya. Relasi antara Jaka dan para bidadari tidak lagi bersifat sepihak, melainkan dialogis dan problematis. Dengan demikian, bidadari dalam 7 Wonders tidak hanya berfungsi sebagai objek cinta, tetapi juga sebagai subjek yang berperan aktif dalam konflik dan resolusi cerita. Seperti dalam kutipan berikut.

Data 4

Jaka :Kemana jalan keluar tercepat, Na?
Kenanga :Ini istana dalam laut, terjang saja kalau kita sudah sampai di atas

....

Jaka :Bawa aku ke kahyangan sekarang juga
Kenanga :Baiklah, sebelum teleportasi kita harus hancurkan dinding pelindung di sini. Dinding pelindung yang berbeda dengan buatkanmu tapi aku yakin kekuatanmu yang sekarang bisa mengatasinya.(7 Wonders episode 106 solution)

Pada kutipan tersebut, ketika Jaka menanyakan jalan keluar tercepat, Kenanga tidak sekadar mengikuti, melainkan memberikan strategi yang rasional dan situasional dengan menjelaskan bahwa mereka berada di istana dalam laut dan harus menerobos hingga ke permukaan. Respons Kenanga berikutnya yang menjelaskan prosedur teleportasi, termasuk keharusan menghancurkan dinding pelindung, menunjukkan kapasitasnya sebagai tokoh yang memahami kondisi supranatural sekaligus mampu menilai kekuatan Jaka secara reflektif. Dalam konteks ini, relasi antara Jaka dan tokoh perempuan tidak lagi bersifat sepihak seperti dalam pola legenda tradisional, tetapi berkembang menjadi hubungan yang kooperatif dan problematis, di mana Kenanga berperan sebagai mitra strategis yang aktif dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian, dialog tersebut menampilkan Kenanga sebagai subjek yang tidak hanya mendampingi tokoh utama, tetapi juga memiliki otoritas pengetahuan dan peran penting dalam mengarahkan tindakan naratif.

Transformasi karakter dalam 7 Wonders dapat dipahami melalui teori adaptasi yang dikemukakan oleh Linda Hutcheon, yang menekankan bahwa adaptasi bukan sekadar pengulangan, melainkan proses reinterpretasi yang dipengaruhi oleh konteks medium, audiens, dan ideologi zamannya (Kinney, 2013). Dalam konteks ini, perubahan karakter tokoh mencerminkan pergeseran nilai dari narasi moral tradisional menuju narasi kontemporer yang menekankan kompleksitas identitas, kesetaraan relasi gender, dan konflik batin individu.

Dengan demikian, perbedaan karakter tokoh antara 7 Wonders dan legenda Jaka Tarub tidak hanya menunjukkan variasi estetis, tetapi juga merepresentasikan perubahan paradigma dalam penceritaan. Legenda berfungsi sebagai wahana pewarisan nilai kolektif, sedangkan webtoon berfungsi sebagai ruang negosiasi identitas dan pengalaman personal generasi digital. Kajian ini menegaskan bahwa adaptasi digital tidak sekadar memodernisasi cerita rakyat, tetapi juga merekonstruksi karakter tokoh agar relevan dengan sensibilitas pembaca masa kini.

Transformasi Plot

Meskipun garis besar cerita Jaka Tarub masih diikuti (mencuri selendang bidadari), Webtoon 7 Wonders memperluas cerita ini dengan memasukkan elemen-elemen fantasi baru seperti dunia paralel, teknologi, atau konflik kosmis yang tidak ada dalam versi aslinya. Konflik webtoon 7 wonders lebih rumit dibandingkan dengan legenda Jaka Tarub, dengan menambahkan lapisan emosional atau etis baru yang relevan dengan pembaca modern. Seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 1. Pertarungan, Jaka, Kenanga, dan Kanjeng Ratu

Berdasarkan adegan dalam Webtoon 7 Wonders tersebut, terlihat bahwa adaptasi ini memperluas narasi legenda Jaka Tarub dengan menghadirkan konflik kosmis dan dunia supranatural yang jauh lebih kompleks dibandingkan versi tradisional. Dialog seperti “Aku bilang aku akan mengalahkan kalian” serta ancaman “Melawan 3 penguasa dunia hitam seperti kalian itu cari mati namanya!” menunjukkan bahwa pertarungan tidak lagi terbatas pada relasi personal antara manusia dan bidadari, melainkan telah berkembang menjadi konflik besar yang melibatkan kekuatan-kekuatan dari dunia lain. Kehadiran figur “penguasa dunia hitam” menandakan adanya struktur kekuasaan supranatural serta kemungkinan keberadaan dunia paralel yang memperluas cakupan konflik cerita. Dengan demikian, Webtoon 7 Wonders tidak hanya mengadaptasi legenda Jaka Tarub, tetapi juga mentransformasikannya menjadi narasi fantasi modern dengan lapisan konflik emosional, etis, dan kosmis yang lebih kompleks serta relevan bagi pembaca kontemporer.

Alur cerita Webtoon 7 Wonders ini adalah alur maju mundur. Cerita berawal dari Jaka yang kaya raya jatuh miskin karena perusahaan ayahnya bangkrut. Hal itu membuat pamor dan reputasi Jaka turun. Agar tidak stress, teman Jaka bernama Temon yang mendapatkan tiket gratis liburan memberikan tiket itu kepada Jaka. Saat berlibur di Air Terjun Bidadari, Jaka melihat 7 bidadari yang tengah mandi. Kemudian Jaka mengambil salah satu selendang bidadari tersebut, hingga akhirnya bidadari yang bernama Kenanga tidak bisa kembali ke khayangan dan ia ikut tinggal bersama Jaka. Kemudian Kenanga ikut kuliah di kampus Jaka sementara bidadari lainnya terus mencoba mencari keberadaan Kenanga. Sampai pada akhirnya silsilah keluarga Jaka diketahui. Ternyata Jaka masih merupakan keturunan Jaka Tarub dan Bidadari Nawangwulan. Cerita kemudian beralih pada kisah Jaka Tarub dan Nawangwulan yang merupakan leluhur Jaka. Secara ringkas, perbedaan struktur alur dan latar cerita legenda Jaka Tarub dan 7 Wonders dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Perbedaan Legenda Jaka Tarub dan 7 Wonders

Aspek Naratif	Hipogram: Legenda Jaka Tarub	Teks Transformasi: 7 Wonders	Bentuk Transformasi	Implikasi Naratif
Struktur Alur	Alur linear dan ringkas; peristiwa utama meliputi pertemuan di telaga, pencurian selendang, pernikahan, terbongkarnya rahasia, dan perpisahan.	Alur episodik dan berkembang dalam beberapa bab dengan tambahan konflik dan pengembangan adegan.	Ekspansi naratif	Cerita menjadi lebih dramatis dan berkelanjutan sehingga sesuai dengan format serial webtoon.
Latar Cerita	Latar sederhana: desa, hutan, telaga, dan kahyangan yang digambarkan secara naratif.	Latar divisualisasikan secara detail melalui ilustrasi digital, termasuk dunia manusia dan dunia kahyangan dengan estetika fantasi.	Reinterpretasi visual	Menguatkan imajinasi pembaca dan memperkaya atmosfer cerita.

Legenda Jaka Tarub adalah salah satu cerita rakyat yang diabadikan dalam naskah populer sastra jawa baru, babad tanah jawi. Babad tanah jawi adalah naskah Sejarah kesultanan mataram. Namun, kisah-kisah sebelum Panempahan Senapati cenderung khayal, terutama seputar Kerajaan majapahit, seperti halnya ken arok yang diceritakan sebagai keturunan dewa dalam kitab pararaton. Jaka tarub adalah pemuka desa bergelar Ki Ageng Tarub dan bersahabat dengan Brawijaya raja majapahit. Putrinya dengan bidadari Nawangwulan yang bernama Nawangsih adalah wanita yang diperistri oleh Bondan Kejawan, putra raja brawijaya dan kakek dari panembahan senapati pendiri kesultanan mataram. Ada yang berpendapat kesultanan mataram didirikan oleh keluarga petani, bukan keluarga bangsawan. Demi mendapat pengakuan dari rakyat, diciptakanlah tokoh-tokoh mitos yang Istimewa sebagai leluhur raja-raja mereka. Namun jika mitos yang sengaja diciptakan itu bukanlah sekedar mitos. Kemungkinan besar, keturunan jaka tarub dan bidadari nawangwulan masih ada.

Intertekstualitas dan Hipogram

Analisis penelitian ini berangkat dari identifikasi hubungan intertekstual antara Legenda Jaka Tarub sebagai teks hipogram dan 7 Wonders sebagai teks transformasi dalam medium komik digital. Dalam perspektif intertekstualitas, hipogram dipahami sebagai teks yang menjadi dasar pembentukan makna dalam teks baru melalui proses transformasi, modifikasi, maupun reinterpretasi. Oleh karena itu, analisis difokuskan pada bagaimana struktur naratif, karakter, dan nilai budaya dalam legenda mengalami perubahan ketika dialihkan ke dalam medium webtoon.

Pada tahap pertama, analisis terhadap struktur naratif legenda Jaka Tarub menunjukkan bahwa cerita tersebut dibangun melalui pola naratif yang relatif stabil dalam tradisi cerita rakyat. Cerita dimulai dengan orientasi yang memperkenalkan tokoh Jaka Tarub sebagai pemuda desa yang hidup dalam lingkungan alam pedesaan. Konflik utama muncul ketika tokoh tersebut menemukan para bidadari yang sedang mandi di

telaga dan kemudian mencuri selendang milik Nawang Wulan. Tindakan ini menjadi titik awal perkembangan cerita karena menyebabkan Nawang Wulan tidak dapat kembali ke kahyangan dan akhirnya hidup bersama Jaka Tarub di dunia manusia. Struktur cerita mencapai klimaks ketika rahasia pencurian tersebut terungkap, yang kemudian diikuti oleh resolusi berupa kembalinya Nawang Wulan ke kahyangan setelah menemukan selendangnya. Struktur naratif ini menunjukkan adanya pesan moral yang kuat mengenai konsekuensi dari tindakan tidak jujur serta relasi simbolik antara dunia manusia dan dunia supranatural.

Tahap kedua analisis dilakukan terhadap struktur naratif dalam 7 Wonders sebagai teks adaptasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa webtoon tersebut tetap mempertahankan kerangka dasar cerita legenda, tetapi melakukan pengembangan naratif yang signifikan. Pengembangan ini terlihat pada perluasan latar cerita, penambahan konflik baru, serta pendalaman karakter tokoh. Jika dalam legenda tradisional konflik berkembang secara linear dan ringkas, dalam webtoon konflik tersebut diperluas menjadi beberapa episode yang membangun ketegangan cerita secara bertahap. Strategi ini menunjukkan adanya penyesuaian terhadap karakteristik medium webtoon yang bersifat serial dan episodik, sehingga narasi memerlukan pengembangan peristiwa untuk mempertahankan keterlibatan pembaca.

Analisis intertekstual lebih lanjut menunjukkan bahwa hubungan antara legenda dan webtoon tidak bersifat reproduktif, melainkan transformatif. Transformasi terlihat pada beberapa aspek penting. Pertama, transformasi alur terjadi melalui ekspansi peristiwa yang sebelumnya disampaikan secara singkat dalam legenda menjadi rangkaian adegan yang lebih kompleks dalam webtoon. Kedua, transformasi karakter terlihat dari representasi tokoh yang lebih psikologis dan emosional. Tokoh Jaka Tarub dalam webtoon tidak hanya digambarkan sebagai pelaku tindakan curang, tetapi juga sebagai karakter yang memiliki latar belakang motivasi dan konflik batin yang lebih kompleks. Ketiga, transformasi latar muncul melalui visualisasi dunia cerita yang lebih detail, terutama dalam penggambaran ruang alam, telaga, serta dunia kahyangan yang dihadirkan dengan estetika visual khas komik digital.

Selain transformasi naratif, penelitian ini juga menemukan adanya perubahan penting yang berkaitan dengan proses alih wahana dari teks cerita rakyat ke medium komik digital. Dalam medium webtoon, cerita tidak hanya disampaikan melalui narasi verbal, tetapi juga melalui sistem multimodal yang menggabungkan unsur visual, dialog, ekspresi tokoh, serta komposisi panel. Format panel vertikal yang menjadi karakteristik webtoon menciptakan ritme pembacaan yang berbeda dibandingkan dengan teks naratif konvensional. Pembaca tidak hanya mengikuti alur cerita melalui kata-kata, tetapi juga melalui rangkaian gambar yang membangun atmosfer emosional dan dramatik. Dengan demikian, makna cerita dibangun melalui interaksi antara teks dan gambar yang saling melengkapi.

Hubungan antara Legenda Jaka Tarub dan Webtoon 7 wonders adalah hipogram aktual. Elemen-elemen dari Jaka Tarub digunakan sebagai hipogram dalam Webtoon 7 Wonders. Bagian cerita tentang legenda Jaka Tarub dan Nawangwulan tetap dipertahankan sebagaimana yang sudah ada sebelumnya. Namun, kisah dibagian akhir, dimodifikasi sehingga dipresentasikan kembali dalam bentuk digital.

Langkah terakhir untuk memaknai sebuah teks karya sastra menurut Riffaterre adalah mencari hipogram. Hipogram adalah teks yang menjadi latar atau dasar penciptaan suatu teks lainnya. Hipogram biasanya merupakan satu kata, frasa, kutipan, atau ungkapan klise yang merederensi pada frasa/kata yang sudah ada sebelumnya (Margolis & Riffaterre, 1980). Riffaterre membagi hipogram menjadi dua macam yaitu

hipogram aktual dan hipogram potensial. Hipogram aktual adalah hipogram yang bersifat eksplisit atau nyata dan dapat diamati dari teks-teks karya sastra yang ada sebelumnya baik berupa kutipan, ungkapan, maupun isinya. Hipogram potensial merupakan hipogram yang dapat ditelusuri dalam bahasa yang bersifat hipotesis, seperti halnya yang terdapat pada matriks. Dengan demikian, jika hipogram dapat ditemukan, makna dan dasar penciptaan teks juga akan dapat ditemukan secara keseluruhan. Sesuai dengan penjelasan penulis Webtoon 7 Wonders, Metalu, dalam rubrik info berikut.



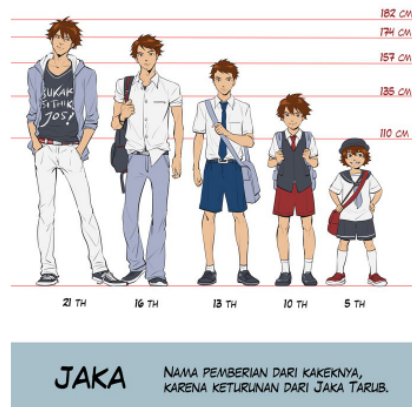
Gambar 2. Penjelasan Penulis mengenai kaitan 7 Wonders dengan Jaka Tarub

Legenda Jaka Tarub merupakan hipogram dari Webtoon 7 Wonder karya Metalu. Hal tersebut tampak berdasarkan silsilah kelahiran Jaka, tokoh utama webtoon tersebut. Hal ini dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 3. Silsilah Jaka

Berdasarkan bagan tersebut, tampak bahwa Jaka lahir dari ayah dan Ibu yang masih keturunan Jaka Tarub dan Bidadari Nawangwulan. Nawangsih, anak dari Jaka Tarub dan Bidadari Nawangwulan, menikah dengan Bondan Kejawan, putra Raja Brawijaya (Olthof, 2022). Pada keturunannya yang kesekian, yang masih termasuk dalam silsilah keluarga Kerajaan melahirkan keturunan ke sekian yaitu kakek dan nenek Jaka. Ibu Jaka merupakan keturunan dari silsilah keluarga Kerajaan ini. Sementara itu, Ayah Jaka merupakan keturunan kesekian dari Jaka Tarub dan Bidadari Nawangwulan yang termasuk pada keluarga yang lepas dari silsilah keluarga Kerajaan. Berikut juga penegasan dari penulis bahwa jaka adalah keturunan dari *Jaka Tarub*.



Gambar 4. Visual tokoh Jaka di *Webtoon 7 Wonders*

Relevansi Budaya dan Pembaca Muda

Webtoon *7 Wonders* memuat berbagai budaya Indonesia beserta informasi mengenai kebudayaan tersebut. Visualisasi beraneka budaya, tampak dalam isi cerita. Seperti permainan tradisional yang dimainkan oleh Jaka dengan anak-anak tetangga, main layangan, lompat tali, kelereng, dan pathil lele. Informasi rinci yang menjelaskan mengenai budaya tersebut dijabarkan oleh penulis pada rubrik info. Seperti tampak pada gambar berikut.



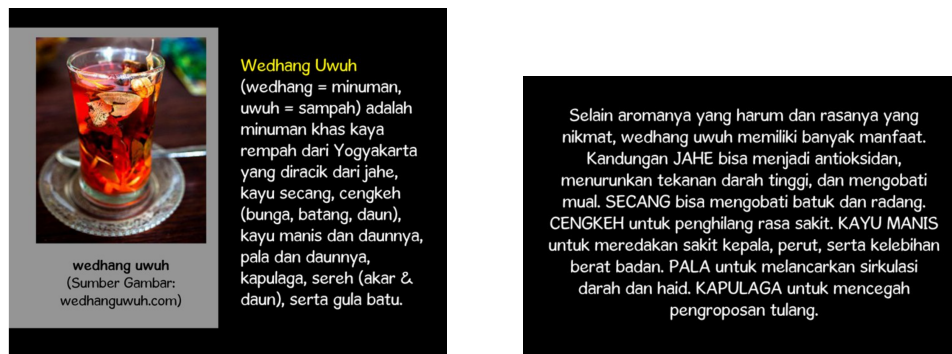
Gambar 5. Informasi Permainan Tradisional

Informasi tentang lagu “Lingsir Wengi”, misalnya, memperlihatkan upaya penulis 7 wonders ini menempatkan unsur musik tradisional sebagai jembatan antara legenda dan pengalaman kontemporer. Lagu tersebut, yang secara historis berakar dari tradisi Jawa dan kerap diasosiasikan dengan suasana mistik, dijelaskan dalam kolom info sebagai bentuk tembang lirih yang menggambarkan kesedihan dan doa. Dengan memberi penjelasan seperti ini, 7 Wonders mengoreksi pemahaman populer yang sering menyalahartikan “Lingsir Wengi” sebagai lagu pemanggil roh, dan mengembalikannya ke makna aslinya sebagai ekspresi spiritual dan estetis. Hal ini menunjukkan upaya Webtoon untuk meluruskan persepsi budaya yang keliru di kalangan pembaca muda, sembari memperkenalkan nilai musikal dan religius dalam tradisi Jawa. Seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 6. Informasi lagu Lingsir Wengi

Pada episode 19, ada kutipan berikut “*Aku pesan nasi 1 porsi, scallop bumbu rica-rica sama minumnya wedhang uwuh*”. Berdasarkan kutipan tersebut, beberapa menu di restoran tempat Jaka dan Kenanga kerja paruh waktu yang merupakan makanan khas Indonesia, salah satunya adalah wedhang uwuh yang dipesan oleh Deva. Penjelasan mengenai wedhang uwuh pada kolom info juga menjadi bentuk konkret pelestarian pengetahuan lokal (*local wisdom*). Wedhang uwuh, minuman herbal khas Yogyakarta, dijelaskan sebagai campuran rempah-rempah seperti jahe, kayu secang, cengkih, dan daun pala yang berfungsi menghangatkan tubuh dan menyehatkan peredaran darah. Melalui kolom info tersebut, pembaca tidak hanya mengenal minuman tradisional, tetapi juga memahami filosofi hidup masyarakat Jawa yang menjunjung prinsip “urip kudu seimbang” artinya hidup harus selaras antara fisik, batin, dan lingkungan. Seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 7. Webtoon 7 Wonders Info Mengenai Wedhang Uwuh

Reinterpretasi Jaka Tarub dalam 7 Wonders Webtoon mencerminkan pendekatan modern yang beresonansi dengan pembaca muda dengan mengintegrasikan tema kontemporer dan elemen interaktif. Adaptasi ini menggunakan gaya komunikasi yang menyenangkan, yang disebut “adaptasi ludic,” yang menyederhanakan narasi kompleks melalui penyesuaian visual dan tekstual, membuatnya lebih mudah diakses oleh kaum muda (Purnomo et al., 2021). Selain itu, format webtoon, ditandai dengan pengguliran vertikal dan penceritaan episodik, meningkatkan keterlibatan dan ketegangan naratif, selaras dengan preferensi audiens yang paham digital (Jeanmaire & Kim, 2023). Pendekatan ini mencerminkan potensi pendidikan komik untuk mengatasi masalah mendesak seperti perubahan iklim, seperti yang terlihat di media lain, yang secara efektif meningkatkan kesadaran dan menginspirasi tindakan di kalangan pemirsa muda (Pons Moreno & Ibarra-Rius, 2024). Dengan memanfaatkan bahasa yang dapat dihubungkan dan fitur interaktif, karya Tarub menumbuhkan hubungan dengan audiensnya.

Persepsi Pembaca

Mayoritas responden memiliki tingkat kepuasan yang tinggi pada fitur-fitur yang disajikan oleh LINE Webtoon, pengguna merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi LINE Webtoon dengan segala kelengkapan fiturnya, terdapat kekurangan seperti tampilan gambar komik yang mengandalkan jaringan internet, koin yang tidak dapat ditukar kembali, hingga tidak menyediakan fitur *screenshot* (Apriliani et al., 2022). Hal ini juga berlaku bagi para pembaca webtoon 7 Wonders.

Berdasarkan data yang terdapat dalam kolom komentar di webtoon 7 Wonders, tampak bahwa pembaca sangat antusias mengikuti jalan cerita webtoon 7 wonders setiap minggunya karena cerita tersebut terinspirasi dari legenda (cerita rakyat Indonesia).

Akun Hayaa mengapresiasi penulis yang berhasil menggabungkan setting legenda Indonesia dengan kehidupan modern, dan ia juga menghargai proses penyisipan kebudayaan Indonesia ke dalam cerita. Dari perspektif pragmatik, ini menunjukkan bahwa pembaca menilai positif upaya pengarang untuk menghubungkan tradisi lokal dengan konteks kontemporer, menciptakan relevansi bagi pembaca modern. Pembaca merasakan kebanggaan dan penghargaan terhadap pengenalan budaya nasional dalam medium yang disukai oleh audiens muda, yaitu Webtoon. Kesan “*Good job thor*” adalah cerminan bagaimana karya tersebut berhasil mencapai tujuannya bagi pembaca. Seperti pada komentar yang ditulis oleh akun Hayaa berikut.

Data 5

Wah...bener2 keren ini webtoon...selain mengambil setting dari legenda Indonesia di kehidupan modern, authornya juga menyisipkan kebudayaan Indonesia. Good job thor. (Hayaa)

Sesuai dengan teori resepsi sastra yang dikemukakan oleh Jauss (..) dalam memberikan sambutan terhadap sesuatu karya sastra, pembaca diarahkan oleh 'horison harapan'. Horison harapan ini merupakan interaksi antara karya sastra dan pembaca secara aktif, sistem atau horison harapan karya sastra di satu pihak dan sistem interpretasi dalam masyarakat penikmat di lain pihak. Konsep 'horison' menjadi dasar teori Jauss. Ia ditentukan oleh tiga kriteria: (1) norma-norma umum yang terpancar dari teks-teks yang telah dibaca oleh pembaca; (2) pengetahuan dan pengalaman pembaca atau semua teks yang telah dibaca sebelumnya; (3) pertentangan antara fiksi dan kenyataan, misalnya, kemampuan pembaca memahami teks baru, baik dalam horison 'sempit' dari harapan-harapan sastra maupun dalam horison 'luas' dari pengetahuannya tentang kehidupan (Segers, 1978:41).

Pembaca lainnya, Anggara Uciha berfokus pada keyakinan bahwa legenda mengandung fakta, menunjukkan interpretasi bahwa cerita berbasis mitos seperti Jaka Tarub memiliki unsur kebenaran yang mendalam. Melalui teori pragmatik, ini menunjukkan bahwa pembaca menangkap karya tersebut sebagai sarana yang dapat membangkitkan minat terhadap kearifan lokal dan sejarah. Selain itu, ia memberikan pujian pada pengarang yang mengangkat kembali cerita rakyat Indonesia, menunjukkan bahwa karya tersebut memotivasi pembaca untuk menghargai dan mempercayai kekuatan warisan budaya dalam konteks sastra populer.

Data 6

Hmm..legenda itu dikelilingi fakta, jadi pasti ada. Siip buat authornya, karya yang di ambil dari legenda Indonesia.(Anggara Uciha)

Akun berikutnya, ask_roryane memberikan komentar yang lebih santai dan bernuansa humor. Ia menikmati transformasi mitos Jaka Tarub dalam bentuk komik dengan ilustrasi yang menarik. Dalam konteks pragmatik, respons ini menunjukkan bahwa pembaca mengaitkan elemen fiksi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Karya tersebut tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menginspirasi imajinasi pembaca untuk bercanda dengan situasi dalam cerita. Humor ini menandakan bahwa karya ini mampu menyentuh pembaca secara personal dan menggugah respons emosional yang menyenangkan.

Data 7

Legenda/mitos dijadikan komik. Gambarnya sip, gua suka bet, si jaka enak udah nyuri dapet bidadari, kenyataan? Gebug tetangga lu..haha..love..love(ask_roryane)

Tuti Islamiah menyoroti kualitas visual dan teknis dari Webtoon, seperti pewarnaan, alur cerita yang modern, dan lokalisasi setting. Komentar ini mencerminkan apresiasi pragmatis terhadap karya sebagai sebuah produk yang membawa kebanggaan bagi pembaca atas karya anak bangsa. Tuti menekankan pentingnya mencintai karya-karya lokal, yang mengindikasikan efek sosial dan budaya dari karya tersebut. Dalam konteks kritik sastra pragmatik, ini menunjukkan bahwa pembaca merespons tidak hanya dari segi estetika, tetapi juga dari segi nilai nasionalisme dan bangga atas karya kreatif lokal.

Data 8

Ga nyangka, dari sebuah dongeng "jaka tarub dan 7 bidadari bisa dibuat komik segini bagusnya. Dengan alur cerita yang kekinian. Keren, pemberian warnanya, note lokasinya, nice. Nambah 1 lagi karya anak bangsa. Bukan

Cuma cintailah produk-produk Indonesia. Tapi, cintailah karya-karya anak bangsa Indonesia. (tuti islamiah)

Secara keseluruhan, respons pembaca menunjukkan bahwa 7 Wonders berhasil mempengaruhi pembaca dalam beberapa cara, yaitu sebagai hiburan modern yang memuat unsur budaya, sebagai karya yang menginspirasi kebanggaan terhadap budaya Indonesia, dan sebagai karya yang mampu merangsang imajinasi serta keterlibatan emosional pembaca. Karya ini berhasil memenuhi ekspektasi pragmatis pembaca melalui penggabungan elemen tradisional dan modern yang relevan dengan konteks masa kini.

Pembahasan

Komik “7 Wonders” bukan hanya menceritakan kembali legenda Jaka Tarub secara modern tetapi lebih merupakan reinterpretasi kreatif yang menggabungkan unsur-unsur cerita rakyat asli sambil memperkenalkan dimensi dan perspektif baru. Komik ini berfungsi sebagai bentuk pelestarian budaya, mengubah cerita rakyat non-tekstual menjadi format tekstual modern yang mempertahankan nilai-nilai budaya dan pelajaran moral dari cerita aslinya, seperti kejujuran, kepercayaan, dan tanggung jawab, yang merupakan pusat legenda Jaka Tarub (Rozaqi et al., 2025; Safitri & Krismayani, 2023). Narasi “7 Keajaiban” diperkaya dengan penggambaran Nawang Wulan, seorang karakter yang menentang peran gender tradisional dengan menunjukkan kekuatan dan ketajaman strategis, sehingga menantang konsep feminitas tradisional Jawa yang menekankan ketundukan dan kedomestikan (Nagaseta & Soelistyo, 2020). Adaptasi modern ini tidak hanya mempertahankan esensi budaya dari cerita Jaka Tarub tetapi juga terlibat dengan tema-tema kontemporer dinamika gender dan pemberdayaan, menawarkan penggambaran bernuansa agensi perempuan (Iswara, 2019). Selain itu, format digital komik membuatnya dapat diakses oleh generasi muda, memastikan kesinambungan transmisi budaya dan keterlibatan dengan kearifan lokal dalam format yang beresonansi dengan audiens modern (Kamila et al., 2025).

Alih wahana karya sastra di berbagai bentuk dan genre adalah fenomena lazim dalam sastra kontemporer, yang mencerminkan inovasi kreatif dan sifat dinamis ekspresi sastra. Proses ini melibatkan adaptasi karya-karya yang ada menjadi bentuk-bentuk baru, seperti transformasi puisi W. S. Rendra “Nyanyian Angsa” menjadi novel Joko Santoso “Maria Zaitun,” yang menyoroti penambahan, substitusi, dan perbedaan yang terjadi ketika sebuah karya puisi ditata ulang sebagai fiksi prosa (Yara et al., 2019). Transformasi semacam itu tidak terbatas pada puisi dan novel; mereka meluas ke berbagai genre, termasuk drama dan prosa, seperti yang terlihat dalam adaptasi yang sering dari karya-karya Shakespeare menjadi bentuk prosa yang lebih mudah diakses, atau kondensasi novel menjadi puisi pendek yang menangkap esensi mereka (Angkasa, 2013). Motif transformasi itu sendiri berakar kuat dalam tradisi sastra, sering berfungsi sebagai alat naratif dalam sastra kuno dan modern, di mana ia dapat melambangkan intervensi ilahi atau pencapaian manusia. Dalam penerjemahan, transformasi memainkan peran penting dalam menjaga integritas artistik teks asli sambil mengadaptasinya dengan konteks linguistik dan budaya baru, sebuah proses yang melibatkan transformasi terjemahan yang kompleks untuk melestarikan dampak estetika teks sumber (Udovichenko & Demchenko, 2023; Кафанова, 2024). Selanjutnya, lanskap sastra modern dicirikan oleh intertekstualitas dan intermedialitas, di mana karya-karya kontemporer sering terlibat dalam penulisan ulang dan imajinasi ulang teks-teks masa lalu, seperti yang terlihat dalam analisis intertekstual novel seperti “Telegram” dan “Kerumunan Terakhir” (López-Pampló et al., 2024; Yasin et al., 2024). Praktik penulisan

ulang dan adaptasi ini bukan hanya sarana ekspresi artistik tetapi juga cara untuk mengatasi kekurangan yang dirasakan dalam karya asli, karena penulis drama dan penulis berusaha untuk melampaui atau melengkapi narasi yang ada. Secara keseluruhan, transformasi karya sastra adalah proses multifaset yang memperkaya kanon sastra dengan mendorong inovasi dan dialog antara teks-teks masa lalu dan sekarang.

Dalam konteks ini, *7 Wonders* dapat dilihat sebagai bagian dari tradisi mendongeng yang lebih luas di mana unsur-unsur cerita rakyat ditafsirkan ulang untuk menciptakan narasi baru yang mencerminkan dinamika budaya dan sosial saat ini, daripada menceritakan kembali legenda tertentu seperti *Jaka Tarub*. Pendekatan ini memungkinkan pelestarian dan evolusi cerita budaya, memastikan relevansi dan daya tariknya bagi audiens modern sambil berkontribusi pada proses pembuatan mitos dan pembentukan legenda yang berkelanjutan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Simpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa Webtoon *7 Wonders* karya Metalu adalah sebuah matriks yang secara efektif berasal dari hipogram Legenda *Jaka Tarub*. Konsep ekspansi dan konversi dari teori hipogram Michael Riffaterre berhasil menguraikan transformasi yang terjadi pada unsur naratif, karakter, dan visual. Unsur-unsur inti cerita asli dipertahankan melalui ekspansi plot, sementara karakter dan simbolisme dimodifikasi melalui konversi yang memberikan makna baru. Perubahan ini menunjukkan sebuah strategi kreatif yang disengaja untuk membuat cerita kuno relevan dan menarik bagi audiens modern. Webtoon *7 Wonders* membuktikan bahwa dengan ekspansi dan konversi yang strategis, cerita kuno tidak hanya dapat dihidupkan kembali, tetapi juga disesuaikan dengan audiens modern dan bahkan mencapai khalayak global. Keberhasilan proyek ini menegaskan potensi media digital sebagai jembatan penting untuk mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi mendatang.

Saran

Secara akademis, penelitian ini diharapkan menjadi batu pijakan bagi peneliti sastra selanjutnya untuk memperluas cakupan analisis intertekstualitas Riffaterre tidak hanya pada tataran teks tulis, tetapi juga pada dimensi multimodalitas. Mengingat Webtoon merupakan media yang menggabungkan elemen visual, sekuensial, dan audio, penelitian masa depan perlu mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen nonverbal tersebut berfungsi sebagai "ekspansi" atau "konversi" dari hipogram aslinya. Hal ini penting untuk membedah bagaimana estetika digital dapat mengubah persepsi pembaca terhadap nilai-nilai moral tradisional yang terkandung dalam cerita rakyat.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Terbuka atas dukungan dan pembiayaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Albrecht, J. A. (2025). The Ramayana Trail and the Mediatization of Materiality in the Relationship between Myth and History. *Journal of Religion, Media and Digital Culture*, 14(2). <https://doi.org/10.1163/21659214-BJA10152>
- Andrus, J. (2025). Emergent intertextual networks: Intertextuality in storytelling about intimate partner violence and the revisioning of social norms. *Discourse and Society*, 36(6). <https://doi.org/10.1177/09579265251332619>
- Angkasa, P. (2013). Transformation of Literary Genre. In *Zenit*.
- Apriliansi, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2). <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5334>
- Aulia Sava Kamila, Irawan Setyo, Fearla Ranta Ranmayli, & Luthfa Nugrahani. (2025). Pemanfaatan Legenda Singocandi Sebagai Penanaman Nilai Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar Media Komik Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2). <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i2.2093>
- Avis, I. G., & Atarama-Rojas, T. (2025). Television Sitcoms through the Decades: Transmedia Intertextuality in Marvel's WandaVision. *Communication and Society*, 38(1). <https://doi.org/10.15581/003.38.1.027>
- Bukač, Z., & Katić, M. (2024). "A Legend From Before You Were Born": Final Fantasy VII, Folklore, and Popular Culture. *Games and Culture*, 19(8). <https://doi.org/10.1177/15554120231187753>
- Buragohain, D., Meng, Y., Deng, C., Li, Q., & Chaudhary, S. (2024). Digitalizing cultural heritage through metaverse applications: challenges, opportunities, and strategies. *Heritage Science*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01403-1>
- Hariyanto, P. (2018). Penokohan Dalam Kitab Omong Kosong Karya Seno Gumira Ajidarma. *Sirok Bastra*, 5(2). <https://doi.org/10.37671/sb.v5i2.106>
- Inarti, S. (2016). ANALISIS INTERTEKSTUAL PUISI "DONGENG SEBELUM TIDUR" KARYA GOENAWAN MOHAMAD (The Analysis of Intertextuality in the Poetry of " Dongeng Sebelum Tidur" Written by Goenawan Muhamad). *METASASTRA: Jurnal Penelitian Sastra*, 6(1). <https://doi.org/10.26610/metasastra.2013.v6i1.81-89>
- Ismail, A. (2025). Sounding identity in the digital age: Eastern Indonesia's musical voices on Tiktok. *Frontiers in Communication*, 10. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1651788>
- Iswara, T. W. (2019). Tubuh Perempuan Pada Cerita Rakyat Jawa Timuran: Jaka Tarub Dan Ande-Ande Lumut. *Parafrase : Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 19(1). <https://doi.org/10.30996/parafrase.v19i1.1966>
- Jeanmaire, G., & Kim, J. (2023). Traduire les webtoons, le renouveau d'une filière qui cartonne. *FORUM. Revue Internationale d'interprétation et de Traduction / International Journal of Interpretation and Translation*, 21(1). <https://doi.org/10.1075/forum.22015.kim>
- Jiang, Q., Qian, J., & Zang, Y. (2025). Integrating intangible cultural heritage elements into mobile games: an exploration of player cultural identity. *Information Technology and People*. <https://doi.org/10.1108/ITP-01-2024-0088>
- Kinney, M. E. (2013). A review of Linda Hutcheon's A Theory of Adaptation. *Critical Voices: The University of Guelph Book Review Project*, 3(3).
- Lontoh, F. O. L., & Wibowo, D. A. (2025). Digital Pentecostalism in Indonesia: Transformation of worship and virtual community. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 81(1). <https://doi.org/10.4102/hts.v81i1.10592>

- López-Pampló, G., López Vilar, M., & Peris Llorca, J. (2024). El mosaico de la palabra. Reescrituras e intermedialidad en la literatura contemporánea y actual. *Quaderns de Filologia - Estudis Literaris*, 29. <https://doi.org/10.7203/qdfed.29.29746>
- Lynch, A., & Albarrán-Torres, C. (2025). Netflix's high-end global telefantasy: Conspicuous and virtual localism. *Critical Studies in Television*, 20(1). <https://doi.org/10.1177/17496020241257808>
- Manouach, I., & Foka, A. (2025). Comics as Heritage: Theorizing Digital Futures of Vernacular Expression. *Heritage*, 8(8). <https://doi.org/10.3390/heritage8080295>
- Margolis, J., & Riffaterre, M. (1980). Semiotics of Poetry. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 39(1). <https://doi.org/10.2307/429927>
- Nagaseta, A., & Soelistyo, L. (2020). Woman with Power to Construct and Exercise Strategies as Portrayed in 7 Wonders. *K@ta Kita*, 8(3). <https://doi.org/10.9744/katakita.8.3.288-296>
- Ogen, O., Abanikannda, O., & Lawal, N. (2025). Digitization and the recreation of Yorùbá cultural moral tales. *Digital Scholarship in the Humanities*, 40(3). <https://doi.org/10.1093/llc/fqaf054>
- Pecheranskyi, I., Humeniuk, T., Shvets, N., Holovkova, M., & Sibiriakova, O. (2023). Transmedia discourse in the digital age: Exploring radical intertextuality, audiovisual hybridization, and the “aporia” of homo medialis. *Research Journal in Advanced Humanities*, 4(2). <https://doi.org/10.58256/rjah.v4i2.1111>
- Pons Moreno, Á. M., & Ibarra-Rius, N. (2024). When The Comic Overflows: The Formal Exploration Of Ilan Manouach And Martín Vitaliti. *Norba. Revista de Arte*, 2024(44). <https://doi.org/10.17398/2660-714X.44.139>
- Purnomoa, L. A., Untari, L., Purnama, L. S., Asiyah, N., Umam, R. K., Sartika, Y., Anggraini, N., & Inderasari, E. (2021). Ludic adaptation: Can we babyfy, chibify, bambify, or cherubify a literary text for younger audiences? *GEMA Online Journal of Language Studies*, 21(1). <https://doi.org/10.17576/gema-2021-2101-06>
- Rozaqi, A. F., Amalia, A., Arifa, A., & Mas'odi, M. (2025). Analisis Nilai Moral dalam Cerita Jaka Tarub. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.774>
- Safitri, D., & Krismayani, I. (2023). Kemas Ulang Informasi Komik Digital pada Webtoon 7 Wonders Karya Metalu sebagai Bentuk Preservasi Cerita Rakyat Jaka Tarub. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 7(3). <https://doi.org/10.14710/anuva.7.3.431-442>
- Udovichenko, H. M., & Demchenko, V. L. (2023). Translation Transformations In The Process Of Fiction Texts Translation. *Intelligence. Personality. Civilization*, (1 (26)). <https://doi.org/10.33274/2079-4835-2023-26-1-62-66>
- Vouillamoz-Pajaro, N. (2024). Intertextuality and children's literature. Dialogues between texts in the study of picture books. *OCNOS*, 23(2). https://doi.org/10.18239/ocnos_2024.23.2.466
- Yan, C. (2024). Modern Translation of Rural Traditional Culture Led by Digital Art. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-1786>
- Yara, N. Y., Suwandi, S., & Sumarwati, S. (2019). Transformation Poem Nyanyian Aangsa by W. S. Rendra to Novel Mmaria Zaitun by Joko Santoso: Intertextual Study. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities and Social Sciences*, 2(3). <https://doi.org/10.33258/birci.v2i3.434>

- Yasin, M., Baruadi, Moh. K., & Masie, S. R. (2024). Modernisasi Media dalam Novel Telegram karya Putu Wijaya dan Kerumunan Terakhir karya Okky Madasari. *Journal of Education Research*, 5(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1154>
- Кафанова, О. Б. (2024). Types And Aspects Of Transformation Of Literary Text In Translation. *Слово. Текст. Контекст*, (1(17)). <https://doi.org/10.69571/pbsspu.2024.17.1.015>