

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Araki H. & Collins N. (2017). *Manga In Theory And Practice: The Craft Of Creating Manga*. VIZ Media LLC.
- Frey J. N. (1987). *How To Write A Damn Good Novel* (1st ed.). St. Martin's Press.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic making: Membuat komik*. An1mage.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Gumelar, M. S. (2015). *Elemen & Prinsip Menggambar*. An1mage.
- Guritno, Pandam. (1992). *WAYANG, KEBUDAYAAN INDONESIA DAN PANCASILA*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- McCloud, Scott. (2022). *Understanding Comics Memahami Komik*. (S.Kinanti, Terjemahan). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- NAVER, (2019). LINE Webtoon Company Profile.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Rencono, Adi. (2005). *Banjaran Bima*. Semarang: Dahara Komik.
- Sucipta, M. (2010). *Ensiklopedia Tokoh-tokoh Wayang dan Sisilsahnya*. Yogyakarta: Penerbit NARASI.
- Sudjarwo, Heru S. dkk. (2010). *Rupa & Karakter Wayang Purwa: Dewa-Ramayana-Mahabharata*. Jakarta: Kakilangit Kencana.
- Suwandono. (1964). *Ensiklopedi Wayang Purwa I (Compedium)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kesenian.
- Tabrani, Primadi. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Wahyuningsih, S. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- Zainudin, A. (2021). *TIPOGRAFI*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.

Jurnal

- Abdillah, H. (2022). Nilai Pendidikan Islam dalam Kesenian Wayang. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 411-432.
- Ainiyah, N. (2018). *Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial*. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221-236.
- Andini, Ichsan, Y., Triyana, F., & Fitri, K. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Kesenian Wayang. *JURNAL PUSAKA*, 10(1), 1–12.
- Andryani, S.T. & Mawardi, Imam. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Wayang Bahan Bekas (Wabakas)*. *Prosiding "CES" (Conference of Elementary Studies)*, 357-366.
- Anggoro, Bayu. (2018). *Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah*. *Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 2(2), 122-133.
- Anwar, C.R. (2018). *MAHASISWA DAN K-POP (Studi Interaksi Simbolik K-popers di Makassar)*. *Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur*, 1(1).
- Ariffin, Jainal. (2019). *Gedung Pertunjukan Wayang Kulit Pada Kawasan Sentra Kerajinan Tangan di Yogyakarta*.
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Barik*, 3(1), 30-43.
- Batubara, J. R. (2016). *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*. *Sari pediatri*, 12(1), 21-9.
- Christiani, L. C., & Ikasari, P. N. (2020). Generasi Z Dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi Dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal komunikasi dan kajian media*, 4(2), 84-105.
- Fatmawaty, R. (2017). *Memahami Psikologi Remaja*. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2).
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25-34.

- Haryana, W. dkk. (2021). *Wanda Wayang Kulit Surakarta in Perspective Visual Communication Design. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 665*. Published by Atlantis Press SARL.
- Intan, T. (2019). *Resepsi Remaja Perempuan Pembaca Novel Populer. Metahumaniora*, 9(2), 157-167.
- Irianto, A. M. (2017). Kesenian Tradisional Sebagai Sarana Strategi Kebudayaan di Tengah Determinasi Teknologi Komunikasi. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 12(1), 90-100.
- Jang, W. & Song, J.E. (2017). *Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. Kritika Kultura*, (29), 168-187.
- Lestari, Annisa Fitriana. (2020). *LINE Webtoon Sebagai Industri Komik Digital*.
- Krishna, I. B. W., & Suadnyana, I. B. P. E. (2020). Wayang Kulit Bali Sebagai Media Komunikasi. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2-3), 164-171.
- Mahardhini, K. & Fatmiamzy, N. (2019). *Desain Visual Karakter Tokoh Wayang Dewi Arimbi dalam Buku Ilustrasi Arimbi Kebijakan Sang Raksesi. Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(1), 27-33.
- Mahardika, M., Maryani, E., & Rizal, E. (2022). BUDAYA KOREAN WAVE SEBAGAI KOMODITAS INDUSTRI MEDIA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 5(1), 121-133.
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.
- Nuryani, N., Bahtiar, A., Mawardi, N. F., & Hudaa, S. (2022, February). The Use of Wayang Stories in BIPA Learning as an Effort of Indonesian Language Diplomacy. In *Proceedings of the 1st Konferensi Internasional Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI, KIBAR 2020, 28 October 2020, Jakarta, Indonesia*.
- Nøding, H. K. (2020). *The tools of Webcomics: The “infinite canvas” and other innovations* (Master's thesis).

- Pratama, S.D. dkk. (2022). *Analisa Tata Letak Panel Komik Cetak dan Komik Online. Wacadesain*, 3(1). 38-46.
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Among makarti*, 9(2).
- Rahadian Tri, B. (2017). Komik Digital: Revolusi Komik Di Media Sosial. *Jurnal Seni Rupa GALERI*, 3(2), 7-19.
- Religa, A. S., Prabawa, B., & Hidayat, D. (2015). Pengenalan Bela Diri Cimande Melalui Media Komik. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Riyadi, S., & Mulyana, D. I. (2022). Optimasi Image Classification pada Wayang Kulit Dengan Convolutional Neural Network. *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, 14(1), 17-24.
- Rohan, O., Sasamoto, R. & O'brien, S. (2021). *Onomotopoeia: Arelevance-based Eye-tracking Study of Digital Manga. Journal of Pragmatics* (186). 60-72.
- Schodt, Frederik L. (1983). *Manga! Manga! : The world of Japanese comics*. Tokyo; New York: New York, N.Y: Kodansha International; Distributed in the U.S. by Kodansha International/USA through Harper & Row.
- SERYSCKY, A. G. R. S. (2021). *MEMBACA KOMIK DIGITAL SEBAGAI GAYA HIDUP GENERASI (Studi Fenomenologi Terhadap Kegemaran Membaca Generasi Z di Aplikasi Line Webtoon)* (Doctoral dissertation, UPN" VETERAN" JATIM).
- Soedarso, Nick. (2015). *Komik: Karya Sastra Bergambar. Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Suarjaya, I. N. A. (2022). Cinta Kasih Yudistira Dalam Komunikasi Antarpribadi Antara Yudistira Dengan Dewa Indra Dalam Cerita Mahabharata. *Ganec Swara*, 16(2), 1655-1662.
- Suwarno, B., Haryono, T., Soedarsono, R. M., & Soetarno, S. (2014). *Kajian Bentuk Dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Kaitannya Dengan Pertunjukan. Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 12(1).
- Udasmoro, W. (1999). *Memahami Karakteristik Unconscious Filosofi Jawa melalui Tokoh Wayang Bima. Humaniora*, 11(3), 38-48.

- Valentino, D. E. (2019). *Pengantar Tipografi. Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), 152-173.
- Valerie, C., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan Komik Digital Webtoon untuk Mencegah Terjadinya Kecemasan Sosial di Kalangan Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 10.
- Wibowo, S.A.P., & Oktarina, N.D. (2021). *Gambaran Tingkat Stress Remaja SMP Pada Kondisi Pandemi Covid-19 di SMP Islam Miftakhul Huda Pakis Aji Kabupaten Jepara*.
- Widyokusumo, Lintang. (2010). *Kekayaan Ragam Hias dalam Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta (Sebagai Inspirasi Desain Komunikasi Visual)*. *Humaniora*, 1(2), 402-414.

Website

- Ananda. (2022). *Karakteristik Generasi Z dan Tahun Berapa Generasi Z*. Diambil dari [Karakteristik Generasi Z dan Tahun Berapa Generasi Z \(gramedia.com\)](https://www.gramedia.com) diakses pada 15 September 2022 pukul 21.32
- Annur, M. C. (2021). *Ada 91 Juta Pengguna Instagram di Indonesia, Mayoritas Usia Berapa?*. Diambil dari [Ada 91 Juta Pengguna Instagram di Indonesia, Mayoritas Usia Berapa? \(katadata.co.id\)](https://www.katadata.co.id) diakses pada 04 Desember 2022 pukul 19.10
- Aplikasi Komik Gratis Populer. (2022). Diambil dari [Komik - Aplikasi Android di Google Play](https://www.google.com) diakses pada 20 September 2022 pada 19.21
- Apriani, Santi. (2022). *Mengenal Kisah Cinta Pewayangan: Bima & Arimbi, "Beauty and The Beast" nya Indonesia*. Diambil dari [Mengenal Kisah Cinta Pewayangan: Bima & Arimbi, 'Beauty and The Beast' nya Indonesia \(propertyobserver.id\)](https://www.propertyobserver.id) diakses pada 20 September 2022 pukul 18.02
- Brittany Allen, MD, FAAP & Helen Waterman, DO. (2019). *Stages of Adolescence*. Diambil dari [Stages of Adolescence - HealthyChildren.org](https://www.healthychildren.org) Diakses pada 13 Oktober 2022 pukul 22.51
- Dahono, Yudo. (2022). *Wayang Bhisma, Pergelaran Wayang dengan Gairah*. Diambil dari [Wayang Bhisma, Pergelaran Wayang dengan Gairah Milenial - Halaman 3 \(beritasatu.com\)](https://www.beritasatu.com) diakses pada 12 September 2022 pukul 20.37

- Dihni, A. V. (2022). *Ini Gadget yang Banyak Digunakan Warga RI untuk Akses Internet*. Diambil dari [Ini Gadget yang Banyak Digunakan Warga RI untuk Akses Internet \(katadata.co.id\)](#) diakses pada 02 Desember 2022 pukul 19.20
- Dwilaksana, C. (2021). *Mahabarata: Kisah Cinta Pembelajaran atas Hidup dan Kehidupan*. Diambil dari [Mahabarata: Kisah Cinta dan Pembelajaran atas Hidup dan Kehidupan - Indonesia Berdakwah \(transindonesia.co\)](#) diakses pada 23 Oktober 2022 pukul 23.22
- Echols Accessions List. (2018). Diambil dari [\(PDF\) Echols Accessions List - asia.library.cornell.edu · Echols Accessions List Call No. Author ... Ayeyarwaddy to Chao Phraya / Maung Swe Thet. Yangon ... J. Adam. Ipoh, Perak : Sj Amaxing - DOKUMEN.TIPS](#) diakses pada 23 Oktober 2022 pukul 19.01
- Gusti. (2013). *Wayang ditinggal Generasi Muda*. Diambil dari [Wayang Ditinggal Generasi Muda | Universitas Gadjah Mada \(ugm.ac.id\)](#) diakses pada 12 September 2022 pukul 15.21
- Hannah, J. (2020). *What is Typography, and Why is it Important? A Beginner's Guide*. Diambil dari [What Is Typography, and Why Is It Important? \[2022 Guide\] \(careerfoundry.com\)](#) diakses pada 16 Oktober 2022 pukul 16.59
- Janati, Firda. (2022). *Mengenal Webtoon, Komik Digital dari Korea Selatan*. Diambil dari [Mengenal Webtoon, Komik Digital dari Korea Selatan Halaman all - Kompas.com](#) diakses pada 20 September 2022 pukul 20.16
- KBBI. (2022). Diambil dari [Arti kata asmaraloka - Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) Online](#) diakses pada 23 September 2022 pukul 18.50
- Komarudin. (2021). *Mengenal Wayang yang Jadi Warisan Budaya Indonesia*. Diambil dari [Mengenal Wayang yang Jadi Warisan Budaya Indonesia - Lifestyle Liputan6.com](#) diakses pada 10 September 2022 pukul 19.04
- Kompas.com. (2021). Diambil dari [Kitab Mahabharata: Penulis, Isi, dan Kisahnya Halaman all - Kompas.com](#) diakses pada 20 Oktober 2022 pukul 22.16
- LINE WEBTOON. (2022). Diambil dari [Komik Digital Terpopuler Berdasarkan Genre | LINE WEBTOON \(webtoons.com\)](#) diakses pada 10 September 2022 pukul 20.46

- LINE Webtoon Help Center. (2022). Diambil dari [Help center \(line.me\)](https://helpcenter.line.me) diakses pada 22 September 2022 pukul 20.21
- Museum Sonobudoyo Yogyakarta. (2022). Diambil dari [Wayang Purwa, Wayang Kulit Pertama dan Tertua - Museum Sonobudoyo Yogyakarta](#) diakses pada 22 Oktober 2022 pukul 20.50
- Nikmah. F. (2016). Topik, Tema, dan Judul. Diambil dari [TOPIK, TEMA, DAN JUDUL – Fadhilatun Nikmah \(wordpress.com\)](#) diakses pada 14 September 2022 pukul 16.43
- Nursidik, V. N. (2020). *Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak Sampai Digital*. Diambil dari [Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak sampai Digital \(goodnewsfromindonesia.id\)](#) diakses pada 15 September 2022 pukul 20.48
- Pahlevi, Reza (2022). *Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia*. Diambil dari [Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia \(katadata.co.id\)](#) diakses pada 13 September 2022 pukul 19.28
- Pengertian Wayang. (2020). Diambil dari [Pengertian Wayang: Sejarah, Fungsi, Jenis dan Kandungan Ceritanya \(seputarpengertian.co.id\)](#) diakses pada 10 Oktober 2022 pukul 19.09
- Rochmawati, I. (2020). Menggambar Komik. Diambil dari [https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar Komik.pdf](https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar_Komik.pdf) diakses pada 6 November 2022 pukul 17.43
- Similiarweb. (2022). Diambil dari [webtoons.com Traffic Analytics & Market Share | Similarweb](#) diakses pada 18 September 2022 pukul 21.52
- Urban Digital. (2019). *Kenapa Komik Webtoon Bisa Sangat Populer*. Diambil dari [Kenapa Komik Webtoon Bisa Sangat Populer? - Urbandigital](#) diakses pada 12 Oktober 2022 pukul 16.37
- Wardianto, F. (2011). *Makna Busana Raden Werkudara Wanda Mimis Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta*. Diambil dari [Makna Busana Raden Werkudara Wanda Mimis Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta \(uns.ac.id\)](#) diakses pada 24 September 2022 pukul 02.56

Wayangku. (2022). *Mengenal Tentang Wayang Sebagai Aset Paling Berharga Bangsa Indonesia*. Diambil dari [Mengenal Tentang Wayang Sebagai Aset Paling Berharga Bangsa Indonesia - Wayangku](#) diakses pada 28 September 2022 pukul 20.27

Wordpress. (2010). Diambil dari [Arimbi, Raseksi yang berubah Menjadi Putri | Wayang Indonesia \(wordpress.com\)](#) diakses pada 25 September 2022 pukul 19.53

Wordpress. (2012). Diambil dari [Arimbi – tokoh wayang. | TOKOH WAYANG PURWA \(wordpress.com\)](#) diakses pada 04 Desember 2022 pukul 18.58