

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Dermawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comic*. Yogyakarta: Plotpoint.

Darmawan, Kustandi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.

Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York: TundraPublishing.

McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

NAVER, 2019. LINE Webtoon Company Profile

Soetrisno, R. 2008. *Ensiklopedia Seni Budaya Jawa Timur Pendekatan Kajian Budaya*. : Sic

### Jurnal

Andini, Ichsan, Y., Triyana, F., & Fitri, K. 2021. Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Kesenian Wayang. *JURNAL PUSAKA*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.6084/ps.v10i1.539>

Fauziah, A. N., Rohman, A. A., Monida, W. O. G., & Hariyanti, N. 2020. WAYANG UKUR SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI INDONESIA. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.12928/channel.v8i1.15096>

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. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/view/15640/11710>

Jinyoung, N., Yoonhyuk, J. 2021. *Examining fan participation in the digital media: Fans' transcreation of webtoons*. 23rd ITS Biennial Conference, Online Conference / Gothenburg 2021. *Digital Societies and Industrial Transformations: Policies, Markets, and*

- Technologies in a Post-Covid World; International Telecommunications Society (ITS).  
<https://ideas.repec.org/p/zbw/itsb21/238041.html>
- Mahelingga, D., E. 2020. *Evolusi komik wayang sebagai upaya pelestarian cerita wayang*.  
 ResearchGate; OSF. DOI:[10.31219/osf.io/75a6k](https://doi.org/10.31219/osf.io/75a6k)  
[https://www.researchgate.net/publication/346500115\\_Evolusi\\_komik\\_wayang\\_sebagai\\_upaya\\_pelestarian\\_cerita\\_wayang](https://www.researchgate.net/publication/346500115_Evolusi_komik_wayang_sebagai_upaya_pelestarian_cerita_wayang)
- Meliana, D., Tanudjaja, B., B., & Kurniawan, D. 2020. PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG INSECURITY PADA KEHIDUPAN SOSIAL KEPERIBADIAN INTROVERT BAGI REMAJA USIA 15-21 TAHUN. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10915>
- Nurgiyantoro, Burhan. 2019. THE WAYANG STORY IN MODERN INDONESIAN FICTIONS (Reviews on Mangunwijaya and Sindhunata's Novels). *LITERA*, 18(2), 167–184.  
<https://doi.org/10.21831/ltr.v18i2.24997>
- Putri, D., M., & Lubis, E., E. 2021. PENGARUH MEDIA SOSIAL LINE WEBTOON TERHADAP MINAT MEMBACA KOMIK PADA MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(1), 1–15.  
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/16870>
- Sakriyani, A. 2018. PEMBUATAN COMPANY PROFIL POLITEKNIK NSC SURABAYA MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECTS CC 2014 - Politeknik NSC Surabaya Repository. *Nscpolteksby.ac.id*.  
<https://doi.org/http://repository.nscpolteksby.ac.id/308/1/Halaman%20Awal.pdf>
- Saputro, G. E., & Haryadi, T. 2018. EDUKASI KAMPANYE ANTI HOAX MELALUI KOMIK STRIP. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 238. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1550>
- Setiawan, R., B., Widodo, S., T., & Suyitno, S. (2018). *Kajian Struktural Wanda Wayang Durga dalam Perspektif Cerita Pewayangan Sudamala dan Budaya Jawa (Structural Study of Wanda Wayang Durga in Perspective of Sudamala Puppet Story and Javanese Culture)*.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/Kajian-Struktural-Wanda-Wayang-Durga-dalam-Cerita-Setiawan-Widodo/201412ac4dae6ffa4138e71e06029dd81f93f01e>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>

- Sulaksono, D., Wijayanti, K., & Setyawan, B. 2019. Wayang Multimedia: Wayang Contemporary Art as a Creative Art-Industrial in Modern Era. In *Eudl.eu*.  
<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.27-4-2019.2286835>
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. Dekave Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: Caps.
- 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. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10182>
- Zarandhont, P. 2015. Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologi Manusia.

## Website

- Andina, Y. (2019). *Ini Dia 11 Jenis Balon Kata Komik Beserta Fungsinya*. Diambil dari <https://kreativv.com/balon-kata/> diakses 9 Oktober 2021.
- Dua Arti Titisan di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) - KBBI.Lektur.ID*. Diambil dari <https://kbbi.lektur.id/titisan> diakses pada 29 Januari 2022
- Indonesia.go.id. (2019). *Wayang Purwa, dari Batu hingga Orang*. Diambil dari <https://indonesia.go.id/kategori/keanekaragaman-hayati/763/wayang-purwa-dari-batu-hingga-orang> diakses 21 September 2021.
- Lahitani, S. (2015). *8 Warisan Budaya Indonesia yang Pernah Diklaim Malaysia*. Diambil dari <https://www.liputan6.com/citizen6/read/2156339/8-warisan-budaya-indonesia-yang-pernah-diklaim-malaysia> diakses 12 September 2021.
- NAVER HELP. (2021). Diambil dari <https://m.help.naver.com/support/contents/contentsView.help?contentsNo=3325&lang=id> diakses 6 Oktober 2021.
- Riadi, M. (2020). *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan)*. Diambil dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html> diakses 9 Oktober 2021.
- Setiawan, E. (2012). *Arti kata wayang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diambil dari <https://kbbi.web.id/wayang> diakses 5 Oktober 2021.

- Setiawan, E. (2012). *Arti kata dewa - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diambil dari <https://kbbi.web.id/dewa> diakses pada 29 Januari 2022
- Setiawan, E. (2012). *Arti kata dunia - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diambil dari <https://kbbi.web.id/dunia> diakses pada 30 Januari 2022
- Setiawan, E. (2012). *Arti kata modern - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diambil dari <https://kbbi.web.id/modern> diakses pada 30 Januari 2022
- Similarweb. (2021). *Top Comics Apps Ranking - Most Popular Apps in Indonesia*. Diambil dari <https://www.similarweb.com/apps/top/google/app-index/id/comics/top-free/> diakses 14 September 2021.
- World Health Organization: WHO. (2019). *Adolescent health.*, Diambil dari <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health> diakses 4 Oktober 2021
- Color Psychology*. (2022). *Color Psychology*. Diambil dari <https://www.colorpsychology.org/> diakses 7 Maret 2022