

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19282>
- Ansari, R., Suwarni, L., Selviana, S., Mawardi, M., & Rochmawati, R. (2020). Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 19(01), 10–14. <https://doi.org/10.33221/jikes.v19i01.431>
- Ariyanto, A. (2013). Bela Negara. *Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Provinsi Banten*, 1–43.
- Armisha, V.D. Abidin, M. R. (2021). Perancangan komik webtoon sebagai pengenalan wisata kuliner khas tulungagung. *Barik*, 3(1), 30–43.
- Arulan, B. D. (2013). *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan ol, Cover-end.*
- Chiarello, M., & Klein, T. (2004). *DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics (PDFDrive)* (pp. 8–142).
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak mitos: Diskursus gaya gambar Amerika, Jepang, Eropa, gaya gambar Indonesia dan implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25–34.
- Kiswinarso, H., & Hanif, M. (2016). Kebijakan Pemerintah Kabupaten Ponorogo Dalam Pelestarian Situs Peninggalan Sejarah Tahun 2000-2015. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 6(01), 65. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v6i01.882>
- Kristiono, N., & Wiratomo, G. H. (2017). *PENDIDIKAN GENERASI MUDA DAN BELA NEGARA.*
- Mayangsari, R., & Dorjanto, D. (2016). Kajian komik Tuti and Friends karya RM Fajar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(1), 97–105. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/14773/13377>

- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*.
- Nurhayati, D., & dkk. (2023). *BARA API KEMERDEKAAN* (N. B. Munib (ed.); 1st ed.). Pelestari Sejarah-Budaya Kadhiri (PASAK).
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Religa, A. S., Prabawa, B., Hidayat, D., Studi, P., Komunikasi, D., Industri, F., & Universitas, K. (2015). *Pengenalan Bela Diri Cimande Melalui Media Komik*. 2(3), 1158–1172.
- Rohan, O., Sasamoto, R., & O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Journal of Pragmatics*, 186, 60–72. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.09.018>
- Rosalinda, H., Susanti, K., & Nuriyanti, W. (2019). Nilai Nasionalisme dalam Komik: Kajian Semiotika Komik Rengasdengklok. *Jurnal Desain*, 6(02), 88–98. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i2.3010>
- Sadiman, A. S. (2002). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Ed. 1, cet).
- Sancoyo, Y., Juni, H., Saragih, R., & Dohamid, A. G. (2018). Optimalisasi Pendidikan dan Pelatihan Bela Negara di Pusdikif. *Jurnal Prodi Perang Asimetris*, 4(3), 19–40.
- Santrock, J. W. (2019). Life-Span Development, Seventeenth Edition. In *Life-span development, 7th ed.* McGraw-Hill Higher Education.
- Sobur, A. (2004). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Kelir.
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32534>