

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, L. and Nathalia, K., 2018. *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Ambarwati, M. (2023). *Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual*.
- Sucipto, F. D. et. al. (2022). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. In *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (pp. 1–8).
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. *Desain Komunikasi Visual*, 172.

Jurnal

- Amalia, M. D., & Erawan, L. (2017). Penerapan Algoritma Apriori Untuk Membantu Calon Mahasiswa Dalam Memilih Program Studi Di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro. *JOINS (Journal of Information System)*, 02(02), 206–212.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/joins/article/view/1677>
- Arrasyid, A., & Widyananda Putra, R. (2021). “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat ‘Murtado Macan Kemayoran’ untuk Anak Usia 7-12 Tahun.” *Pantarei*, 5(02).
- Azzura, F. de. (2019). Perkembangan Komik Strip Di Era Media Sosial Tahun 2005-2015. *SERUPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa SI*, 8(1), 62–71.
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/serupa/article/view/14853>
- Cahyani, I. F. (2023). PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI PENGENALAN PROFESI DI BIDANG DKV (DESAIN KOMUNIKASI VISUAL) UNTUK REMAJA USIA 16-19 TAHUN. *PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI PENGENALAN PROFESI DI BIDANG DKV (DESAIN KOMUNIKASI VISUAL) UNTUK REMAJA USIA 16-19 TAHUN*, 176.
- Cahyawulan, W., & Ratih, A. (2019). Pengembangan Video Dokumenter Mengenai Role Model yang Memiliki Employability Skills Untuk Peserta Didik Kelas XII IPS SMA Negeri 14 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 65–77.
<https://doi.org/10.21009/insight.081.06>
- Centre, E. L. (2017). *Cara Membaca Novel Bergambar atau Komik Strip: Bagian 2 (Potret dan Sudut)*. <https://theedge.com.hk/how-to-read-a-graphic-novel-or-comic-strip-part-2-shots-and-angles/>
- Chiarello, M., & Klein, T. (2004). *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*.

- Djogo, C. N., Setiawan, K., & Kartaatmadja, H. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Bertema Self Love Untuk Pembaca Perempuan Usia Remaja dan Dewasa Muda. *Rupaka*, 3(1), 1–2.
- Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik*, 6(2), 152–173.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Epsikologi. (2020). *Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis*. Epsikologi.Com. <https://epsikologi.com/psikologi-warna/>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65.
<https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Firdhiana, S., Lani Anggapuspa, M., Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 170–180.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fitriani, D., & Masing, M. (2022). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Orientasi Masa Depan Siswa. *Satya Widya*, 38(1), 25–37. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2022.v38.i1.p25-37>
- Galingging, R. (2023). *Kajian Teknis Penyampaian Cerita Humor Komik Strip “ Si A Piao ” Yang Minim Narasi Teks , Hanya Mengandalkan Pada Narasi Visual*. 7(2), 1128–1143. ITB. (2023). *Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual*. ITB.
<https://www.itb.ac.id/program-studi-sarjana-desain-komunikasi-visual>
- Kardinata, H. (2011). *Garis Waktu Desain Grafis Indonesia 1659–1999*. Thu, 17 March. <http://dgi.or.id/in-depth/history/garis-waktu-desain-grafis-indonesia-1659-1999.html>
- Kristyadi, M., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2020). Perancangan Komik Strip (Sura & Baya) Dalam Rangka Menanamkan Nilai Toleransi Bagi Remaja Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10374%0Ahttp://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/10374/9260>
- Lubis, I. (2009). Komik Fotokopian Indonesia 1998 – 2001. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 3(1), 57–78. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2009.3.1.5>
- Nuari, A. O. (2018). KEMATANGAN KARIR REMAJA DILIHAT DARI KEUTUHAN KELUARGA SISWA KELAS XI SMK N 2 PENGASIH TAHUN AJARAN 2017/2018. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(8), 426–434.
<https://psmk.kemdikbud.go.id>
- Nuralim, V. G., Gunawan, A. M. P., & Sekarasri, A. L. (2022). Desain Ilustrasi Buku

- Metodologi Penelitian Dasar untuk Mahasiswa Program S1 DKV. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 21(1), 1. https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v21i1.12634
- Nurfauzan, R., Iriani, D., Wijaya, A., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Teknologi Informasi, F. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Grafis*, 1(2), 1–10.
- Pasha, M. G., & Ruslan, A. (2020). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur Melalui Animasi 2D. *Pantarei*. <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/610>
- 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>
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, 2(1), 113–129.
- Roddotul, J. N. (2016). *Teknik Humor dalam Komik*. Jakarta : Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FBS UNJ., 2016. http://lib.unj.ac.id/tugasakhir/index.php?p=show_detail&id=44086
- Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75–89. <https://doi.org/10.37249/assalam.v6i1.384>
- Septiawan, M. (2018). Buku Ilustrasi Legenda Pulau Kemaro. *Buku Ilustrasi Legenda Pulau Kemaro*.
- Shabrina, N., Alifaprilina, O., Ds, S., & Ds, M. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Cara Merawat Hewan Peliharaan (Anjing & Kucing) Pada Anak Usia Dini Design of Illustration Book About How To Take Care of Pet (Dogs & Cats) for Children in Early Childhood. 8(5), 2853–2867.
- Springer, A. (2022). *PSIKOLOGI WARNA UNTUK PENDIDIKAN*. Artcobell. https://www-artcobell-com.translate.google/blog/color-psychology-for-education-blue?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Tambing, A. N. (2013). Sebuah Kajian tentang Perilaku Delinkuen Remaja di Lembaga Pemasyarakatan Anak Klas IIA Martapura, Kalimantan Selatan dan Implikasinya bagi Pelayanan Pastoral. *Universitas Kristen Satya Wacana*, 17–32. http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/4054/3/T2_752008037_BAB II.pdf
- Trisha Syifana, A. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Tanaman Herbal Sebagai Media

Informasi Bahan Perawatan Kecantikan Wajah Untuk Remaja Putri. *Perancangan Buku Ilustrasi Tanaman Herbal Sebagai Media Informasi Bahan Perawatan Kecantikan Wajah Untuk Remaja Putri*, 81.

University, S. (2022). *Pengertian Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips Penyusunan*. Sampoerna University. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>

Internet

Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2023). *Desain Komunikasi Visual Salah Satu Subsektor Ekraf Kekinian yang Menjanjikan*. 15/09. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Desain-Komunikasi-Visual-Salah-Satu-Subsektor-Ekraf-Kekinian-yang-Menjanjikan>

PDDikti. (2023). *PDDikti (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi)*. <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>

Salma. (2021). *20 Jenis Buku yang Perlu Diketahui, Lengkap dengan Contohnya*. 17/06. <https://penerbitdeepublish.com/jenis-buku/>

Uma, B. (2023). *Pengertian, 5 Elemen Desain Layout, Manfaat, dan Prinsip Pembuatannya*. 16/03. <https://bamai.uma.ac.id/2023/03/16/pengertian-5-elemen-desain-layout-manfaat-dan-prinsip-pembuatannya/>

Wijayanti, F. J. (2022). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. 23/07. <https://medium.com/@fanny.51919024/desain-komunikasi-visual-b3f2d7b84864>