

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. I. (2014). *Imajinasi Heroisme pada Sampul Novel Epos Berlatar Kerajaan Majapahit 2004-2012*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Andini, Ichsan, Y., Triyana, F., Fitri Arum Sari, K., & Ahmad Dahlan Yogyakarta, U. (2021). *NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DALAM KESENIAN WAYANG KULIT*. 10(1), 1–11.
- Bonneff, M. (1998). *KOMIK INDONESIA*. Grafika Mardi Yuana.
- Budiyati, G. A., Suryati, Hartiningsih, S. N., & Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surya Global Yogyakarta. (2022). *BIJAK MENGGUNAKAN GADGET PADA ANAK DAN REMAJA WISE USE OF GADGET IN CHILDREN AND ADOLESCENCE*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 2, 2807–3134.
- Chiarello, M., & Klein, T. (2004). *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*. VNU Bussines Media, Inc.
- Damono, S. D. (2023). *ALIH WAHANA* (M. Yulistianti (ed.); 2nd ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, N. K., & Affifah, D. R. (2019). Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNIPMA ANALISIS PERILAKU CYBERBULLYING DITINJAU DARI KEMAMPUAN LITERASI SOSIAL MEDIA. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun*.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.pHP/SNHP/article/view/776>
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Groenendael, V. M. C. (1987). *Dalang di Balik Wayang*. Pustaka Utama Grafiti.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. AnImage Studio.
- Hirohiko, A. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga* (N. A. Collins (ed.)). VIZ Media, LLC.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (R. M. Sijabat (ed.); 5th ed.). PENERBIT ERLANGGA.
- Husna, K. (2019). *PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB*. *Institutional Repository Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
<http://digilib.isi.ac.id/4189/7/JURNAL.pdf>
- Khairinnisa, F., Maufur, Sudiby, H., & Program Studi Bimbingan dan Konseling, U. P. T. (2022). *SEMINAR NASIONAL BIMBINGAN DAN KONSELING 2022 ANALISIS DAMPAK MEDIA SOCIAL TERHADAP PERILAKU NEGATIFE REMAJA*.

- Proceeding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling (SEMNASBK).*
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). *LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. Jurnal Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi.*
<http://jurnal.utu.ac.id/jsource>
- Maharsi, I. (2010). *KOMIK: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (E. Pamungkas & OemanK (eds.)). KATA BUKU.
- Mahelingga, D. E. I. R. (2020). EVOLUSI KOMIK WAYANG SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN CERITA WAYANG. *OSF Preprints*, 1–10.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/75a6k>
- Maliki, A. (2021). WAYANG DAN FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM. *AT-THARIQ: Jurnal Studi Islam Dan Budaya*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.57210/trq.v1i1.40>
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis* (A. Febrianto & F. Yuniar (eds.)). PT Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (2022a). *Memahami Komik* (Cetakan Kedua). Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2022b). *Mencipta Ulang Komik: Bagaimana Imajinasi dan Teknologi Merevolusi Seni Komik* (A. Primanda, D. T. W. Palar, & S. B. Nugroho (eds.)). Grafika Mardi Yuana.
- Noya, M. D., & Salamor, J. M. (2021). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI TENTANG KEBIASAAN MAHASISWA BERMAIN GAME ONLINE DI UNIVERSITAS HEIN NAMOTEMO. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Terapan*, 5.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30598/jbkt.v5i1.1142>
- Prasetya, H. B. (2005). Konsep “Badar” Dalam Lakon *Carangan* Pewayangan Tradisi Yogyakarta. *Harmonia: Jurnal of Arts Research and Education*, VI(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v6i3.814>
- Prehartarti, R. W. (2010). *Sejarah Pasinaon Dalang Mangkunegaran Tahun 1950-1977.*
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/22756/Sejarah-Pasinaon-Dalang-Mangkunegaran-Tahun-1950-1977>
- Priyanto, P. (2019). WAYANG SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM PELATIHAN KEPEMIMPINAN WIKASATRIAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2, 12–25.
- Purwadi. (2007). *Seni Pedhalangan Wayang Purwa*. PANJI PUSTAKA YOGYAKARTA.
- Rahmawati, A. (2023). *Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual Perancangan Komik Strip Sebagai Edukasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba bagi*

- Remaja. *Universitas Selamat Sri*, 2(2).
- Rohman, A. A., Fauziah, A. N., Ode, W., Monida, G., Hariyanti, N., & Dahlan, U. A. (2020). Wayang Ukur Sebagai Media Representasi Indonesia. *Channel Jurnal Komunikasi*, 8(1), 43–50. <http://journal.uad.ac.id/index.pHP/CHANNEL%7C>
- Rustan, S. (2019). *Warna: Vol. Buku 1*. Batara Imaji.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup* (13th ed.). Erlangga.
- Sinaga, A. L. D., Ayuswantana, A. C., & Wulandari, S. (2023). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEMILAHAN SAMPAH DI TAMAN KOTA UNTUK USIA 14-17 TAHUN. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tanra.v10i2.45139>
- Sisprasajo, N. R., Riyandi, M., Gunawan, A., & Murti, I. W. (2023). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON “THE STORY BEHIND DAMAR KURUNG” SEBAGAI MEDIA EDUKASI. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Soedarso, N. (2015). KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR. *Binus Journal Publishing*, 6(4), 496–506. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Soekarno, B. A. (1992). *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Aneka Ilmu.
- Subiyantoro, S. (2021). Estetika Keseimbangan dalam Wayang Kulit Purwa: Kajian Strukturalisme Budaya Jawa. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 19(1), 86–96.
<https://doi.org/10.33153/blr.v19i1.3399>
- Sudjarwo, H. S., Sumari, & Wiyono, U. (2010). *Rupa dan Karakter Wayang Purwa: Dewa-Ramayana-Mahabharata* (S. Azhar, T. Wibowo, & A. K. Anwar (eds.)). Kakilangit Kencana.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.
- Sunardi, Murtana, I. N., & Sudarsono. (2019). KONSEP DASAR PERTUNJUKAN WAYANG SINEMALAKON DEWA RUCI. *Repository ISI Surakarta*, 57–71.
[http://repository.isi-ska.ac.id/3694/2/Wayang Sinema Lakon Dewaruci.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/3694/2/Wayang%20Sinema%20Lakon%20Dewaruci.pdf)
- Susetya, W. (2008). *Asmarandana Darah Bharata Kitab asmara dan ajaran merancang benih unggul* (S. S. Widodo (ed.); 1st ed.). KREASI WACANA.
- Tyagi, D. K., & Murfianti, F. (2021). ANALISIS VISUAL KARAKTER SRI ASIH

CELESTIALGODDESSDENGAN TEORI MANGA MATRIX. *SANGGITaRUPA*

Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Rupa Indonesia

Surakarta, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/sanggitarupa.v1i2.4169>

Valerie, C., Dwi Waluyanto, H., & Zacky, A. (2020). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON UNTUK MENCEGAH TERJADINYA KECEMASAN SOSIAL DI KALANGAN REMAJA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 1–10.

<http://publication.petra.ac.id/index.pHP/dkv/article/view/10182>

Wiharjo, K. S. G. (2010). *Kempalan Balungan Lampahan Wayang Kulit Purwo* . Cendrawasih.