

DAFTAR PUSTAKA

- Ahn, J. N., Hu, D., & Vega, M. (2019). Do As I Say, Not As I do: Using social learning theory to unpack the impact of *role models* on students' outcomes in education. *Soc Personal Psychol Compass*, e12517.
- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Crart of Making Manga*. Viz Media.
- Arini, D. P. (2021). Emerging Adulthood: Pengembangan Teori Erikson mengenai Teori Psikososial pada Abad 21. *PSYCHE*, 15(1), 11–20.
- Ashiddieq, J. A., & Aditya, P. (2021). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI MEDIA CERITA PENCAK SILAT. *e-Proceedng of Art and Design*, 8(6), 2888.
- Aulia, L. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Mengenal Indentitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa untuk Menghadapi Tantangan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8549–8557.
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam Pusaran Globalisasi dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral dan Karakter. *Pamator Journal*, 13(1), 50–56.
<https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>
- Direktorat Statistik Ketahanan Nasional. (2023). *Statistik Kriminal 2023* (Vol. 14). Badan Pusat Statistik.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>
- Groenendael, V. M. C. Van. (1987). *Dalang di Balik Wayang*. PT Temprint.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. AnImage.
- Hamdani, A. D., Nurhafsa, N., & Silvia, S. (2022). INOVASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENCIPTAKAN GENERASI EMAS 2045. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170–178.
- Hermawanto, A., & Anggraini, M. (2020). *GLOBALISASI, REVOLUSI DIGITAL DAN LOKALITAS : LPPM UPN VY PRESS 2020*.

- Januarharyono, Y. (2020). PERAN PEMUDA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi*, 13(1).
- Jin, D. Y. (2015). Digital Convergence of Korea's Webtoons: Transmedia Storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(2), 193–209.
- Kleefeld, S. (2020). *Webcomic*. Bloomsbury Publishing.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148. <http://jurnal.utu.ac.id/jsource>
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter* (1 ed.). PT Bumi Aksara.
- Lickona, T. (2021). *Pendidikan Nilai dan Karakter*. Penerbit Nusa Media.
- Madden, M., & Abel, J. (2008). *Drawing Words and Writing Pictures* (1 ed.). First Second.
- Magnis-Suseno, F. (2016). *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*. PT Kanisius.
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. HarperCollins Publisher.
- McCloud, S. (2022). *Understanding Comic* (2 ed.). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mulyono, S. (1989). *Wayang Asal-Usul, Filsafat, dan Masa depannya* (3 ed.). CV Haji Masagung.
- Munawwaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 141. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.363>
- Murden, F. (2020). *Mirror Thinking* (1 ed.). Bloomsbury Publishing.
- Noding, K. H. (2020). *The Tools of Webcomics*. University of Oslo.
- Nugraha, A. (2012). *Transforming Tradition*. Aalto University.
- Nurdiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gajah Mada University Press.
- Nuswantari. (2019). *Pendidikan Pancasila (Membangun Karakter Bangsa)*. Deepublish.
- Pieterse, J. N. (2009). *Globalization and Culture* (2 ed.). Rowman & Littlefield Publishers.

- Prasetiawan, H., Effendi, K., Jepri Kurniawan, S., Ahmad Dahlan, U., & Muhammadiyah, S. (2020). MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN NILAI SOSIAL. *Prosiding Seminar dan Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling*.
- Presser, A. (2021). *Webtoons: Everything You've wanted to know about comics for small screen devices*. alepresser.com.
- Putro, D. A., & Irwansyah. (2021). PERKEMBANGAN TREN MEMBACA KOMIK PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA. <http://jurnal.utu.ac.id/jsource>
- Santrock, J. (2017). *Live-Span Development* (16 ed.). McGraw-Hill Education.
- Saputro, R., & Najicha, F. U. (2022). Penerapan Rasa Bela Negara Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, Desember, 2022(14), 207–211. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Siburian, B. P., Nurhasanah, L., & Fitriana, J. A. (2021). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP MINAT GENERASI MUDA DALAM MELESTARIKAN KESENIAN TRADISIONAL INDONESIA. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/...><http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/...>
- Soekatno, B. A. (1992). *Wayang Kulit Purwa*. Penerbit Aneka Ilmu.
- Steger, M. B. (2020). *Globalisasi: Sebuah Pengantar Singkat*. IRCiSoD.
- Surwedi. (2010). *Layang Kandha Kelir* (W. Nugraha, Ed.). Penerbit Lembah Manah.
- Syahla Rizkia Putri, N., Dewi Anggareni, D., & Guru Sekolah, P. (2021). Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Relovulsi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 969–975.
- Tim Panitia Ad Hoc. (2016). *Membangun Karakter Unggul Generasi Muda untuk Kemajuan Bangsa*. IPB Press.
- Tridiatno, Y. A., & Suryanti, C. (2021). CINTA TANAH AIR DI ERA GLOBAL LOVE FOR THE HOMELAND IN THE GLOBAL ERA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 371–382. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>

- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 7–12.
- Wardhani, N. W., & Muhadjir, N. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SERAT TRIPAMA KARYA MANGKUNEGARA IV. *Fondasi dan Aplikasi*, 5(2), 187–198. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa>
- Wardoyo, S. M. (2019). *Intertekstualitas Serat Tripama*. Suluh Media.
- Withrow, S., & Danner, A. (2007a). *Character Design for Graphic Novels*. Focal Press.
- Withrow, S., & Danner, A. (2007b). *Character Design for Graphic Novels*. RotoVision.
- Yecies, B., Yang, J. J., & Lu, Y. (2020). Korean Webtoons and Collective Innovation: Expanding Europe's Creative Industries through Competitive Localization. *Innovation: The European Journal of Sosial Science Research*.
- Zplanzani, A., Ahmad, H., & Maulana, B. (2006). *Histeria! Komikita*. PT Elex Media Komputindo.
- Pusiknas Bareskrim Polri. (n.d.). *Waspada, Makin Banyak Mahasiswa dan Pelajar Terjerat Kasus Narkoba*. Diakses pada 10 November 2023, dari https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/waspada,_makin_banyak_mahasiswa_dan_pelajar_terjerat_kasus_narkoba
- Arifati W, & Ricky M. (2023). *BKKBN: 60 Persen Remaja Usia 16-17 Tahun di Indonesia Lakoni Seks Pranikah*. Diakses pada 10 November 2023, dari <https://news.solopos.com/bkkbn-60-persen-remaja-usia-16-17-tahun-di-indonesia-lakoni-seks-pranikah-1703798>
- Pagan Amanda. (2019). *A Beginner's Guide to Isekai*. Diakses pada 10 Desember 2023, dari <https://www.nypl.org/blog/2019/07/15/beginners-guide-isekai-manga>