

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. (2009). *Kenapa Komik Digital*. <http://comic.daum.net/home>
- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice The Craft of Creating Manga*. 1–230.
- Arsetyasmoro, D. (2022). *Pengembangan Desain Asesoris Interior Dengan Metode Atomics di Sentra Batik Kayu Krebet Bantul, Yogyakarta*.
<https://jogja.antaranews.com/berita/310725/jumlah-perajin-perak-kotagede-makin-bekurang>
- Ash Shiddiq H., R. F. (2020). *PERANCANGAN INFORMASI MENGENAI TOKOH DAN KEHIDUPAN SURYAPUTRA KARNA DALAM MAHABHARATA YANG DIADAPTASI MELALUI MEDIA CHAPTER BOOK*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3581/>
- Aulia, S., Meilani, T., & Nabillah, Z. (2022). Strawberry Generation: Dilematis Keterampilan Mendidik Generasi Masa Kini. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(2), 237.
<https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2485>
- Cahyadi, N. (2019, April 1). *KARAKTER REMAJA INDONESIA*.
<https://disdik.purwakartakab.go.id/karakter-remaja-indonesia-?/karakter-remaja-indonesia->
- Desiastari. (2014). *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN MORAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SMPIT IHSANUL FIKRI MAGELANG*.
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/22218>
- Fadhila Afifah. (2021, Desember 22). *Pentingnya Orang Tua sebagai Role Model Anak, Ini Kata Psikolog*. <https://id.theasianparent.com/orang-tua-sebagai-role-model-anak>
- Farhan Saefudin Wahid, O., Mutaqin, A., & Muhadi Setiabudi, U. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. *Binawakya*, 16(5). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
- Faris, B. A. (2019, Mei 20). *Lunturnya Minat Generasi Muda Terhadap Seni dan Budaya Tradisional Indonesia*. <https://www.indonesiana.id/read/133646/lunturnya-minat-generasi-mudaterhadap-seni-dan-budaya-tradisional-indonesia>
- Furqon, M. T. (2020). *NILAI PENDIDIKAN DALAM KOMIK ONE PIECE JILID 1-23 KARYA EIICHIRO ODA (SEBUAH TINJAUAN SOSIOLOGI SASTRA)*.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making (Part 1)*.
<https://reeyaw.files.wordpress.com/2010/03/comic.pdf>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). *PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA*. 6(1), 1–6. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>
- Guritno, P. (1988). *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila* (A. F. Saefuddin, Ed.; 1 ed.). Penerbit Universitas Indonesia.

- Hardiansyah, Y. (2016). *STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA ANGKASA LANUD SOEWONDO MEDAN*. <http://hdl.handle.net/123456789/1909>
- Hasyim, M., & Faisal, A. (2023). REPRESENTASI GAYA HIDUP GENERASI STROBERI PADA INSTAGRAM. *JIGE*, 4(3), 1717–1730. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.643>
- Ibda, F. (2012). PENDIDIKAN MORAL ANAK MELALUI PENGAJARAN BIDANG STUDI PPKn DAN PENDIDIKAN AGAMA. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2), 338–347. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i2.457>
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). WEBTOON AS A NEW KOREAN WAVE IN THE PROCESS OF GLOCALIZATION. Dalam *Kritika Kultura* (Vol. 29). <http://journals.ateneo.edu/ojs/kk/>
- Kasali, R. (2017). *Strawberry Generation* (Moh. S. Nugraha, A. Jatmika, N. M. Janna, & A. Kusumahadi, Ed.). Mizan.
- Khaironi, M. (2017). PENDIDIKAN MORAL PADA ANAK USIA DINI. *Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>
- Lestari, A. F. (2020). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2). <http://jurnal.utu.ac.id/jsource>
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 1–15. <http://jurnal.utu.ac.id/jsource>
- Maulana Rosid. (2021). *ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER ISLAMI PADA PENOKOHAN WAYANG PANDAWA LIMA PADA CERITA MAHABARATA SKRIPSI*. 1–31. https://eprints.uinsaizu.ac.id/11261/2/UP%20COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAFTAR%20PUSTAKA_MAULANA%20ROSID.pdf
- Maulia, D. (2023). *TUGAS AKHIR PERANCANGAN WEBCOMIC ASMARALOKA BIMA DAN DEWI ARIMBI UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PEWAYANGAN PADA REMAJA 16-22 TAHUN*.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics* (K. Travers & J. Williams, Ed.). Harper Collins.
- McCloud, S. (2022a). *Memahami Komik* (Y. Hamiyati, Ed.). KPG.
- McCloud, S. (2022b). *Mencipta Ulang Komik* (A. Primanda, Ed.). KPG.
- Meilani. (2013). *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana Meilani*. 4(1), 326–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Nur, A., & Malli, R. (2022). *Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Desa Bontoala*. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/ijpai/article/view/8551/4999>
- Nurchayawati, E., & Arifin, M. (2022). Manifestasi Transformasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Dalam Tokoh Wayang Kulit Pandawa Lima Pada Cerita Mahabharata. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 1–24. <https://doi.org/10.17467/jdi.v4i2.1078>

- Nurhadi, M. (2023, Februari 26). *Generasi Strawberry: Pengertian, Penyebab, Sisi Positif dan Negatif*. <https://www.suara.com/lifestyle/2023/02/26/140516/generasi-strawberry-pengertian-penyebab-sisi-positif-dan-negatif?page=all>
- Olin, C. Y. (2020, Juni 19). *Alasan Generasi Muda Lebih Menyukai Budaya Asing dari pada Budayanya Sendiri*. <https://www.kompasiana.com/charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/alasan-generasi-muda-lebih-menyukai-budaya-asing-dari-pada-budaya-nya-sendiri>
- Pendit, N. S. (2003). *Mahabharata* (N. A. Sadimin, P. Lubis, & Sukoco, Ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahayu, D., & Baiduri, R. (2023). *STRAWBERRY GENERATION: SELF REWARD PADA MAHASISWA ANTROPOLOGI UNIMED DALAM MENGATASI STRES AKIBAT TUGAS PERKULIAHAN*. 8, 1–6. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2SH/article/download/2042/1278>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1). <https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Rasyid, F. Y. N. (2022). *TUGAS AKHIR PERANCANGAN KOMIK ELEKTRONIK WEBTOON TENTANG DEWA-DEWI WAYANG UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PADA REMAJA 17-21 TAHUN*.
- Riadi, M. (2020, Juli 15). *Komik (Pembuatan, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan)*. <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1). <http://www.education.vic.gov.au>
- Rochmawati, I. (2020). *Sequential Art (Menggambar Komik)*. <https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar%20Komik.pdf>
- Rosari, N. A. (2023, Oktober 5). *Generasi Stroberi Dikenal Kreatif tapi Rapuh, Ini Ciri-cirinya*. detikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6966940/generasi-stroberi-dikenal-kreatif-tapi-rapuh-ini-ciri-cirinya>
- Sadjiman Ebdy Sanyoto. (2010). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain* (N. Santy, Ed.). Jelasutra.
- Sampoerna University. (2022, Juli 17). *Mengenal Generasi Z Beserta Karakteristiknya*. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/generasi-z/>
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development* (N. I. Sallama, Ed.; 17 ed.).
- Sengko, S. N. R. (2023). *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA USIA 16-21 TAHUN TENTANG KESEJAHTERAAN HEWAN JALANAN*.

- Septia Hidayati, L., & Merina, Y. (2022). AN ANALYSIS OF ONOMATOPOEIA IN LION KING MOVIE (2019). *JHP*, 2(1), 2022.
<https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/horizon>
- Setiawan, E., & Kristiana, N. (2020). PERANCANGAN KOMIK STRIP BERBASIS DIGITAL TENTANG BAHAYA HOAX BAGI MASYARAKAT. Dalam *Jurnal Barik* (Vol. 1, Nomor 3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Setyowati, A. (2020, Januari 13). *Pentingnya Kebudayaan sebagai Pondasi Karakter Bangsa*. <https://www.unpak.ac.id/berita/pentingnya-kebudayaan-sebagai-pondasi-karakter-bangsa>
- Sinaga, A. L. D. (2023). *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL EDUKASI MANFAAT DARI PEMILAHAN SAMPAH DI TAMAN KOTA SURABAYA UNTUK USIA 14-17 TAHUN*.
- Sinulingga, S. P. (2016). *TEORI PENDIDIKAN MORAL MENURUT EMILE DURKHEIM RELEVANSINYA BAGI PENDIDIKAN MORAL ANAK DI INDONESIA*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jf.12784>
- Siregar, A. P. (2023). TERAPI POLA ASUH ISLAMIS DALAM MEMPERKUAT KARAKTER REMAJA STROBERI (Strawberry Generation). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–140.
- Soekarno, BA. (1992). *Mengenal Wayang Kulit Purwa* (A. Puriyono, Ed.). Aneka Ilmu.
- Sudiana, K., & Mulyati, M. I. (2022). *Peranan Filosofi Wayang Kulit Merupakan Media Komunikasi Pendidikan Moral Generasi Muda Sejak Dini*. 4(6).
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9909>
- Sunarto, W. (2013). *Transformasi Visual Tokoh Mahabharata dalam Sejarah Komik Indonesia*. 1–18.
- Usop, D. S. (2013). Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Penyesuaian Diri Pada Remaja. *Anterior*, 13(1), 52–55.
- Yurista Andina. (2020, April 5). *Apa Itu Webtoon? Komik Kekinian Favorit Milenial*.
<https://kreativv.com/apa-itu-webtoon/>
- Zainudin, A. (2021). *Pengantar Tipografi* (P. A. Hadi, Ed.). Universitas Stekom.