

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kusrianto, Adi. *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo, 2013.
- Rustan, Suriyanto. *Font and Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- McCloud, Scott. *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia, 2001
- Gumelar, M. S. *Comic Making: Membuat Komik*. An1mage, 2011.
- Susilo, Bambang joko, dan Supriyadi, Sugeng. *Dongeng Nusantara*. Penerbit Bestari (anggota IKAPI), 2020.

Jurnal

- Andy, Kevin. "Pembuatan Motion Comic Legenda Sura dan Baya Berbasis Flash." *CALYPTRA* 2.2 (2013):1-7.
<http://webhosting.ubaya.ac.id/~journalubayaac/index.php/jimus/article/view/754> (Diakses pada 7 oktober 2020)
- Agustini, Triani Suhesti. PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF MENELADANI SIFAT ABU HURAIRAH TERHADAP HEWAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. Triani Suhesti Agustini: 156010025. Diss. Desain Komunikasi Visual, 2020.
(<http://repository.unpas.ac.id/48956/3/BAB%202.pdf>) (Diakses pada 19 desember 2020)
- Azizah, Nur, and Siti Khanafiyah. "Pengaruh Komik Sains Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Di Kecamatan Semarang Tengah." *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 3.3 (2014).
<file:///C:/Users/danen/Downloads/4329-Article%20Text-8905-1-10-20141122.pdf> (Diakses pada 2020)
- Barlian, Eri. "Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif." (2018).
(<https://osf.io/preprints/inarxiv/aucjd/>) (Diakses pada 30 september 2021)
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio, 2016.
(<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=uS96DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=wawancara+adalah&ots=zIS8pPHh7b&sig=sIZ3Jfrris->

sXfkkyX2r8kTKVM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (Diakses pada 30 september 2021)

FITRIANI, ANNISA. *PENERAPAN METODE PARTISIPATORI DALAM PEMBELAJARAN MEMPERTUNJUKKAN TOKOH DALAM DRAMA PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 PADALARANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019*. Diss. FKIP UNPAS, 2019.

<http://repository.unpas.ac.id/42819/3/BAB%202.pdf> (diakses pada 1 september 2021)

Galing, Wulung. *LKP: Perancangan Desain Layout Media Interaktif PT. Berkah Sedaya*. Diss. Stikom Surabaya, 2013.

(<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4698/1/08510160075-2013-STIKOMSURABAYA.pdf>) (Diakses pada 3 Januari 2021)

Gumelar, M. S. *Comic Making: Membuat Komik*. Anlimage, 2011. (Diakses pada 29 Desember 2020)

Gunawan, Agnes Paulina. "PENCAHAYAAN DALAM STUDIO FOTOGRAF." *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain* 12.1 (2016): 81-102.

<https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/dimensi/article/view/101/101>

(Diakses pada 19 Augustus 2021)

Herlina, Vivi. *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo, 2019.

(https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=WTOyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kuesioner+adalah&ots=Rx_88U8oaW&sig=OkagOEFJ-iYYDHZqUc1e2ibMDkY&redir_esc=y#v=onepage&q=kuesioner%20adalah&f=false)

(Diakses pada 30 september 2021)

Irawan, Vanesha Oktora, Heru Dwi Waluyanto, and Aznar Zacky. "Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Sejarah Kawasan Pecinan di Surabaya." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.16 (2020): 11.

(<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/10179/9111>)

(Diakses pada 3 Januari 2021)

Julianto, I. Nyoman Larry. "Nilai Interaksi Visual dalam Perkembangan Medium Komunikasi pada Era Revolusi Industri 4.0." *SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)*. Vol. 2. 2019.

[file:///C:/Users/danen/Downloads/249-Article%20Text-884-1-10-20190219%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/danen/Downloads/249-Article%20Text-884-1-10-20190219%20(1).pdf) (Diakses pada 19 desember 2020)

Kristyadi, Momon, Cokorda Alit Artawan, and Anang Tri Wahyudi. "PERANCANGAN KOMIK

STRIP (SURA & BAYA) DALAM RANGKA MENANAMKAN NILAI TOLERANSI

BAGI REMAJA DI SURABAYA." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.16 (2020): 9.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/10374/9260>

(Diakses pada 7 oktober 2020)

Kusrianto, Adi. *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo, 2013. (Diakses pada 2 Januari

2021)

Milawasri, F. A. "Analisis Karakter Tokoh Utama Wanita Dalam Cerpen Mendiang Karya SN Ratmana." *Jurnal Bindo Sastra* 1.2 (2017): 87-94.

<https://jurnal.um-palembang.ac.id/bisastra/article/view/740> (diakses pada 1 september 2021)

McCloud, Scott. *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia, 2001 (Diakses pada 2 Januari 2021)

Nurdini, Nurdini, Winny Gunarti widya Wardani, and Febrianto Saptodewo. "Implementasi Warna pada Sampul Buku Cerita Bergambar Legenda Cijung dan Ciberang." *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya* 1.01 (2018): 69-77.

(<http://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/17>) (Diakses pada 25 Mei 2022)

Rawis, Natasya Cesaria. *Perancangan Interior Pusat Cerita Rakyat Sunda Dengan Konsep Haneut Beungeut*. Diss. Universitas Kristen Maranatha, 2019.

<http://repository.maranatha.edu/26751/> (Diakses pada 26 desember 2020)

Rachmadia, Novita Putri, and Edy Mulyanto. "Perancangan Komunikasi Visual Berbasis

Multimedia Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang." (2014).

(http://eprints.dinus.ac.id/13462/1/jurnal_14116.pdf) (Diakses pada 28 desember 2020)

Rochayati, Putri. *PENGEMBANGAN "KOMEDI APIK" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR SISWA SMA/MA*. Diss. Muhammadiyah University, Semarang, 2021. (<http://repository.unimus.ac.id/4592/>) (diakses pada 1 september 2021)

Rustan, Suriyanto. *Font And Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama, 2013. (Diakses pada 2 Januari 2021)

Saragih, Lisa Andriani, and Zulkifli Zulkifli. "Analisis Kerajinan Souvenir Diorama Berbahan Limbah pada Pengrajin Dikraf Berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain." *Gorga: Jurnal Seni Rupa* 8.1 (2018): 272-278 (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/viewFile/13639/11496>) (Diakses pada 1 Januari 2021)

Susanto, Natalia. "Pengaruh Motivasi Kerja, Kepuasan Kerja, Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Divisi Penjualan Pt Rembaka." *Agora* 7.1 (2019). (<http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/8153/7337>) (Diakses pada 30 september 2021)

Sutrisna, Caesar Esaputra, and Alvanov Zpalanzani Mansoor. "Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun di Indonesia." *Visual Communication Design* 4.1 (2015): 180658. (<https://www.neliti.com/publications/180658/perancangan-komik-edukasi-bencana-gempa-bumi-untuk-murid-sd-umur-9-12-tahun-di-i>) (Diakses pada 25 Mei 2022)

Website

<https://www.alabn.com/sejarah-komik-indonesia-kejayaan-dan-kemundurannya/>

(Diakses pada 2 Januari 2021)

<https://ayoksinau.teknosentrik.com/pengertian-komik/> (Diakses pada 2 Januari 2021)

<https://cerdika.com/teks-cerita-rakyat/> (Diakses pada 13 Januari 2021)

<https://kelasdesain.com/mengenal-jenis-jenis-tipografi/> (Diakses pada 2 Januari 2021)

<https://kreativv.com/buku/panel-komik/> (Diakses pada 2 Januari 2021)

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html> (Diakses pada 3 Januari 2021)

<https://www.yuksinau.id/teks-cerita-rakyat/#comments> (Diakses pada 13 Januari 2021)

<https://www.medcom.id/rona/keluarga/VNxJpJqk-budaya-mendongeng-yang-tergerus-zaman>

(Diakses pada 06 nopember 2020)

<https://www.antaraneews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat>

(Diakses pada 06 nopember 2020)