

## DAFTAR PUSTAKA

1. Darmawan, Deni. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rosda
2. Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comics menurut para master komik dunia*. Jakarta : PlotPoint.
3. Deniansyah, A., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Komik Matematika Dasar Pada Aplikasi Webtoon Untuk Siswa Smp. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
4. Gumelar, MS. 2011. *Comic Making*. Jakarta : Indeks
5. Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
6. McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta : KPG
7. McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics*. Jakarta : KPG
8. McCloud, Scott. 2007. *Making Comics*. Jakarta : KPG
9. Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. jogjakarta : Penerbit ANDI
10. Noviana, M. R., Kadarisman, A., & Mustikawan, A. (2016). Perancangan Buku Informasi Tentang Burung Elang Jawa Untuk Anak Umur 6-12 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
11. Soewardikoen, Didit. 2013. *Metode Penelitian Visual*. Bandung : Dinamika Komunika.
12. Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta : Penerbit Andi

13. Setiawan, Dimas. 2012, DEFINISI SEJARAH. Diakses pada <http://definisimu.blogspot.com> (November 2012, 14:16).
14. Naipospos, Monang. 2011, Sepintas Sejarah Sisngamangaraja. Diakses pada <https://tanobatak.wordpress.com> (11 Januari 2008, 20:15).