

DAFTAR PUSTAKA

- Andika Putra, M. (2020). *Alasan Webtoon Paling Laris di Indonesia*.
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtoon-paling-laris-di-indonesia>
- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*.
- Apsari, D., & Krisna Aditya, D. (2019). *The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips*.
- Harsiati, T. (2014). *Bahasa Indonesia; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016*.
- Hemdi, Y. (2018). *Semut Tak Mau Terinjak Injak - Ants Didnt Want To Be Trampled (bilingual)*.
- Hendi, Y. (2018). *Kecerdikan Burung Hud Hud - The Cleverness Of Hoopoe (bilingual)*.
- Indonesia Heritage Foundation. (2020). *Pilar Karakter*. Indonesia Heritage Foundation.
<https://ihf.or.id/id/pilar-karakter/>
- Juniantoro.A. (2016). *KOMNAS (Komik Nasehat Islami)*.
https://www.webtoons.com/id/challenge/komnas-komik-nasehat-islami/list?title_no=27256
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (n.d.). *Arti kata fabel - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Retrieved May 11, 2022, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fabel>
- Ladjamudin, A.-B. bin. (2005). *Analisis daan Desain SISTEM INFORMASI*.
- McCloud, S., & Manning, A. D. (1998). Scott McCloud. Understanding comics: The invisible art. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 41(1), 66–69.
<https://doi.org/10.1109/TPC.1998.661632>
- Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, & Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. <https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Puspitasari, I., & Hidayatulloh, M. K. (2020). *Penanaman Nilai Moral-Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel dalam Surat Al-Fiil (Vol. 12, Issue 1)*.
<https://jurnalwacana.psikologi.fk.uns.ac.id/>

- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1), 2–18.
<https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *TINJAUAN DESAIN*.
- Saputro, D., & Fujiastuti, A. (2021). *PEMBELAJARAN FABEL DI ERA NEW NORMAL DENGAN MEDIA KOMIK*.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir* (Vol. 1).
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (Vol. 1).
- Sudrajat, A. (2010). *Apa Pendidikan Karakter itu?* | AKHMAD SUDRAJAT. Blog Pendidikan AKHMAD SUDRAJAT Tentang PENDIDIKAN.
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter/>
- Supriadi, O. A. (2016). *PERANCANGAN KOMIK PERANG BUBAT VERSI KIDUNG SUNDA UNTUK REMAJA DESIGNING BUBAT WAR COMIC FOR TEENAGERS IN KIDUNG SUNDA VERSION*.
- Tafakur, M., & Desinta, S. (2019). *PERANCANGAN KOMIK KARAKTER SUPERHERO “SEMBRANI” DESIGN OF “SEMBRANI” SUPERHERO CHARACTER COMIC*. 6, 1109–1115.
- Tawakal, M. I., Wahab, T., & Sn, S. (2020). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN KEMASAN BANDREK ABAH CIWIDEY BANDUNG DESIGNING OF VISUAL IDENTITY AND PACKAGING BANDREK ABAH OF BANDUNG CIWIDEY*.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual*.
- Waluyanto, H. D. (2005). *KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PEMBELAJARAN*. <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- Widuroyekti, B. (2010). *PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BUKU BACAAN*.
- Witanto, J. (2018). *MINAT BACA YANG SANGAT RENDAH*.
- Yono, S. (2014). *NILAI EDUKASI DALAM FABELSENTANI*.
- Zakiandini, A. A. (2016). *The Best of Fabel Al-Qur'an*.