

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 (4th BCM 2017)*, 4(1). 64–69. <https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.12>
- Agustina, A. (2015). Karya Adaptasi ; Sebuah Pemiskinan Atau Pengayaan Ide ? *Science and Technology Index-SINTA*, 1(1).
- Anafiah, S. (2015). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(2), 128–133.
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25–34. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.140>
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/di.v14i2.15>
- Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Visual Adaptation Of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 401-408. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.544>
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER PADA MASKOT KOTA MALANG. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52–58. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Maulana, R. A., Anwar, A. A., & Deanda, T. R. (2021). Desain Karakter Game Ngabendung Adaptasi Cerita Rakyat Asal Usul Kota Bandung. *e-Proceedings of Art & Design*, 8(6).
- Nabila, A. A., & Budiman, A. (2018). Peran Storyboard Artist Dalam Perancangan Storyboard Pada Animasi Pendek 2D Radio Malabar. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3).

- Putra, M. D. R. (2018). Pulau Kemaro Sebagai Daya Tarik Wisata Unggulan Baru Di Palembang Sumatera Selatan. *Domestic Case Study*, 1–9.
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2).
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sopiyanti, D. H., Bagja, B. R., & Johari, A. (2021) Analisis Konsep Dan Gaya Visual Komik “Sri Asih Vs Si Seribu Mata”. *IRAMA: JURNAL SENI DESAIN DAN PEMBELAJARANNYA*, 3(1), 8-12. <https://doi.org/10.17509/irama.v3i1.31903>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Woelandhary, A. D., Satriyo, R., & Jatnika, T. (2020). Pemanfaatan Ruang Virtual dalam Pelatihan Desain Karakter dan Visual Storytelling Komik Digital. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(1), 179–183. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol4.no1.a3246>

### **Disertasi**

- Euodia, D. I. (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat “Legenda Pulau Kemaro”* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Marya, J. S. (2020). *PERANCANGAN BRAND IDENTITY PULAU KEMARO GUNA MENINGKATKAN OBYEK WISATA DI KOTA PALEMBANG* (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang).

### **Buku**

- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker’s Introduction*. UK: Focal Press
- Hu, Lilis., & Sidik. L. (2018). *DONGENG 3D NUSANTARA: LEGENDA PULAU KEMARO*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press

- Masdiono, Toni. 2014. *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*. Creative Media. Jakarta.
- Mustoip, S., Japar, M., & Ms, Z (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya:Jakad Publishing.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Riana, D. (2021). *Provinsi Sumatera Selatan: Jelajah Wisata Budaya Negeriku*. Bandung: CV. Angkasa
- Scott, McCloud. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press.
- Sishertanto, T. dan Widhyatmoko, D. (2016). *Latih Gambar; Dasar-dasar Komik*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. New York: Elsevier Inc.
- Yulianingsih, T.M. (2013) *Jelajah Wisata Nusantara*. Media Pressindo

### **Internet**

- Harismi, A. (2020). *Risiko Penyakit Berdasarkan Klasifikasi Umur Menurut WHO*.  
<https://www.sehatq.com/artikel/risiko-penyakit-berdasarkan-klasifikasi-umur-menurut-who#bagaimana-klasifikasi-umur-menurut-who> (diakses 25 April 2022)
- Nurhayat, W. (2015). *Lokal yang Kalah Bersaing dengan Komik Jepang*.  
<https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-2952421/cerita-komikus-lokal-yang-kalah-bersaing-dengan-komik-jepang> (diakses 25 April 2022).
- Santosa, L. W., & Tarmizi, T. (2015). *Apresiasi masyarakat Indonesia pada karya sastra dinilai rendah*.  
<https://www.antaraneews.com/berita/518753/apresiasi-masyarakat-indonesia-pada-karya-sastra-dinilai-rendah> (diakses 25 April 2022).