

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Khabib Alia. 2015. Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pad Distro di Kota Surakarta). *Duta.com* ISSN : 2086-9436 Vol.9, No. 1 (2015) : 47.
- Cenadi, Christine Suharto. Elemen- elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *NIRMANA* Vol.1, No. 1 (1999) : 5-8.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comics* Menurut Para Master Komik Dunia. *Plotpoint Publishing*. New York.
- Dudacek, O., 2015. Transmedia storytelling in education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, pp.694-696.
- Firdaus, dkk. 2021. Perancangan Chronolizer Sirah Nabawiyah Berbasis *Transmedia Storytelling* Studi Kasus : Fase Peperangan. *E-proceeding of Applied Science*. Vol.7, No. 5 (2021) :3.
- Hidayat, AD dan Hidayat. Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. *E-proceeding of Art & Design* : Vol. 6, No.1 (2019).
- Indrawan, Rully & Yaniawati. 2014. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan. PT Refika Aditama. Bandung.
- Iskandar dan Ramdhan. Metallus 2016. *Character Design for Jinn Warriors Comic*. *BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2016. Multidisciplinary Design : Harmonizing design in today's society, technology and business*.
- Kristina, dkk. Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. *Jurnal Barik*, Vol.1, No.2 (2020).
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikas Visual. Penerbit C.V ANDI OFFSET. D.I. Yogyakarta.

- Mahaharsi, Indira. 2011. Komik dari Wayang Beber sampai Komik Digital. Dwi-Quantum.
- Mantiri, dkk. *Transmedia Storytelling 'The Star Seekers' oleh Boy Band Tomorrow X Together*. Jurnal E-Komunikasi Vol.10, No.2 (2022).
- Nazir, M. 2003. Metode Penelitian. Penerbit Ghalia Indonesia. Jakarta
- Nugroho, Eko. 2018. Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner. Universitas Brawijaya Press.
- Nurinayati, Fitri dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. BIOSFER Vol 7, no. 2 (2014) :47.
- Pratten, Robert. 2015. *Getting Started with Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners 2<sup>nd</sup> Edition*.
- Ramadhan, Galih Dwi. 2021. Ruang Lingkup Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Video Game. *Journal of Intellectual Property* Vol.4, No.2 (2021):2.
- Rudawan, Rikman Aherliwan. Model Pengembangan *Intellectual Property* Berbasis *Transmedia Storytelling*. KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer Vol.1, No. 2 (2017) : 51-53.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. Metodologi Penelitian. Penerbit PT Kanisius. D.I. Yogyakarta
- Spangenberg, K., 2021. *Brand Archetypes*. University of Washington.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Tresnawati, Dewi dan Iqbal Setyawan. Rancang Bangun *Game* Bergenre *Role Playing Game* Cerita Rakyat Sangkuriang. Jurnal Algoritma Vol.18, No.1 (2021) : 231.

- Triamperani, Diah dkk. Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Cerita Rakyat Putri Tandampalik Pada Siswa Sekolah Dasar. *PINISI Journal of Art, Humanity & Social Studies* Vol.2, No.6 (2022)
- Valentino, Dion Eko. Pengantar Tipografi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* Vol.6, No. 2 (2019) : 162-164.
- Widodo, Slamet. Strategi Pemasaran dalam Meningkatkan Siklus Hidup Produk (*Product Life Cycle*). *Jurnal Kajian Ekonomi dan Kebijakan Publik*. Vol.4, No.1 (2018):86-89.
- Wijayati, Hasna. 2019. *Panduan Analisis SWOT untuk Kesuksesan Bisnis*. Penerbit QUADRANT. Yogyakarta.

## Sumber Internet

- Activeplayer.io. 2023. *Genshin Impact Player Count and Statistics*. diakses pada 16 April 2023 dari laman <https://activeplayer.io/genshin-impact/>
- Admin. 2020. Model Bisnis di Era Digital. Diakses pada 25 Maret 2023 dari <https://partner.telkom.co.id/blog/topic/63>.
- Admin. 2018. *What Does One-shot Means In Comic ?*. Diakses 24 Maret 2023 dari laman <https://comiconadventures.com/what-does-one-shot-mean-in-comics/>
- Bentang Pustaka. 2019. “*Fanart*”?Apa, Sih?. Diakses pada 25 Maret 2023 dari laman <https://bentangpustaka.com/fanart-apa-sih/>
- CNN Indonesia. 2022. Serupa tapi Tak Sama Fanfiction dan AU. Diakses pada 25 Maret 2023 dari laman <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220903224632-241-842889/serupa-tapi-tak-sama-fanfiction-dan-au>.
- Hilal. 2022. Mengenal Apa itu *Microtransaction* Dalam Suatu *Game* dan Dampak yang Ditimbulkan. Diakses pada 25 Maret 2023 dari laman <https://idmetafora.com/news/read/1819/mengenal-apa-itu-microtransaction-dalam-suatu-game-dan-dampak-yang-ditimbulkan.html>.
- Indigo Game Startup Incubation. 2019. Semua yang Perlu Kalian Ketahui Tentang *Idle Games*!. Diakses pada 24 Maret 2023 dari laman <https://medium.com/@incubatorsocialmedia/semua-yang-perlu-kalian-ketahui-tentang-idle-games-51c1610d773f>.
- Kemenparekraf.2021. Pentingnya *Intellectual Property* dalam Dunia Kreatif. Diakses pada 25 Maret 2023 dari laman <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Pentingnya-Intellectual-Property-dalam-Dunia-Kreatif>

- Mariza, Billy. 2023. Genshin Impact Masih Menjadi Game Mobile Paling Laris di Dunia dengan Pendapatan Hingga IDR 1 Triliun. Diakses pada 16 April 2023 dari laman <http://www.kotakgame.com/berita/detail/97993/Genshin-Impact-Masih-Menjadi-Game-Mobile-Paling-Laris-di-Dunia-dengan-Pendapatan-hingga-IDR1-Triliun>
- Nurhayati, A. 2004. Unsur-unsur dalam Cerita Fiksi. *Diakses dari http://staffnew.uny.ac.id/upload/132161223/pengabdian/UNSUR-UNSUR+ FIKSI. pdf*. Pada 25 Juni 2023
- One-shot* komik. Diakses pada 25 Maret 2023 [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/One-shot\\_\(komik\)](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/One-shot_(komik))
- Prasasti, Dio Giovani. 2022. *Game* Lokal DreadOut 2 Akan Rilis di PS4, PS5, dan Xbox pada Juli 2022. Diakses pada 8 Mei 2023 dari laman <https://www.liputan6.com/teknoread/4994410/game-lokal-dreadout-2-akan-rilis-di-ps4-ps5-dan-xbox-pada-juli-2022>
- Pratama, Kevin Rizky. 2022. Klaim Industri Game di Indonesia Semakin Moncer. Diakses pada 26 Maret 2023 dari laman <https://teknokompas.com/read/2022/10/15/17000057/kominfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer>.
- Robi, Nurfathi. 2022. Review Elden Ring, Gim Terbaik Sepanjang Masa. Diakses pada 8 Mei 2023 dari laman <https://mojok.co/terminal/review-elden-ring-gim-terbaik-sepanjang-masa/>
- Sari, Dieny Maya. 2018. Industri Komik Indonesia dan Sebuah Optimisme diakses pada 26 Maret 2023 dari laman <https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme/1>