

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku dan Jurnal:

- Aprilahendra, Regi., Kasmahidayat, Yuliawan., Sabaria, Ria. (2023) *Ibing Pencak Silat Cianjur Sebagai Pembentukan Nilai Pendidikan Karakter*, 3(1), 59-62.
- Aditya, Dimas Krisna., Kadarisman, A., Sulistianto, D., (2016) *Perancangan Buku Ilustrasi Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia Untuk Usia 9-10 Tahun*, 3(3), 594.
- Apsari, Diani & Aditya, Krisna Dimas., (2019) *The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips*. Atlantis Press: July 2019. 160.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anindita, M., & Menul, T,R., (2016) *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*, 1(1). 3
- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana (2014) *Desain Komunikasi Visual; Panduan untuk Pemula*. PENERBIT NUANSA CENDEKIA.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Handayaniingrum, Yulita. (2010). *Penerapan Media Cerita Bergambar (Cergam) untuk Meningkatkan Minat Baca Biologi Siswa Pada Pokok Bahasan Bahan Kimia dalam Makanan Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009*. diakses melalui <https://digilib.uns.ac.id>.
- Hamzah B. Uno, & Lamatenggo, Nina. (2016) *Landasan Pendidikan*. PT Bumi Aksara: Jakarta
- Iskandar, A. dkk. (1992). *Pencak Silat*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dirjen Dikti Departemen P dan K.
- Kusuma, Paku., Nugraha, Denny, Novian., dan Ayati, Arifiyah (2023), *Perancangan Komik Webtoon melalui Kisah Fabel Al-Quran sebagai Media Pembentukan Karakter*, 10(2), 2161.
- Kasmahidayat dan Sumiati. (2010). *Ibing Pencak Sebagai Materi Pembelajaran*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.

- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik (edisi keempat)*. Gramedia Pustaka Utama.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology Enhanced Learning: Part 1*. *Teacher Librarian*, 36(5),70-84.
- Maryono, O'ong. (2000). *Pencak Silat Merentang Waktu*. Yogyakarta : Yayasan Galang
- McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, Scott. (2007). *Membuat Komik Rahasia Bercecerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*, Jakarta: KPG
- Masdiono, Toni. (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Creative Media
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muhtar T. (2014). *Buku Ajar Pencak Silat*: UPI Kampus Sumedang
- Maharsi, Indiria. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Oliver, Serrat. (2008). *Storytelling*. USA: Reed Elsevier.
- Octavia, Lia. (2009). *Bela Diri For Muslimah*. Jakarta : PT.Lingkar Pena Creativa.
- Papalia, D. E., Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Hunamika.
- Putraka, Agus Ngurah Arya & Janottama, I Putu Arya. (2017). *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. 8(1) 28.
- Rusdi Nur & Sayuti, Arsyad, Muhammad. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ramadhan & Rasuardie. (2020). *Kajian Industri Komik Daring Indonesia Studi Kasus: Komik Tahilalats*. 8(1) 3.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian: Desain*

*Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Kanisius.

- Sarwono, S.W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sachari, A. & Sunarya, YY. (2001). *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Penerbit ITB.
- Suharso. (2005). *Teori dan Praktek Pencak Silat*. Cetakan Pertama, Jakarta: Penerbit PT Indeks.
- Shamsuddin, Sheikh (2005). *The Malay Art of Self-defense: Silat Seni Gayong*. North Atlantic Books. ISBN 1-55643-562-2.
- Tsujimura, Natsuko. (1996). *An Introduction to Japanese Linguistics*. UK: Blackwell Publisher.
- Witabora, Joneta (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. 3(2), 659-667.
- Winkle, JM & Ozmun, JC (2003). *Martial arts: an exciting addition to the Physical education curriculum*. 74(4), 29-38.

**Sumber Artikel:**

- ARR Vaujie M. (2022). *Seni Ibing Pencak Silat Harus Dilestarikan Hingga GoInternasional*, Diakses pada 23 Maret 2023, dari <https://tantrum.suara.com/read/2022/05/19/041749/seni-ibing-pencak-silat-harus-dilestarikan-hingga-go-internasional>
- Supriyadi, Dedy. (2022). *Pemkab Bekasi Gelar Atraksi Pencak Silat Ibing Pencak 1000 Jawara*, Diakses pada 27 Maret 2023, dari <https://prokopim.bekasikab.go.id/konten.php?baca=judul-berita&judul=pemkab-bekasi-gelar-atraksi-pencak-silat-ibing-pencug-1000-jawara>
- Andika, Putra, Muhammad. (2020). *Alasan Webtoon Paling Laris Di Indonesia*. Diakses pada 10 April 2023, dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasanwebtun-paling-laris-di-indonesia>