

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2018). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers*.
- Carolyn, H.-M. (2004). *Digital storytelling*. Éd. Focal Press-Elsevier, Oxford.
- Firdaus, T. R., & Senoprabowo, A. (2021). PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI INSTAGRAM KOMIK PATAH HATI OLEH YOGADANU. *CITRAKARA*, 3(3), 252–264.
- Hafied, C. (2016). Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi Kedua). In *Jakarta: Rajagrafindo Persada*.
- Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Visual Adaptation Of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 401–408.
- Koesoemadinata, M. I. P., & Aditya, D. K. (2016). Visualizations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- Lustig, R. H., Schmidt, L. A., & Brindis, C. D. (2012). The toxic truth about sugar. *Nature*, 482(7383), 27–29.
- McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper New York.
- Melga, B., Salsa, F. S. R., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Informasi Untuk Memberikan Pemahaman Tentang Gangguan Kecemasan Pada Usia Produktif. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).

- Pratiwi, A. (2019). Edukasi Kesehatan Terstruktur Terhadap Kualitas Hidup Pasien Penyakit Jantung Koroner (PJK). *ProNers*, 4(1).
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif penggunaan media sosial instagram di kalangan remaja. *Communication*, 8(1), 51–65.
- Rachman, V. S. (2021). Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon. *BHAGIRUPA*, 1(1), 22–30.
- Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). Perancangan Cerita Webtoon Mengenai Budaya Palang Pintu. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 4(01), 1–15.
- Rosita, D. Q. (2015). Perancangan tipografi asimilasi aksara latin karakteristik ondel-ondel sebagai solusi kreatif melestarikan budaya betawi. *Jurnal Desain*, 2(02), 61–68.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2008). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan, Pemanfaatannya)*. Rajawali pers.
- Sherin, A. (2012). *Design elements, Color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design*. Rockport Publishers.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sishertanto, T., & Widhyatmoko, D. (2016). *Latih Gambar; Dasar-dasar Komik*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda Untuk Remaja. *EProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi visual*. Madura: UTM Press.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.