

## DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Retrieved from 99designs:  
<https://99designs.com/profiles/clouds940/designs/857903>
- (n.d.). Retrieved from Dinas Lingkungan Hidup Kota Magelang:  
<https://dlh.magelangkota.go.id/>
- (n.d.). Retrieved from Webtoon: [https://www.webtoons.com/id/fantasy/sri-asih/list?title\\_no=1975](https://www.webtoons.com/id/fantasy/sri-asih/list?title_no=1975)
- (n.d.). Retrieved from Webtoon: [https://www.webtoons.com/id/fantasy/7-wonders/list?title\\_no=699](https://www.webtoons.com/id/fantasy/7-wonders/list?title_no=699)
- (n.d.). Retrieved from Webtoon: [https://www.webtoons.com/id/fantasy/nusantara-droid-war/list?title\\_no=596](https://www.webtoons.com/id/fantasy/nusantara-droid-war/list?title_no=596)
- (n.d.). Retrieved from BB Fonts: <https://befonts.com/qartiant-sans-serif-font.html>
- (n.d.). Retrieved from Pinterest: <https://id.pinterest.com/pin/15129348739202638/>
- 1492, C. (n.d.). *Semar*. Retrieved from Wikipedia:  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Semar#/media/Berkas:Wayang\\_Kulit\\_of\\_Semar\\_crop.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Semar#/media/Berkas:Wayang_Kulit_of_Semar_crop.jpg)
- (2019, Maret 4). Retrieved from Webtoon:  
[https://www.webtoons.com/id/drama/money-and-the-power/episode-6/viewer?title\\_no=1541&episode\\_no=6](https://www.webtoons.com/id/drama/money-and-the-power/episode-6/viewer?title_no=1541&episode_no=6)
- (2024, Juli 15). Retrieved from Instagram:  
<https://www.instagram.com/p/C9bZ747PIU2/>
- (2024, Juli 15). Retrieved from Facebook:  
<https://www.facebook.com/photo?fbid=1004672071147874&set=a.107842937497463>
- Aditya, D. K. (2015). Bima Satria Garuda, A New Face Of Indonesian Superhero Character. *Bandung Creative Movement (BCM)*, (p. 2(1)).

- Aditya, D. K. (2024, Mei 21). Sertifikat Peserta Pameran Ngaji Komik Rekoneksi Dengan Budaya Tradisi. Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- Agnes, T. (2016, Agustus 13). *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. Retrieved from detikhot: <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Aili. (n.d.). *Interactive learning*. Retrieved from Genially: <https://blog.genial.ly/en/interactive-learning/#:~:text=Simply%20put%2C%20interactive%20learning%20is,given%20in%20a%20digital%20classroom.>
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. Depok: PNJ Press.
- Anna Myers, D. (n.d.). Retrieved from Pediatric Health Care Alliance, P.A.: <https://pedialliance.com/socialmediaguide>
- Apsari, D. &. (2019). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*, (pp. 156-161).
- Astakhova, E. (n.d.). *Sea holidays*. Retrieved from Dribbble: <https://dribbble.com/shots/12879576-Sea-holidays>
- Berntsson, S. (2015, July 17). *Buat Komik: Bagaimana Merencanakan dan Lay Out Komik Anda*. Retrieved from Envato Tutplus: <https://design.tutsplus.com/id/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179>
- Blambot Comic Fonts. (n.d.). Retrieved from 1001 Fonts: <https://www.1001fonts.com/anime-ace-font.html>
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).

- Chepas, K. (n.d.). *Studioportret van een zittende jonge Javaanse man en vrouw dragend een batik sarong*. Retrieved from Rijksstudio:  
<https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-F-2001-17-58>
- Daderot. (n.d.). *Persian clothing*. Retrieved from Wikipedia:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Persian\\_clothing#/media/File:Tunic\\_\(qaba\)\\_with\\_broad\\_belt\\_\(kamarband\),\\_Iran,\\_early\\_14th\\_century\\_AD,\\_brocade\\_silk,\\_view\\_1\\_-\\_Aga\\_Khan\\_Museum\\_-\\_Toronto,\\_Canada\\_-\\_DSC06569.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Persian_clothing#/media/File:Tunic_(qaba)_with_broad_belt_(kamarband),_Iran,_early_14th_century_AD,_brocade_silk,_view_1_-_Aga_Khan_Museum_-_Toronto,_Canada_-_DSC06569.jpg)
- DesignGuru. (n.d.). *The ultimate guide to understanding color theory in design*. Retrieved from Medium: <https://bootcamp.uxdesign.cc/the-ultimate-guide-to-understanding-color-theory-in-design-6d4dc5069f17>
- Disperpusip Kota Magelang Merilis 6 Judul Buku*. (2020, Januari 29). Retrieved from Dinas Perpustakaan Dan Kerarsipan Kota Magelang:  
<http://disperpusip.magelangkota.go.id/artikel/120/Disperpusip-Kota-Magelang-Merilis-6-Judul-Buku.html>
- E., S. M. (2023, Februari 7). *A Light Novel Reader's Thoughts on the 'Omniscient Reader's Viewpoint' Webtoon*. Retrieved from Medium:  
<https://medium.com/writing-in-the-media/a-light-novel-readers-thoughts-on-the-omniscient-reader-s-viewpoint-webtoon-d0a8dfe8e914>
- Endraswara, S. a. (2013). *Folklor Nusantara*. Yogyakarta: Ombak.
- Genshin Impact. (2020, September 11). Retrieved from Twitter:  
<https://twitter.com/GenshinImpact/status/1304374126707200001/photo/1>
- Hapsari, P. D. (2021). Penerapan Desain Karakter Dan Art Direction Perancangan Karakter Film Animasi. *Profilm: Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision, 1(1)*, 19-30.
- Headline Heads Up - No. 16*. (n.d.). Retrieved from SPARETYPE:  
<http://sparetype.com/2012/08/headline-heads-up-16/>
- Huda, C. N. (2019). Profil Wisata Religi Gunung Tidar sebagai Pakuning Tanah Jawa (Studi Etnografi di Kota Magelang). *Prosiding University Research Colloquium*, 343-347.

- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. United Kingdom: Taylor & Francis.
- Idzaji, E. A. (2023, Desember 21). Wawancara Narasumber Warga Magelang Saudari Ega Affiat Idzaji. (S. R. Puspaningrum, Interviewer)
- Indra, V. &. (2018). Perancangan Concept Art Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Wanita Remaja-Dewasa. *Eproceedings Of Art & Design*, 5(1).
- Kartika, R. (2015). Memilih dan memanfaatkan tipografi. *humaniora*, 312--318.
- Kemp, S. (2022, Februari 15). *Digital 2022: Indonesia*. Retrieved from Data Reportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kisah Tanah Jawa. (2019, Februari 8). *Berkunjung Ke Pusaran Pusat Pulau Jawa*. Retrieved from YouTube: [https://www.youtube.com/watch?v=z09nVHQYw74&t=618s&ab\\_channel=KisahTanahJawa](https://www.youtube.com/watch?v=z09nVHQYw74&t=618s&ab_channel=KisahTanahJawa)
- Kosmik. (2020, Februari 17). Retrieved from Twitter: <https://twitter.com/kosmiknetwork/status/1229344412322263040/photo/2>
- Krisanti, E. (2018). STUDI KARAKTER EKSTROVERT DAN INTROVERT. *Jurnal Desain*, 5(3), 174-188.
- Laksono, S. A. (2023, Desember 23). Wawancara Narasumber Teknisi Perkebunanrayaan UPT Gunung Tidar Bapak Satrio Agung Laksono. (S. R. Puspaningrum, Interviewer)
- Lasmiyati. (2011). *Dongeng Anak sebelum tidur : Legenda Gunung Merapi dan Gunung Tidar di Kota Magelang (Studi tentang Komunikasi dan Pendidikan)*. Jakarta: LIPI.
- Le costume historique*. (n.d.). 1888.
- Magelang, D. L. (2023). *Materi Kebun Raya Gunung Tidar Magelang Terbaru Februari 2023* .
- Maharsi, I. (2014). *Komik dari wayang beber sampai komik digital*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

- Mania, S. (2017). OBSERVASI SEBAGAI ALAT EVALUASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 220-233.
- McCloud. (2001). *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2008). *Reinventing comics (mencipta ulang komik)*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- miHoYo Comic. (n.d.). *Genshin Impact*. Retrieved from Webtoon: [https://www.webtoons.com/en/canvas/genshin-impact/list?title\\_no=242646](https://www.webtoons.com/en/canvas/genshin-impact/list?title_no=242646)
- MNCTV OFFICIAL. (2019, Oktober 7). *Syekh Subakir Ingin Bertemu Dengan Penguasa Tanah Jawa - ALI Eps 40*. Retrieved from Youtube: [https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=YZbdTNIOHA4&ab\\_channel=MNCTVOFFICIAL](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=YZbdTNIOHA4&ab_channel=MNCTVOFFICIAL)
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Notice: *WEBTOON TM Terms of Use*. (n.d.). Retrieved from Webtoon: <https://www.webtoons.com/en/notice/detail?noticeNo=2533#:~:text=Conditions%20of%20Use,the%20laws%20of%20your%20jurisdiction.>
- Parmadi, I., & Kusuma, P. (2016). Perancangan Karya Ilustrasi Guna Pengenalan Sistem Irigasi Subak Kepada Masyarakat Muda Di Pulau Bali. *KALATANDA: Jurnal Desain dan Media Kreatif*, 81-100.
- Prasetyo, F. (2024, Mei 26). Wawancara Narasumber Ketiga Teknisi Artist Lentera Nusantara Bapak Febryan Prasetyo. (S. R. Puspaningrum, Interviewer)
- Purnomo, A. N. (2020). *Dasar Desain Grafis untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.

- Puspaningrum, S. R. (2023). *Dokumentasi Pribadi*. Bandung.
- Puspaningrum, S. R. (2024, Mei 28). *Pakuning Tanah Jawa*. Retrieved from Webtoon: [https://www.webtoons.com/id/canvas/pakuning-tanah-jawa/list?title\\_no=968745](https://www.webtoons.com/id/canvas/pakuning-tanah-jawa/list?title_no=968745)
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Rahma, R. (n.d.). *Klasifikasi Remaja: Remaja Awal, Remaja Pertengahan, dan Remaja Akhir*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/>
- Ramadhania, A. D. (2022). Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3638-3651.
- Rapeepisarn, K. W. (2006). Similarities and differences between "learn through play" and "edutainment". In *Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment*. Murdoch University.
- Remaja, A. H. (2023). *Perkembangan Remaja*. Psikologi Perkembangan.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal ilmu budaya*, 71-79.
- Snell, S. (2020, December 3). *40 Free Serif Fonts for Digital Designers*. Retrieved from Vandelay Design: <https://www.vandelaydesign.com/serif-fonts/>
- Snell, S. (2022, December 7). *30 Outstanding Sans Serif Fonts*. Retrieved from Vandelay Design: <https://www.vandelaydesign.com/sans-serif-fonts/>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 561-570.

- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Stratch. (n.d.). *Create your own webtoon!* Retrieved from Clip Studio Tips: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/4114>
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2010). *The Dentsu Way*. New York: McGraw Hill Professional.
- The Art of Scientific Botanical Illustration*. (2022, September 7). Retrieved from Draw Botanical LLC: <https://drawbotanical.com/art-of-botanical-illustration/>
- Thomas, F. (1995). *The illusion of life : Disney animation*. Italy: Disney Editions.
- Turkish men and women*. (1876 - 1888). Retrieved from The New York Public Library.: <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-3dd1-a3d9-e040-e00a18064a99>
- UNESCO. (n.d.). *SDG Resources for Educators - Quality Education*. Retrieved from UNESCO: <https://en.unesco.org/themes/education/sdgs/material/04>
- Vincent, & Darmayanti, T. E. (2022). Pengaruh Warna Dan Cahaya Pada Kafe Roempi, Janji Jiwa Dan Kopi Dari Hati Di Tanjung Balai Karimun Terhadap Manusia. *Jurnal Desain*, 426-437.
- Wahyuningsih, S. &. (2015). *Komunikasi visual*.
- Wajdi, H. F. (2021). *Buku Ajar Perencanaan Pengajaran Panduan Di Perguruan Tinggi*. Ahlimedia Book.
- Wikipedia*. (n.d.). Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Kandys#/media/File:Persepolis\\_Darafsh\\_2\\_\(13\).JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Kandys#/media/File:Persepolis_Darafsh_2_(13).JPG)
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. In A. Zainudin, *Tipografi* (pp. 1-131). Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.

Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?* Switzerland: Rockport Publishers.