

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Atikasari, Intan. (2014). Novel Grafis Pewayangan Astabasu. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*. 3(2), 341-336.
- Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comic (Menurut Para Master Komik)*. Jakarta: Plotpoint.
- Daniar, Aninditya. (2020). Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be A Poem. *Jurnal Seni dan Desain*. 3(2), 122-125.
- Dienaputra, Reiza D. (2012). Rekonstruksi Sejarah Seni dalam Konstruksi Sejarah Visual. *Jurnal Seni Budaya*. 22(4), 1-16.
- Dwi Waluyanto, Heru. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal DKV*. 7(1), 45-55.
- Francis, Dai Kim Ching. (1990). *Drawing (A Creative Process)*. Canada: A VNR Book.
- Hartosujono. (2017). Eksplorasi Kepakaan Dewasa Awal Terhadap Ekspresi Wajah Anak. *Jurnal Psikologi Insight*. 1(1), 14-24.
- Hadid, Mohammad. (2012). Novel Grafis : Studi Awal Tentang Istilah dan Bentuk. *Jurnal Seni Rupa & Desain*. 1(16), 5-16.
- Joko Pranowo, Dwiyanto. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerjasama Pada Mata Kuliah Keterampilan berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 4(2), 1-19.
- Johana E. Prawitasari, Johanai. (1995). Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal. *Jurnal Psikologi*. 3(1), 27-43.
- Koendoro, Dwi. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Kadir, Herson. (2007). Ikonitas Perempuan dalam Novel Grafis *Embroideries Karya Marjane Satrapi*. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*. 3(1), 9-16.
- Masdiono, Toni. (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- Mulyati, Hj. Lilis. (2016). *Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan*

Keterampilan Menulis Teks Anekdote Di SMK Negeri 1 Sumedang. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 2(2), 187-194.

Natali Poerniawan, Florencia. (2015). Analisis Visual Figur Rama di Komik The Grand Legend Ramayana. *Jurnal DKV*. 2(7), 1-11.

Pradoko, Susilo. (2017). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: UNY PRESS.

Pritandhari, Meyta. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*. 4(2), 1-7.

Scott, McCloud. (2007). *Membuat Komik (Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Scott, McCloud. (1994). *Understanding Comic (The Invisible Art)*. New York: Harper.

Sugito, dkk. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar Seni Rupa*. Medan: UNIMED PRESS.

Sugito, dan Harahap, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: UNIMED PRESS.

Suwartono, (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,cv.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tiara Rosida, Aulia. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis *Historical Thinking* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Kronologi*. 2(4), 224-234.

Yonkie, Andrew. (2017). Unsur-unsur Grafis dalam Komik Web. *Jurnal DKV*. 2(2),123-13.