

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Arikunto, Suharsimi;. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burham, Bungin. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. USA: Poorhouse Press.
- Koendoro Br, Dwi. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- McCloud, Scott (2007). *Making Comics*. New York: HarperCollins.
- McCloud, Scott (2008). *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins.
- Setiawan, Muhammad Nashir (2002). *Menakar Panji Koming*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Sugito, dkk. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suryabarata, Sumadi. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta:DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Syahrum, Salim. (2015). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: ciptapustaka Media.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2015). *Belajar Desain Grafis : Cara Cepat Dan Mudah Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. yogyakarta: Notebook.

Sumber Jurnal:

- Aesijah, Siti. (2000). Latar Belakang Penciptaan Seni. *Harmonia : Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, Vol. 1 No. 2.
- Ariesta, Olvyanda. (2012). Kebudayaan Lokal Sebagai Potensi dalam Berkarya Komik. *Jurnal Komik*, Vol.2 No.5.
- Bungin, Burhan. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chrisandy, Zakiyy Ahda. (2016). Ardian syaf: Ilustrator dalam DCKomikAmerika. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 04 Nomor 03.
- Irene, Hasian; Utami, Anissa Jiwojati;. (2018). Tinjauan Desain Karakter Komik Mice terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia. *Jurnal Magenta*, 274.
- Lesmana, Moh. Eka (2017). Perancangan Komunikasi Visual Komik berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *Jurnal Eproc*, Vol.2 No.10.
- Lubis, I. (2009). Komik Fotokopian Indonesia 1998 – 2001. *Jurnal Visual Art and Design*, Vol. 3, No. 1.
- Mulyadika, Vilda Samandaru. (2018). Komik Si Juki Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis. *Jurnal Seni Rupa*, Volume 06 Nomor 01.
- Pravitasari, Tisa Ashifa. (2016). Perancangan Komik Digital mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita di Surabaya. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*.
- Putra, R. Masri Sareb (2011). Komik Indonesia dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Tetap Berkanjang di Era The New Media. *Jurnal Ultimart*, Vol. IV, Nomor 2.
- Ramadhani, Nugrahardi. (2017). Kajian Representasi Pendidikan Karakter dalam Komik Bertema Religi bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Imajinasi*, Vol. XI No. 1.
- Sunarto, Wagiono. (2013). Transformasi Visual Tokoh Mahabharata. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, Vol. 23, No. 1,.
- Umri, Gilang Abiogi. (2015). Aplikasi Ilustrasi Komikal Pada Gaya Bobodoran Sunda Kang Ibing. *Jurnal Sketsa*, Vol.II No.1.
- Witabora Joneta. Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jakarta: Jurnal Humaniora Vol. 3, No. 2:659-667, 2012

Yuliansyah, Hendy. (2014). Analisis Visual Ilustrasi Komik Strip "Om Pasikom" terhadap Karakter Jurnalis pada Harian Umum Kompas. *Jurnal Sketda, I*, Vol. I No. 2.

Sumber Internet :

KBBI Online. (2018). *Analisis*, [Online]. Tersedia: <https://kbbi.web.id/analisis>. [27 Mei 2018]



THE
Character Building
UNIVERSITY