

DAFTAR PUSTAKA

- A.Muri Yusuf. (2018) . Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenamedia Group.
- Andi Hismanto, Yan Yan Sunarya, Acep Iwan Saidi. (2022) *Kajian Semiotika Makna Simbolik Lukisan Kuda Karya Agus Tbr Ag*. Jurnal Seni & Reka Rancang Volume 4, No.2, pp 137-152
- Ariesta, I. G. B. B. B., Yogantari, M. V., & Yudha, A. A. N. B. K. (2019). *Kajian Semiotika Pada Visualisasi Tokoh All Might Dalam Manga Boku No Hero Academia Sebagai Representasi Superhero Amerika*. Jurnal Nawala Visual, 1(2), 108-112.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bonnet, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Budiman, Kris. (2011). *Semiotika visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Christomy, T., dan Untung Yuwono. (2004) *Semiotika Budaya*. Jakarta: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia.
- Culler, Jonathan. (1996). *Saussure Edisi Terjemahan*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- Eco, Umberto. (2009). *Teori Semiotik: Signifikasi Komunikasi. Teori Kode, Serta Teori Produksi-Tanda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Gusti A. A. M. Dianti Putri, I Wayan Cika, I Ketut Sudewa (2018). *Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Komik Boku Dake Ga Inai Machii* (Universitas Udayana, jurnal: Linguistika Vol. 49. No.25 132).
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, S. (2020). *Understanding Comics – The Invisible Art*. New York: Harper Collins.
- M.S Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta : PT. Indeks.
- Nick Soedarso. (2015). *Komik : karya sastra bergambar*. Humaniora vol. 6 496-506.

- Qois, F. N. (2019). *Kajian Visual Komik Strip Tahilalats Episode 622 Menggunakan Semiotika Saussure* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Sumbo Tinarbuko. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Saragi Daulat, dkk., (2022). *Metode Penelitian Kesenirupaan*. Medan: FBS Unimed Press.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *NIRMANA Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Saragih Amrin, Khairil, Zulkifli, dkk., (2021). *Semiotika*. Medan: FBS Unimed Press.
- Soetjningsih, S., & Ranuh, I. (2015). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetha.
- Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021). *Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure*. Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 6(1).
- Wibawa, M., Sunarmi, S., & Soewarlan, S. (2024). Transformasi Digital Sebagai Strategi Kenusantaraan Warisan Budaya: Studi AI Pada Kereta Kencana Paksi Naga Liman. MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 6(01), 1-11.
- Wong, wucius (2020). *Beberapa Asas Menggambar Dwimatra*. Bandung : Penerbit ITB
- Yuliantini, Yanti Dewi & Putra, Aditiya Widara. (2017). *Semiotika dalam Novel Rembulan Tenggelam Diwajahmu Karya Tere Liye*. Jurnal Literasi. Vol. 1, No.2.