

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. (1982). *Folklor Indonesia, Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain.* Penerbit Grafitipers.
- Eisner, Will (1996). *GRAPHIC STORYTELLING AND VISUAL NARRATIVE.* New York. W.W.Norton & Company, Inc.
- Estidianti, Brigitta R dan Lakoro, Rahmatsyam. (2014) “JURNAL SAINS DAN SENI POMITS”. *Perancangan Karakter Game Novel visual “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen.* 3,(ii). 1.
- Evelyn, Michelle, Dkk. *Perancangan Visual Novel Epos La Galigo Dari Kebudayaan Suku Bugis.*
- Hutcheon, Linda (2006). *A Theory Of Adaptation.* New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Lambert, Joe. (2013). *DIGITAL STORYTELLING, CAPTURING LIVES, CREATING COMMUNITY.* New York: Routledge.
- Lebowitz, Josian and Klug, Chris. (2011). *Interactive Storytellingfor Video Games.* USA: Elsevier.
- Lubis, Nina H. (2000). *Sejarah Kota-kota Lama di Jawa Barat.* Bandung: Alqaprint.
- Male, Alan. (2007). *Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective.* Switzerland: AVA.
- Ratna, Kutha. (2010). *METODOLOGI PENELITIAN KAJIAN BUDAYA DAN ILMU SOSIAL HUMANIORA PADA UMUMNYA.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Kutha. (2004). *Penelitian Sastra.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Salam, Ayu A. (2014). Perancangan Visual Novel Sejarah Banten. Tugas Akhir pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Telkom University: tidak diterbitkan.

Santrock, John W. (2007). Remaja Jilid 2 Edisi 11. Penerbit Erlangga.

Sukardja, Djadja. (2002). Situs Karangkamulyan Cetakan ke II. Bandung: Alqaprint.

Tim Yayasan Pusat Studi Sunda. (2008). Kujang, Bedog dan Topeng. Bandung: Yayasan Pusat Studi Sunda.

Sumber Lainnya:

Capputo, Tony. VISUALSTORYTELLING Cross-polinating film, animation, games and comics. Diunduh: <http://tonyccaputo.com>[12 Mei 2015].

Gatot. (2014). Laporan: Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. (Online).Diunduh:http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO22014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VFGDavXTTtR [27 September 2014].

Lukman. (2014). Laporan: 30 juta pengguna internet di Indonesia adalah remaja. (Online).Diunduh: <http://id.techinasia.com/laporan-30-juta-pengguna-internet-di-indonesia-adalah-remaja/> [27 September 2014].

