

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., Lia, Nathalia, Kirana. 2013. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Clara Evi Citraningtyas. 2012. *Malin Kundang, Identitas Nasional, dan Kebutuhan Rekonstruksi*. 1-10. Diakses dari Academia.Edu.
- Clara Evi Citraningtyas. 2013. *Perempuan dalam Sastra Nusantara: Potret dan Peluangnya Meraih Sastra Dunia*. 1-6. Diakses dari Academia.Edu.
- Einser, Will. 1985. *Comic & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Ekstrom, Hanna. 2013. *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, Through Shape*. Sweden: Gotland University.
- Epley, Nicholas, Waytz, A., Cacioppo, John T.. 2007. *On Seeing Human: A Three-Factor theory of Antropomorphism*. Chicago: University of Chicago.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak* (ed 6). Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comics*. New York City: William Morrow and Company.
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter*. Cimanggis: Indonesia Heritage Foundation.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2013. *Knowing Yourself*. Yogyakarta: Saufa.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Computer*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sloan, Robin J.S. 2015. *Virtual Character Design: For Games and Interactive Media*. London; CRC Press.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Akses Internet:

Diskominfo. Tanpa tahun. *CERITA RAKYAT NUSANTARA: PURBASARI YANG BERHATI MULIA DAN PURBARARANG YANG DENGKI*. Diakses pada <https://ppid.bandung.go.id/knowledgebase/cerita-rakyat-nusantara-purbasari-yang-berhati-mulia-dan-purbararang-yang-dengki/> (3 April 2018).

Manga-Mon. 2016. *Hasil Manga-Mon Monthly Survey "Apa Pendapat Kamu Mengenai Masa Depan Komikus Di Indonesia?"*. Diakses pada <https://www.mangamon.id/special/polling/monthly/result-jun-2016.html> (26 Februari 2018).

Munawaroh, Layla. 2015. *Menumbuhkan Minat Baca Anak Berawal Buku Komik Menuju Buku Pelajaran*. Diakses pada https://www.kompasiana.com/almunawwar/menumbuhkan-minat-baca-anak-berawal-buku-komik-menuju-buku-pelajaran_54f73689a33311af688b47d1 (6 Maret 2018).

Rahardjo, Didit Putra Erlangga. 2011. *Lutung Kasarung, Prahara Tujuh Putri*. Diakses pada <https://entertainment.kompas.com/read/2011/12/30/04501818/Lutung.Kasarung.Prahara.Tujuh.Putri> (13 Agustus 2018).

Sjafari, Irvan. 2013. *PERTUNJUKAN LUTUNG KASARUNG DAN SANGKURIANG PADA 1950-AN I MATA BEBERAPA PENULIS MASA ITU: SEBUAH CATATAN*. Diakses pada (<https://www.kompasiana.com/jurnalgemini/552b79c96ea83497658b457b/pertunjukkan-lutung-kasarung-dan-sangkuriang-pada-1950an-di-mata-beberapa-penulis-masa-itu-sebuah-catatan>) (13 Agustus 2018).

Sofia, Maya & Paramitha, Tasya. 2014. *Cara Seru Tarik Minat Anak Terhadap Cerita Rakyat*. Diakses pada <https://www.viva.co.id/gaya->

hidup/travel/536242-cara-seru-tarik-minat-anak-terhadap-cerita-rakyat (12 Februari 2018).

Suminar, Cucum. 2017. *Dongeng, Mengapa Si Sulung Selalu Digambarkan Antagonis?*. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/cucum-suminar/59465196b4048037a0175e12/dongeng-mengapa-si-sulung-selalu-digambarkan-antagonis> (10 Juli 2018).

Winastiti, Agnes. 2016. *Ini Efek Positif Membaca Komik*. Diakses pada <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160928115845-445-161750/ini-efek-positif-membaca-komik/> (12 Februari 2018).

Wojirsch. 1995. *Pengertian Ilustrasi*. Diakses pada <http://www.ejurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (3 Mei 2018).

Zainal, Muhammad. 2012. *Budaya Bertutur*. <https://www.slideshare.net/inajustit/indonesia-bertutur> (28 Januari 2018).