

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka

Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.

Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bogor. Prenadamedia Group

McCloud, Scott. 2006. *Making Comics Storytelling Secrets Of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York. Harper.

Mudini & Salamat Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta. Depdiknas.

Sudiana, Dendi. *Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana*. Mediator: Jurnal Komunikasi, vol. 2, no. 2, 2001, pp. 325-335.

Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.

Trimo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta. Depdikbud.

Jurnal Telkom University

Dwiputri, Asri, and Wirania Swasty. "Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital." *Journal of Visual Art and Design*, vol. 11, no. 1, 2019, pp. 35–44.

Hidayat, Dicky, and Desa, Mohd. Asyiek. (2019) "Comparison of Narrative Structure between Pantun and Comics of Lutung Kasarung through Analysis of Nuclear Unit Based on Joseph Campbell's theory." *Proceedings of the 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018*, Atlantis Press

Isa Pramana Koesoemadinata, M. (2020) Sundanese and Modernity in Sci-fi Comic (Case Study : Astahiam Nyasab series of Sundanese Magazine Mange in 1986). Proceedings of the First Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities, CONVASH, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia.

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), 17–24.

Jurnal Akademik Lainnya

Muttaqin, Muhammad Rizqi, et al. “Manipulasi Persepsi Warna.” *EProceedings of Art & Design*, vol. 7, no. 2, 2020.

Suciati, Sumarti, Iing Sunarti. “Media Pembelajaran Berbasis Webtoon Untuk Menafsirkan Pandangan Pengarang Dalam Novel.” *J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* Vol 6, No 1, 2018

Wati, Rosma. (2019). Upaya Meningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Nurul Ibadah Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*. 9. 114.

Artikel Internet

<https://economy.okezone.com/read/2019/04/14/320/2043357/keinginan-anak-muda-ri-berwirausaha-lebih-tinggi-dibandingkan-filipina-dan-vietnam> (Diakses pada tanggal 21 April 2021 pada jam 5:25 WIB)

<https://kreativv.com/buku/balon-kata/> (Diakses pada tanggal 10 Mei 2021 pada jam 11:56 WIB)

<https://nasional.kompas.com/read/2020/10/26/17100961/hadapi-bonus-demografi-indeks-pembangunan-pemuda-indonesia-masih-sangat?page=all> (Diakses pada tanggal 21 April 2021 pada jam 5:41 WIB)

<https://www.ut.ac.id/en/node/1999> (Diakses pada tanggal 09 Agustus 2021 pada jam 09:11 WIB)

<https://www.idntimes.com/life/relationship/bayu/cara-terbaik-menginspirasi-orang>
(Diakses pada tanggal 22 Maret 2021 pada jam 10:14 WIB)

<https://www.indotelko.com/read/1579568811/line-webtoon> (Diakses pada tanggal
20 Maret 2021 pada jam 11:40 WIB)

<https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial.html> (Diakses pada tanggal 10 Mei 2021 pada jam
11:54 WIB)

<https://www.merdeka.com/uang/jumlah-wirusaha-indonesia-jauh-di-bawah-malaysia-dan-thailand.html> (Diakses pada tanggal 08 Agustus 2021 pada jam
17:24 WIB)