

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- Al Hanafiah, N. T., Kadarisman, A., & Siswanto, R. A. (2023). *Perancangan Komik Edukasi Untuk Menghimbau Para Remaja Menggunakan Bahasa Yang Sopan*. e-Proceeding of Art & Design, 10(2). Diakses pada <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20073/19438>
- Barzaq, M. (2009). *Integrating Sequential Thinking Thought Teaching Stories in the Curriculum: Action Research*. Gaza: Al.Qattan Center for Educational Research and Development QCERD.
- Dewi, A. C. K., Suandi, N., & Martha, N. (2013). *Tuturan Remaja di Kalangan Pelajar Anak Multi-etnis (Indonesia-asing) pada SMP Swasta Se-kecamatan Kuta, Badung: sebuah Kajian Kesantunan dalam Tindak Tutur*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Ermawan, D. (2017). *Pengaruh Globalisasi terhadap Eksistensi Kebudayaan di Indonesia*. Jurnal Kajian LEMHANNAS RI
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making*. Lulu Enterprises Incorporated
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. E. A. Pamungkas & OemanK (Eds.). Kata Buku
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (1999). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Riyanto, Yatim. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Penerbit SIC
- Ryan & Conover. (2004). *Graphic Communications Today, 4th Edition*. Thomson
- Shafira, K., Resmadi, I., & Soedewi, S. (2022). *Perancangan Buku Edukasi Tentang Inner Child Remaja Usia 15-24 Tahun Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Orang Tua*. e-Proceeding of Art & Design, 8(5). Diakses pada <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18735>

Soewardikoen. (2013). *Metodologi Penelitian Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung : Dinamika Komunika

Sugiyama, Kotaro dan Andree, Tim (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. New York, United States:

McGraw Hill Professional

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta, CV

Supriadi, O. A., & Arianti, A. S. (2020). *Webtoon As A Platform To Raise Covid-19 Awareness*. Jurnal International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design (IMADe). Diakses pada <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/419/306>

Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung : Labkat Pers

Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press Universitas Trunojoyo Madura

Wigan, M. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. Ava Publishing

Sumber Internet:

Andina. (2020). Apa Itu Webtoon?. Diakses pada <https://kreativv.com/apa-itu-webtoon/> (9 September 2022)

BlueSkyGraphic. (2022). *What Are Visual Communication Skills?*. Diakses pada <https://blueskygraphics.co.uk/what-are-visual-communication-skills/#:~:text=Good%20visual%20communicators%20are%20able,attention%20and%20help%20drive%20results.> (9 September 2022)

Disparbud. Diakses pada <https://disparbud.jabarprov.go.id/> (18 Juni 2023)

Goonawardene, P. (2019). *Aristotle's 7 elements of Good Storytelling*. Diakses pada <https://pathumpmgux.medium.com/aristotles-7-elements-of-good-storytelling-b51a3e85c21e> (13 Juni 2023)

NationalStorytellingNetwork. *What Is Storytelling?*. Diakses pada <https://storynet.org/what-is-storytelling/> (13 Juni 2023)

Susanti, R. (2023). Siswa SMP Di Bogor Tewas Dikeroyok Kakak Senior Berawal Saling Ejek. Diakses pada <https://bandung.kompas.com/read/2023/03/07/201944478/siswa-smp-di-bogor-tewas-dikeroyok-kakak-senior-berawal-saling-ejek> (21 Maret 2023)