

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Pemanfaatan Tembakau Selain Untuk Rokok, Mulai dari Pestisida hingga Kosmetik.” <https://ekonomi.bisnis.com/read/20200721/99/1268772/pemanfaatan-tembakau-selain-untuk-rokok-mulai-dari-pestisida-hingga-kosmetik> (accessed Jan. 12, 2023).
- [2] “Dinas Kesehatan Provinsi Banten | PENGERTIAN MEROKOK DAN AKIBATNYA.” <https://dinkes.bantenprov.go.id/read/berita/488/PENGERTIAN-MEROKOK-DAN-AKIBATNYA.html> (accessed Jan. 12, 2023).
- [3] M. Horax, L. Willyanto Santoso, and K. Gunadi, “Media Interaktif Tentang Bahaya Merokok Bagi Pelajar.”
- [4] “WHO: Rokok Tetap Jadi Sebab Utama Kematian dan Penyakit - Direktorat P2PTM.” <https://p2ptm.kemkes.go.id/kegiatan-p2ptm/pusat-/who-rokok-tetap-jadi-sebab-utama-kematian-dan-penyakit> (accessed Jan. 12, 2023).
- [5] “Merokok Membahayakan Kesehatan dan Merugikan Perekonomian Masyarakat – Sehat Negeriku.” <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20121002/205809/merokok-membahayakan-kesehatan-dan-merugikan-perekonomian-masyarakat/> (accessed Jan. 12, 2023).
- [6] B. T. Pratama, I. Wirasari, and S. Nurbani, “PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG BAHAYA MEROKOK KETIKA BERKENDARA DI KOTA BANDUNG.”
- [7] A. S. Program, S. Desain, and K. Visual, “STRATEGI KREATIF IKLAN LAYANAN MASYARAKAT (TINJAUAN PERANCANGAN ILM KARYA MAHASISWA DKV UDINUS).”
- [8] S. Ananda Pratiwi and D. Hidayat, “IKLAN LAYANAN MASYARAKAT COVID-19 DI MEDIA SOSIAL DAN PERILAKU MASYARAKAT DI JAWA BARAT”.
- [9] H. F. Siregar, Y. H. Siregar, and M. Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 113–121, Dec. 2018, Accessed: Jan. 06, 2023. [Online]. Available: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurtti/article/view/425>
- [10] B. Myarso, W. Widayat, S. A. Agustin, and M. Ds, “Tugas Akhir (RD 141558) Perancangan Komik Strip Online Tentang dinamika Permasalahan Mahasiswa Terlambat Lulus,” 1983.
- [11] N. Hidayah, “PENGUNAAN COMIC BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA ARAB MAHASISWA UNIVERSITAS KH. A. WAHAB HASBULLAH JOMBANG,” *Seminar Nasional Multidisiplin*, 2019.
- [12] D. Ayu and K. D. Payanti, *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I) “INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA” Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif.*

- [13] J. Kesehatan Masyarakat, T. Salawati, N. Devi Indrawati, and U. Muhammadiyah Semarang, "Analisis Kebutuhan untuk Merancang ASETARO Komik Anak tentang Bahaya Rokok," *KEMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, vol. 11, no. 2, pp. 249–258, Jan. 2016, doi: 10.15294/kemas.v11i2.3880.
- [14] S. Gobel *et al.*, "BAHAYA MEROKOK PADA REMAJA," 2020.
- [15] Roikan, "Cartoonist of the month:Toni Masdiono," *www.roikansoekartun.com*, Apr. 2012.
- [16] Fathul Amanah, "Profil dan Fakta Menarik Harya Suraminata, Komikus sekaligus Pembuat Tokoh Gundala Putra Petir," *www.tribunnews.com*, Aug. 29, 2019.
- [17] Putra, "Mengenal Hajime Isayama, Sosok Dibalik Kesuksesan Attack On Titan," *sakata.id*, Apr. 10, 2021.
- [18] J. Riady *et al.*, "PERANCANGAN KOMIK WEBTOON 'EKSPLOR JAJANANKU' UNTUK REMAJA."
- [19] J. Desain Komunikasi Visual and H. Dwi Waluyanto, "KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PEMBELAJARAN ( Heru Dwi Waluyanto) KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PEMBELAJARAN." [Online]. Available: <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- [20] Scott McCloud, *Making Comics*. 2006.
- [21] V. Dasy Armisha, "PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI PENGENALAN WISATA KULINER KHAS TULUNGAGUNG," *Jurnal Barik*, vol. 3, no. 1, pp. 30–43, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [22] A. Y. A. F. A. Jafar and S. P. Yosep, "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal," vol. 3, no. 1, pp. 65–73, 2014.
- [23] A. Anggito and J. S. Pd.Setiawan, "Metodologi Penelitian Kualitatif," 2018.
- [24] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, 2011.
- [25] Basrowi and Suwardi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka 53 Cipta, 2008.
- [26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 2013.
- [27] A. Komariah and D. Satori, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung, 2017.
- [28] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- [29] S. Sarosa, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar*. Jakarta: Permata Puri Media, 2017.
- [30] Widoyoko and E. Putro, *Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- [31] F. N. D. Fatimah, *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: Quandrant, 2016.
- [32] P. Kesehatan Kabupaten Banyumas Tahun *et al.*, " ii."

- [33] A. Meilinda, “Analisis Unique Selling Proposition Pada Kegiatan Promosi Rumah Makan GEPREK EXPRESS,” vol. 6, no. 2, pp. 28–42, 2018.
- [34] P. Kotler and L. Keller, *Marketing Management*. Prentice Hall, 2011.
- [35] H. Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2002.
- [36] “Segmentasi Psikografis: Arti, Pengumpulan Data, dan Penerapannya.” <https://glints.com/id/lowongan/psikografis-adalah/> (accessed Jan. 12, 2023).
- [37] Syaiful Amri *et al.*, *Pengantar Ilmu Manajemen*. Nusa Tenggara Barat: Seval Literindo Kreasi (Penerbit SEVAL), 2022.
- [38] N. Saraswati and A. Ruslan, “PERANCANGAN KOMIK E-BOOK ‘MARI MEMBUAT KOMIK SENDIRI’ PEMBELAJARAN PEMBUATAN KOMIK UNTUK REMAJA.” [Online]. Available: <http://www.e->
- [39] G. Keraf, *Komposisi : sebuah pengantar kemahiran bahasa / Gorys Keraf*, Cet. 10. Ende : Nusa Indah, 1994, 1980.
- [40] Ahmad S.R and Hendri P, *Mudah menguasai bahasa indonesia*, vol. viii. Bandung Yrama Widya , 2015, 2015.
- [41] Aminudin, *About Storyline*. Bandung: Sinar Baru, 2017.
- [42] Bambang Tri Rahadian, “Jejak Gaya Ilustrasi Hergé dalam Komik dan Seni Visual di Indonesia,” *Jurnal Seni Nasional Cikini*, vol. 7, no. 2, pp. 97–104, Dec. 2021, doi: 10.52969/jsnc.v7i2.136.
- [43] Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, vol. cet pertama. Yogyakarta: DIVA Press, 2011.