

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. . Nahak, “Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi,” *J. Sociol. Nusant.*, Vol. 5, No. 1, Pp. 65–76, 2019, Doi: 10.33369/Jsn.5.1.65-76.
- [2] “Alasan Generasi Muda Lebih Menyukai Budaya Asing Dari Pada Budayanya Sendiri Halaman 1 - Kompasiana.Com.” <https://www.kompasiana.com/Charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/Alasan-Generasi-Muda-Lebih-Menyukai-Budaya-Asing-Dari-Pada-Budaya-Nya-Sendiri> (Accessed Feb. 16, 2022).
- [3] Asmito, “Sejarah Kebudayaan Indonesia,” *Ikp Semarang*, P. 35, 1988.
- [4] “Wayang Ditinggal Generasi Muda | Universitas Gadjah Mada.” <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-Wayang-Ditinggal-Generasi-Muda> (Accessed Feb. 16, 2022).
- [5] A. Mertosedono, *Sejarah Wayang*. Semarang: Dahara Prize, 1986.
- [6] Fatkur Rohman Nur Awalun, “Sejarah Perkembangan Dan Perubahan Fungsi Wayang Dalam Masyarakat,” *J. Kebud.*, Vol. 13, No. 1, Pp. 77–89, 2018.
- [7] S. Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dictiart Lab & Djagad Art House, 2002.
- [8] L. Lamb, Annette, Johnson, “Graphic Novels, Digital Comics, And Technology – Enhanced Learning, Pt 1,” *Teach. Libr.*, Pp. 70–84, 2009.
- [9] A. M. Yodha, “Komik Karya Komikus Medan Susanto Kenta Ditinjau Dari Teknik,” 2016.
- [10] L. Mukaromah And M. Marsudi, “Pengembangan Webcomic Sebagai Media Dukung Pelestarian Cerita Rakyat Sawunggaling,” *J. Seni Rupa*, Vol. 9, Pp. 78–90, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/36300>.
- [11] G. F. Arvianti, “Bahasa Slang Dalam Komik: Bagaimana Cara Menerjemahkannya? (Slang Words In Comics: How Should It Translated ?),” Pp. 338–347.
- [12] A. Wardana, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran,” *Fak. Tarb. Dan Kegur.*, Vol. 53, No. 9, Pp. 1689–1699, 2018.
- [13] “Peran Seni Komik Indonesia Sebagai Media Komunikatif Dalam Pendidikan | Febridani’s Rooms.” <https://febridani.wordpress.com/about-my-self/peran-seni-komik-indonesia-sebagai-media-komunikatif-dalam-pendidikan/> (Accessed Feb. 17, 2022).
- [14] T. R. Rohidin, *Lintasan Peristiwa Dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. 1984.
- [15] S. Dwi Kurniawan And M. Mochtar, “Perancangan Buku Cerita Ilustrasi ‘Orang Kayo Hitam,’” *Univ. Pas.*, No. 022, Pp. 1–47, 2019, [Online]. Available: <http://repository.unpas.ac.id/40727/>.
- [16] F. D. Patricia, “Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku ‘Memahami Komik’ Scott Mccloud,” *J. Stud. Komun. (Indonesian J. Commun. Stud.)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 278–289, 2018, Doi: 10.25139/Isk.V2i2.702.

- [17] M. Boneff, *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 1998.
- [18] S. Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*. 1994.
- [19] A. Timoty Bondan, “Perancangan Komik Webtoon Cerita Rakyat ‘Si Dayang Rindu,’” Universitas Multimedia Nusantara, 2002.
- [20] S. Mccloud, *Making Comics*, Vol. 40. 2006.
- [21] “Kenapa Komik Webtoon Bisa Sangat Populer? - Urbandigital.” <https://Urbandigital.Id/Kenapa-Komik-Webtoon-Bisa-Sangat-Populer/> (Accessed Feb. 03, 2022).
- [22] Michael Sega Gumelar, *Comic Making*. 2011.
- [23] K. Kasmana, “Keserupaan Hidup Orang Sunda Dalam Komik Aden Endul,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, Vol. 9, No. 1, Pp. 219–240, 2020, Doi: 10.34010/Visualita.V9i1.3872.
- [24] “Inilah 5 Perbedaan Komik Romance Jepang, Korea, Dan China! Yang Mana Favoritmu? - Kapanlagi.Com.” <https://Www.Kapanlagi.Com/Korea/Inilah-5-Perbedaan-Komik-Romance-Jepang-Korea-Dan-China-Yang-Mana-Favoritmu-0f2b40.Html> (Accessed Feb. 03, 2022).
- [25] H. Gunawan, E. H. Susanto, And N. Pandrianto, “Transmedia Tokoh Wayang Pada Budaya Populer (Karakter Gatotkaca Pada Komik Garudayana),” *Koneksi*, Vol. 3, No. 1, P. 212, 2019, Doi: 10.24912/Kn.V3i1.6209.
- [26] U. E. Kholidah, “Fenomena Alih Wahana Komik Web 7 Wonders Karya Metalu: Upaya Memasyarakatkan Sastra Lisan Pada Generasi Penerus Bangsa,” *Euphytica*, Vol. 18, No. 2, P. 22280, 2016, [Online]. Available: <http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Jplph.2009.07.006%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Neps.2015.06.001%0ahttps://Www.Abebooks.Com/Trease-Evans-Pharmacognosy-13th-Edition-William/14174467122/Bd>.
- [27] E. T. Wijaya, H. D. Waluyanto, And A. Zacky, “Perancangan Komik Digital Berjudul ‘Mimpi Cho’ Dengan Tema Konservasi Alam,” *J. Desain Komun. Vis. Adiwarna*, Pp. 1–11, 2013.
- [28] A. Yonkie And A. Nugroho, “Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web,” *J. Dimens. Dkv Seni Rupa Dan Desain*, Vol. 2, No. 2, Pp. 123–134, 2017, [Online]. Available: Www.Webtoons.Com.
- [29] H. Kridalaksana, *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [30] S. Ariwibowo, “Perkembangan Komik Daring Bergenre Drama Di Indonesia,” *Univ. Komput. Indones.*, No. July, Pp. 1–23, 2016.
- [31] V. Sitepu, *Panduan Mengenal Desain Grafis*. 2004.
- [32] D. Hari, “Analisis Perilaku Mitos Dalam Komik Online ‘Next Door Country’ Pada Episode 28 ‘Baju Hijau’ Dan Episode 130 ‘Siul,’” 2020.
- [33] “Perbedaan Manga, Manhwa, Dan Manhua Halaman All - Kompas.Com.” <https://Www.Kompas.Com/Tren/Read/2021/11/20/120500765/Perbedaan-Manga-Manhwa-Dan-Manhua?Page=All> (Accessed Feb. 03, 2022).
- [34] Safira, “Perancangan Komik Digital Dengan Judul Headline ‘Alaming Lelembut’ Yang Akan Dipublikasikan Di Webtoon,” 2021.

- [35] "Scottmcloud.Com - The 'Infinite Canvas.'" <https://scottmcloud.com/4-inventions/canvas/index.html> (Accessed Feb. 03, 2022).
- [36] S. Mccloud, "Reinventing Comics," *Reinventing Comics*. 2000.
- [37] Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru, 1985.
- [38] U. Umayyah, "Pengaruh Culture Shock Terhadap Kemampuan Adaptasi Mahasantri Ditinjau Dari Regional (Jawa Dan Non Jawa) Di Ma'had Sunan Ampel Al-Aly'," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.
- [39] D. Andriani, "Gagrag Ginoan Dan Identitas Pedalangan Wayang Kulit Banyumasan," Universitas Islam Negeri Syarif, 2018.
- [40] Salim, "Rupa Wayang Kulit Gagrag Surakarta Tokoh Werkudara," *Chanting*, Vol. 4, No. 1, Pp. 29–40, 2017.
- [41] M. N. Huda And K. Saddhono, "Wayang Purwa Gagrag Banyumasan Dan Peran Wali," *Ibda` J. Kaji. Islam Dan Budaya*, Vol. 15, No. 1, Pp. 135–148, 2017, Doi: 10.24090/Ibda.V15i1.2017.Pp135-148.
- [42] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Cv Alfabeta, 2019.
- [43] M. Nazir And R. Sirkumbang, *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2009.
- [44] Salmaa, "Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian Menurut Ahli, Jenis-Jenis, Dan Karakteristiknya," 2021. [https://penerbitdeepublish.com/metode-penelitian-kualitatif/#:~:text=Menurut David Williams \(1995\) Penelitian,Juga Ilmiah Dan Dapat Dipertanggungjawabkan.](https://penerbitdeepublish.com/metode-penelitian-kualitatif/#:~:text=Menurut David Williams (1995) Penelitian,Juga Ilmiah Dan Dapat Dipertanggungjawabkan.)
- [45] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [46] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta, 1998.
- [47] K. Abror, "Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi Di Perpustakaan Daerah Kabupaten Sragen," Universitas Diponegoro, 2013.
- [48] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [49] M. I. Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.
- [50] E. P. Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- [51] A. Standarku.Com, "Mengenal Standar Metode 5w1h - Referensi Standar," 2021. <https://standarku.com/mengenal-standar-metode-5w1h/> (Accessed Feb. 04, 2022).
- [52] J. S. Rupa *Et Al.*, "Pembelajaran Self Organized Learning Environment (Sole) Dalam Mata Pelajaran Sketsa Jurusan Dkv Di Smk Al-Ihsan Krian," Vol. 10, No. 4, Pp. 1–10, 2022.
- [53] Y. Zamrodah, "Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan tingkat kepekaan diusia Remaja," vol. 15, no. 2, pp. 1–23, 2016.