

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2020, November 3). *Manga Invasi Dunia, Apa Penyebabnya?*. detikhot. <https://hot.detik.com/spotlight/d-5239695/manga-invasi-dunia-apa-penyebabnya>
- Ananda. (2022, February 7). *Jenis Komik: Pengertian, Fungsi Dan Contohnya*. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/>
- Arieza, U. (2022, January 30). *Kelenteng Sam poo kong Semarang: Sejarah, Tiket Masuk, Dan Perayaan Imlek Halaman all*. KOMPAS.com. <https://travel.kompas.com/read/2022/01/30/170500427/kelenteng-sam-poo-kong-semarang-sejarah-tiket-masuk-dan-perayaan-imlek?page=all>
- BASKORO, D. H., & MUDAKIR, Y. B. (2013, August 19). *Analisis Kunjungan objek wisata Lawang Sewu di Kota Semarang*. Diponegoro University | Institutional Repository (UNDIP-IR). <http://eprints.undip.ac.id/40172/>
- Cantini, C. (2017, March 16). *Periodisasi genre Fiksi Fantasi Dan Perkembangannya dalam novel-novel Indonesia modern tahun 2000 – 2013*. Academia.edu. [https://www.academia.edu/31894081/Periodisasi\\_Genre\\_Fiksi\\_Fantasi\\_dan\\_Perkembangan\\_gannya\\_dalam\\_Novel\\_novel\\_Indonesia\\_Modern\\_Tahun\\_2000\\_2013](https://www.academia.edu/31894081/Periodisasi_Genre_Fiksi_Fantasi_dan_Perkembangan_gannya_dalam_Novel_novel_Indonesia_Modern_Tahun_2000_2013)
- Daniswari, D. (2022, January 7). *10 wisata sejarah di Kota Semarang Halaman all*. KOMPAS.com. <https://yogyakarta.kompas.com/read/2022/01/07/103900278/10-wisata-sejarah-di-kota-semarang?page=all#>
- Gumelar, M. S. (2017, October 28). *Menguak Mitos: Diskursus Gaya gambar Amerika, Jepang, EROPA, Gaya Gambar Indonesia Dan Implikasinya*. Jurnal Bahasa Rupa. <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/140>
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017, August 24). *Pengaruh Komik asing terhadap visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia*. Magenta | Official Journal STMK Trisakti. <https://jurnal.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/view/7>
- Hutauruk, A. S. (2020, July 15). *Sejarah Komik di kota medan (1952-1965)*. Digital Repository Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/42607/>
- Kelvin, R., & Utami, B. S. (2017). *Perancangan Komik shoujo “Pertempuran Lima Hari” Untuk Membangkitkan Kembali semangat Nasionalisme Pelajar Sekolah Menengah Atas Di Indonesia*. Semantic Scholar. <https://www.semanticscholar.org/paper/Perancangan-Komik-Shoujo-%E2%80%9CPertempuran-Lima-Hari%E2%80%9D-di-Kelvin/e9f877d205e0a976d3cd30c87198d5c3cc208482>
- Lakoro, R., & Romario, N. (2014, March 15). *Perancangan Komik Aksi fantasi cerita rakyat Malin Kundang*. Jurnal Sains dan Seni ITS. <https://www.neliti.com/publications/15392/perancangan-komik-aksi-fantasi-cerita-rakyat-malin-kundang>

- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Nailufar, N. N. (2021, November 11). *Kariadi, Dokter Yang Gugur di pertempuran Lima Hari Semarang Halaman all*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/stori/read/2021/11/11/140000879/kariadi-dokter-yang-gugur-di-pertempuran-lima-hari-semarang?page=all>
- Nicolay, J. C., & Wardaya, M. (2021). Mencari Model DESAIN Karakter Dan VISUALISASI penokohan disc team Dalam Pembuatan komik. *Jurnal VICIDI*, 11(1), 22–40. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v11i1.1985>
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022, January 26). *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL FANTASI CERITA RAKYAT NUSANTARA TIMUN MAS. BARIK*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44825>
- Nugroho, R. S. A. (2013, April 29). *Perancangan Komik tempat bersejarah di salatiga*. UKSW. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/6690>
- Nursastri, S. A. (2019, May 10). *Sejarah Petra, Kota Batu kuno yang menawan di yordania*. KOMPAS.com. <https://travel.kompas.com/read/2019/05/10/141700427/sejarah-petra-kota-batu-kuno-yang-menawan-di-yordania>
- Okler.net. (2017). *Lawang Sewu*. Heritage KAI. <https://heritage.kai.id/page/lawang-sewu>
- Pamungkas, R. T. (2022, August 10). *Napak Tilas Jalur Rel Pertama Jalur Semarang-Tanggung, naik kereta api usung konsep jadul*. tribunmuria.com. <https://muria.tribunnews.com/2022/08/10/napak-tilas-jalur-rel-pertama-jalur-semarang-tanggung-naik-kereta-api-usung-konsep-jadul>
- Patricia, F. D. (2018a). Analisis Semiotika komunikasi visual buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2), 278–289. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>
- Patricia, F. D. (2018b, July 14). *Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud*. Jurnal Studi Komunikasi. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/702>
- Pratama, A. (2021, March 6). *Genre Fantasi Dalam game 2D “Friend : Strong Ties.”* Digilib. <http://digilib.isi.ac.id/8026/>
- Putri, A. S. (2020, March 30). *Manfaat Peninggalan Bersejarah*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/30/140000569/manfaat-peninggalan-bersejarah?page=all>
- Putri, V. K. M. (2022, November 2). *Pertempuran Lima Hari di Semarang: Latar Belakang Dan Tokohnya Halaman all*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/11/02/070000269/pertempuran-lima-hari-di-semarang--latar-belakang-dan-tokohnya?page=all>

- Retno, D. (2019, February 5). *8 Bangunan Bersejarah di Semarang Yang Masih Berdiri. Sejarah Lengkap*. <https://sejarahlengkap.com/bangunan/bangunan-bersejarah-di-semarang>
- S.Pd, A. (2021, January 3). *Komik Sebuah Media Yang Digemari anak-anak*. GURU BERBAGI. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/komik-sebuah-media-yang-digemari-anak-anak/>
- Sicca, S. P. (2021, June 19). *Dampak Covid-19 ingatkan Indonesia Siapkan Generasi Muda lebih baik halaman all*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/global/read/2021/06/19/201522670/dampak-covid-19-ingatkan-indonesia-siapkan-generasi-muda-lebih-baik?page=all>
- Sinarizqi, B. A. (2022, May 18). *Sejarah anime: Awal Kemunculan Dan Perkembangannya di Indonesia*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/18/090000679/sejarah-anime-awal-kemunculan-dan-perkembangannya-di-indonesia?page=all>
- Slay, W. (2013, November 29). *Indonesia Peringkat ke-2 pembaca manga terbanyak di Dunia*. Tribunnews.com. <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>
- Soedarso, N. (2015). *Komik: Karya sastra bergambar*. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Tim. (2020, August 18). *Sejarah anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah Ke Indonesia*. hiburan. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>
- Utami, S. N. (2023, January 21). *Unsur Cerita Dalam Komik Halaman all*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/21/170000769/unsur-cerita-dalam-komik?page=all#>
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). *Unsur-UNSUR GRAFIS Dalam Komik web*. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 2(2), 123–134. <https://doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>