

DAFTAR PUSTAKA

Agung, I., Kuswaya, P., & Aditya, D. K. (2016). Perancangan board game mengenai bahaya pornografi game design about the danger of pornography. *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 903–907. Retrieved from file:///C:/Users/User-PC/Desktop/16.04.2355_jurnal_eproc.pdf

Diananda, A. (2019). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>

Foubert, John. (2016). *How Pornography Harms: What Today's Teens, Young Adults, Parents, and Pastors Need to Know*, LifeRich Publishing, Bloomington, IN, 2016

Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.

Gumelar, M. S. (2011). *Comic making*. Jakarta: PT Indeks.
<https://adoc.pub/comic-making-part-1.html>

Pemerintah Indonesia. (2008). Undang-undang (UU) Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Jakarta.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/39740>

Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). KOMIK STRIP SOLUSI INOVASI GERAKAN ANTI BULLYING 1)Hardi. *Proceeding of The 8th University Research Colloquium 2018: Bidang Pendidikan, Humaniora Dan Agama*, 310–315.

Lakoro, Rahmatsyam, and Nick Romario. "Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang." *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 3, no. 1, 2014, doi:10.12962/j23373520.v3i1.6053.

Ng, W. S. S., Suwasono, A. A., & Cahyadi, J. (2016). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 11. Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4461/4088>

Rostanti, Q. (2021, November 30). 66,6 persen anak tonton pornografi di media daring. *Republika Online*. Diakses dari <https://news.republika.co.id/berita/r3dte3425/666-persen-anak-tonton-pornografi-di-media-daring>

Romadhon, H. C. (2020). *Orangtua, Ketahuilah Bahaya Pornografi Pada Anak Dan Cara Memerangnya Oleh: Heru Cahyo Romadhon, S.Tr.sos/ penyuluh Sosial Dinas sosial DIY*. Diakses dari <https://dinsos.jogjaprovo.go.id/orangtua-ketahuilah-bahaya-pornografi-pada-anak-dan-cara-memerangnya-oleh-heru-cahyo-romadhon-s-tr-sos-penyuluh-sosial-dinas-sosial-diy/>

Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). *Perkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama) dan Implikasinya pada Pendidikan*. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1956–1963.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.66>

McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*.

<https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n31/mode/2up>

Witabora, J. (2012). *Peran dan perkembangan ilustrasi*. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>