

Daftar Pustaka

- Andika, B. P. (2019). Aplikasi Kisah Rakyat Riau Batu Belah Batu Bertangkup Menggunakan Android Berbasis Augmented Reality (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
<http://repository.uir.ac.id/id/eprint/8656>
- Alauddin, A. R. R., & Satriadi. (2020). Desain komik dengan tipografinya. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar.
https://www.academia.edu/102580551/Desain_Komik_Dengan_Tipografinya
- Arwani, W. N. M., Az-zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2024). Perbedaan typefaces serif dengan sans serif terhadap pengalaman membaca modul desain interaksi media pembelajaran. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(2), 58–67. <https://doi.org/10.17977/um038v7i22024p058>
- Evita, N., Prestianta, A. M., & Asmarantika, R. A. (2023). Patterns of media and social media use in generation z in Indonesia. Jurnal Studi Komunikasi, 7(1), 195-214.
<https://doi.org/10.25139/jsk.v7i1.5230>
- Gunawan, D. D., & Sari, Y. M. (2023). Perancangan Komik Digital sebagai Eksplorasi Visual Dampak dari Tawuran. Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour, 2(2), 42–56
<https://doi.org/10.36262/dpj.v2i2.822>
- Hahury, R. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. Jurnal DKV Adiwarna, 1(121), 3–4.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 134-148. <http://dx.doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Mahsa, M., Trisfayani, T., Syahriandi, S., Zahara, M., & Amna, A. (2022). Pelestarian Cerita Rakyat di Kabupaten Bireun dan Aceh Utara Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 7(2), 105–122.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i2.16694>
- Mamat, R., Abd Rahim, N. O. R. M. A. L. I. Z. A., Affendi, N. R. N. M., & Rashid, R. A. (2019). Perkembangan komik dan animasi: Satu kajian perbandingan antara Melayu dan Jepun. Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 35(2), 260–276.
<http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i1/12183>
- Muallimah, H. (2021). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi AISAS Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif, 3(2), 1–10.
<https://journalkreatif.utb-univ.ac.id/index.php/files/article/view/30/26>
- Mughni, A. A., & Martadi, M. (2023). Perancangan Komik Adaptasi Dekonstruksi Ramayana sebagai Komunikasi Kebutuhan Aktualisasi Diri Perempuan Jawa. BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 5(2), 31–44. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v5i2.57971>
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi literasi pada gen-z untuk menyiapkan generasi progresif era revolusi industri 4.0. Journal of Education Research, 4(1), 28–36.
<http://dx.doi.org/10.37985/jer.v4i1.113>

- Naibaho, D., Sinaga, Y. A., & Siburian, D. S. (2024). Perjalanan Hidup: Menjelajahi Perkembangan Psikologi Manusia diberbagai Fase Usia. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 311-324. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i02.366>
- Noorda, R., & Berens, K. I. (2024). Gen Z and Millennials: Contrasts in Reading Behavior and Readerly Identity. *The New Americanist*, 3(1), 47–71. <https://www.eupublishing.com/doi/pdf/10.3366/tna.2024.0027>
- Noviana, F. D. (2020). Strategi Marketing Komunikasi Forum Komik Bandung dalam Membangun Brand Awareness. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 8(2), 73–78. <http://dx.doi.org/10.30659/jikm.v8i2.10655>
- Nugraha, R., Dounald R, J., & Haya, M. I. (2023). Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Melalui Interpretasi Karakter Visual. *Wacadesain*, 4(2), 62–77. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v4i2.1345>
- Poeng, N. G. (2022). Pengaruh Visual Karakter Komik Spirit Fingers Terhadap Persepsi Pembaca. *TUTURRUPA*, 4(2), 78-85. <https://dx.doi.org/10.24167/tuturrupe.v4i2.7798>
- Pratiwi, N. S. E., Nisa, D. A., & Yani, A. R. (2021). Perancangan Komik Online tentang Cara Menggunakan Media Sosial dengan Bijak pada Remaja Usia 15–17 Tahun. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 20(2), 42–49. http://dx.doi.org/10.12962/iptek_desain.v20i2.11591
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87–97. <http://dx.doi.org/10.32815/jeskovsia.v4i2.526>
- Putri, A. C., Silvia, E., Azzahra, S., & Bahtiar, A. (2021). Pengenalan lokalitas budaya Indonesia ke mancanegara melalui webtoon. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 5(2), 152–164. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/viewFile/5343/4025>
- Safitri, D., & Krismayani, I. (2023). Kemas Ulang Informasi Komik Digital pada Webtoon 7 Wonders Karya Metalu sebagai Bentuk Preservasi Cerita Rakyat Jaka Tarub. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 7(3), 431–442. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.3.431-442>
- Sabban, M. M. (2024). Edukasi Bahasa dan Sastra untuk Masyarakat Memperkenalkan Cerita Rakyat Lokal. *ABDIMAS UBN Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Banda Naira*, 1(1), 9–13. <https://josths.id/ojs3/index.php/bakubantu/article/view/386>
- Silalahi, D. F., Sidabutar, D. O., Arihta, J., Purba, M. R., Angita, N., Situmorang, R. R., & Puteri, A. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 424–428. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v2i1.4678>
- Soleha, S. R., & Udjiyanto, A. N. (2020). Analisis Unsur-unsur Grafis dalam Komik Si Juki. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1, 119–126. <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/2998>
- Sumitri, N. W. (2023). Eksistensi Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat di Manggarai Timur. *Arif: Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal*, 3(1), 43–57. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arif/article/download/37248/15663>
- Suryani, M., Syafwan, S., Syafwandi, S., & Adi, S. (2024). Dominasi Manga terhadap Gaya Komik Webtoon Indonesia. *Journal of Graphic Design and Creative Industries*, 2(1), 26–41.

https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrX_kYajwtojAlAOKDLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMec2VjA3Ny/RV=2/RE=1746797594/RO=10/RU=https%3a%2f%2fjournal.fbs.unp.ac.id%2findex.php%2fgrafiti%2farticle%2fdownload%2f58%2fpdf/RK=2/RS=N4QGPzHQ.NC3o_y9EE64GEpG6R8-

Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran terhadap Self-Love dan Social Media Positivity untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 45–54.
<https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.225>

Sara, C. F. (2024). The Penggunaan Metode Visual Storytelling Untuk Membangun Identitas Visual Berbasis Folklore Dalam Branding Produk Lokal. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 12(2), 123–134.
<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.26329.49768>

