

DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia 2019. *Alasan Film Horor Ciptakan Rasa Penasaran Sampai “Ketagihan.”* Tersedia di <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20191030090833-284-444017/alasan-film-horor-ciptakan-rasa-penasaran-sampai-ketagihan>.
- Greenscene.com 2018. *Mengenal Berbagai Sub-Genre Horor.* Tersedia di <https://www.greenscene.co.id/2018/11/19/mengenal-berbagai-sub-genre-horror/>.
- Harlen Simanjuntak, S.Pd., M.P., Tanjung, J.N., Siburian, R. & Sinaga, S.M. 2019. Pelatihan Kesopanan Berbicara Anak Menggunakan Media Gambar. *Universitas HKBP Nomensen Medan*, 1–21. Tersedia di <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/5123>.
- Humaeni, A. 2015. Ritual, Kepercayaan Lokal Dan Identitas Budaya Masyarakat Ciomas Banten. *IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*, 17(2): 157–181. Tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/23804-ID-ritual-kepercayaan-lokal-dan-identitas-budaya-masyarakat-ciomas-banten.pdf>.
- Ibrahim 2015. Perancangan Komik Digital “Waramerta” “Langkah Awal.” *Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 1–15. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/158684/MTU4Njg0>.
- Kemahasiswaan 2008. *Pragmatisme Mahasiswa.* Tersedia di <https://bunghatta.ac.id/artikel-283-pragmatisme-mahasiswa.html#:~:text=%5Bhtml%5D%5D> Pragmatisme merupakan sifat atau,tanpa melalui proses yang lama.
- Kreativv.com n.d. *4 Gaya Gambar Komik Yang Wajib Kamu Tahu.* Tersedia di <https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/view-all/>.
- Lestari, A.F. & Irwansyah 2020. Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Universitas Indonesia*, 6(2): 134–148. Tersedia di <http://180.250.41.45/jsourc/article/download/1609/1726>.
- Mawla Fatha, B. & Mansoor, A.Z. 2020. Analisis Identitas Komik Horor Indonesia pada Platform Webtoon Periode 2016 - 2020. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 1(3): 184–200. Tersedia di <https://asprodidkv.com/index.php/deskomvis/article/view/27/18>.
- Ortega, B. 2011. *Banyak Sampah di Rinjani, Pembuat Film & 50 Porter Bersihkan 1,6 Ton Sampah.* *VOA Indonesia.* Tersedia di <https://www.youtube.com/watch?v=x0fv3So5Rkc>.
- Pratondo, D. & Imansyah Lubis, S.Sos., M.S. 2014. Perancangan Komik Panduan Penulisan Tugas Akhir. *Universitas Telkom Bandung*, 1–14. Tersedia di <https://adoc.pub/download/perancangan-komik-panduan-penulisan-tugas-akhir-doddy-praton.html>.
- Romari, N. & Lakoro, R. 2014. Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang. *Institut Teknologi Sepuluh November (ITS)*, 3(1): 18–23. Tersedia di https://123dok.com/document/z3j82e8y-perancangan-komik-aksi-fantasi-cerita-rakyat-malin-kundang.html?utm_source=seo_title_list.

- Saputo, A.D. 2015. Aplikasi Komik Sebagai Media. *Universitas Muhamadiyah Ponorogo*, 05: 01. Tersedia di http://eprints.umpo.ac.id/1864/2/Kompilasi_Artikel_51_1.pdf.
- Sonadi, A. 2015. Implementasi Kebijakan Program Sekolah Peduli Dan Berbudaya Lingkungan (Adiwiyata). *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–15. Tersedia di http://repository.upi.edu/22139/2/D_AD_P_1101128_Abstract.pdf.
- Widayat, B.M.W. 2016. Perancangan Komik Strip Online Tentang Dinamika Permasalahan Mahasiswa Terlambat Lulus. *Institut Teknologi Sepuluh November (ITS)*, 1–130. Tersedia di https://repository.its.ac.id/76549/1/3408100008-Undergraduate_Thesis.pdf.

