



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. (2012). *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic Design 02: Layout: Second Edition*. SA: Ava Publishing.
- Barry, S. (2008). *Jalan Seni Jalanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Studium
- Brancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill
- Cullen, K. (2005). *Layout Workbook*. United States: Rockport Publishers, Inc.
- Dameria, A. (2008). *Basic Print: Panduan Dasar Cetak Untuk Desainer Dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Gunarsa, Y.S.D., & Gunarsa, S.D. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Libri.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. New York, USA: Laurence King Publishing.
- Johansson, K., Lundberg, P., & Ryberg, R. (2011). *A Guide to Graphic Print Production*. Hoboken: Wiley Publishing.
- Junaidi, (2011). *Wayang: Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bagi Generasi Muda*. Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Kobre, K. (2012). *Videojournalism: Multimedia Storytelling*. MA: Focal Press
- Kresna, A. (2012). *Punakawan Menggugat: Kisah Heroik Dari Para Abdi Sejati*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Kresna, A. (2012). *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: NARASI.
- Landa, R. (2011) *Graphic Design Solution: Fourth Edition*. USA: Wadsworth
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2012). *Design Basics* (8th ed.). United States: Clark Baster.
- Lidwel, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Massachusetts: Rockpot Publisher, Inc.
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design*. USA: Rockport Publishers.
- Rokhmansyah, A. (2014). *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rustan, S. (2009). *Layout - Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suwandono., Dhanisworo, BA., & Mujiyono, SH. *Ensiklopedi Wayang Purwa I (Compendium)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kesenian Ditjen Kebudayaan Departemen P & K
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. UK: Elsevier Inc.

Yusuf, S. (2001). *Psikologi perkembangan Anak & Remaja*. Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.

Zeegen, L. (2009). *What is Illustration*. Switzerland, UK: RotoVision SA.

Sumber lain:

Liputan6, C. (2015) *Warisan Budaya Indonesia Diklaim Malaysia*. Di peroleh <http://citizen6.liputan6.com/read/2156339/8-warisan-budaya-indonesia-yang-pernah-diklaim-malaysia>. Diakses 18 Febuari 2017.

Okezone, N. (2013) *Generasi Muda Acuh Tak Acuh Budaya Wayang*. Di peroleh <http://news.okezone.com/read/2013/04/09/373/788474/generasi-muda>. Diakses 04 Maret 2017.

UMMN