



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Aikat, D. (2009). Traditional and Modern Media. *Journalism and Mass Communication*, 1, 223.
- Arnott, L. (2009). *The Visual Parts of A Comic Book Page*. Diakses pada tanggal 7 Juli 2017 dari <https://www.uaf.edu/files/olli/Visual-Parts-of-a-Comic-Book-Page.pdf>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2016* [infografis]. Diakses pada tanggal 7 Agustus 2017 melalui <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>
- Barfield, L. (2004). *Design for New Media Interaction For Multimedia and For Web*. Essex, UK: Pearson Education Limited.
- Cao, Y. et al. (2012). Automatic Stylistic Manga Layout. *SIGGRAPH 2012*. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2017 dari <http://visal.cs.cityu.edu.hk/static/pubs/journal/siggraphasia2012-layout.pdf>
- Cohn, N., et al. (2012). Framing Attention in Japanese and American Comics: Cross-Cultural Differences in Attentional Structure. *Frontiers in Psychology*, 3(349).
- Cohn, N. (2013). *Navigating Comics: An Empirical and Theoretical Approach to Strategies of Reading Comic Page Layouts*. doi:10.3389/fpsyg.2013.00186
- Dawson, A. (2011). *Designing For Different Age Groups*. Diakses pada tanggal 31 Oktober 2017 dari <https://www.webpagefx.com/blog/web-design/designing-for-different-age-groups/>

- De Lima, E. S., et al. (2013). *Non-branching Interactive Comics*. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari http://www.icad.puc-rio.br/~logtell/papers/Edirlei_ACE_2013.pdf
- Galitz, W. O. (2012). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques* (ed. 2). Kanada: John Wiley & Sons, Inc.
- Gardner, J. (2012). *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. California: Standford University Press.
- Gube, J. (2010). *What is User Experience Design? Overview, Tools, And Resources*. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2017 dari <https://www.smashingmagazine.com/2010/10/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/>
- Hermawan, N., & Masruroh, B. Q (ed.). (Mar 17, 2017). *Prof. Rachmah Ida: We Should Work Hard to Reduce Hoax*. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2017 dari <http://news.unair.ac.id/en/2017/03/17/prof-rachmah-ida-work-hard-reduce-hoax/>
- Institute of Design at Standford. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Diakses pada tanggal 1 September 2017 dari <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf?sessionID=573efa71aea50503341224491c862e32f5edc0a9>

International Business Machines. (2017). *Uniquely Generation Z*. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2017 dari <http://www.generationy20.com/retail-generation-z.PDF>

Jones, C. (2013). Students, The Net Generation, and Digital Natives. Di dalam Michael, T (ed.). *Deconstructing Digital Natives*. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2017 dari [http://dlx.b-ok.org/genesis/1203000/c5b64f7a9df6f5e177de030928bfd453/_as/\[Michael_Thomas\]_Deconstructing_Digital_Natives_Y\(b-ok.org\).pdf](http://dlx.b-ok.org/genesis/1203000/c5b64f7a9df6f5e177de030928bfd453/_as/[Michael_Thomas]_Deconstructing_Digital_Natives_Y(b-ok.org).pdf)

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (Nov 26, 2016). *Revisi UU No . 11 Tahun 2008 Mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik*. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2017 dari https://kominfo.go.id/content/detail/8434/siaran-pers-no-83hmkominfo112016-tentang-revisi-uu-no-11-tahun-2008-mengenai-informasi-dan-transaksi-elektronik/0/siaran_pers

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (Jan 03, 2017). *Selama 2016, 300 Akun Medsos Penyebar Hoax Diblokir Polisi*. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2017 dari https://kominfo.go.id/content/detail/8640/selama-2016-300-akun-medsos-penyebar-hoax-diblokir-polisi/0/sorotan_media

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (Mei 26, 2017). *Ini Yang Harus Dilakukan Untuk Hajar Hoax dan Fake News*. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2017 dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/9727/ini-yang-harus-dilakukan-untuk-hajar-hoax-dan-fake-news/0/sorotan_media

- Kennedy, E. D. (2014). *7 Rules of Creating Gorgeous UI (Part 1)*. Diakses pada tanggal 22 November 2017 dari <https://medium.com/@erikdkennedy/7-rules-for-creating-gorgeous-ui-part-1-559d4e805cda>
- Kennedy, E. D. (2017). *Color in UI Design: A Pratical Framework*. Diakses pada tanggal 22 November 2017 dari <https://medium.com/@erikdkennedy/color-in-ui-design-a-practical-framework-e18cacd97f9e>
- Koendoro, D. (2007). *Comic Making*. Bandung: DAR! Mizan.
- Kogel, D. (2013). *Rethinking Webcomics: Webcomics as A Screen Based Mediumm*. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2017 dari <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/40712/URN:NBN:fi:jyu-201301161066.pdf?sequence=1>
- Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling Capturing Lives, Creating Community* (ed. 4). New York: Routledge.
- Lombard-Cook, K. (2015). Jason Shiga's Meanwhile and Digital Adaptabilty of Non-traditional Narratives in Comics. *Journal of Graphic Novel and Comics*, 6(1), 15-30. doi: 10.1080/21504857.2014.943410
- Loranger, N., & Nielsen, J. (2013). *Teenage Usability: Designing Teen-Targeted Websites*. Diakses pada tanggal 31 Oktober 2017 dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-of-websites-for-teenagers/>

- Marcus, A. (2015). HCI and User-Experience Design. *Human-Computer Interaction Series*, 265-269. doi: 10.1007/978-1-4471-6744-0_36
- Marianthi, V., et al. (2007). From Digitised Comic Books To Digital Hypermedia Comic Books: Their Use In Education. *International Council of Educational Media Annual Conference 2007*. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari
<http://www.comicstripcreator.org/files/papers/DigitalHypermediaComics.Pdf>
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: [the invisible art]* (ed. 6). New York, USA: HarperPerennial.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. New York, USA: HarperCollins Publishers.
- Meadows, M. S. (2002). *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. Diakses pada tanggal 9 Juli 2017 dari
<http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=29598&seqNum=6>
- Muzumdar, J. (2016). An Overview of Comic Books as an Educational Tool and Implications for Pharmacy. *Inov Pharm*, 7(4), 1-12. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari
<http://pubs.lib.umn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1320&context=innovations>
- Niemi, H., et al. (2014). Digital Storytelling for 21st-Century Skills in Virtual Learning Environments. *Creative Education*, 5(9), 657-671. doi:10.4236/ce.2014.59078

- Pravitasari, T. A., et al. (2017). Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 1-7.
- Prabowo, R. C. (2013). *Media Online/Media Baru (New Media)*. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari
http://www.kompasiana.com/www.radencahyoprabowo.blogspot.com/media-online-media-baru-new-media_552a39ea6ea834ad4e552d05
- Reynal, M. C. (2012). Manga vs. Comics. *Super Hero Sequence*, 1-2. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari http://ww2.ac-poitiers.fr/anglais/IMG/pdf/MANGA_V_COMICS.pdf
- Rofiuddin, M. (Des 03, 2016). *Etika di Media Sosial*. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2017 dari
http://fisip.undip.ac.id/v2/wp-content/uploads/2016/10/2016_12_03-hal.04_Etika-di-Media-Sosial.pdf
- Rothman, D. (2014). A Tsunami of Learners Called Generation Z. *Public Safety: A State of Mind*, 1(1), 8-11. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2017 melalui
http://www.mdle.net/Journal/A_Tsunami_of_Learners_Called_Generation_Z.pdf

- Rukovansky, I., & Kavka, L. (2014). *The User Interface of Current Operating System*. Diakses pada tanggal 11 Oktober 2017 dari
http://web2.vslg.cz/fotogalerie/acta_logistica/2014/1-cislo/5_rukovansky_kavka.pdf

- Ryan, M. L. (2014). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. *Intermiose*, 2(4), 23-34. Diakses pada tanggal 10 Juli 2017 dari <http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/02.pdf>
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *MUADDIB*, 5(1), 1-19. Diakses pada tanggal 10 Juli 2017 dari <http://eprints.umpo.ac.id/1864/2/Kompilasi%20Artikel%2051%201.pdf>
- Smeda, N. (2014). *Creating Constructivist Learning Environments With Digital Storytelling*. Melbourne: Victoria University.
- Smith, C. (2015). Motion Comics. *Writing Visual Culture*, 7, 1-23. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari https://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506. Diakses pada tanggal 10 Juli 2017 dari http://research-dashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol%206%20No%204%20Oktober%202015/07_DKV_Nick_Komik_a2t.pdf
- Tomaszewski, Z. (2005). *Foundations of Interactive Narrative*. Diakses pada tanggal 10 Juli 2017 dari <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

- Trend Micro. (2011). *Online Surveys and Their Irresistible Lures Why Social Media Users Fall For Scams*. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2017 dari <http://www.trendmicro.it/media/misc/spotlight-social-media-scams-en.pdf>
- Trista. (2017). *How To Use Color in UI Design Wisely to Create Perfect UI Interface*. Diakses pada tanggal 22 November 2017 dari <https://www.mockplus.com/blog/post/how-to-use-color-in-ui-design>
- Wang, X., et al. (2014). Can Time Perception be Affected by Interactive Comics. Di dalam Liu, C. -C. et al (ed.). (2014). *Proceedings of the 22nd International Conference on Computers in Education*. Japan: Asia-Pacific Society for Computers in Education
- Wilkin, B. T. (2014). *A Life in Storytelling: Anecdotes, Stories to Tell, Stories With Movement and Dance, Suggestions for Educators*. Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Witek, J. (2009). *The Arrow and The Grid*. Di dalam Heer, J., & Worcester, K (ed.). (2009). *A Comics Studies Reader*. Mississippi, USA: The University Press of Mississipi.
- Wong, A. (2015). *The whole story, and then some: ‘digital storytelling’ in evolving museum practice*. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2017 melalui <http://mw2015.museumsandtheweb.com/paper/the-whole-story-and-then-some-digital-storytelling-in-evolving-museum-practice/>
- Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration*. Swiss: AVA Publishing SA.