



### **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

- Avella, N. (2009). *Paper engineering: 3-D design techniques for a 2-D material.* Mies: RotoVision.
- Budiaju, M. V. (1992). *Kajian perkembangan fiksi ilmiah anak dan remaja karya pengarang indonesia 1968-1991.* Bachelor's Thesis, Universitas Indonesia, Fakultas Sastra, Jakarta.
- Driscoll, D. L., & Brizee, A. (2017, Juli 25). *Evaluating print vs. internet sources.* Diunduh Februari 28, 2018, dari Purdue online writing lab:  
<https://owl.english.purdue.edu/owl/resource/553/04/>
- Evans, P. (2004). *Forms, folds, and sizes.* Gloucester: Rockport.
- Galikano, S. (2017, Mei 17). *Dahulukan kualitas naskah, bukan 'follower' penulis.* Diunduh Februari 28, 2018, dari CNN Indonesia:  
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160513183743-241-130576/dahulukan-kualitas-naskah-bukan-follower-penulis>
- Haley, G. (2014). *Sci-fi chronicles: A visual history of the galaxy's greatest science fiction.* Port Melbourne: Craftsman House.
- Haslam, A. (2006). *Book design.* London, UK: Laurence King.
- IKAPI. (2015). *Industri penerbitan buku indonesia: Dalam data dan fakta.* Jakarta: Ikatan Penerbit Indonesia.
- Israel, G. D. (2003, Juni). *Determining sample size.* Diunduh Maret 10, 2018, dari Tarleton State University:  
<https://www.tarleton.edu/academicassessment/documents/Samplesize.pdf>
- John, C. W. (2014). *Research design.* Thousand Oaks: SAGE Publications.

- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions* (5 ed.). Australia: Wadsworth.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2014). *Infografis: Kedasyatan cara bercerita visual*. Jakarta: Gramedia.
- Mahayana, M. S. (2005). *9 jawaban sastra indonesia*. Jakarta: Bening.
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical & contextual perspective*. Lausanne: AVA Publishing.
- Margianto, J. H., & Syaefullah, A. (2014). *Media online: Pembaca, laba, dan etika*. Jakarta: Aliansi Jurnalis Independen Indonesia.
- Masni. (2017, Februari 3). *Membongkar industri perbukuan nasional*. Diunduh Februari 28, 2018, dari MAP Corner:  
<https://mapcorner.wg.ugm.ac.id/2017/02/membongkar-industri-perbukuan-nasional/>
- Opara, E., & Cantwell, J. (2013). *Color works*. Singapore: PageOne Publishing.
- Putri, E. (2017, Juni 15). *The best independent bookstores in jakarta*. Diunduh Maret 8, 2018, dari The Culture Trip:  
<https://theculturetrip.com/asia/indonesia/articles/the-best-independent-bookstores-in-jakarta/>
- Rahardja, M. (2016, Oktober 15). *Indie bookshops recommended for all bookworms*. Diunduh Maret 8, 2018, dari Gogirl!:  
<http://www.gogirl.id/directory/style/indie-bookshops-recommended-for-all-bookworms-y36794.html>
- Roberts, A. (2006). *The history of science fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Safanayong, Y. (2006). *Desain komunikasi visual terpadu*. Jakarta, ID: Arte Intermedia.
- Samara, T. (2005). *Publication design workbook: A real-world design guide*. Gloucester: Rockport.
- Shadroff, N., & Noessel, C. (2012). *Make it so: Interaction design lessons from science fiction*. New York: Rosenfeld Media.
- Wijaya, P. (2017, 12 09). Sastra indonesia di era global. *Kompas*.
- Yuswohady. (2012). *Consumer 3000: Revolusi konsumen kelas menengah indonesia*. Jakarta: Gramedia.

