



### **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

### Buku

Andrian, F., Dalimartha, S. (2011). *Khasiat buah dan sayur*. Cimanggis, Depok: Penebar Swadaya.

Anggainsi S. L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Kumar, V., Cotran, R.S., & Robbins S.L. (2007). *Buku Ajar Patologi*. (7 ed.). Jakarta: EGC.

Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4 ed.). Boston, MA: Clark Baxter.

Lebowitz, J. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. Burlington, MA: Focal Press.

Messaris, P. (1997). *Visual Persuasion: The Role of Images in Advertising*. California: SAGE Publications, Inc.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. (M. Martin, Ed.). New York: HarperCollins.

Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Waltham, MA: Focal Press.

Sishertanto, T. (2016). *Latih gambar: Dasar-dasar komik*. (A. Susanto, Ed.). Jakarta: Grasindo.

Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design; for Games and Interactive Media*. Boca Raton, FL: CRC Press.

## **Jurnal**

Mulyawan, W. (2015). Three Dimensional Aspects of the Major Character in

Oscar Wilde's Vera. Diambil dari

<https://ejournal.usd.ac.id/index.php/JOLL/article/viewFile/368/315>

Smith, C. (2015). Motion Comics: the emergence of a hybrid medium. Diambil

dari <http://create.canterbury.ac.uk/13626/1/wvc-dc7-smith.pdf>

Harrison, D., W. (2014). Character design process. Diambil dari

<https://www.slideshare.net/davewilliamharrison/character-design-process>

## **Internet**

Bradley, S. (2011). Anatomy of a Modular Typographic Grid.

Diambil dari

<https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>

Hasan, A., M. (2017). Penyebab anak-anak tak suka makan sayur dan buah.

Diambil dari <https://tirto.id/penyebab-anak-anak-tak-suka-makan-sayur-dan-buah-ckEz>

Laila, R. (2015). Piaget dan Teori Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.

Diambil dari

<https://www.kompasiana.com/rofiqohlaila8/5539f9b96ea8348709da42ce/piaget-dan-teori-tahaptahap-perkembangan-kognitif>

Lestari, D. (2019). 5 Jenis Sayur Terbaik untuk Anak yang Wajib Ibu Tahu.

Diambil dari

<https://hellosehat.com/parenting/nutrisi-anak/jenis-sayur-untuk-anak-terbaik/>

Missio, E. (2015). Why Digital Comics Are Great For Kids, Plus 5 Ways To Discover And Read Them.

Diambil dari <https://www.cbc.ca/parents/learning/view/why-digital-comics-are-great-for-kids>

Nikolaeva, B. (2017). How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size.

Diambil dari

<https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>

Stanley, P. (2017). The Type Snob and how to turn into one.

Diambil dari

<https://thedesignteam.io/the-type-snob-f221969a884b>

Virdhani, R. (2017). Ahli gizi: Lebih dari 60 persen anak tak suka makan sayur.

Diambil dari

<https://www.jawapos.com/kesehatan/childrens/05/11/2017/ahli-gizi-lebih-dari-60-persen-anak-tak-suka-makan-sayur/>