



### **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

- Alwi, H. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Caputo, T. (1997). *How to Self-Publish Your Own Comic Book*. Watson-Guptill.
- Criticos, C. (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. UK: Cambridge University Press.
- Gordon, B. D. (1991). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- Hamzah, A. A. (1985). *Pengantar Bermain Drama*. Rosda Offset.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Loomis, A. (1947). *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook*. USA: Rockport Publishers.
- Rokhmansyah, A. (1998). *Studi Dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Graha Ilmu.
- S. Budhisantoso, F. H. (1991). *Serat Wredha Mudha Serat Ngelmu Sepiritisme*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soebachman, A. (2016). *Buku Pintar Raja/Tokoh, Keraton, & Candi di Tanah Jawa*. Yogyakarta: Syura Media Utama.

Stan Lee, J. B. (1978). *How To Draw Comics The Marvel Way*. Atria Books.

Stephen Pentak, D. A. (2016). *Design Basics*. Cengage Learning.