

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, L. (2014). Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Gondonomo. (2013). Manusia dan Kebudayaan Han. Jakarta: Kompas.
- Gumelar, M. S. (2011). Comic Making: Membuat Komik.
- Hurlock, Elizabeth B.. 2003 Psikologi Perkembangan. Jakarta. Erlangga
- Hale, G. (2013). The Practical Guide to Feng Shui. Leicestershire: Southwater.
- Irwanto (2006). Focused Group Discussion (FGD): Sebuah Pengantar Praktis. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Landa, R. (2014). Graphic design solution (5th ed.). Boston: Clark Baxter.
- Love, C., Withers, A. (2015). Guide to Self Publishing Comics How to Create and Sell Comic Books, Manga, and Webcomics. Watson Guptill Publications.
- Maharsi, I. (2018). PENCIPTAAN ILUSTRASI BUKU “WAYANG BEBER WONOSARI”. DeKaVe, 11(2), 24-34.
- Mamik, D. (2015). Metodologi Kualitatif. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- McCloud, Scott. (2001). Reinventing Comics. New York: HarperCollins Publishers.
- Nio, J. L. (1961). Peradaban Tionghoa Selajang Pandang. Jakarta: Keng Po.
- Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. Waltham: Focal Press
- Yusuf, A. M. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan. Prenada Media.
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 2 (2), 123-134.

Jurnal

Wijaya, E. T., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Komik Digital Berjudul “Mimpi Cho” Dengan Tema Konservasi Alam. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1 (2), 11.

Website

Artha, H.A. (2022, 30 November). Ketahui Dulu 5 Manfaat Ilustrasi dalam Buku Anak, yuk!.<https://www.lintashaba.com/gaya-hidup/parenting/beli-buku-untuk-anak-yukketahui-dulu-5-manfaat-ilustrasi-dalam-buku-anak>

Wijaya, A. I. (2009, 26 Januari). Generasi Muda Tionghoa Kurang Minati Budayanya.

<https://nasional.kompas.com/read/2009/01/26/0037540/generasi.muda.tionghoa.kurang.minati.budayanya>

