

Daftar Pustaka

- Aditya, C. (2023, June). Examining Color Intensity Shift in Animated Films for the Development of the 'Color Script Generator' Application. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 10(1), 43-55.
<https://doi.org/10.24821/ijcas.v10i1.6755>
- Ajidarma, S. G. (2011). *Panji Tengkorak Comic Books*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Altoviah Nuha Belvar, R. V. (2024). Problematika Keterampilan Membaca pada Generasi Z. *Jurnal Sosial dan Humaniora*.
- Anjumi Kholifatu Rahmatika, F. P. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Azis, M. H. (2018). *PEMBANGUNAN EKONOMI & PEMBERDAYAAN MASYARAKAT (Strategi Pembangunan Manusia dalam Perspektif Ekonomi Lokal)*. Makassar: Pustaka Taman Ilmu .
<http://eprints.unm.ac.id/10706/>
- Baksin, A. R. (2019). Pengemasan Pemberitaan Jurnaliskomik di Instagram . *Prosiding Journalistik*.
- Belinda, Y. (2020). *Who, What, Why: Jurnalis Komik*. Whiteboard.
- Brewer, R. L. (2019). *Novel & Short Story Writer's Market*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books Publisher.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.

- Chalik, I. (2020). *Kualitas SDM Indonesia Masih Rendah*. Bengkulu: Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional.
- Chin-Lung Hsu, H.-P. L.-H. (2006). Adoption of the mobile Internet: An empirical study of multimedia message service (MMS). *Science Direct*.
- Devega, E. (2017). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. Jakarta: Kominfo.
- Fine, M. R. (2002). Beta testing for better software. *John Wiley & Sons*.
- Freixa, P. (2018). *Content Access, Storytelling, and Interactive Media*. In: Pérez-Montoro, M. (eds) *Interaction in Digital News Media*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96253-5_2
- Foxman, M. (2017). The playful newsroom: Iterating and reiterating the news and its publics. *First Monday*.
- Goethe, O. (2019). Timings in games and gamification. *Gamification mindset*.
- Gumelar, M. (2007). *Comic Making*. Tangerang: michaelgumelar.blogspot.com.
- Handoko, T. (2022). *Yang Unik dari Jurnalisme Komik*. Jakarta: Remotivi Pusat Kajian Media dan Komunikasi.
- Halilintarsyah, O. (2021). Ojek Online, Pekerja atau Mitra? *Komisi Pengawas Persaingan Usaha*. <https://doi.org/10.55869/kppu.v2i.24>
- Hart, J. (2011). *Story Craft : The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction*. London: University of Chicago Press.
- Herliyana Rosalinda, K. S. (2019). Nilai Nasionalisme dalam Komik: Kajian Semiotika Komik Rengasdengklok. *Jurnal Desain*.
- Jani Merikivi, D. N. (2016). Understanding perceived enjoyment in mobile game context. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Jiang, G. & Zhi, M. (2022). Asystematic literature review of how newsgames explore a new path in the cross-cultural communication. *Advances in*

Social Science, Education and Humanities Research.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220105.244>

- Juliarto, R. (2021). *Apa Itu Programming? Berikut Penjelasan Lengkapnya*. Jakarta: Dicoding.
- Jouni Smed, P. S. (2021). *Handbook on Interactive Storytelling*. Finlandia: John Wiley & Sons.
- Karlsson, R. F. (2015). The Gamification of journalism. *Academia. Edu*.
- Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2014). *The elements of journalism: What*
- Loomis, A. 1947. *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.
- Marlini, M. I. (2019). Pembuatan Komik Literasi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*.
- Maulida, L. (2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Jakarta: Tek.id. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comis*. New York: Harper Collins Publisher.
- McQuail, D. (2011). *Teori Kominikasi Massa McQuail McQuail's Mass Communication Theory*. Salemba Humanika.
- Melanie C. Green, K. M. (2014). Interactive Narratives: Processes and Outcomes in User-Directed Stories. *Journal of Communication*.
- Ni Kadek Karisma Dewi, N. N. (2022). The Secret Art of Comedy Manga: Analisis Struktur Kishotenketsu Pada Komik Populer Jepang. *Demandia*.
- Nurmana, A. H. (2022). *Menggambar Komik: Konsep, Pengertian, Unsur dan Langkah*. Jawa Tengah: Universitas STEKOM.
- Rahmanita Ginting, A. Y. (2021). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial : Saring Sebelum Sharing*. Insania.
- Randy Duncan, M. R. (2015). *Creating Comics as Journalism, Memoir, and Nonfiction*. New York: Taylor& Francis.

- Richard Schwier, E. R. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Rifda, A. (2022). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*. Jakarta: Gramedia.com
- Rivaldi Takalelumang, J. J. (2019). Implementation of Journalistic Code of Ethics in Online Media Komunikasi Sulut. *E Journal UNSRAT*.
- Sailar, I. (2023). *Kondisi Literasi Indonesia yang sedang Tidak Baik-Baik Saja*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Retrieved September 20, 2023 <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3917/kondisi-literasi-indonesia-yang-sedang-tidak-baik-baik-saja>
- Samsuri, B. N. (2013). *PERS Berkualitas, Masyarakat Cerdas*. Jakarta: Dewan Pers.
- Setiawan, N. (2006). STRUKTUR KETENAGAKERJAAN DAN PARTISIPASI ANGKATAN KERJA DI PEDESAAN INDONESIA . *Jurnal Unpad*. Retrieved September 19, 2023 <http://jurnal.unpad.ac.id/kependudukan/article/view/4028>
- Setiawan, A. (2019). *Pelopor Jurnalisme Komik di Indonesia*. Historia.
- Setta Ramadaniati, D. A. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *INTEGER: Journal of Information Technology*.
- Sevima, F. (2020). *Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip*. Sentra Vidya Utama.
- Shan Carter, A. C. (2006). *The Jobless Rate for People Like You*. New York: The New York Times.
- Siliute, A. W. (2023). *Interactive Level Design and Immersion A study of Player Experience in Genshin Impact . Uppsala Universitet*.
- Sheykal, L. (2024). *Alur Adalah: Pengertian, Tahap, dan Macam*. Jakarta: Media Indonesia.
- Shofwan Hanief, S. M. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*. Yogyakarta: ANDI.

- Siregar, R. (2017). *Sumber Daya Manusia dalam Pembangunan Nasional. Academia.*
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan.* Yogyakarta: UNY Press.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.* Yogyakarta: Andi.
- Sulaeman, A. R. (2019). *Peluang Jurnalisme Dakwah di Era Digital. Internasional Journal Of Communications and Sosial Science.*
- Syadila, F. (2021). *Entertainment Dunia Perpustakaan di Era 4.0: Meningkatkan Minat Baca dengan Menjadikan Perpustakaan Sebagai Tempat atau Pusat Informasi yang Menghibur. Jurnal Pustaka Budaya.*
- Theodora, A. (2021). *Krisis Kerja Layak.* Jakarta: Kompas.com.
<https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2021/06/24/krisis-kerja-layak>.
- Tony Caputo, A. C. (1997). *How to Self-Publish Your Own Comic Book.* New York.: Watson-Guptill.
- Wijayanto, N. K. (2021). *Kolaborasi Sebagai Kunci: Membumikan Kompetensi Literasi Digital Japelidi. Kementerian Komunikasi dan Informatika, Japelidi, Siberkreasi.*