



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

- Fairrington, B. (2009). *Drawing Cartoons & Comics For Dummies*. Indiana: Willey Publishing.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic*. New York: HarperCollins Publisher.
- Meskin, A., & Cook, R. T. (2012). *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. UK: Blackwell Publishing.
- Nugroho, J. (2012, October 13). Retrieved January 10, 2016, from <http://sumbar.antaranews.com/berita/430/bangsa-indonesia-kurang-terbuka-terhadap-budaya-lokal.html>
- Petty, J. (2006). *A Brief History of Comic books*. Texas: HeritageAuctions.
- Putra, R. M. (2011, December). Komik Indonesia dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Tetap Berkanjang di Era The New Media. *Ultimart, IV(2)*, 147.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Elvisier.
- Balikpapan, (n.d.). Retrieved January 22, 2016, from <http://balikpapan.go.id/read/46/sejarah>
- Miksic, J. (1996). *Indonesian Heritage: Ancient History*. Singapore: Gorlier Int International Inc
- Albrecht, C. (2008, July 30). The Rise of Motion Comics Online. Retrieved January 10, 2016, from <http://newteevee.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>
- Long, G. (2008). *Motion Comics A State of the Art*. Retrieved January 22, 2016, from <http://guttergeek.com/archives/2008/page160/motioncomics/motioncomics.html>
- hms.DI* (n.d.). Retrieved Mei 16, 2016, from [umas.kutai-kartanegara.kab.go.id/read/news/2013/7763/perkawinan-bangsawan-kutai-disimulasikan.html](http://umas.kutai-kartanegara.kab.go.id/read/news/2013/7763/perkawinan-bangsawan-kutai-disimulasikan.html)
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art*. New York: Watson-Guption.
- Rukardi. (2007, 9 8). *Komik Indonesia Dilumat Manga*. Diakses pada tanggal 12 Januari 2016, dari <http://www.suaramerdeka.com/harian/0709/08/bud03.htm>

Booker, M. K. (2014). *Comics through Time : a history of icons, idols and ideas* (Vol. 4). California: ABC-CLIO.

Commagreens, D. (2009, 11 30). *FAVORITE SHAPE REVEALS PERSONALITY*. Diakses pada tanggal 20 Mei 2016, dari <http://weeklyworldnews.com/headlines/14008/favorite-shape-reveals-personality/>

Putra, R. M. (2011, December). Komik Indonesia dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Tetap Berkanjang di Era The New Media. *Ultimart, IV*(2), 147.

Beauchamp, D. (n.d.). Retrieved Mei 16, 2016, from <http://www.daveybeauchamp.com/wp-content/uploads/2011/10/Ages-of-Comics-Davey-Beauchamp.pdf>



UMN