

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Z. (2022, September 18). *Lukisan Dua Gunung Tino Sidin, Inspirasi Anak Indonesia*. Times Indonesia. <https://timesindonesia.co.id/pendidikan/428775/lukisan-dua-gunung-tino-sidin-inpirasi-anak-indonesia>
- Awalini, T., Yanuartuti, S., & Sabri, I. (2023). Problematika kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan menggambar bebas. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(6), 4143. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i6.12465>
- Basmatulhana, H. (2022, September 6). *7 Manfaat Komik Dalam Dunia Pendidik, Apa Saja?*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6274618/7-manfaat-komik-dalam-dunia-pendidikan-apa-saja>.
- Cullen, K. (2012). *Design elements, typography fundamentals: A graphic style manual for understanding how typography affects design*. Flexibound.
- Eisner, W. (1985). *Theory of comics and sequential art*. Poorhouse Press.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic making: Cara membuat komik*. Jakarta Indeks.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization. *Kritika Kultura*, 29, 174-178. https://barnettcenter.osu.edu/sites/default/files/2019-08/webtoon_as_a_new_korean_wave.pdf
- Joesoef, D., & Subroto S. M. (2014). *Tino Sidin: Guru gambar dan pribadi multi-dimensional*. Lukman Offset.
- Landa, R. (2001). *Graphic design solution*, (2nd ed.) OnWord Press.
- Lee, H. (2010). *Biography: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Lee, S., & Buscema, J. (1978). *How to draw comics the marvel way*. Marvel Fireside Books.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia kreatif tanpa batas*. Kata Buku.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.

- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. William Morrow Paperbacks.
- Meilani, M. (2013). Teori warna: penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 327-332. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Permendikbud 56/2022, calon guru harus lulusan sarjana pendidikan. (2023). *Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*. Diakses pada tanggal 2 April 2025, dari <https://mahadewa.ac.id/permendikbud-56-2022-calon-guru-harus-lulusan-sarjana-pendidikan/>
- Rahman, M. S. (2019). Aplikasi rekapitulasi kuesioner hasil proses belajar mengajar pada STMIK Indonesia Banjarmasin menggunakan Java. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 165. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2231>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, N. (2020). Kajian industri komik daring Indonesia: Studi komik *Tahilalats*. *Jurnal Senirupa Warna*, 8(1), 3-9. <https://doi.org/10.36806/.v8i1.79>
- Rutta, C. B., Schiavo, G., Zancanaro, M., & Rubegni, E. (2020a). Collaborative comic-based digital storytelling with primary school children. *Proceedings of the Interaction Design and Children Conference*, 426–437. <https://doi.org/10.1145/3392063.3394433>
- Setiawan, A. & Angge, I.C (2021). Tino sidin sebagai perintis apresiasi seni rupa Indonesia. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 2(1),66. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala/article/view/41245/35563>
- Soedarso, N. (2015a). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Swakitani, K. (2024, Januari 31). *Teks Biografi: Pengertian, Ciri-Ciri, Struktur & Contoh | Bahasa Indonesia Kelas 10*. ruangguru. Diakses dari <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-unsur-teks-biografi>.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 660-666. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>