

DAFTAR PUSTAKA

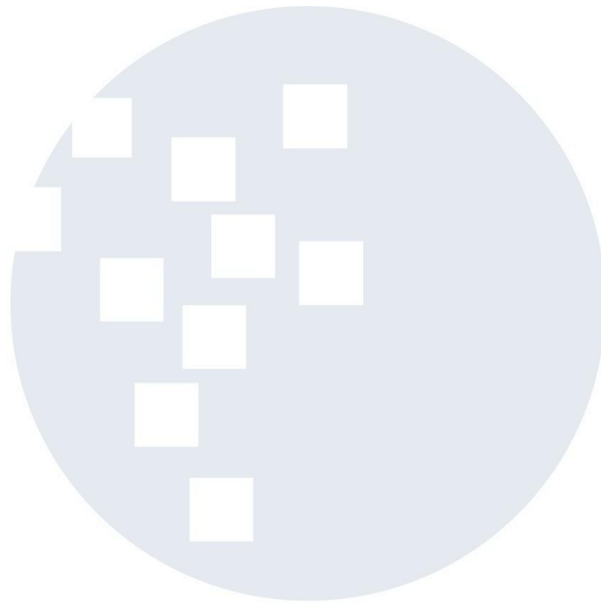
- Alam, A. T. (2021). Karya Rayna Berjudul Little Things Mean a Lot; Berikan Pengetahuan Bahaya Pandemi COVID-19 Melalui Komik Digital. *IGM TV News*. <https://www.igmtvnews.com/2021/02/karya-rayna-berjudul-little-things-mean-a-lot-berikan-pengetahuan-bahaya-pandemi-covid-19-melalui-komik-digital/>
- allKthings! Indonesia. (2017). *Keren Banget, Ini Detail Album Repackage EXO! Ada Komiknya!* Kumparan. <https://kumparan.com/allkthings-indonesia/keren-banget-ini-detail-album-repackage-exo-ada-komiknya>
- Anggreini, R. D. (2024). Generasi Muda Pancasila: Bina Karakter Bangsa Dengan Pembelajaran Interaktif. *Kumparan*. <https://kumparan.com/ristya-dewi/generasi-muda-pancasila-bina-karakter-bangsa-dengan-pembelajaran-interaktif-23HNWDvdBFX/4>
- BAPPERIDA. (2019). *Komik Digital*. Badan Perencanaan Pembangunan, Riset Dan Inovasi Daerah. <https://bapperida.wonogirikab.go.id/index.php/komik-digital/#:~:text=Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,action%2C dan masih banyak lagi.>
- Basmatulhana, H. (2022). *Ketahui Jenis-Jenis Sampling Agar Tak Salah saat Penelitian*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6140687/ketahui-jenis-jenis-sampling-agar-tak-salah-saat-penelitian>
- Bentri, S. A., Magh'firoh, R. H., & Arsyam, S. F. (2023). Perancangan Komik Digital untuk Mengedukasi Remaja tentang Isu Pembajakan Film. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 297–306. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.7130>
- Chan, C. K. Y., & Lee, K. K. W. (2023). The AI generation gap: Are Gen Z students more interested in adopting generative AI such as ChatGPT in teaching and learning than their Gen X and millennial generation teachers? *Smart Learning Environments*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00269-3>
- CNBC Indonesia. (2025). *Banyak Perusahaan Pecat Karyawan Gen Z di 2024, Ini Alasannya*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20250106145103-33-601085/banyak-perusahaan-pecat-karyawan-gen-z-di-2024-ini-alasannya>
- Dewi, A. C. (2024). KOMIK DIGITAL SEBAGAI SARANA PELESTARIAN SASTRA DAN BUDAYA LOKAL. *Jurnal Sultra Elementary School Kajian Pendidikan*, 5(2). <https://ejournal.unsultra.id/index.php/JSES/article/view/182>
- Dihni, V. A. (2022). Indeks Literasi Digital Menurut Kelompok Pengeluaran Bulanan. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi*,

- Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Fajira, S. R. E., Ichwanto, M. A., & Sokhe, A. (2024). Menggali Potensi: Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Moving Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 17–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3269>
- Fauzia, F. E. A. (2021). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia kelas XI MA Zumrotul Wildan Jepara Tahun Ajaran 2020/2021. *Perpustakaan IAIN Kudus*, 1–23. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repository.iainkudus.ac.id/6478/5/BAB II.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repository.iainkudus.ac.id/6478/5/BAB%20II.pdf)
- Gisha, S., & Putri, V. K. M. (2021, August 12). Jataka Mala, Kisah Kehidupan yang Tergambar di Relief Candi Borobudur. *Kompas*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/12/132625869/jataka-mala-kisah-kehidupan-yang-tergambar-di-relief-candi-borobudur>
- Herman, T. (2017). *EXO Goes All Out Teasing Fans With Upcoming “Power” Release*. Billboard. <https://www.billboard.com/music/music-news/exo-the-war-power-teaser-videos-new-release-7949841/>
- Humas Universitas Ma Chung. (2024). *Belajar Pentingnya Etika di Dunia Kerja*. Universitas Ma Chung. <https://machung.ac.id/berita/pentingnya-etika-di-dunia-kerja/>
- Hutapea, T., Pasaribu, M., Pardosi, Y. P., & Sitepu, Y. K. (2025). Integrasi Konsep Cinta Kasih, Nilai Pancasila dan Delapan Jalan Kebenaran Berdasarkan Kitab Tripitaka dalam Konteks Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–23. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1742/1565>
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & Zaharani, H. (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *Jurnal Sains Komputer Dan Informatika*, 5(1), 1–11. <https://www.tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti/article/view/295/273>
- IDEO.org. (2015). THE FIELD GUIDE TO HUMAN-CENTERED DESIGN. In *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELES_TARI
- Julyo. (2021). *Mengenal Ajaran Dalam Agama Buddha*. Binus University. <https://student-activity.binus.ac.id/kmbd/2021/06/mengenal-ajaran-dalam-agama-buddha/>
- Kemdikbud. (n.d.). *Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan (EYD)*. <https://ejaan.kemdikbud.go.id/>
- Learnmentalmodels.co. (n.d.). *The Rule of Three: A Powerful Tool for Decision Making, Communication, and Problem-Solving*.

- <https://learnmentalmodels.co/models/rule-of-three-model>
- Lupton, E. (2010). *Thinking with Type, 2nd revised and expanded edition: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students* (p. 224).
http://books.google.com/books?id=Y_NVRQAACAAJ&pgis=1
- lzyvisual. (2024). *Media Interaktif: Pengertian, Manfaat, Ciri, dan Contohnya*.
<https://www.lzy.co.id/post/media-interaktif-adalah>
- Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). *Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar*. 14(1), 1215–1224.
- Navarro-Carrillo, G., Alonso-Ferres, M., Moya, M., & Valor-Segura, I. (2020). Socioeconomic Status and Psychological Well-Being: Revisiting the Role of Subjective Socioeconomic Status. *Frontiers in Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01303>
- Ni'mah, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati. *Skripsi Thesis, UIN WALISONGO SEMARANG*, 1(1), 188.
[https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16364/1/1703096065_Lailatun Ni_mah_Lengkap Tugas Akhir - Lailatun Ni_mah.pdf?utm_source=chatgpt.com](https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16364/1/1703096065_Lailatun_Ni_mah_Lengkap_Tugas_Akhir_-_Lailatun_Ni_mah.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Purwaningsih, N. M. W., Nerawati, N. G. A. A., & Wariati, N. L. G. (2022). ETIKA SOSIAL BUDDHISME DALAM KITAB SUTTA PITAKA (Kajian Filsafat). *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 13(1), 13–23.
<https://doi.org/10.25078/sanjiwani.v13i1.998>
- Qothrunnada, K. (2021). 7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- School of Computing Telkom University. (2024). Apa Itu Website? Ini Pengertian Website dan Jenis-Jenisnya. In *Bachelor of Informatics*.
<https://bif.telkomuniversity.ac.id/website-adalah/>
- Somantri, A. (2024). *Fenomena Gen-Z: Tantangan Mentalitas dan Soft Skill di Era Digital*. KabarUMBdg.
https://umbandung.ac.id/kabar_umbdg/berita/fenomena-gen-z:-tantangan-mentalitas-dan-soft-skill-di-era-digital
- Stekom. (n.d.). *Sarnath*. Stekom.Ac.Id.
[https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Sarnath#:~:text=Sarnath \(atau disebut juga Mrigadava,%2C di Uttar Pradesh%2C India.](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Sarnath#:~:text=Sarnath (atau disebut juga Mrigadava,%2C di Uttar Pradesh%2C India.)
- Suyatno, T. (2024). *MAKNA JATAKAMALA PADA CANDI BOROBUDUR BAGI UMAT BUDDHA KABUPATEN GUNUNG KIDUL*. 7(2).
<https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/vidyawertta>
- Tanoko, D. S., & Saputro, G. E. (2019). Perancangan Transformasi Komik Digital “Sing Bahu Rekso” ke dalam Format Cetak. *Citrakara*, 1(01), 113–124.
<https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/2607/1572%0Ahttps://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/2607%0Ahttp://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/2607>
- Tim Buddha Wacana. (2022a). *Kekuatan Kebijakan (Pañña Bala)*.

- Kementerian Agama Republik Indonesia.
<https://kemenag.go.id/buddha/kekuatan-kebijaksanaan-pantildentildea-bala-8g08s1>
- Tim Buddha Wacana. (2022b). *Menumbuhkan Karma Baik Dalam Hidup*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
<https://kemenag.go.id/buddha/menumbuhkan-karma-baik-dalam-hidup-ffj4tc>
- Tim Buddha Wacana. (2022c). *Pancasila, Moralitas Umat Buddha*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
[https://kemenag.go.id/buddha/pancasila-moralitas-umat-buddha-of9p28#:~:text=dari yang lain.-,Moralitas dan etika di dalam agama Buddha dikenal sebagai sīla,pikiran%2C ucapan dan jasmani\).](https://kemenag.go.id/buddha/pancasila-moralitas-umat-buddha-of9p28#:~:text=dari yang lain.-,Moralitas dan etika di dalam agama Buddha dikenal sebagai sīla,pikiran%2C ucapan dan jasmani).)
- Tim Buddha Wacana. (2022d). *Pancasila, Moralitas Umat Buddha*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
<https://kemenag.go.id/buddha/pancasila-moralitas-umat-buddha-of9p28>
- Tim Buddha Wacana. (2023a). *Dhammasavananisamsa*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
<https://kemenag.go.id/buddha/dhammasavananisamsa-g0o8bl>
- Tim Buddha Wacana. (2023b). *Menjadi Pejuang Dhamma*. Kementerian Agama Republik Indonesia. <https://kemenag.go.id/buddha/menjadi-pejuang-dhamma-RRieb>
- Tim Buddha Wacana. (2024). *Jauhi Kekerasan, Tebarkan Cinta Kasih dan Kasih Sayang*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
<https://kemenag.go.id/buddha/jauhi-kekerasan-tebarkan-cinta-kasih-dan-kasih-sayang-YPQBB>
- Times Indonesia. (2024). *Pendidikan Akhlak dan Moral Bagi Gen Z*. Times Indonesia. <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/514548/pendidikan-akhlak-dan-moral-bagi-gen-z>
- USC Libraries. (2025). *Cara Membaca Komik*. USC Libraries.
https://libguides-usc-edu.translate.google/c.php?g=1312362&p=9649405&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=Western comic pages are read,Z shape as shown below.
- Utama, F. S. (2020). *Pengembangan Media E-Learning Interaktif Berbasis Web di Masa Pandemi Covid-19 di MTs Negeri 1 Lebak*. Kemenag RI BDK Jakarta. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/pengembangan-media-e-learning-interaktif-berbasis-web-di-masa-pandemi-covid-19-di-mts-negeri-1-lebak/>
- Vidya, D., & Utami, S. (2024). Pendidikan Karakter dalam Pandangan Agama Buddha. *Vijjacariya: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Buddhis*, 11(1), 11–19. <https://doi.org/10.69835/vjp.v11i1.488>
- Wongso, L., & Erlyana, Y. (2020). Perancangan Light Novel Sitti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air. *Jurnal Titik Imaji*, 3(1), 26–37.
<http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Yuliaqanita, A., Amanda, R., Salsabila, R., Khoirunisa, S., & Komunikasi, D. (2024). *Analisis Elemen Visual Pada Komik “Pupus Putus Sekolah.”*

04(01), 16–32. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
Yusuf, M. (2024). *Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan dan Efektivitas Belajar*. SMAN 1 Bantan.
<https://www.smansatubantan.sch.id/berita/detail/22/pembelajaran-interaktif-meningkatkan-keterlibatan-dan-efektivitas-belajar/>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA