

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *The Visual Dictionary of Graphic Design*. AVA Publishing SA.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Penerbit Nuansa Cendekia.
- Ardhianto, P. (2014). Makna Tipografi Onomatopoeia pada Komik “Tigan Ngasak Batavia.” *Jurnal Seni Budaya*, 12(1), 71–79.
- Armadiredja, G. (2012). *Komik di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan Antara Komik Lokal dengan Komik Asing*. [Www.Academia.Edu](http://www.academia.edu).
- Barthes, R. (2012). *Elemen-elemen Semiologi*. Jalasutra.
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. PT. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*. PT. Bentang Pustaka.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2020). Analisis Aktivasi Belajar Daring Mahasiswa pada Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Johana, M., & Widayanti, A. (2007). Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif Bagi Siswa SMP. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 28–34.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Rajawali Press.
- Mataram, S. (2017). *Struktur Visual Komik*. UNS Press.
- McCloud, S. (2002). *Understanding Comics*: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Moerdisuroso, I., Wardhani, C. K., Bangun, S. C., Effendy, E. F., Os, A., Tridjata, C., Mudjiati, Djana, I. W., & Kherid, Z. Y. A. (2017). *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa UNJ.
- Mulyati, L. (2016). Pengembangan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan

- Menulis Teks Anekdot. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194.
- Purwanto, A., Ashari, M., Pramono, R., & Santoso, P. B. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Conselling*, 2(1), 1–13.
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP Universitas Riau*, 5(1), 1–15.
- Sabri, A. (2004). *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Pedoman Jaya.
- Saptaria, R. El. (2005). *Acting Handbook, Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater*. Rekayasa Sains.
- Saraceni, M. (2003). *The Language of Comics*. Routledge.
- Scott, C. A. (2011). *Comics and Conflict: War and patriotically themed comics in American cultural history from world war II through the Iraq war*. Loyola University Chicago.
- Setiawan, M. N. (2002). *Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya Dwi Koendoro*. PT. Kompas Media Nusantara.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1, 1–3.
- Terry, F. (2008). *New Media:An Introduction*. Oxford University Press.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yuliana. (2020). Corona Virus Disease (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellnes and Healthy Magazine*, 187–192.