

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aaseng, Maury. (2020), *The Art of Comic Book Drawing.*, Walter Foster, United States.

Hart, Christopher. (1995), *How to Draw Comic Book Heroes and Villains.*, Watson-Guptill, New York.

Novakovich, Josip. (1998), *Writing Fiction Step By Step.*, Story Press, United States.

Skripsi

Zona, W. A. (2019). Perancangan Informasi Silek Harimau Seni Beladiri Sumatera Barat Melalui Media Komik *Webtoon* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia). <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2115/>, Diakses pada 5 April 2024.

Jurnal

Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. Jurnal Ecogen, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>, Diakses pada 29 Mei 2024.

- Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 403-410. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/konstelasi/article/view/5334>, Diakses pada 4 Oktober 2024.
- Dar, A., Irfan, S. A., Khan, F. U., & Rahman, Z. (2023). Reading the Visual Narrative: Webtoons as a Pathway for Literacy Development and Social Entrepreneurship. *Journal of Policy Research*, 9(2), 793-800. <https://jprpk.com/index.php/jpr/article/view/400>, Diakses pada 23 April 2024.
- Hutagalung, D. D., Hanifurohman, C., & Baskhara, D. R. (2024). Bot Sistem Rekomendasi Webtoon Dengan Metode User-Collaborative Filtering Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor (KNN). *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 2(4), 751-758. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/4511>, Diakses pada 5 Oktober 2024.
- Khusuma, P., & Sunarti, V. (2021). Peranan Metode Pelatihan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Taekwondo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4895-4901. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1710>, Diakses pada 22 Mei 2024.
- Lee, E., Choi, M., & Kim, C. (2015). *A Study on Kitschy Characteristics and its Consumer s of Webtoon*. *Journal of Korea Multimedia Society*, 18(8), 980-987. Diakses dari <https://koreascience.kr/article/JAKO201531736553136.pdf>, 29 Mei 2024.
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Banowati, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi “Iklim, Musim, dan

Cuaca”. Jurnal Sinestesia, 13(1), 93-104.
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/299>, Diakses pada 24 Mei 2024.

Safaat, R. A. (2023). Tindakan *Bullying* di Lingkungan Sekolah yang Dilakukan Para Remaja. Jurnal Global Ilmiah, 1(2), 97-100.
<https://jgi.internationaljournallabs.com/index.php/ji/article/view/13>, Diakses pada 26 Mei 2024.

Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. Nirmana, 7(1). Diakses dari <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16441>, 12 Maret 2024.

Zahra, A. (2021). *Picture Book* Visualisasi Multikulturalisme Untuk Anak Usia 7-9 Tahun. Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual, 1(1), 42-47.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/qualia/article/view/29209>, Diakses pada 23 April 2024.