

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka

Darmaprawira, Sulasmi. 1989. Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.

Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Bogor. Prenadamedia Group

McCloud, Scott. 2006. Making Comics Storytelling Secrets Of Comics, Manga and Graphic Novels. New York. Harper.

Mudini & Salamat Purba. 2009. Pembelajaran Berbicara. Jakarta. Depdiknas.

Sudiana, Dendi. Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana. Mediator: Jurnal Komunikasi, vol. 2, no. 2, 2001, pp. 325-335.

Tarigan, Henry Guntur. 1981. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.

Trimmo. 1997. Media Pendidikan. Jakarta. Depdikbud.

Jurnal Telkom University

Dwiputri, Asri, and Wirania Swasty. "Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital." *Journal of Visual Art and Design*, vol. 11, no. 1, 2019, pp. 35–44.

Hidayat, Dicky, and Desa, Mohd. Asyiek. (2019) "Comparison of Narrative Structure between Pantun and Comics of Lutung Kasarung through Analysis of Nuclear Unit Based on Joseph Campbell's theory." *Proceedings of the 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018*, Atlantis Press

Isa Pramana Koesoemadinata, M. (2020) Sundanese and Modernity in Sci-fi Comic (Case Study : Astahiam Nyasab series of Sundanese Magazine Mange in 1986). Proceedings of the First Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities, CONVASH, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia.

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. CommIT Journal: Communication and Information Technology, 11(1), 17–24.

Jurnal Akademik Lainnya

Muttaqin, Muhammad Rizqi, et al. “Manipulasi Persepsi Warna.” EProceedings of Art & Design, vol. 7, no. 2, 2020.

Suciati, Sumarti, ling Sunarti. “Media Pembelajaran Berbasis Webtoon Untuk Menafsirkan Pandangan Pengarang Dalam Novel.” J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya,) Vol 6, No 1, 2018

Wati, Rosma. (2019). Upaya Meningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Nurul Ibadah Kota Jambi. Jurnal Ilmiah Dikdaya. 9. 114.

Artikel Internet

<https://economy.okezone.com/read/2019/04/14/320/2043357/keinginan-anak-muda-ri-berwirausaha-lebih-tinggi-dibandingkan-filipina-dan-vietnam> (Diakses pada tanggal 21 April 2021 pada jam 5:25 WIB)

<https://kreativv.com/buku/balon-kata/> (Diakses pada tanggal 10 Mei 2021 pada jam 11:56 WIB)

<https://nasional.kompas.com/read/2020/10/26/17100961/hadapi-bonus-demografi-indeks-pembangunan-pemuda-indonesia-masih-sangat?page=all> (Diakses pada tanggal 21 April 2021 pada jam 5:41 WIB)

<https://www.ut.ac.id/en/node/1999> (Diakses pada tanggal 09 Agustus 2021 pada jam 09:11 WIB)

<https://www.idntimes.com/life/relationship/bayu/cara-terbaik-menginspirasi-orang>

(Diakses pada tanggal 22 Maret 2021 pada jam 10:14 WIB)

<https://www.indotelko.com/read/1579568811/line-webtoon> (Diakses pada tanggal

20 Maret 2021 pada jam 11:40 WIB)

<https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial.html> (Diakses pada tanggal 10 Mei 2021 pada jam

11:54 WIB)

<https://www.merdeka.com/uang/jumlah-wirusaha-indonesia-jauh-di-bawah-malaysia-dan-thailand.html> (Diakses pada tanggal 08 Agustus 2021 pada jam

17:24 WIB)