

## DAFTAR PUSTAKA

- Dameria, Anne. (2007). *Panduan Dasar Warna untuk Desainer Industri Grafika*. Bandung: Link & Match Graphic.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Harahap, Syahrin. (2014). *Metodeologi Studi Tokoh dan Penulisan Biografi*. Bandung: Prenadamedia Group.
- Holzschlag, Molly E. (2003). *Creating Color Scheme*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Prenadamedia Group.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrianto, Adi. (2005). *Huruf Display dengan Komputer dan Manual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Leye, Francis. (2014). *Writing the Kind of Book People Want to Read*. Raleigh: Stanop International
- Nugraha, Pepih. (2013). *Ranjau Biografi*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka
- Maharsi, Indria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

- Rustan, Surianto. (2009). *Dasar dan Penerapannya*. Bandung: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arif S, dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Raja Grafindo Yogyakarta.
- Siregar, Aminudin TH. (2010). *Sang ahli gambar: sketsa, gambar & pemikiran S. Sudjojono*. Tangerang: S. Sudjojono Center & Galeri Canna.
- Soewardoken, Didit W. (2019). *Metode Penelitian DKV*. Yogyakarta: PT. Kanisius
- Sukirno. (2016). *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjojono. (2017). *Cerita Tentang Saya dan Orang-orang Sekitar Saya*. Yogyakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sumirat, Reza. (2017). *Desain Karakter: Untuk komik/cergem, video game, animasi, mascot dan mainan*. Mandiri:  
[www.nulisbuku.com](http://www.nulisbuku.com)
- Tanzeh, Ahmad. (2018). *Metode Penelitian*. Tulungagung: Akademia pustaka.

**Sumber Lain:**

- Cenadi, Christine Suharto. (1999). *Nirmana Vol.1; Elemen-Elemen Dalam Komunikasi Visual*. Disertasi Doktor Universitas DeKristen Petra: tidak diterbitkan.

- Daud, Safari. (2013). *Antara Biografi dan Historiografi, Analisis*, Vol 13 (1). <<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/analisis/article/view/688/583>> Diakses [30 Maret 2021].
- Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). *Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak*. eProceedings of Art & Design, 2(3).
- Fajarriny, Erry. (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Gizi Bagi Calon Ibu di Kota Bandung*. Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan.
- Fatmawaty, Riryn. (2017). *Memahami Psikologi Remaja*, Jurnal *Reforma Vol. VI No. 02*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNISLA: LITBANG PEMAS UNISLA
- Firdaus, M. F., Melga, B., & Aditya, D. K. (2016). *Perancangan Buku Visual Sejarah Dan Filosofi Topeng Cirebon*. eProceedings of Art & Design, 3(3).
- Indricahya, Erwin. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Cisadane*. Skripsi S-1 Ilmu Komunikasi Visual, UMN Tanggerang: tidak diterbitkan.
- Ismayana, Ichsan. (2015). *Perancangan Buku Biografi Visual Reach & Rich Records*. Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan.
- Prasetyo, Eko Budi. (2006). *Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol 2 (2).

- Pratama, Wingki. (2013). *Seni Rupa Modern Indonesia: Anaglyph 3d*. Visual Art, 2(1).
- Ramadhani, A. A. F., Nastiti, N. E., & Melga, B. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbahasa Sunda Untuk Anak Pra Sekolah Di Kota Bandung*. eProceedings of Art & Design, 7(2), 2156-2167.
- Riyadi, Hasan. (2015). *Keefektifan Model Project Based Learning untuk Pembelajaran Menyusun Teks Biografi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 19 Maret 2021.
- Wiranda, Yudha. (2013). *Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak "Sekolah Sayur-Sayuran"*. Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama Bandung: tidak diterbitkan

#### **Sumber Internet:**

- Setiawan, Andri. 2020. Sudjojono, Proklamator Seni Rupa Modern Indonesia di <https://historia.id/kultur/articles/sudjojono-proklamator-seni-rupa-modern-indonesia-6ljmY/page/1> (diakses pada 28 Februari 2021).
- Shabrina, Ghina. 2020. Peran Seni dan Posisinya di Tengah Pandemi di <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/peran-seni-dan-posisinya-di-tengah-pandemi/> (diakses pada 28 Februari 2021).
- Ramadhan, Wahyu. 2020. Cara Lengkap Membuat Desain Karakter di <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/desain-karakter/> (diakses pada 31 Maret 2021).

Maharudin, Nursal. 2017. Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis, Teknik dan Contohnya di <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html> (diakses pada 31 Maret 2021).

Priska, Felicia. 2019. Kenali apa itu “Visual Storytelling” di <https://www.kompasiana.com/felicia64245/5cbf527da8bc15104051c3c2/kenali-apa-itu-visual-storytelling> (diakses pada 31 Maret 2021).