

KEPUSTAKAAN

- Aditya, D. K. (2023). KOMIK STRIP DIGITAL BERTEMA PRANIKAH BAGI DEWASA . *e-Proceeding of Art & Design*, 7963.
- Amane, A. P. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Astar, A. (2018). *Mengenal Lebih Dekat HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. Yogyakarta: CV.BUDI UTAMA.
- Astar, A. (2018). *Mengenal Lebih Dekat HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. Yogyakarta: CV.BUDI UTAMA.
- Asthararianty, F. L. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *NIRMANA*, 3.
- Cary, S. (2004). *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. America: Heinemann.
- Diananda, A. (2018). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA. *ISTIGHNA*, 117-118.
- Febrian, I. D. (2020). PERANCANGAN WEBCOMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI. *e-Proceeding of Art & Design*, 3.
- HANUM, R. S. (2023). Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak. *Cover Age Journal of Strategic Communication*, 26.
- Hidayah, K. (2017). *HUKUM HKI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. MALANG: Setara Press.
- Hidayah, K. (2017). *HUKUM HKI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL*. MALANG: Setara Press.
- Irvi, M. R. (2023). KOMIK STRIP DIGITAL BERTEMA PRANIKAH BAGI DEWASA . *e-Proceeding of Art & Design*, 7963.
- jened, R. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- KAHFI, A. Y. (2021). *TEORI WARNA pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fasion*. Jakarta: aniflip.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic : the Invisible Art*. New York: HarperColins Publishers.

- McCloud, S. (2008). *REINVENTING COMICS Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2008). *REINVENTING COMICS Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia.
- Nanda Dwi Rizkia, H. F. (2022). *HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SUATU PENGANTAR*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nanda Dwi Rizkia, H. F. (2022). *HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SUATU PENGANTAR*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 173.
- Pujihastuti, I. (2010). PRINSIP PENULISAN KUESIONER PENELITIAN. *CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 49-50.
- Ramadhan, T. K. (2021). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENYAKIT. *e-Proceeding of Art & Design*, 2835.
- Riyadi, R. J. (2018). PERANCANGAN MEDIA EDUKASI PARIWISATA. *e-Proceeding of Art & Design*, 231.
- Sintia Yuliandari, F. Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Inovtech*, 4.
- Sutedi, A. (2009). *Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika.