

Daftar Pustaka

- Ariffin, S. dan Kusrianto, A. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi Teknik dan Strategi Menjadikan Tulisan Anda Layak Diterbitkan*. Grasindo, Jakarta, Indonesia.
- Cenadi, C. S. 1999, *Elemen-elemen Desain Komikasi Visual*, Nirmana, **1**:1-11
- Darmaprawira, S. 2002, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Edisi 2, Penerbit ITB, Bandung, Indonesia.
- Fuadi, N. F. 2020, 'Studi Kelayakan Bisnis Ekonomi Kreatif Ilustrasi Digital di Komunitas Sketsa Lampung', Diakses 12 November 2020 <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3518/1/13103614_ESY_NAD_ZIF_FAJAR_FUADI.pdf>
- Kusrianto, A. 2009, *Berkarier Di Dunia Grafis*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia.
- Kotler, P. dan Amstrong, G. 2001, *Dasar-Dasar Pemasaran*, Edisi 9, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, Indonesia.
- Latief, R. dan Utud, Y. 2017. *Siaran Televisi Nondrama Kreatif, Produktif, Public Relation, dan Iklan*, Edisi 2, Kencana, Jakarta, Indonesia.
- Maharsi, I. 2016, *Ilustrasi*, Badan Penerbit ISI, Yogyakarta, Indonesia.
- Meggs, P. B. 2016, *Meggs' History of Graphic Design*, Edisi 4, John Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey.
- Setyanti, C. A. dkk. 2016, 'Era Komik Digital, Bagaimana Nasib Komik Cetak?', Diakses 25 November 2020 <<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak>>
- Sitepu, V. 2004, *Panduan Mengenal Desain Grafis*, Escaeva, Bogor, Indonesia.

- Siar.com, 2018, 'Komik Jadi Trigger Perkembangan Industri Kreatif', Diakses pada 19 November 2020 <<https://siar.com/komik-jadi-trigger-perkembangan-industri-kreatif/>>
- Susilo, J. 2010, 'Analisis Pengaruh Media Iklan Terhadap Pengambilan Keputusan Membeli Air Minum Dalam Kemasan Merek', Diakses pada tanggal 13 November 2020 <<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/12714/MjcyNzY=/Analisis-pengaruh-media-iklan-terhadap-pengambilan-keputusan-membeli-air-minum-dalam-kemasan-merek-Aqua-pada-masyarakat-Kelurahan-Gaum-Kecamatan-Tasikmadu-Kabupaten-Karanganyar-abstrak.pdf> >
- Sutandang, K. 2005, *Periklanan Manajemen, kiat dan strategi*. Nuansa, Jakarta, Indonesia.
- Thabroni, G. 2018, 'Unsur-Unsur Seni Rupa dan Desain; Diperkuat Pendapat Ahli', Diakses 12 November 2020 <<https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/>>
- Taylor dan Francis, 2009, *Digital Painting Techniques: Masters Collection*, Edisi 1, Elsevier, Burlington, USA.
- Widiantara, D. M. dkk. 2019, *Film Dokumenter Permainan Tradisional "Penyu Mataluh"*, KARMAPATI, **8**:123.
- Widyatama, R. 2005, *Pengantar Periklanan*, Buana Pustaka, Jakarta, Indonesia.
- Witabora, J. 2012, *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, Humaniora, **3**:659-667.