

Daftar Pustaka

- Cavallaro, D., 2014. *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. MccFarland & Company, Inc., Publishers. London. UK
- Ulfa, H. (ed), 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). Jakarta. Indonesia
- Maharsi, I., 2018^a. *Ilustrasi*. Dwi - Quantum. Yogyakarta. Indonesia
- Maharsi, I., 2018^b. *Komik*. Dwi - Quantum. Yogyakarta. Indonesia
- Marlinah, L., 2017. Meningkatkan Ketahanan Ekonomi Nasional Melalui Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Cakrawala*, **17**(2), 258–265.
- Murzyd, F., 2022. Wapres: Industri Ekonomi Kreatif Masih Menjanjikan. *Republika*. <<https://www.republika.co.id/berita/rkgh86313/wapres-industri-ekonomi-kreatif-masih-menjanjikan>> [Accessed 13 November 2022].
- Rahmi, A. N., 2018. Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian di Indonesia. 1386–1395.
- Reily, M. 2019. 10 Daerah Kreatif Versi Bekraf, Tak Hanya Bali dan Jawa. *Katadata*. <<https://katadata.co.id/yuliawati/berita/5e9a5183f3db8/10-daerah-kreatif-versi-bekraf-tak-hanya-bali-dan-jawa>> [Accessed 5 December 2022].
- Salam, S., 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian* (Tangsi & M. S. Husain, Eds.). Badan Penerbit UNM. Makassar. Indonesia
- Shofa, I., & Nugroho, D., 2018. Pertumbuhan dan Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Malang. *Jurnal Pangripta*, **1**(1), 76–85.
- Tim Penyusun Pusat Data dan Sistem Informasi, 2020. *STATISTIK EKONOMI KREATIF 2020* (N. B. Avianto, Ed.). Pusat Data dan Sistem Informasi, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Jakarta Pusat. Indonesia

Witabora, J., 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi (Joneta Witabora).
Humaniora, **3**(02), 659–667.