

DAFTAR PUSTAKA

- Anime Everyday. (2017, April 11). *The Stylistic Evolution of Anime*. Retrieved Maret 17, 2021, from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=dwj2ahYnci4>
- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*. San Fransisco: VIZ Media LLC.
- Aulia, O. S. (2017). Analisis Karya Siswa Dalam Menggambar Manusia Ditinjau Dari Aspek Anatomi Dan Proporsi Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2016/2017. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 10.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, K. P. (2016). *Patent No. 3.5.1.1-20201226171802*. Indonesia.
- Blaster, M. (2013, Oktober 08). *Manga and anime, my how you've changed!* Retrieved Maret 21, 2021, from Sora News 24: <https://soranews24.com/2013/10/08/manga-and-anime-my-how-youve-changed/>
- Djayasaputra, D. M. (2021, Maret 12). @*ilustra.see*. Retrieved Maret 12, 2021, from Instagram: <https://www.instagram.com/p/CMTpev5ApWS/>
- Evitasari, I. (2020, Maret 7). *Teks Prosedur*. Retrieved Maret 3, 2021, from <https://ruangguru.co/>: <https://ruangguru.co/teks-prosedur/>
- Gunawan, T., Suwasono, A. A., & Salamoon, D. K. (2013). Perancangan Website Tutorial Teknis Ilustrasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 9.
- Heller, S. (2015). *Writing and research for Graphic Designers: A Designer's Manual to Strategic Communication and Presentation*. Beverly: Rockport Publishers.
- Japanese with Anime. (2016, Juli 25). *Shounen, Shoujo, Seinen, Josei*. Retrieved Juli 25, 2021, from Japanese with Anime: <https://www.japanesewithanime.com/2016/07/shounen-shoujo-seinen-josei.html>

John. (2013, Oktober 21). *GODFATHER OF ANIME, OSAMU TEZUKA*. Retrieved Maret 3, 2021, from Tofugu: <https://www.tofugu.com/japan/osamu-tezuka-history/>

Kisame. (2015, Desember 11). *The Difference Between Shoujo & Shounen*. Retrieved April 7, 2021, from Amino: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/the-difference-between-shoujo-shounen/2gtN_um67vwV7b8vdqqL06vlxzgjqx

Lent, J. A. (2015). *Asian Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.

Loomis, A. (1951). *Figure Drawing for All It's Worth*. New York: Viking Press.

Loomis, A. (1951). *Successful Drawing*. New York: Viking Press.

Loomis, A. (1961). *Eye of the Painter and Elements of Beauty*. New York: Viking Adult.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Worthing: AVA Publishing SA.

Masdiono, T. (2014). *14 Jurus Membuat Komik ver.02 + 52 Halaman How to Draw Figure*. Jakarta: Creativ Media.

Mesra, M. (2014). Pengaruh Beberapa Mata Kuliah Dasar-dasar Menggambar Terhadap Menggambar Model. *Jurnal Bahas Unimed*, 10.

Mujiyono. (2018). *Bahan Ajar Gambar Manusia (SR)*. Retrieved April 7, 2021, from Academia: https://www.academia.edu/38279847/BAHAN_AJAR_GAMBAR_MANUSIA_SR

Nishiyama, C. (2021). *Might Could Essays*. Retrieved Januari 16, 2022, from Might Could: <https://might-could.com>

Osa, A. (2010). *Guide to Draw Manga: Menggambar Tubuh Volume 2*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Potter, J., & McDougall, J. (2017). *Digital Media, Culture and Education: Theorising Third Space Literacies*. Palgrave Macmillan UK.
- Proboyekti, U. (2015). Pencarian Informasi dan Navigasi. *Jurnal EKSIS Vol 08*, 7.
- Proko. (2012, Februari 23). *Proko* . Retrieved Maret 3, 2021, from <https://www.youtube.com/>: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV>
- Redaksi Halodoc. (2018, Januari 16). *Bukan Sekadar Meyalurkan Hobi, Inilah Manfaat Menggambar Bagi Anak*. Retrieved April 4, 2021, from Halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/bukan-sekadar-meyalurkan-hobi-inilah-manfaat-menggambar-bagi-anak>
- Ritonga, D. I. (2015). Otodidak (Belajar Sendiri) Sebagai Metode (Cara) Dari Eksplorasi Kebanyakan Musisi Populer (Hiburan) Dalam Bermain Musik. *GENERASI KAMPUS Volume 8 Isu 2*, 7.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020*. Jakarta: Nulisbuku Jendela Dunia.
- Rustan, S. (2022). *@suriantorustan*. Retrieved Januari 2, 2022, from Instagram: <https://www.instagram.com/suriantorustan/?hl=id>
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 12.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- The Society For The Study Of Manga Techniques. (2001). *How to Draw Manga, Volume 4: Bodies & Anatomy*. Tokyo: Graphic-Sha.
- Tinarbuko, S. (2010). *Semiotika Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wardana, P. D., Muhajir, & Marsudi. (2015). Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Manual dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Digital. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Volume 03 Nomor 03*, 9.

Woodie, M. (2018, Mei 28). *Top 5 Dos and Don'ts of Drawing Anatomy*. Retrieved April 4, 2021, from Artistsnetwork: <https://www.artistsnetwork.com/art-techniques/beginner-artist/drawing-anatomy-for-beginners/>