

## DAFTAR PUSTAKA

- Acuna, K. 2016. 'Millions in Korea are Obsessed with These Revolutionary Comics — Now They're Going Global', *Insider*, [online] Available at: <<https://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2?IR=T>> [Accessed 14 Maret 2020].
- Afflerbach, P., Cho, B. Y., 2010, Determining and Describing Reading Strategies: Internet and Traditional Forms of Reading, *Metacognition, Strategy Use, and Instruction*, **3**:201-225.
- Ahyar, H., Aulia, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., *et al.*, 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu, Yogyakarta. Indonesia.
- Arifa, F. 2017, 'Analisis Unsur Semiotika Komik Online Indonesia Sebagai Media Penyebaran Budaya', *Tesis*, S.Soc, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Baharuddin, B., 2019. Pengaruh Komunikasi Orang Tua Terhadap Perilaku Anak Pada MIN 1 Lamno Desa Pante Keutapang Aceh Jaya, *Jurnal Al-Ijtima'iyyah: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam*, **5**:105-123.
- Bhaskara, I. L. A. 2019. 'Webtoon: Hallyu Baru setelah Kpop dan Drama Korea', *Tirto*, [online] Available at: < <https://tirto.id/webtoon-hallyu-baru-setelah-kpop-dan-drama-korea-dfjc>> [Accessed 14 Maret 2020].
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta. Indonesia.
- Choi, J., 2016, "Awl is Piercing Me and Society"; Webtoon as a Popular Adult Education Tool in South Korea, *Proceeding of the 8th Asian Diaspora Adult Education Pre-conference*.
- Darmalaksana, W., 2020. Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan, *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Diananda, A., 2018. Psikologi Remaja dan Permasalahannya, *ISTIGHNA*, **1**:116-133.
- Fatimah, S., 2018. Teaching Writing Narrative Text By Using Webtoon, *Journal of English Language Teaching*, **7**:4.
- Firman, F., 2018. Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, *INA-Rxiv*.
- Fitria, A. F., Irwansyah, 2020, Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 134-148.
- Guigar, B., Kurtz, S. R., Kellett, D., Straub, K., 2008. *How To Make Webcomics*, ImageComics, Portland. USA.

- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Indeks, Jakarta. Indonesia.
- Hanum, Z. 2021. 'Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone'. *Media Indonesia*, [online] Available at:  
<[https://m.mediaindonesia.com/infografis/detail\\_infografis/389057-kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone](https://m.mediaindonesia.com/infografis/detail_infografis/389057-kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone)> [Accessed 13 Maret 2020].
- Harahap, N., 2020. *Penelitian Kualitatif*, Wal Ashri Publishing, Medan. Indonesia.
- Hermawan, H., 2018. Metode Kualitatif untuk Riset Pariwisata, *Open Science Framwork*.
- Hernaeny, M. P. U., 2021. Populasi dan Sampel, *Pengantar Statistika 1*.
- Indrawati, E., Rahimi, S., 2019. Fungsi Keluarga dan Self Control Terhadap Kenakalan Remaja, *IKRAITH-HUMANIORA*, **3**:86-93.
- Kementerian Pendidikan dan Budaya. 2016, *Ramah, Kunci Sukses Pola Asuh Anak*, Palembang, Kemendikbud.
- Lestari, Sri H. 2018. 'Penetrasi Pengguna Internet Tahun 2018 Diprediksi Tumbuh Hingga 60 Persen', *Surabaya Tribunnews*, [online] Available at:  
<<https://surabaya.tribunnews.com/2018/08/10/penetrasi-pengguna-internet-tahun-2018-diprediksi-tumbuh-hingga-60-persen>> [Accessed 13 Maret 2020].
- Liming, D., 2012. Bloggers and Webcomic Artist: Careers in Online Creativity, *Occupational Outlook Quarterly*, **56**:16-21.
- Line Webtoon. 2014, [Update] *Introducing the Challenge League!*, Seoul, LINE Webtoon.
- Mawaddah, S. dkk. 2016. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning).
- McCloud, Scott.1993.*Understanding Comic*, Gramedia, Jakarta. Indonesia.
- Morozumi, A., Nomura, S., Nagamori, M., Sugimoto, S., 2009. Metadata Framework for Manga: A Multi-paradigm Metadata Description Framework for Digital Comics, *Proc. Int'l Conf. on Dublin Core and Metadata Applications*, 61-70.
- Nawafilaty, T., 2015. Presepsi Terhadap Keharmonisan Keluarga, Self Disclosure dan Delinquency Remaja, *Jurnal Psikologi Indonesia*, **4**:175-182.
- Nisya, L. S., Sofiah, D., 2012. Religiusitas, Kecerdasan Emosional dan Kenakalan Remaja, *Jurnal Psikologi*, **7**:562-584.
- Paulson, R., 1973. The Tradition of Comic Illustration from Hogarth to Cruikshank, *The Princeton University Library Chronicle*, **35**:35-60.
- Peter, R., 2015. Peran Orang Tua Dalam Krisis Remaja, *HUMANIORA*, **6**:453-460.

- Pramono, F., Lubis, D. P., Puspitawati, H., Susanto, D., 2017. Komunikasi Remaja Dengan Keluarga di Era Digital, *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*, 1:166-175.
- Rachman, F. 2019, 'Analisis Isi Pesan Dakwah Dalam Webtoon "Laa Tahzan: Don't Be Sad" Episode #71 - #80 Di Line Webtoon', *Tesis*, S. Sos, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Rakmah, D. N. 2021. 'Gen Z Dominan, Apa Maksudnya bagi Pendidikan Kita?', *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, [online] Available at: < <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maksudnya-bagi-pendidikan-kita>> [Accessed 14 Maret 2020].
- Setiawati, A. S., 2021, Pembuatan Komik Strip (4 Koma Man'ga) dengan Struktur Kishoutenketsu dan Tema Nilai Konservasi, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5:219-226.
- Setyaningsih, T., & Wahyuni, H., 2018. Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1:62-77.
- Steiner-Adair, C., Barker, T., 2013, *The Big Disconnect : Protecting Childhood and Family Relationships in the Digital Age*, HarperCollins, New York. Amerika Serikat.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung. Indonesia.
- Sumenge, R. N., 2016. Buku Infografis Panduan Perilaku Hidup Positif Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun, *CREATEVITAS*, 4:373-386.
- Waluyanto, H. D. 2015, Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran, *Nirmana*, 7:45-55.
- Williams II, F. E., 2009. *The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics*, Watson-Guption, New York. USA.
- Wissman, K. K., Costello, S., 2014. Creating Digital Comics in Response to Literature: Aesthetics, Aesthetic Transactions, and Meaning Making, *Language Arts*, 92:103-117.
- Withrow, S., 2003, *Toon Art: The Graphic Art of Digital Cartooning*, Watson-Guption, New York, USA.
- Yusra, Y. 2020. 'Cerita-Cerita Bisnis Indonesia Tahun Ini', *Daily Social*, [online] Available at : < <https://dailysocial.id/post/bisnis-line-indonesia-2020>> [Accessed 14 Maret 2020].