

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Saebani, B.A. (2009), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, CV Pustaka Setia, Bandung.
- Aliyah, S. (2011), *Kajian Teori Metode Storytelling Dengan Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Majalengka*, Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Amalia, T.P., Sumpeno, S., Zaini, A., (2021) *Pengembangan aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Sejarah Berbasis Kisah Masa Kecil Bung Karno*, Jurnal Teknik ITS, Vol.10, No. 2
- AntaraneWS (2021), *Nadiem: Belajar dari sejarah wujudkan Indonesia maju di masa depan*. Entry from Atmoko, M.H.
- Arikunto, S. (2006), *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*, Rineke Cipta, Jakarta.
- Asri, M. (2003), *Marketing*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- BSMRC (2018), *Promotion Strategy*, Entry from Simamora, B. <https://www.bilsonsimamora.com/promotion-strategy-2/>
- Central Connecticut State University (2016), *World's Most Literate Nations Ranked*, New Britain.
- Chute, H.L. dan DeKoven, M. (2006), "Introduction: Graphic Narrative", *MFS Modern Fiction Studies*, Vol. 52, No. 4, hal. 767-782.
- Darta, N (2010), *Perancangan Novel Grafis Terinspirasi Dari Puisi Gerakan Syahwat Merdeka Karya Taufik Ismail*, Skripsi Sarjana, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Dessandra, A.N. (2021), *Perancangan Novel Grafis mengenai Kisah Pahlawan Nasional Fatmawati*, Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.

DetikNews (2020), *Jejak Bung Karno di Mojokerto*, Entry from Rachman, R.F.
<https://news.detik.com/kolom/d-5235809/jejak-bung-karno-di-mojokerto>

Dinata, M. (2011), “Perancangan Novel Grafis Asal Usul Surabaya Dengan Tema Raden Wijaya Mengusir Tentara Mongol”, *Jurnal Desain IDEA*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Ditjen Cinta Karya (2006), *Profil Kota Mojokerto*, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, Jakarta.
<https://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/mojokerto.pdf>

Dosen Perbanas (2016), *Teori Generasi*, Entry from Yustisia, N.
<https://dosen.perbanas.id/teori-generasi/>

Fauziyyah, S.N. dan Rina, N. (2020), *Literasi Media Digital: Efektivitas Akun Instagram @infobandungraya terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Followers*, *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, hal. 13-24

Fiktorius, T. (2020), *Analisis Persepsi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Novel Grafis Melalui Pedagogi Multiliterasi*, *Jurnal Guru Dikmen dan Dikus*, Vol. 3, No. 2, hal 143-157.

Francis, T. dan Hoefel, F. (2018), *‘True Gen’: Generation Z and its implications for companies*, McKinsey & Company, São Paulo.

Gazalba, S. (1981), *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu*, Bhratara Karya Aksara, Jakarta.

Howe, N., & Strauss, W. (1991), *Generations: the history of America’s future*.

IndoTelko (2018), *Masyarakat Indonesia suka baca komik digital*.
<https://www.indotelko.com/read/1544405662/masyarakat-baca-komik-digital>

InilahMojokerto (2020), *Soekarno Center, Upaya Pemkot Mojokerto Visualkan Masa Kecil Proklamator*.

<https://inilahmojokerto.com/2020/10/02/soekarno-center-upaya-pemkot-mojokerto-visualkan-masa-kecil-proklamator/>

Jogiyanto. H.M. (2005) *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.

Koendoro, D. (2007), *Yuk, Bikin Komik*, DAR! Mizan, Jakarta.

KOMINFO (2017) *Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*, Entry from Devega, E.

https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media

Kusrianto, A (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, 1st edition, Andi Offset, Yogyakarta.

Lee, S., Ditko, S., Kane, G., Kirby, J., Ross. A. (2011), *Stan Lee's How To Write Comics*, 1st edition, Watson-Guptill, New York.

Liliweri, M. S. (2014). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, Prenada Media Grup, Jakarta.

Marketing Evolution (2022), *Steps to Find Your Target Audience*, <https://www.marketingevolution.com/marketing-essentials/target-audience>

Marludzy, A.I. (2016), *Perancangan Novel Grafis Biografi Bung Karno Buku Pertama: Masa Kecil*, Skripsi Sarjana, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Mc.Cloud, S. (2008), *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Millward, K.B. (2016), *Media And Digital Predictions*.

- Neil Patel (2022), *How to Find Your Target Audience*, Entry from Patel, N.
<https://neilpatel.com/blog/target-audience/>
- NWT Literacy Council (2011), *How to Kit - Comics and Graphic Novels*,
Yellowknife.
- Pavlik (2014), *Going Graphic – Graphic Novels in the Language Classroom*.
- Pressman, R.S. (2010) *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 5th
edition, McGraw-Hill Education, New York.
- Pujiastutik, E. (2020), *Soekarno - Tapak Tilas sang Putra Fajar di Mojokerto*, 1st
edition, Penerbit MejaTamu, Sidoarjo.
- Putra, Y. S. (2016), *Teori Perbedaan Generasi*. Jurnal Among Makarti. Vol.9 No.18
- Riyanto, B. (2010) *Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan*, 4th edition, BPFE,
Yogyakarta.
- Soedarso, N. (2014), *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*,
Humaniora. Vol. 5, No. 2, hal. 561-570.
- Soewardikoen, D.W. (2019), *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, PT
Kanisius, Yogyakarta.
- Sugiyono (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta,
Bandung.
- Sugiyono (2010) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif,
dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta,
Bandung.
- Sukmadinata, N.S. (2010), *Metode Penelitian Tindakan*, Remaja Rosdakarya,
Bandung
- Supriyono, R. (2010) *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Andi Offset,
Yogyakarta.

- Tjiptono, F. (2002), *Strategi Pemasaran*, 1st edition, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia (2010) *Cagar Budaya*, no. 11, Kemdikbud
- Wahsun (2021). *GEN-Z; PENDIDIKAN HARUS BERTRANSFORMASI; Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Bagi Gen-Z*.
- Widayanti, L.A. (2019) *Pelaksanaan Penerbitan Surat Izin Praktik Dokter Spesialis Berbasis Online Pada Kecamatan Menteng Jakarta Pusat*, Tugas Akhir D3, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta.
- Widoyoko, E.P. (2014) *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0* (Issue July). CV Perna Persada.
- Wright, G dan Sherman, R. (1999), *Let's Create a Comic Strip*, Reading Improvement, Vol. 36, No. 2, hal 66-72.
- Yildirim, A.H. (2013), *Using graphic novels in the classroom*, Journal of Language and Literature Education, No. 8, hal. 118-131.