

## DAFTAR PUSTAKA

- Acuna, K. (2016, February 12). *INSIDER : Entertainment*. Retrieved from businessinsider: <https://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2?IR=T>
- Ardiyansah. (2011). DESAIN KARAKTER KOMIK DAN ANIMASI DI INDONESIA DALAM PERGULATAN WACANA. *Jurnal Ilmiah*, 1.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmoko, B. D. (2012). *Instagram Handbook*. Media Kita.
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Brogan, C. (2010). *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business Online*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Gresik United. (2022). *Tentang Gresik United*. Retrieved from gresikunited.com: <https://gresikunited.com/tentang-gresik-united/>
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). *Home > No.29 > Jang*. Retrieved from Journals Ateneo Edu: <https://journals.ateneo.edu/ojs/index.php/kk/article/view/KK2017.02908/2562>
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 136-137.
- Lewis, B. K. (2010). Social Media and Strategic Communication Attitudes and Perceptions among College Students. *Public Relations Society of America*, 2.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah : Sebuah Pengantar*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Maharsi, I. (2012). PENCIPTAAN KOMIK BEBER. *Jurnal Ilmiah*, 39.

- Maulana, A. (2015, November 5). *FANDOM.ID - Artikel - Analisis - Opini - Ultras Gresik : Pelangi Tak Akan Indah Tanpa Warna Kuning*. Retrieved from FANDOM.ID: <https://fandom.id/ultras-gresik-pelangi-tak-akan-indah-tanpa-warna-kuning/>
- Maulana, A. (2015, September 14). *FANDOM.ID - Artikel - Feature - Sejarah - Sejarah Samar Persegres Gresik*. Retrieved from FOOTBALL FANDOM: <https://fandom.id/sejarah-samar-persegres-gresik/>
- McCloud, S. (2001). *Reinventing Comics*. New York: HaperCollins Publishers.
- McCloud, S. (2008). *Membuat Komik : Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Nafisah, S. (2003). *BUKUKUH*. Gresik: SURYAJAYA.
- Nuris, M. S. (2013). PERANCANGAN KOMIK ISLAMI YANG MENGAJARKAN HADITS-HADITS POKOK DALAM ISLAM. *Tugas Akhir*, 14-15.
- Prawira, S. D. (1999). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Purnama, T. G. (2015, Juni 24). *Olahraga*. Retrieved from kompasiana.com: [https://www.kompasiana.com/gussz\\_ganzz/55296728f17e61e06b8b456b/gresik-united-klub-lama-nuansa-baru](https://www.kompasiana.com/gussz_ganzz/55296728f17e61e06b8b456b/gresik-united-klub-lama-nuansa-baru)
- Putra, M. A. (2020, October 4). *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia>
- Rahadian, B. T. (2021). Jejak Gaya Ilustrasi Hergé dalam Komik dan Seni Visual . *Jurnal*, 97.
- Sasongko, S. G. (2020). *Tips Nggambar KOMIK, panduan menggambar*.
- Soedarso, N. (2015). KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR. *Jurnal Ilmiah*, 498.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- UX Indonesia. (2020, Juni 15). *Mengenal Picture Superiority Effect*. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/ux-indonesia/mengenal-picture-superiority-effect-f5805aad91e1#:~:text=Picture%20Superiority%20Effect%20adalah%20suatu,diingat%20oleh%20pengguna%20dibandingkan%20teks>.

Webtoon.com. (2023, February 13). *Webtoon : About*. Retrieved from Webtoon:  
<https://www.webtoons.com/en/about>

