

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tim Penulis Sena Wangi, *Ensiklopedi Wayang Indonesia / disusun oleh Tim Penulis Sena Wangi*, vol. 1, 6 vols. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia, hlm 32, 1999.
- [2] Thirlwall, C. (1852). *A History of Greece*. United Kingdom: Longman, Brown, Green & Longmans.
- [3] Sugono, D., dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. p. 263, 2008.
- [4] G. L. Kusuma Putra and G. P. P. A. Yasa, "KOMIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PROMOSI DALAM MEDIA SOSIAL", *nawalavisual*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, May 2019.
- [5] T. Masdiono, *14 jurus membuat komik*. Jakarta: Creative Media, 2014.
- [6] D. F. N. Afnibar, "Perilaku Stalking Remaja Zaman Now Dalam Bingkai Teori Behavior," p. 16, 2019.
- [7] M. Jannah, "Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya Dalam Islam," vol. 1, p. 245, 2016.
- [8] Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif: dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA. p. 22, 2016.
- [9] Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. 1991.

- [10] Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko . Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. Jurnal BK Unesa, vol.01, p.8, 2017
- [10] Wijayanti, Titik. Marketing Plan Dalam Bisnis. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p. 23, 2017.
- [11] Wijayanti, Titik. Marketing Plan Dalam Bisnis. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p. 26-27, 2017.
- [12] Subagijo, W., & Suhardi. (1997, November). *Arti Makna Tokoh Pewayangan Ramayana dan Pembinaan Watak, III.*
- [13] V. Septian Rachman, “Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon”, *bhagirupa*, vol. 1, no. 1, pp. 22-30, Oct. 2021.
- [14] S. Uttara, “Analisis Desain Karakter Pada Maskot Asian Games Ke-18 Jakarta Palembang”, *bhagirupa*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, Oct. 2021.