

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, Sayuti. (2023). Analisis Desain Komunikasi Visual sebagai Subjek Pelestarian Seni Budaya dan Kearifan Lokal Minangkabau.
- Ainiah, A. (2020). Analisis Gaya Bahasa dalam Cerita Rakyat Putri Hijau.
- Ardi Nur Hanafi, Riski Seprianto, Anisa Amini, Fetiami Dwi Kurnia, Maya Sintya, Eka. 2023. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Crist-Wagner, K. (2024). *Read more comics: Developing student analysis skills and engagement*.
- Emanuela Gemelli, Eva Olmedo-Moreno, Álvaro M. Úbeda-Sánchez, Clemente Rodríguez-Sabiote. (2024). *Bibliometric Study of Scientific Output Between 2011 and 2020 Regarding Teaching-Learning of the Sciences Through Comic Books*. SAGE Open, 2024.
- Hasyimsyah Nasution, Salahuddin Harapan, Elpi Sukriyah. 2022. Unsur Kearifan Lokal
- Helmi Fauzi Siregar, Melani Melani. 2019. Teknologi informasi
- Hidayat, Wahyu, Fauzi, Maaruf, Saeful Bahri. 2016. Perancangan Media Video Desain Interior Sebagai Salah Satu Penunjang Promosi Dan Informasi Di PT. Wans Desain Grup. Jurnal Cerita.
- Hijiriah, S. (2024). Struktur, Fungsi, dan Nilai Moral Cerita Rakyat di Aceh Selatan. Riksa Bahasa
- Imam Maulana, Arus Reka Prasetya. 2015. Prospek dan Pemberdayaan Cerita Rakyat.

Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10.

Majidah, M., Hasfera, D., & Fadli, M. F. M. (2019). Penggunaan warna dalam disain interior perpustakaan terhadap psikologis pemustaka. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95-106.

Marsha Anindinata, Menul Teguh Riayanti. 2016. *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*.

Muallimah, H. (2021). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi AISAS Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3(2), 1-10.

Nova, Putra. 2022. Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat

Nugroho, F. E. 2016. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin Elektro Dan Ilmu Komputer*, (717-724).

Park, J. Y. (2020). *The Evolution of Webtoon as Digital Comics in South Korea. International Journal of Comic Art*.

Permana, R. (2018). Kajian Struktur Cerita Rakyat di Kabupaten Cianjur. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*.

Pramudianto, A., & Nurrahmawati, A. (2019). *Motion Comic sebagai Media Baru dalam Penyampaian Cerita Visual*.

Purba, R., & Rini. (2021). *The Effectiveness of Using Comic Strips Toward Students' Reading Comprehension on Narrative Text. ResearchGate*.

Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Penerbit Andi.

Sukmana, E. (2023). Aspek Sosial Budaya dalam Cerita Rakyat Enyeng di Cipancar.

Van Eymeren, M. M. (2016). Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni dan Desain.

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022, October). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. In Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya (Vol. 3, No. 1, pp. 17-26)