

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
[https://books.google.co.id/books?id=2-](https://books.google.co.id/books?id=2-VMDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false)

[VMDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=2-VMDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false)

Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: sebuah pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York: Routledge.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203957721>

Kusrianto, A. (2019). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI

McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Richey, R., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. L. Erlbaum Associates.
<https://books.google.co.id/books?id=CZBlwSAsO1AC>.

Sastrodiwiryo, S. (2011). *I Gusti Anglurah Panji Sakti Raja Buleleng 1599-1680*. Denpasar: Pustaka Bali Post.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sulasman & Gumilar, Setia. (2013). *Teori-Teori Kebudayaan, dari Teori Hingga Aplikasi*. Bandung: Pustaka Setia.

Wibowo, M. C. (2021). *Desain Komik Digital*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/132>

Jurnal

Anggraini, D., Handyaningrum, W., Rahayu, E. W., Suryandoko, W., & Sabri, I. (2024). Kolaborasi seniman dan kecerdasan buatan (AI) dalam membangkitkan gelombang kreativitas di era revolusi seni digital. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 22(2), 111–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.69734>

Arianti, A. S. (2023). Perancangan Komik Digital sebagai Modul Pengenalan Mata Kuliah Animasi 3D. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 422–437. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7186>

Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i1.60973>

Dewanti, P., & Wulansari, V. (2023). Kajian Pergeseran Bentuk Dan Makna Busana Adat Madya Pria Bali. *Jurnal Desain dan Seni: NARADA*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22441/narada.2023.v10.i1.001>

Erlina, N., Sutrisno, L. B., & Koriawan, G. E. H. (2023). Penerapan Media Tutorial Menggambar Dua Dimensi Pada Akun Instagram Sakinkaktus Sebagai Pembelajaran

- Seni Rupa Kelas X Sma Negeri 1 Jonggat. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 244–259. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i3.73312>
- Fadilla, A. N., Ramadhani, P. M., & Handriyotopo, H. (2023). Problematika Penggunaan AI (Artificial Intellegence) di Bidang Ilustrasi: AI VS Artist. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 129–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.4741>
- Gidion, B., Budiarta, I. G. M., & Rediasa, I. N. (2023). Analisis Visual Scene Video Game Red Dead Redemption 2. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2), 80–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i2.65538>
- Ismah, N. (2024). Literatur review: Kecerdasan Buatan dalam Desain Grafis-Menavigasi Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 4285–4293. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v5i10.1707>
- Kartamayasa, G., Sudiarta, I. W., & Sudita, I. K. (2024). SENI LUKIS KACA PUTU TRI JANU BUDI UTAMA DI DESA SANGSIT, BULELENG. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 64–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v14i1.78047>
- Khasanah, U., & Siregar, I. (2025). Pelabuhan Boom Batu Jambi: Perjalanan Dari Pelabuhan Bersejarah Menuju Destinasi Komersial Moderen. *FLORESIENSIS*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/floresiensis.v4i1.19512>
- Lasaiba, M. (2024). Back to the Roots: Reviving Tradition in a Global Age. *Lani: Jurnal Kajian Ilmu Sejarah dan Budaya*, 3, 177–187. <https://doi.org/10.30598/Lanivol3iss2page177-187>

- Lubis, H. Z., Rahmi, N., Sari, R. Y., & Sindy, Y. A. (2025). Implementasi pembelajaran seni gerak dan tari pada anak usia dini (AUD). *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/v3i6.2382>
- Maulana, M. (2025). Perancangan Komik Adaptasi Tradisi Perang Obor Desa Tegalsambi. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/19112>
- Melisa, I., & Sutarini, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI CERITA DONGENG KELAS V UPT SD 060925 MEDAN AMPLAS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 237–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5432>
- Nisa, B. D. A., Sutrisno, L. B., & Suartini, L. (2023). Pembelajaran Melukis dengan Teknik Mixed Media Oleh Guru Seni Lukis di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 46–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i1.60971>
- Nurkhalissa, N., & Sulistyati, A. N. (2023). Penciptaan Seni Serat Sebagai Ekspresi Visual Tembang Pangkur. *HASTAGINA: Jurnal Kriya dan Industri Kreatif*, 3(01), 13–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.59997/hastagina.v3i01.2087>
- Pratama, I. P. A. T. (2023). Penggunaan Aplikasi Sketchbook Pada Smartphone Untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni Pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2), 108–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i2.64413>

- Pratama, P. A., & Wati, R. (2022). Penggugatan Kanonisasi Sastra Melalui Media Siber Karyakarsa. *Kulturistik: Jurnal Ilmu Bahasa dan Budaya*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.22225/kulturistik.6.1.2754>
- Prawira, P. P. A. J., Putra, I. N. D., & Pastika, I. W. (2025). Unsur Maritim Bali Utara: Refleksi Sastrawi Teks Babad Buleleng. *PURBAWIDYA*, 14(1), 65–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.55981/purbawidya.2025.8538>
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya Visual Nusantara dalam Media Cover Komik Sangkuriang Karya RA Kosasih. *Jurnal Desain*, 10(3), 605–613. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i3.16890>
- Putri, N. R. (2025). Menghidupkan kembali sastra lama bersama Nadia Omara melalui cerita rakyat Kalimantan Selatan di era digital. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(2), 342–353. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1604>
- Ramadhan, B. S. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *Jurnal Senirupa Warna*, 8(1), 2–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.36806/.v8i1.79>
- Rizqi Fitrianti, & Ahmad Adnil Hanaf. (2025). Representasi Identitas Remaja Melalui Budaya Tren di Media Sosial. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(3), 283–297. <https://doi.org/10.62383/wissen.v3i3.1073>
- Saqjuddin, S., & Saputra, E. E. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1210>

- Setyo, D. (2024). Digitalisasi ruang pameran: Potensi media sosial sebagai platform pameran karya seni rupa. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 337–346. <https://doi.org/https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.87>
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i3.73307>
- Suparjo, S., Kumala, C. M., Dana, Y. A., & Sunarsih, E. S. (2025). Transformasi Keterampilan Digital Pelaku Pasar Seni" Pasar Besar" di Malaysia. *Serat Acitya*, 14(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56444/5m8g4c98>
- Sutrisno, L. B., Ismail, S., Sudarmawan, A., & Putri, F. S. (2025). Function of Batik for cross-gender instructor at Kinanthi Sekar Dance Center, Yogyakarta. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 53(1), 144–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/2550-0635.1159>
- Yasa, I. W. P. (2020). Manuskrip “Lontar” Sebagai Sumber Penulisan Sejarah Lokal Alternatif Di Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3, 63. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/um0330v3i1p63-76>