DAFTAR PUSTAKA

Abraham. (2020). IMPACT OF DIGITAL MEDIA ON SOCIETY. *INTERNATIONAL JOURNAL OF CREATIVE RESEARCH THOUGHTS (IJCRT)*, 2743.

Aesthetika, N. M. (2023). *Buku Ajar Komunikasi Visual.* Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

Ahmed, M. (2023). *THE CAMBRIDGE COMPANION TO COMICS.* Cambridge: Cambridge University Press.

Amelia, W. e. (2025). Peranan World Cosplay Summit terhadap Budaya Populer dalam Diplomasi Budaya Jepang pada Tahun 2014 . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 159-165.

Astuti, L. D. (2024, November 7). *Indonesia Comic Con, Saatnya Anak Muda Eksplorasi Karya Kreatif*. Retrieved from Viva: https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1769643-indonesia-comic-con-saatnya-anak-muda-eksplorasi-karya-kreatif

Bancroft, T. (2006). *CREATING CHARACTERS WITH PERSONALITY.* New York: Watson-Guptill Publications.

Bentri, S. A. (2021). PERANCANGAN WEBCOMIC SEBAGAI PANDUAN MENJADI SEORANG COSPLAYER BAGI REMAJA USIA 15-25 TAHUN. *ARTIKA*, 76-91.

Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 5th Edition.* California: SAGE Publications, Inc.

Faria, C. e. (2024). Potentialities of science comics for science communication: lessons from the classroom. *Journal of Science Communication*, 1.

Fitriani, I. N. (2025, October 29). Wawancara dengan Ahli Komik. (F. M. Ahmad, Interviewer)

Fitriani, R. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIATIF DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR . *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* , 41.

Ghaffari, R. (2023, July 8). *Kami Mewawancarai Komunitas LARP Jakarta & Excalibur di CF 16*. Retrieved from Kaori Nusantara: https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/191780/kami-mewawancarai-komunitas-*LARP*-jakarta-excalibur-di-cf-16

Guntara, T. (2025, 10 29). Wawancara dengan pendiri komunitas *LARP* di Bandung, Blacksmith/Foamsmith, dan penggiat *LARP*. 1. (F. M. Ahmad, Interviewer)

Helmaliah, P. P. (2024). Perkembangan Pada Masa Remaja . *Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi* , 40.

Hirohiko, A. (2015). *MANGA IN THEORY AND PRACTICE: THE CRAFT OF MAKING MANGA.* Tokyo: SHUEISHA Inc.

Hutcheon, L. (2006). *A THEORY OF ADAPTATION.* New York: Routledge .

Indriana, e. a. (2024). The Effectiveness of E-Comic Utilization as a Learning Media for Tsunami Disaster Mitigation at SMA 1 Pertiwi Padang City. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)* , 51-61.

Johansson, K. R.-S. (2024). Why *LARP*?A Synthesis Article on Live Action *Roleplay* in Relation to HCI Research and Practice. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 64:4.

Kandi, e. a. (2023). *PENGANTAR PSIKOLOGI UMUM.* Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.

Koskinen, E. L. (2024). Recognition in interaction: theoretical and empirical observations. *Frontiers in Sociology*, 2.

KPU. (2025, Oktober 20). *Profil Lengkap Republik Indonesia: Sejarah, Bentuk Negara, dan Wilayahnya*. Retrieved from Artikel KPU Kab. Jayawijaya: https://kab-jayawijaya.kpu.go.id/blog/read/8076_profil-lengkap-republik-indonesia-sejarah-bentuk-negara-dan-wilayahnya

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition.* Boston: Planet Friendly Publishing.

McCloud, S. (1993). *UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART.* New York: HarperCollins Publishers, inc.

Prihatmoko, S. (2021). *ILUSTRASI.* Semarang: YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK.

Simkins, D. (2015). *The Arts of LARP.* Box 611, Jefferson, North Carolina 28640: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Statistik, B. P. (2025, Februari 24). *Tingkat Kegemaran Membaca Masyarakat dan Unsur Penyusunnya Menurut Provinsi, 2024*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/TlROMldrTjVjVzEwVWtkbmRUSk5abkk0T0U5Q1FUMDkjMw==/tingkat-kegemaran-membaca-masyarakat-dan-unsur-penyusunnya-menurut-provinsi--2024.html?year=2024

Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUALITATIF.* Bandung: Alfabeta.

Taylor, B. a. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In S. M. Dr. H. Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (p. 30). Indonesia: CV. Syakir Media Press .

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design.* Waltham: Elsevier Inc.

Tokimori, K. (2023, July 8). *Kami Mewawancarai Komunitas LARP Jakarta & Excalibur di CF 16*. Retrieved from Kaori Nusantara: https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/191780/kami-mewawancarai-komunitas-*LARP*-jakarta-excalibur-di-cf-16

Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.* Madura: UTM PRESS.

Yudhistira. (2022). “Terhadap” dan “Kepada”. *Narabahasa*, 1.