

DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, N. M., Febriana, P., Andi, F. M., & Recoba, A. M. (2023). Buku Ajar Komunikasi Visual. Umsida Press.
- Andelina, I. R. (2021). Analisis Anthropomorphism Dalam Desain Karakter Arknights. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, *14*(2), 175–189.
- Anggarini, A. (2021). Desain Layout. (N. Martina & M. Fauzy, Eds.).
- Art Web. (2024). Tips on creating your own art book. <https://blog.artweb.com/how-to/tips-on-creating-your-own-art-book/>
- Artweb. (2024). Tips on creating your own art book. Artweb. <https://blog.artweb.com/how-to/tips-on-creating-your-own-art-book/>
- Ashaditra, V. L. (2023). Adaptasi Cerpen Ningen Isu Karya Edogawa Ranpo Ke Dalam Manga Ningen Isu Karya Junj Ito [Disertasi doktoral, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya].
- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh seni ilustrasi dalam meningkatkan minat baca (Studi desain novel karya Tere Liye). *INVENSI*, *8*(1), 1–13.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1997). *Qualitative research for education* (Vol. 368). Allyn & Bacon.
- Cahyadi, D. (2023). Antropomorfi Benda, Benda Imajinasi Dalam Karakter Dan Animasi.
- Cookpad. (2020). Mata kebo. <https://cookpad.com/id/resep/13251889-mata-kebo>
- Design Council. (2005). The design process: What is the Double Diamond? <https://www.designcouncil.org.uk>
- Edwards, B. (2004). *Color: A course in mastering the art of mixing colors*. Penguin.
- Google Trends. (2024). Tren topik pencarian "anime" di Indonesia. Diakses pada 15 November 2024, dari <https://trends.google.com/trends/explore?q=anime&date=now%201-d&geo=ID&hl=id>
- Google Trends. (2024). Tren topik pencarian "game" di Indonesia. Diakses pada 15 November 2024, dari <https://trends.google.com/trends/explore?date=now%201-d&geo=ID&q=game&hl=id>

- Hadi, D. P. (2021, Desember). Analisis Keberlangsungan Usaha Jajanan Tradisional Dalam Persaingan Usaha Dengan Jajanan modern Di Pasar Peterongan Kota Semarang. Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR).
- Hakiki, N. N., & Afifah, C. A. N. (2019). Penganekaragaman kue basah tradisional berbasis tepung premix. *Jurnal Tata Boga*, *8*(1), 99–109.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge.
- Ichwanto, M. A., Al Ansyorie, M. M., Alfianto, I., Saputra, S. A., Maharani, N. I. M., Putri, E. S., & Hasan, F. I. (2021). Optimalisasi Potensi Desa Donomulyo Melalui Desain Layout Perkebunan Tebu Dan Media Digital. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, *2*(2), 92–96.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Jajan. Diakses dari <https://kbbi.web.id/jajan.html>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Tradisional. Diakses dari <https://kbbi.web.id/tradisional.html>
- Karja, I. W. (2020). *Kosmologi Bali Visualisasi Warna Pangider Bhuwana dalam Seni Lukis Kontemporer*. Unhi Press.
- Kementerian Kesehatan RI. (2003). *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK/VII/2003*. <https://fdokumen.com/document/kepmenkes-942-menkes-sk-vii-2003-pedoman-persyaratan-hygiene-sanitasi-makanan.html>
- Lindsey, E. T., Damian, E., But, S., & Utomo, T. S. (2011). *Hak Kekayaan intelektual: Suatu pengantar*. PT Alumni.
- Malik, R. A., Rachmawati, I., & Parman, S. (2024). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK “HEART AT WAR” PADA LEOLIT GAMES. *SYNAKARYA-Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *5*(2), 31–48.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. HarperCollins Publishers.
- Mudabisa. (2024). Kue *Putri Noong*: Si Cantik dan Ikonik dari Sunda. <https://www.mudabisa.com/kue-putri-noong/>
- Nurpahala, S., Sidhartani, S., & Maghfiroh, Q. (2024). Perancangan buku ilustrasi Beruang Madu berjudul si kecil pemanjat ulung yang terancam punah. *Cipta*, *2*(3), 263–283.
- Paksi, D. F., & Nur, D. (2021). *Warna dalam Dunia Visual*. IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru, *12*(2), 90–97.

- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya Visual Nusantara dalam Media Cover Komik Sangkuriang Karya RA Kosasih. *Jurnal Desain*, *10*(3), 605–613.
- Putri, W. T., & Dewanto, I. S. (2025). Peran Artbook dalam Penyebaran Trend Fashion Victorian Era (Studi Kasus: “1950’s Fashion”). *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *2*(1), 12.
- Rinaldi, R. S., & Ruslan, A. (2023). PERANCANGAN ILUSTRASI NOVEL “AKU ANAK BROKEN HOME” KARYA DENNIS CHRISTOPHER. *Kartala*, *2*(2), 17–25.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sinaga, N. A. (2020). Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Hukum Sasana*, *6*(2), 144–165.
- Solihin, M. R. A. P., Koesoemadinata, M. I. P., & Bastari, R. P. (2022). PEMBUATAN ARTBOOK GUNA MENINGKATKAN AWARENESS AKAN KEBERADAAN DISTRO DI KOTA BANDUNG. *Wacadesain*, *3*(1), 10–17.
- Suparno, B. A., Muktiyo, W., & Susilastuti DN, S. D. (2016). *Media Komunikasi Representasi Budaya dan Kekuasaan*. UNS Press.
- Suryani, A. (2007). *Bisnis Kue Kering*. Niaga Swadaya. <https://books.google.co.id/books?id=ua-IOyPU8EkC>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Focal Press.
- Wahab, T., & Nugroho, H. Y. S. (2020). Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa Sebagai Media Edukasi Melalui Komik. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, *8*(1), 28–34.
- Zaini, I. M., Fiandra, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGENAI PERASAAN INSECURAKIBAT JERAWAT PADA REMAJA UNTUK MEDIA ARTBOOK. *eProceedings of Art & Design*, *10*(2)