

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Eriyanto. (2019). *Metode Komunikasi Visual*. Bandung: Rosdakary. Diakses tanggal 20 September 2023. <https://books.google.co.id>.
- Luthfie, M., & Hasbiyah, D. (2020). *Semiotika Dalam Kajian Komunikasi*. Bekasi: Lembaga Pers Bekasi. Diakses tanggal 21 September 2023. <https://books.google.co.id>.
- Moleong, J. L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Diakses tanggal 23 September 2023. <https://books.google.co.id>.
- Sobur, A. (2015). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: ROSDA. Diakses Tanggal 19 September 2023. <https://books.google.co.id>.
- Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: ROSDA. Diakses tanggal 22 September 2023. <https://books.google.co.id>.
- Zaimar, O. K. (2014). *Semiotika dalam Analisis karya Sastra*. Depok: PT Komodo Books. Diakses tanggal 21 September 2023. <https://books.google.co.id>.

Skripsi

- Firdaus, Faizal, 2018. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Judul Skripsi “ Analisis Pesan Moral Dalam Serial Anime Naruto The Movie “Road To Ninja” Karya Masashi Kishimoto. Di akses tanggal 19 September 2023. Di repository Untag. <http://repository.untag.ac.id>.
- Sylvya, Windah, 2021. Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Judul Skripsi “Analisis Semiotika Komik Manga Boruto Chapter 55 Kematian Kurama”. Di akses tanggal 21 September 2023. Di repository Umsu. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16275>.
- Anggriawan, Yoga Chandra, 2021. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, Judul Skripsi “Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam anime Anohana” (Studi Semiotika C.S. Pierce dalam anime Anohana). Di akses tanggal 20 September 2023. Di repository UMM. <http://repository.UMM.ac.id>.

Jurnal

- Aris. (2020). Nilai Sosial dan Nilai Moral. Vol 1 (1). Diakses tanggal 22 September 2023. Di gamedia. <https://www.gamedia.com/nilai-sosial-nilai-moral/>.

- Asrita, S., & Pujastuti, (2020). Pemanfaatan Komik sebagai Media Informasi Alternatif tentang COVID-19 di Desa Drono Klaten. Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat. Vol 1 (1). Diakses tanggal 20 September 2023. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semhasabdimas/article/view/2641>
- Bahri, Halida, Masriadi, Kamaruddin, and Cut Andyna. 2023. "Pelatihan Konten Kreator Untuk Meningkatkan Pendapatan Generasi Milineal Di Desa Lancang Garam, Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1): 10–17.
- Fitri, Dwi, Anismar Anismar, Muhammad Fazil, dan Cut Wardatul Ula. 2021. "Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Fisip 2018)." *Jurnal Jurnalisme* 10(1): 32.
- Fitriah, Magfiratul, Muhammad Fazil, Dwi Fitri, and Bobby Rahman. 2023. "Komunikasi Pemerintah Gampong Dalam Pengelolaan Dana Gampong (Studi Di Desa Alue Leuhob Kecamatan Cot Girek Kabupaten Aceh Utara)." *CENDEKIA: Jurnal Hukum, Sosial dan Humaniora* 1(4): 372–78.
- Nandy. (2022). Sionopsis Komik Black Clover. Vol 1 (1). Diakses tanggal 18 September 2023. Di Gramedia. <https://www.gramedia.com/komik-black-clover/>.
- Pratama, Sandi Destian., Perdana, Bayu Bambang., & Shafariya, Sellya. (2022). Analisis tata letak panel komik cetak dan komik online, Wacadesain. Vol 3 (1). Diakses tanggal 19 September 2023. <https://ejournal.ars.ac.id/index.php/wacadesain>.
- Putri, A. A., Prayitno, B., & Wihardyanto, D., Didiek Satriana. (2022). Analisis Produk Wisata Situs Bawah Air Sebagai Salah Satu Wisata Minat Khusus di Taman Nasional Karimunjawa. *Jurnal Langkau Betang*. Vol 5 (1). Diakses tanggal 22 September 2023. <https://library.moestopo.ac.id>.
- Putri, J. K. (2022). Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa—Kemendikbudristek. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lb/article/view/25445>. Vol 7 (9). Diakses tanggal 21 September 2023. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lb/article/view/25445>.
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 11 (1), Article 1. Diakses tanggal 19 September 2023. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1041>.
- Taufik. (2022). Indonesia Jadi Negara Ke-3 Sebagai Pembaca Paling Aktif di MANGA Plus.Gamerwk.Com. Vol 4 (3). Diakses tanggal 23 September 2023. <https://gamerwk.com/indonesia-jadi-negara-ke-3-sebagai-pembacapaling-aktif-di-manga-plus>.

Setiawan, R. D. (2021). Pemaknaan Gambar Kartun “Ceklit” Pada Harian Koran Jawa Pos (Studi Semiotika Gambar Kartun Clekit Pada Harian Jawa Pos Edisi 19 November 2016). Vol 9 (2). Diakses tanggal 21 September 2023. <http://repository.untag-sby.ac.id/1814/>