

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Z. (2015). *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*. Bandung: Pustaka Setia.
- AFP. (2015, November 26). *Korea's new addiction - 'Webtoons'*. Diakses pada 06 Desember 2021, dari <https://www.khaleejtimes.com/lifestyle/art-culture/koreas-new-addiction-webtoons>
- Aggleton, J. (2018). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 1–17 .
- Akbar, M. F., & Anggraeni, F., D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 28-38.
- Akhmad, B., A., & Ibrahim, I., S. (2014). *Komunikasi dan Komodifikasi: Mengkaji Media dan Budaya Dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Allan. (2005). *Pengertian Internet dan Asal Usul dari Kata Internet*. Surabaya: Indah.
- Amalia, R. (2016). Strategi Komunikasi Efektif Radio Suara Muslim Surabaya (SS) FM dalam Program Renungan Fajar. [*Skripsi*]. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Arifin, A. (2007). *Strategi Komunikasi*. Bandung: PT Amrico
- Asfihan, A. (2022, Juli 25). *Komik Adalah*. Diakses pada 24 Agustus 2022, dari <https://adalah.co.id/komik/>
- Azmi, M., L. (2021, Oktober 23). Definisi Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *ResearchGate*. Diakses pada 03 Februari 2022, dari https://www.researchgate.net/publication/355407402_Definisi_manfaat_dan_elemen_penting_literasi_digital
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- BPS. (2020). *Angka Melek Huruf (AMH)*. Diakses pada 04 Desember 2021, dari <https://sirusa.bps.go.id/sirusa/index.php/indikator/313>
- Cangara, H. (2013). *Perencanaan Strategi Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Cendekia, D., A., Ahmad, H., A., & Zpalanzani A. (2021). Aspek Desain yang Mempengaruhi Minat Baca Pembaca Komik Islam Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 505-523.
- Choiri, E., O. (2021, Desember 16). *Sejarah Singkat Internet dan Perkembangannya Sampai Saat Ini*. Diakses Pada 29 Desember 2021, dari <https://qwords.com/blog/sejarah-singkat-internet/>
- Fatimah, S. (2018). Teaching Writing Narrative Text By Using Webtoon. *Journal of English Language Teaching*, 7(4), 587-593.
- Fitriyani, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2) , 170-177.
- FleishmanHillard. (2009, Mei 12). *A brief definition: digital*. Pada 19 Januari 2022, dari <https://fleishmanhillard.eu/2009/05/a-brief-definition-digital/>
- Gumelar, M., S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Haryanto, I. (2014). *Jurnalisme Era Digital: Tantangan Industri Media Abad 21*. Jakarta: Buku Kompas.
- Hasan, M., I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162.
- Kemendagri. (2021, Maret 23). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara*. Diakses pada 19 Januari 2022, dari <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661#:~:text=Published%20by%20admin%20on%20Maret,yang%20memiliki%20tingkat%20literasi%20rendah.>
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemenkominfo. (2017, Desember 13). *Ada 800.000 Situs Penyebar Hoax di Indonesia*. Diakses pada 5 Desember 2021, dari https://kominfo.go.id/content/detail/12008/ada-800000-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/0/sorotan_media
- Kemenkominfo. (2020, Agustus 13). *Kominfo Mencatat Sebanyak 1.028 Hoaks Tersebar Terkait COVID-19*. Diakses pada 5 Desember 2021, dari https://kominfo.go.id/content/detail/28536/kominfo-mencatat-sebanyak-1028-hoaks-tersebar-terkait-covid-19/0/sorotan_media

- Kriyantono, R. (2012). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basice*, 5(2), 1046-1059.
- Lestari, A., F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148.
- Liansari, V., & Nuroh, E., Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Prosiding ICERS*, 1(3), 241-252, picecrs.v1i3.1397.
- Maulana. (2019). Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Mahasiswa SMA Negeri 1 Mayong. [Skripsi]. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maulidana, V., N. (2021). Komunikasi Digital di Massa Pandemi Covid-19 (Studi pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Surabaya). [Skripsi]. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Moleong, L., J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurbaiti. (2018). Analisis Literasi Digital Pemustaka Pada Perpustakaan Universitas Negeri Medan. [Skripsi]. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Puslitjakkidbud. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pusparisa, Y. (2021, Juli 01). *Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?*. Diakses pada 05 Desember 2021, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>
- Rianto, P. (2016). Media Baru, Visi Khalayak Aktif dan Urgensi Literasi Media. *Jurnal Komunikasi*, 01(02), 90-96.
- Silvana, H. & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 146-156.
- Stefany, S., Nurbani, & Badarrudin. (2017). Literasi Digital dan Pembukaan Diri: Studi Kolerasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 2(1), 9-31.

- Sugiyono. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, & Retnoningsih, A. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Lux)*. Semarang: Widya Karta.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Supradaka. (2019). Eksistensi Karya Kartunis Media Cetak di Era Konvergensi Media. *Jurnal Ikraith-Humaniora*, 3(2), 103-109.
- Widianto, M., H. (2019, Desember 12). *Teknologi pada Teknik Digital*. Diakses pada 04 Januari 2021, dari <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/teknologi-pada-teknik-digital/>
- Wisman, Y. (2017). Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Nomosleca*, 3(2), 648.
- Yuliana, S., & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akutansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 135-146.