

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. R. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran Ipa pada Siswa Kelas V Sdn 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020/2021*. 1–23.
- Abidin, ahmad faisal. (2024). *UNESCO: Minat Baca di Indonesia Masih Rendah, Tantangan dan Solusi Bagi Literasi Nasional*. Kompasiana.Com. https://www.kompasiana.com/ahmad090104/6705d1ebc925c44ba74a5c82/unesc-o-minat-baca-di-indonesia-masih-rendah-tantangan-bagi-literasi-nasional?page=all#goog_rewarded
- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Akbar, G. G., Ulumudin, A., Kania, I., & Nurliawati, N. (2024). Policy Brief: Tackling the Social, Economic, and Legal Impacts of *Online* Gambling in Indonesia. *Journal of Humanities Social Sciences and Business (Jhssb)*, 3(4), 1017–1035. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v3i4.1308>
- Almas Barizah, Kurniasari, R., & Karawang, U. S. (2023). *Perbandingan Efektivitas Media Poster , Video , Serta Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang*. 30.
- Almu, S. &. (2019). pengertian mind mapping. <https://Ejournal.Stitalkhairiyah.Ac.Id/>, 6, 2. <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/>
- Amarullah, A. K. (2023). Kajian Literatur Dalam Menyusun Referensi Kunci, State of Te Art, Dan Keterbaharuan Penelitian (Novelty). *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 13(1), 37–52. <https://doi.org/10.54459/aktualita.v13i1.527>
- Anasya, N. (2024). Komik Digital “Gadis” Sebagai Media Edukasi Pencegahan Pelecehan Seksual. <Http://Repository.Upi.Edu/>. https://repository.upi.edu/129428/?utm_source=chatgpt.com

- Anggreini, L. (2018). Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara. *Psikologi Sosial, Kenakalan Remaja*.
- Arif, bela rusdiana & febrianto. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Sd Negeri Grindang Kulon Progo. *Https://Eprints.Uny.Ac.Id/*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/79974>
- Ashari, I. R., & Khodijah, K. (2024). Trend Judi *Online* dan Pinjol pada Kelompok Remaja : Faktor Resiko dan Dampak Sosial. *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(2), 161. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i02.p07>
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi *Online* Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros. *Https://Id.Scribd.Com/Document/815245602/Jurnal-Asriadi?Utm_Source=Chatgpt.Com*.
Https://Id.Scribd.Com/Document/815245602/Jurnal-Asriadi?Utm_Source=Chatgpt.Com
- Azzahra, D. (2021). Proses Penciptaan Komik Strip Digital Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Konten. *Https://Repository.Unpad.Ac.Id/Handle/Kandaga/210104170076*.
<https://repository.unpad.ac.id/handle/kandaga/210104170076>
- Barliana, K. (2025). Éféktivitas Média Komik Digital Dina Pangajaran Maca Carita Pondok : Studi Ékspérimén Di Kelas Xi Tkj Smk Negeri Manonjaya Taun Ajar 2022-2023. *Https://Repository.Upi.Edu/*.
<Http://Repository.Upi.Edu/Id/Eprint/130830>
- Calisto Miranda, S. A., Ulloa Salazar, G. M., & Díaz Larenas, C. H. (2018). Comic-based instruction and vocabulary learning among 11th and 12th graders in two Chilean schools. *InterSedes*, 19(39). <https://doi.org/10.15517/isucr.v19i39.34071>
- Case, S. L. (2023). *applied sciences Cognitive Load Approach to Digital Comics Creation : A*.

- Daniel tri hardanto. (2024). *Ada 1.611 Kasus Judi Online Sepanjang 2024, Barang Bukti Rp 61 Miliar*. Lampung.Tribunnews.Com.
<https://lampung.tribunnews.com/2024/12/31/ada-1611-kasus-judi-online-sepanjang-2024-barang-bukti-rp-61-miliar>
- Erwan, E., Musliadi, & Sumarni. (2023). Manajemen Perencanaan Pra Praproduksi, Proses Produksi, dan Nilai Produksi Erwan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- fidelis dhayu nareswari, ari welianto. (2020). *Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi* Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi ", Klik untuk baca: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustr>. <https://www.kompas.com/>
- fika nurul ulya, I. (2024). *PPATK: Perputaran Dana Judi “Online” Capai Rp 327 Triliun Sepanjang 2023* Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul “PPATK: Perputaran Dana Judi ‘Online’ Capai Rp 327 Triliun Sepanjang 2023”, Klik untuk baca: <https://nasional.kompas.com/read/2024.10.10/12150571/ppatk-perputaran-dana-judi-online-capai-rp-327-triliun-sepanjang-2023?>
- Fitri, D. K., & Irwansyah, I. (2023). Society 5.0: Nomophobia Dan Ketergantungan Pada Teknologi (Smartphone) Secara Penggunaan Serta Komunikasi Pada Kalangan Masyarakat. *Journal Acta Diurna*, 19(1), 50.
<https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2023.19.1.7024>
- Formasi, K., Teknik, S., Umum, B., Rumah, B., Umum, B., & Pertama, A. (2022). *Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) 2022*. 35, 1–8.
- Gautama, W. reza. (2024). *Transaksi Judi Online di Lampung Capai Miliaran, 240 Orang Diciduk*. November.
<https://lampung.suara.com/read/2024/11/12/134317/transaksi-judi-online-di-lampung-capai-miliaran-240-orang-diciduk>

- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- hady yusuf, T. (2024). *Perilaku Judi Online Dalam Kehidupan Masyarakat Kampung Babakan Binong Permai Kabupaten Tangerang*. 4(1), 77–87.
- Haji, K., Siddiq, A., Dakwah, F., & Amaliyah, W. (2024). *Analisis Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Dakwah Di Akun Instagram @ Pengejadibai Analisis Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Dakwah Di Akun Instagram @ pengejadibai*.
- Hapuwatte, B., Seevers, K. D., Badurdeen, F., & Jawahir, I. S. (2016). Total Life Cycle Sustainability Analysis of Additively Manufactured Products. *Procedia CIRP*, 48, 376–381. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.03.016>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Jaya, didik tri putra. (2024). *polda lampung ungkap 111 kasus perjudian, tangkap 240 tersangka*. Kupastuntas.Co. https://www.kupastuntas.co/2024/11/12/polda-lampung-ungkap-111-kasus-perjudian-tangkap-240-tersangka?utm_source=chatgpt.com
- Kalkan, B., & BHAT, C. S. (2022). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life Among College Students. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 18–28. <https://doi.org/10.33200/ijcer.594164>
- Manikonda, L. yuheng hu subarao kumbhapati. (2017). Analyzing User Activities, Demographics, Social Network Structure and User-Generated Content on Instagram. [https://www.researchgate.net/publication/267570461_Analyzing_User_Activities_Demographics_Social_Network_Structure_and_User-](https://www.researchgate.net/publication/267570461_Analyzing_User_Activities_Demographics_Social_Network_Structure_and_User-Generated_Content_on_Instagram)

- Generated_Content_on_Instagram?Utm_source=chatgpt.Com.*
https://www.researchgate.net/publication/267570461_Analyzing_User_Activities_Demographics_Social_Network_Structure_and_User-Generated_Content_on_Instagram?utm_source=chatgpt.com
- Mikay lajlaird. (2021). Defining a Superhero Comic. *Https://Www.Mikaylajlaird.Co.Uk/Doctoral-Research/Defining-a-Superhero-Comic?Utm_source=chatgpt.Com.* https://www.mikaylajlaird.co.uk/doctoral-research/defining-a-superhero-comic?utm_source=chatgpt.com
- Monavia ayu rizaty. (2024). *data tingkat kegemaran membaca masyarakat indonesia hingga 2023*. Dataindonesia.Id. https://dataindonesia.id/pendidikan/detail/data-tingkat-kegemaran-membaca-masyarakat-indonesia-hingga-2023?utm_source=chatgpt.com
- Mubarok, F. (2024). *PPATK Sebut Transaksi Judi Online 2023 Capai Rp327 Triliun*. Januari. <https://tirto.id/ppatk-sebut-transaksi-judi-online-2023-capai-rp327-triliun>
- Muhammad, A. (2019). Social compliance standards: Re-evaluating the buyer and supplier perspectives. *Https://Www.Sciencedirect.Com/Science/Article/Abs/Pii/S0959652619312363, 227.* <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652619312363>
- Muhammad, F. M. (2018). Adolescence and Young Adult Users : Uses and Gratification Approach. *International Conference of Communication Science Research*, 165(January), 204–206. <https://www.atlantispress.com/proceedings/iccsr-18/25904602>
- Nailufar, nibras nada. (2020). *Struktur Teks Berita: Piramida Terbalik Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul “Struktur Teks Berita: Piramida Terbalik”,* Klik untuk baca: https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/18/215140769/struktur-teks-berita-piramida-terbalik?utm_sourc. [Https://Www.Kompas.Com/.](https://www.kompas.com/)