

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal:

Kurniawan, I. (2016). *Desain dan Perubahan Budaya Masyarakat*. VISUALITA, Vol.1 (1), 25.

Sumber Buku:

Agustrijanto. (2012). *Copywriting: Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: PT Remaja Rosakarya.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.

A.M, Morissan. (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Penerbit Kencana.

Daly, K. N. (2009). *Norse Mythology A-Z* (3rd ed.). New York: Chelsea House.

Darajat, Z. (1990). *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.

Fagan. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hendratman, H. (2015). *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.

Holland, K.C. (2018). *The Penguin Book of Norse Myth Gods of the Vikings*. Britain: Penguin Random House UK.

Karina, N.S.A., & Sasongkowati, R. (2013) *History Of The World: Sejarah Dunia Kuno dan Modern*. Yogyakarta: Indoliterasi.

Kusmiati R.A., Pudjiastuti, S., & Suptandar, P. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.

Lewis, C.S. (1994). *The Discarded Image: An Introduction to Medieval and Renaissance Literature*. Cambridge.

Lindow, J. (2002). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. New York: Oxford University Press.

Maulana, A.E. (2009). *Consumer Insights Via Ethnography*. Jakarta: Wssensi-Erlangga.

Napoli, D.J. (2017). *Mitologi Norse*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tarigan, H.G. (1985). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thahir, A. (2014). *Psikologi Belajar: Buku Pengantar Dalam Memahami Psikologi Belajar*. Bandar Lampung: LP2M UIN.

Sumber Laporan Tugas Akhir:

- Islamy, M.F. (2011). *Perancangan Board Games Bertemakan Mitologi Nordik*. Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia: Bandung.
- Wirantama, D. (2018). *Perancangan Informasi Tentang Makhluk Mitologi Naga Melalui Media Buku Ilustrasi*. Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia: Bandung.

Sumber Majalah/Surat Kabar/Situs Web:

- Damayanti, N.Y. (2019. Januari 9). *Nuning, Dosen FSRD ITB Mengajak Lebih Paham Soal Mitos Dan Mitologi Indonesia*. Tersedia di: <https://m.merdeka.com/bandung/profil/nuning-dosen-fsrd-itb-mengajak-lebih-paham-soal-mitos-dan-mitologi-indonesia-190109w.html> (10 April 2019).
- Luther. (2018, Januari 7). *Pengertian Storyboard Secara Global, Fungsi, Manfaat, Tujuan, Cara Membuat*. Tersedia di: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-storyboard.html> (12 Juli 2019).
- Semi, A. (2018, November 8): *Pengertian Narasi: Ciri-Ciri, Struktur, Unsur, dan Jenis Narasi*. Tersedia di: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-narasi-adalah.html> (8 Januari 2019).