

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Araki H. & Collins N. (2017). *Manga In Theory And Practice: The Craft Of Creating Manga*. VIZ Media LLC.
- Eisner, W. 1985. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Florida: Poorhouse Press.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Gumelar, M.S., (2015). *Elemen dan Prinsip Menggambar. AnImage*.
- Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. (2018). *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta. Diakses dari Google Play Book.
- Mashudi, Farid. (2012). *Psikologi Konseling*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Lamb, A., & Johnson, L. 2009. *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1*. *Teacher Librarian*, 36(5),70-84.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics – The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.
- McCloud, Scott. (2007). *Membuat Komik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, S.E. 2006. *Health Psychology*. New York: McGraw Hill Inc
- Zainudin, A. (2021). *TIPOGRAFI. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-131.
- Budiman, K. (2012). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra

Jurnal

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Aristantya, E. K., & Helmi, A. (2019). *Citra tubuh pada remaja pengguna instagram*. *Gadjah Mada Journal of Psychology*, 5(2), 114-128.
- Arulan, B.D. (2013). *Media Komik Matematika dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. 43-44.

- Ayub Siregar & Dewi Irmawati Siregar (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 2(1), 115.
- Dewi, N. E., & Musdolifah, A. (2018). Onomatope dalam Webtoon Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk Universitas Balikpapan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 47-51.
- Hahury, Raissa M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Ilmu Kreatif, Universitas Kristen Petra*.
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Jurnal Desain Komunikasi Visual BINUS University*, 4(1), 326-338.
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.
- Nøding, H. K. (2020). The tools of Webcomics: The “infinite canvas” and other innovations (Master's thesis).
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* : Jakarta : SalembaMedika.
- Prasetya, Xenanta F.S. dkk. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact. *Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 4(2): 185-198. Universitas Negeri Surabaya.
- Putri, Adisty W. dkk. (2021). Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan, Dan Keterbukaan Masyarakat Terhadap Gangguan Kesehatan Mental). *Prosiding KS: Riset & PKM*. 2(2), 147-300.
- Qun, G Jiao. 2013. The Role of Study Coping and Examination-Taking Coping Strategies. *Cooperative Group Performance in Graduate Research Methodology Courses*. Volume 16 Number 2. *College Quarterly*.
- Rori, Rebecca A.Y. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra*.
- Soedarso, Nick. (2015). *Komik: Karya Sastra Bergambar*. HUMANIORA. Vol. 6(4): 501. ISSN 496-506. Universitas Bina Nusantara.
- Yonkie, Andrew & Agus Nugroho U. (2017). Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web. *Dimensi DKV*, 2(2), 123-134.

Website

- Clipstudio.net. (2023). *Guide to Create Color Schemes*. <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922> diakses pada 5 November 2023.
- Cssmora.org. (2022). *Gangguan Kesehatan Mental dan Remaja*. <https://cssmora.org/2022/06/19/gangguan-kesehatan-mental-dan-remaja/> diakses pada 5 November 2023.
- Ekahospital.com. (2023). *Macam-Macam Penyakit Mental Dan Gejala Umumnya*. <https://ekahospital.com/articles/disease/macammacam-penyakit-mental-dan-gejala-umumnya> diakses pada 4 Oktober 2023
- Hermawati, T. (2015). *Komik Digital untuk Pembelajaran yang Menyenangkan*. <http://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang-menyenangkan> diakses pada tanggal 5 November 2023
- Indraswari, Debora L. (2023). *Kesadaran tentang Kesehatan Mental Mulai Tumbuh*. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/07/10/kesadaran-tentang-kesehatan-mental-mulai-tumbuh> diakses pada 24 September 2023.
- Indotelko. (2020). *Line Webtoon Miliki Dua Juta Pengguna Aktif di Indonesia*. Diambil dari <https://www.indotelko.com/read/1579568811/line-webtoon> diakses pada 25 September 2023.
- Kaligis, Fransiska. (2021). *Riset: usia 16-24 tahun adalah periode kritis untuk kesehatan mental remaja dan anak muda Indonesia*. Diambil dari <https://berandainspirasi.id/riset-usia-16-24-tahun-adalah-periode-kritis-untuk-kesehatan-mental-remaja-dan-anak-muda-indonesia/> diakses pada 23 September 2023.
- Kelas.work. (2023). <https://kelas.work/blogs/ketahui-pengertian-hingga-genre-komik-bagi-para-calon-komikus> diakses pada 14 November 2023.
- Kemenkes.go.id. (2018). *Pengertian Kesehatan Mental*. Diambil dari <https://ayosehat.kemkes.go.id/pengertian-kesehatan-mental> diakses pada 23 September 2023.
- Kompas.id. (2023). *Krisis Kesehatan Mental Menghantui Generasi Z Indonesia*. Diambil dari https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/07/09/krisis-kesehatan-mental-menghantui-generasi-z-indonesia?status=sukses_login%3Fstatus_login%3Dlogin&loc=hard_paywall&status_login=login diakses pada 24 November 2023.

- Kricfalusi, John (2008). Character Design – What Makes Lasting Iconic Character. <http://johnkstuff.blogspot.com/2008/09/for-karen-what-makes-lasting-iconic.html>, diakses 15 Januari 2023.
- Mutia, Annissa. (2022). *Masalah Keuangan hingga Tekanan dari Pasangan Jadi Pemicu Kesehatan Mental di Indonesia*. Diambil dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/27/masalah-keuangan-hingga-tekanan-dari-pasangan-jadi-pemicu-kesehatan-mental-di-indonesia> diakses pada 27 September 2023.
- Noice.id. (2023). *Mental Health Awareness: Apa Pentingnya*. Diambil dari <https://www.noice.id/info-terbaru/apa-itu-mental-health-awareness/#:~:text=Apa%20itu%20Mental%20Health%20Awareness,diskriminasi%20terhadap%20penderita%20penyakit%20mental> diakses pada 7 Oktober 2023.
- Rachmawati, Alfina A. (2020). *Darurat Kesehatan Mental bagi Remaja*. Diambil dari <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/> diakses pada 28 September 2023.
- Rochmawati, I. (2020). *Menggambar Komik*. Diambil dari [https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar Komik.pdf](https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar%20Komik.pdf) diakses pada 24 November 2023.
- Sardjito, Humas. (2022). *Minimnya Kesadaran Masyarakat terhadap Mental Health*. Diambil dari <https://sardjito.co.id/2022/03/09/minimnya-kesadaran-masyarakat-terhadap-mental-health/> diakses pada 27 September 2023.
- Seributujuan.id. (2023). *Apa itu Kesehatan Mental?*. Diambil dari <https://www.seributujuan.id/id/apa-itu-kesehatan-mental> diakses pada 23 September 2023.
- Tulung, Ahmad. (2022). *Waduh, Peneliti UGM Sebut 2,45 Juta Remaja Indonesia Terindikasi Alami Gangguan Jiwa*. Diambil dari <https://timesindonesia.co.id/peristiwa-daerah/432338/waduh-peneliti-ugm-sebut-245-juta-remaja-indonesia-terindikasi-alami-gangguan-jiwa> diakses pada 30 September 2023.
- Welsh, D. (2007). *Forget Manga. Here's Manhwa*. Diambil kembali dari Bloomberg.com: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2007-04-23/forget-manga-dot-heres-manhwabusinessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice> diakses pada 30 September 2023.