

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Duggan, Michael. (2008). *Web Comics for Teens*. Boston: Cengage Learning.
- Gumelar, M.S. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: PT. Indeks. Diakses dari *Google Play Book*.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Maharsi, Indiria. (2018). *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta. Diakses dari *Goggle Play Book*.
- Mataram. Sayid. (2017). *Struktur Visual Komik*. Surakarta. Diakses dari *Google Play Book*.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comic The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers
- Moeliono, Laurike. (2015). *Remaja & Komunikasi*. Jakarta Timur. BKKBN. Diakses dari Flipbook BKKBN.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Winarno, M.E. (2013). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.

Yatim, Danny I. (2015). *Siapakah Remaja Itu?*. Jakarta Timur. BKKBN. Diakses dari Flipbook BKKBN.

JURNAL

Heekyung, Cho. (2016). *The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative*. tcj.com. Diakses Pada 4 April 2020.

Malihah, Zahro, Alifasari. (2018). *Perilaku Cyberbullying Pada Remaja dan Kaitannya Dengan Kontrol Diri dan Komunikasi Orang Tua*. Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen. Vol 11(2): 145-156. jurnal.ipb.ac.id. Diakses pada 28 Maret 2020.

Pertiwi, G., Dwija P, I., & Soewardikoen, D. (2016). KOMIK EDUKASI JAJANAN SEHAT. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, . doi:10.25124/demandia.v1i01.196

Putri, Wilga Secsio Ratsja, dkk. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prodising Penelitian & Pengabdian Masyarakat*. Vol 3(1): 47-51. jurnal.unpad.ac.id. Diakses pada 28 Maret 2020.

Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 4(01), 15. doi:10.25124/demandia.v4i01.1968

Setiadi, Ahmad. (2016). *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi*. Jurnal Humaniora dan Sosial. Vol 6(12). ejournal.bsi.ac.id. Diakses pada 28 Maret 2020.

Suwardikun, D. (2008). Karakter Visual Keindonesiaan dalam Iklan Cetak di Indonesia. *Journal Of Visual Art And Design*, 2(2), 159-172. doi:10.5614/itbj.vad.2008.2.2.4

DOKUMEN KENEGARAAN

Kitab Perundang-undangan Hukum Pidana Buku II Tentang Kejahatan, Bab XVI Tentang Penghinaan. hukum.unsrat.ac.id. diakses pada 29 Maret 2020.

Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Sekretariat Negara. Jakarta. jdih.kemenkeu.go.id. Diakses pada 29 Maret 2020.

SKRIPSI, TESIS, DISERTASI

Asya Leztizia. (2018). *Perancangan Buku Komik Edukasi Pencegahan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom: Bandung.

INTERNET

Ariyanti, Hari. 2018. *90 Persen anak muda di Indonesia gunakan internet untuk media sosial*. Diakses melalui situs Merdeka. <https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial.html>. (Diakses pada 23 Januari 2020).

Diskominfo Kota Bandung. 2019. *Statistik Aduan Konten*. Diakses melalui situs SARING Diskominfo Kota Bandung. <https://diskominfo.bandung.go.id/saring/statistik>. (Diakses pada 31 Maret 2020).

Febriani, Hani. 2020. *Siswi SMP Bunuh Diri Akibat Bullying, Tagar #RIPNadila Ramai di Twitter*. Diakses melalui situs Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-01332873/siswi-smp-bunuh-diri-akibat-bullying-tagar-ripnadila-ramai-di-twitter>. (Diakses pada 23 Januari 2020).

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *KBBI Daring*. Diakses melalui situs KBBI Kemendikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/KBBI>. (Diakses pada 29 Maret 2020).
- Naufal, Ibnu. 2016. *Indonesia Pembaca Aktif Terbanyak LINE WEBTOON*. Diakses melalui situs Inilahcom. <https://inilah.com/ototekno/2317194/indonesia-pembaca-aktif-terbanyak-line-webtoon>. (Diakses pada 23 Januari 2020).
- Patroli Siber. 2019. <https://patrolisiber.id/statistic>. (Diakses pada 19 Januari 2020).
- Pelayanan publik. 2020. *Apa Itu Komik? Pengertian, Ciri dan Jenisnya*. Diakses melalui situs PelayananpublikID. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/apa-itu-komik-pengertian-ciri-dan-jenisnya/>. (Diakses pada 29 Maret 2020).
- Putra, Eka Nugraha. 2019. *Merunut lemahnya hukum cyberbullying di Indonesia*. Diakses melalui situs Aminef. https://www.aminef.or.id/merunut_lemahnya_hukum_cyberbullying_di_indonesia/. (Diakses pada 19 Januari 2020).
- Ramadhan, Wahyu. 2019. *Jenis-Jenis Komik, dari Novel Grafis hingga Webtoon*. Diakses melalui situs kreativvID. <https://kreativv.com/buku/jenis-jenis-komik/2/>. (Diakses pada 29 Maret 2020).
- Suaramerdeka.com. 2018. *Tiap Hari Pembaca Tembus 13 Juta*. Diakses melalui situs Suara Merdeka. <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/79855/tiap-hari-pembaca-tembus-13-juta>. (Diakses pada 23 Januari 2020)
- Wareza, Monica. 2019. *Sulli F(x) Bunuh Diri, Netizen Julid & Kejamnya Industri Kpop*. Diakses melalui situs CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20191019172434-4-108342/sulli-f-x-bunuh-diri-netizen-julid-kejamnya-industri-kpop>. (Diakses pada 4 April 2020)

We Are Social. 2019. *Indonesia Digital 2019 : Internet*. Diakses melalui Situs Websindo. <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-internet/>. (Diakses pada 31 Maret 2020).

Wikipedia. 2019. *Mary Help of Christians*. Diakses melalui situs https://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Help_of_Christians. (Diakses pada 21 April 2020)

Wikipedia. 2020. *Novel Grafik*. Diakses Melalui https://id.wikipedia.org/wiki/Novel_grafik. (Diakses pada 28 Mei 2020)

Wook, Kim. 2016. *Buku Saku Kespro Remaja*. Diakses melalui situs Slideshare. <https://www.slideshare.net/kimbwook/buku-saku-kespro-remaja>. (Diakses pada 20 April 2020)