

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Eisner, Will. 2008. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Books)*. New York: W. W. Norton & Company inc

Mccloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins

Mccloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper Collins

Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius

Swasty, Wirania. 2010. *A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal*. Depok: Griya Kreasi

Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Wibowo. Ibnu T. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook.

Jurnal

Aditia, Patra, and Rahma Noviyanti. "Visual Analysis Of Children Books Illustration As a Psychiatric Therapy." *6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019*. Telkom University, 2019, pp. 356-360

Aditia, Patra. (2019). "Postmodernism Representation in Manungsa Comic 2016". *Proceedings of the 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*

Bismar, M. (2021, March 8). DAMPAK STRESS REMAJA DI MASA PANDEMI COVID 19. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zbxmk>

Cho, Heekyung (2016). *The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative*. Diakses pada 10 April 2021 dari <https://asian.washington.edu/research/publications/cho-heekyoung-webtoon-new-form-graphic-narrative>

I. H Marysa dan A. W. Anggraita. *Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X*. JURNAL DESAIN INTERIOR, Vol. 1 No. 1, 41-50, 2016

Koesoemadinata, Mohammad Isa Pramana. Visual Adaptation Of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. *MUDRA Journal of Art and Culture*, Vol. 33, No. 3, September 2018, p 401 – 408

Megatsari, H. et al., 2020. The community psychosocial burden during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Heliyon*, Volume 6, pp. 1-5.

Rahardjo, W., Qomariyah, N., Mulyani, I., & Andriani, I. (2020). Social media fatigue pada mahasiswa di masa pandemi COVID-19: Peran neurotisme, kelebihan informasi, invasion of life, dan kecemasan. *Jurnal Psikologi Sosial*. Retrieved from <http://jps.ui.ac.id/index.php/jps/article/view/220>

Sofiyanti, D. (2021). Pengaruh Hero's Journey dalam Struktur Tiga Babak. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 10(2), 5–11

Stevani Aprilia Kenyo R. dan Hadi W. (2021). Studi kepustakaan efektivitas teknik relaksasi guna mengurangi kecemasan pada usia dewasa awal di masa pandemi COVID-19. *Jurnal BK UNESA vol. 12 no. 2*

W. Swasty and A. R. Adriyanto, "Does Color Matter on Web User Interface Design?", *CommIT (Communication & Information Technology) Journal* 11(1), 17–24, 2017

Artikel

Ha, Sunjin. & Lim, Sumi (2012). *Webtoon, Why So Popular?*. Diakses pada 16 November 2020 dari <https://www.dgupost.com/news/articleView.html?idxno=1247>

Hoare, Andrew (2021). *Digital Illustrations Style*. Diakses pada 09 Agustus 2021 dari <https://www.theillustrators.com.au/digital-illustration-styles>

IndoTelko.com (2020). *Line Webtoon miliki dua juta pengguna aktif di Indonesia*. Diakses pada 29 Mei 2021 <https://today.line.me/id/v2/article/azY3OP>

Nirmita Panchal, Rabah Kamal, Cynthia Cox, dan Rachel Garfield melalui KFF (2021). *The Implications of COVID-19 for Mental Health and Substance Use*. Diakses pada 09 Agustus 2021 dari <https://www.kff.org/coronavirus-covid-19/issue-brief/the-implications-of-covid-19-for-mental-health-and-substance-use/>

Prasetyani, Yussy Maulia (2021). *Internet Sudah Jadi Napas Baru Kehidupan di Tengah Pandemi*. Diakses pada 31 Mei 2021 <https://nasional.kompas.com/read/2021/04/04/09020061/internet-sudah-jadi-napas-baru-kehidupan-di-tengah-pandemi>

Ridlo, Ilham Akhsanu (2020). *Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental Indonesia di Masa Pandemi*. Diakses pada 20 Maret 2021 <https://fkm.unair.ac.id/tantangan-kebijakan-kesehatan-mental-indonesia-di-masa-pandemi/>

Rustiani, Ayub (2021). *Data Riset: Kesehatan Mental Mahasiswa saat Pandemi & Kuliah Online*. Diakses pada 20 Maret 2021 dari <https://tirto.id/data-riset-kesehatan-mental-mahasiswa-saat-pandemi-kuliah-online-gaEc>

Tuasikal, Rio (2019). *Kesehatan Jiwa: Indonesia Makin Sadar tapi Terganjil Stigma*. Diakses pada 18 November 2020 dari <https://www.voaindonesia.com/a/kesehatan-jiwa-indonesia-makin-sadar-tapi-terganjal-stigma/5125203.html>

UNIT PKRS (2020). *Kesehatan Jiwa di Masa Pandemi COVID-19, Makin Terancam?*. Diakses pada 20 Maret 2021 dari <https://rsupsoeradji.id/kesehatan-jiwa-di-masa-pandemi-covid-19-makin-terancam/>