

DAFTAR PUSTAKA

- A Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Arief Sadiman. 2002. Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arie Nugraha, 2019, Sebagian Mahasiswa Bandung Rentan Depresi dan Bunuh Diri. BEM FT UI, 2021, Mengenal Isu Kesehatan Mental dan Tantangannya di Indonesia. Diakses pada <https://www.liputan6.com/health/read/4129882/sebagian-mahasiswa-bandung-rentan-depresi-dan-bunuh-diri> (24 Maret 2022)
- Diakses pada <https://bem.eng.ui.ac.id/index.php/2021/05/24/mengenal-isu-kesehatan-mental-dan-tantangannya-di-indonesia/> (25 Maret 2022)
- Fransiska Kaligis, 2021, Riset: usia 16-24 tahun adalah periode kritis untuk kesehatan mental remaja dan anak muda Indonesia. Diakses pada <https://theconversation.com/riset-usia-16-24-tahun-adalah-periode-kritis-untuk-kesehatan-mental-remaja-dan-anak-muda-indonesia-169658> (24 Maret 2022)
- I Made Wirartha (2006:39) Wirartha, I Made. 2006. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Koesoemadinata, M. I. P., & Aditya, D. K. (2016). Visualizations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).
- Kompas.com, 2019, Angka Bunuh Diri Tinggi, Baru 9 Persen Penderita Depresi Dapat Pengobatan Medis. Diakses pada <https://regional.kompas.com/read/2019/10/14/12421151/angka-bunuh-diri-tinggi-baru-9-persen-penderita-depresi-dapat-pengobatan?page=all> (25 Maret 2022)
- Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Kompas.com, 2019, “20 Persen Mahasiswa di Bandung Berpikir Serius untuk Bunuh Diri”. Diakses pada <https://regional.kompas.com/read/2019/10/12/19563181/20-persen-mahasiswa-di-bandung-berpikir-serius-untuk-bunuh-diri?page=all> (25 Maret 2022)
- Pulih, 2021, Mengenal Gangguan Personality Disorder. Diakses pada <https://yayasanpulih.org/2021/02/mengenal-gangguan-borderline-personality-disorder/> (25 Maret 2022)
- Lanti, E. (2017). Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar. Gorontalo: Athra Samudra.
- Soedarso, N. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*,5(2), 561-570.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*.

Yogyakarta : PT Kanisius

- S. McCloud, *Membuat Komik, Membuat Komik, Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis* (Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2007)
- S. McCloud, *Reinventing Comics, Mencipta Ulang Komik, Bagaimana Imajinasi dan Teknologi Merevolusi Seni Komik* (Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2008)
- Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Yosdakarya, 2006.
- Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Tinarbuko, Sumvo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 660

