

## BIBLIOGRAPHY

- Anggraini, L., & Kirana Nathalia, S.Sn. (2016). *Desain Komunikasi Visua dasar-dasar panduan untuk pemulal*. Nuansa Cendekia.
- Apsari, D. & Aditya, D. (2019). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comic Strips.<https://www.atlantis-press.com/proceedings/bcm-18/125910929>
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making : cara membuat komik*. Jakarta: indeks.
- Hurlock Elizabeth B. (1973). *Adolescent Development*. Tokyo.
- Kompasiana.com. (2021, June 21). *Remaja di Era Digital*. KOMPASIANA.  
<https://www.kompasiana.com/belia70616/60d021356ae34e2668187622/remaja-di-era-digital>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part I*. *Teacher Librarian*, 36(5),70-84.
- Leztizia, A. & Aditia, P. (2018). Perancangan Buku Komik Edukasi Pencegahan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja.<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7498>
- Liputan6.com. (2021). *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Lengkap Contoh-Contohnya*. Liputan6.com.  
<https://www.liputan6.com/hot/read/4568241/pengertian-komik-menurut-para-ahli-lengkap-contoh-contohnya?page=4>
- M, H. (2022, December 27). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Gramedia Literasi.
- Maharsi, I. (2011). *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics : The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks.

- McCloud, S. (2006). *Making comics : storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. William Morrow Paperbacks.
- Nuramini, D., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENCINTAI DIRI SENDIRI UNTUK MENINGKATKAN HARGA DIRI PADA KORBAN BULLYING. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12548>
- Papalia, D. (2014). *Experiencing human development + cnct+*. Mcgraw-Hill Education.
- Redaksi Halodoc. (2022, July 27). *Yuk, kenalan dengan gerakan body positivity yang membantu untuk menerima tubuh apa adanya. | Chat dokter ✓ Be*. Halodoc; halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-body-positivity-untuk-mencintai-tubuh-apa-adanya>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV
- Times, I. D. N., & Y, A. E. (n.d.). *Apa itu Cerita? Urutan Peristiwa dalam Rangkaian Kata*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/life/education/eva-yuniarti/apa-itu-cerita-c1c2>
- Stice, E., & Shaw, H. (2002). Role of Body Dissatisfaction in the Onset and Maintenance of Eating Pathology: A Synthesis of Research Findings. *Journal of Psychosomatic Research*, 53(5), 985-993.

Ricciardelli, L. A., & McCabe, M. P. (2004). A Biopsychosocial Model of Disordered Eating and the Pursuit of Muscularity in Adolescent Boys. *Psychological Bulletin*, 130(2), 179-205.

Neff, K. D. (2011). *Self-Compassion: The Proven Power of Being Kind to Yourself*. William Morrow.

Harvey, J. (2018). *The Truth About Body Positivity: A Guide to Embracing Your True Self*. Routledge.

Bacon, L. (2010). *Health at Every Size: The Surprising Truth About Your Weight*. BenBella Books.

Ambrose, Gavin. Harris, Paul. (2005). *Basic Design 02: Layout*. Worthing UK: AVA Publishing.

Sihombing, Danton. (2003). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Sari, T.I., & Rosyidah, R. (2020). Pengaruh Body Shaming Terhadap Kecenderungan Anorexia Nervosa Pada Remaja Perempuan di Surabaya. *Personifikasi : Jurnal Ilmu Psikologi*, 202-203.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo.

Setiyani, Laeli Asih. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (dipublikasikan).

Hidayah, Khilda Maulida Nur. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Firdayanti, (2019). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Android Berbantuan Sosial Media Instagram Pada Kelas VIII SMP 2 Barombong. Kabupaten Gowa. Skripsi. UIN Alauddin Makassar.