

Daftar pustaka

- Alloq, D. K., Kusumawati, A., & Abdillah, Y. (2018). THE ROLE OF SOCIAL MEDIA AS MARKETING TOOLS FOR SMALL AND MEDIUM ENTERPRISES PERFORMANCE (Case Study at Two Handmade Shoes Company SevieyanaShoes and ShopAyuHolic in Jakarta). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 62(2), 176-184.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Riset kesehatan dasar (Riskesdas) 2018. Jakarta: Departemen Kesehatan RI; 2019.
- Balgies, Soffy, dan Meutia Ananda. (2017). Psikologi Konseling.
- Belch, G. E. (2015). Advertising and promotion: an integrated marketing communications perspective. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, E. N. (2017). Essentials of health care marketing. Burlington, MA: Jones & Bartlett Learning.
- DesignTech, P. in G., & Design, P. in G. (2020, May 12). Japanese Graphic Design: Beautiful Artwork and Typography. Retrieved from <https://www.designyourway.net/blog/graphic-design/japanese-graphic-design/>
- Dewantoro, Y. C., Hartanto, D. D., & Yuwono, E. C. (2018). PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA KHAS DAYAK NGAJU KALIMANTAN TENGAH. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2, 8.
- Dirgayunita, Aries. 2016. "Depresi: Ciri, Penyebab dan Penanganannya". *Journal An-nafs: Kajian dan Penelitian Psikologi* Vol. 1, No. 1, Juni 2016. Probolinggo: Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo.
- Egan, J. (2015). Marketing communications. London: SAGE.
- Handojo, A. D. (2016). PERANCANGAN KOMIK DAN MEDIA PROMOSINYA UNTUK "ME AND ZODIAC".
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/education/>. diakses pada 21 November 2019 pukul 20.28.
- id.techinasia.com. 2018. dalam "Kompetisi LINE Creativate 2018 Hendak Dukung Perkembangan Ekonomi Kreatif Indonesia".
<https://id.techinasia.com/line-creativate-ekonomi-kreatif/>. diakses pada 5 Desember 2019 pukul 18.26.
- Jacob, T. (1993). Manusia Indonesia yang Berkualitas. *Jurnal Filsafat*, 1(1), 4-13.

Jang, W., & Song, J. E. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*, (29). doi: 10.13185/kk2017.02908

Lee, R. (2018). *Computational Science/Intelligence and Applied Informatics*. Cham: Springer International Publishing.

Lubis, N. L. (2016). *Depresi: Tinjauan Psikologis*. Jakarta: KENCANA.

Marela, Gitry, Abdul Wahab, dan Carla Raymondalexas Marchira. 2017. "Bullying Verbal Menyebabkan Depresi Pada Remaja SMA di Kota Yogyakarta". *Berita Kedokteran Masyarakat* Vol. 33, No. 1, Hlm. 43-48, Januari 2017. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

McClure, D. J. (1973). The role of dopamine in depression. *Canadian Psychiatric Association Journal*, 18(4), 309-312.

MCLEOD, J. U. N. E. (2016). *Colour Psychology Today*. UK: O-Books.

Putri, Wilga Secsio Ratsja Putri, R. Nunung Nurwati, dan Melianny Budiarti S. 2016. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja". *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 3, No. 1, Hlm. 47-51, Januari 2016. Sumedang: Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Padjadjaran.

Riady, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON" EKSPLOR JAJANANKU" UNTUK REMAJA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.

Routledge. (2017). *Bothered: Helping Teenagers Talk About Their Feelings* (reprint). New York, USA.

Saputro, Godham Eko, Toto Haryadi, dan Dzuha Hening Yanuarsari. 2016. "Perancangan Purwarupa Komik Interaktif Safety Riding Berkonsep Digital Storytelling". *Andharupa*, Vol.02, No.02, Hlm. 93-104, Agustus 2016. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

Sayin, H. U. (2019). Getting high on dopamine: Neuro scientific aspects of pleasure. *SexuS Journal*, 4(11), 883-906.

Sherin, A. (2018). *Introduction to graphic design: a guide to thinking, process and style*. New York: Bloomsbury Visual Arts.

Shimp, T. A., & Andrews, J. C. (2018). *Advertising, promotion and other spectrs of integrated marketing communications*. Boston, MA: CENGAGE.

Slate.com. 2013. dalam "Dopamine Is _____ Is it love? Gambling? Reward? Addiction? ". <https://slate.com/technology/2013/07/what-is-dopamine-love-lust->

sex-addiction-gambling-motivation-reward.html/ diakses pada 6 Desember 2019 pukul 19.35.

Smith, M. J., & Duncan, R. (2017). *The secret origins of comics studies*. New York: Routledge.

Stephanopoulos, A. (2017). U.S. Patent No. 9,741,268. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.

Sumartono, S., & Astuti, H. (2018). PENGGUNAAN POSTER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 15(1).

Tirto.id. 2019. dalam "Webtoon: Hallyu Baru setelah Kpop dan Drama Korea". <https://tirto.id/webtoon-hallyu-baru-setelah-kpop-dan-drama-korea-dfjc/>. diakses pada 3 Desember 2019 pukul 20.45.

Twenge, J. M. (2017). *IGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy -- and completely unprepared for adulthood: *and what that means for the rest of us*. New York: Atria International.

Wijaya, S., & Sutanto, S. M. (2016). Perancangan Buku Komik Cerita Tradisional Indonesia Untuk Remaja Modern Yang Terbiasa Dengan Komik Jepang. *VICIDI*, Vol. 06, No. 1, Hlm. 14-22, Juni 2016. Surabaya: Universitas Ciputra.

Withrow, S., & Barber, J. (2005). *Webcomics: Tools and Techniques for Digital Printing*. East Sussex: Ilex.

www.boc.web.id. 2019. dalam "Statistik Pengguna Digital dan Internet Indonesia 2019". <https://www.boc.web.id/statistik-pengguna-digital-dan-internet-indonesia-2019/>. diakses pada 5 Oktober 2019 pukul 22.17.