

DAFTAR PUSTAKA

- Artha, H. A. (2022, November 30). Ketahui dulu 5 manfaat ilustrasi dalam buku anak, yuk! *Lintas Haba*.
- Attia, E., & Walsh, B. T. (2025). Anorexia nervosa. In *MSD Manual Professional Edition*. Merck & Co., Inc.
- Cendekia, D. A., Ahmad, H. A., & Zpalanzani, A. (2021). Aspek desain yang mempengaruhi minat baca pembaca komik Islam Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 505–523.
- Fink, M. (2022). Dinamika komik sebagai media komunikasi visual. *Jurnal ASKARA*, 3(2), 161–170.
- Firdawiyanti, B. S., Andriani, E., & Sabrina. (2023). Hubungan intensitas penggunaan media sosial dan body image dengan gangguan makan siswa SMAN 5 Jakarta. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(9), 1862–1868.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making: Membuat Komik*.
- Hendrawati, I., Amira, I., Maulana, I., & Senjaya, S. (2022). Gangguan makan dan perilaku bunuh diri pada remaja: Sebuah tinjauan literatur. *Holistik: Jurnal Kesehatan*, 16(6), 529–541.
- Hutagalung, M. J., & Daulay, A. A. (2024). Adolescent female's perception of body image as a social media user. *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 14(2), 70–89.
- Lancia, F., Liliyana, & Azis, A. (2023). K-Beauty dan standar kecantikan di Indonesia (Analisis wacana Sara Mills pada kanal YouTube Priscilla Lee). *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(1).
- Landa, R. (2018). *Advertising by design: Creating and producing effective print and digital advertising* (3rd ed.). John Wiley & Sons.

- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon sebagai industri komik digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- Maharsi, I. (2018). *Komik: Dari wayang beber sampai komik digital*. Dwi-Quantum.
- Maryani, I., & Amalia, L. (2018). The development of science comic to improve students' understanding in elementary school. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 75–82.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial.
- Merita, Hamzah, N., & Djayusmantoko. (2020). Persepsi citra tubuh, kecenderungan gangguan makan dan status gizi pada remaja putri di Kota Jambi. *Journal of Nutrition College*, 9(2), 81–86.
- Rahmad, M. I. A. (2024). Analisis karakterisasi tokoh anti-hero melalui struktur tiga babak dalam plot film *Black Adam*. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(1).
- Ratnawati, V. (2012). Percaya diri, body image dan kecenderungan anorexia nervosa pada remaja putri. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2).
- Regita, E., Luthfiyyah, N., & Marsuki, N. R. (2024). Pengaruh media sosial terhadap persepsi diri dan pembentukan identitas remaja di Indonesia. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(1), 46–52.
- Sauma, R. A., & Faadhil, F. (2023). Faktor penyebab kecenderungan anorexia nervosa pada remaja wanita di Madrasah Aliyah X. *Jurnal Islamika Granada*, 3(3), 110–119.
- Sayılgan, Ö. (2023). Exploring interactivity in digital comics: A multifaceted analysis of sequential storytelling. *Interactive Film & Media Journal*, 3(1), 97–105.
- Sayyidah Maryam. (2024). Efektivitas media promosi kesehatan dalam pelayanan kesehatan remaja: Literature review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(4).

- Smink, F. R. E., van Hoeken, D., & Hoek, H. W. (2021). Incidence, prevalence and mortality of anorexia nervosa and bulimia nervosa. *Current Opinion in Psychiatry*, 34(6), 515–524.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496–506.
- Syafiqah, N., & As Syafiyah, A. (2024). Pengaruh body dissatisfaction terhadap kecenderungan eating disorder pada remaja putri di Kota Bukittinggi. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 6(2), 86–93.
- Tyas, A. T. N., Nurjanah, R., & Irawan, M. F. (2024). Analisis faktor yang mempengaruhi minat baca pada aplikasi komik digital dengan metode UTAUT (Studi kasus: Webtoon). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 12(1), 45–54.
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-unsur grafis dalam komik web. *Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 123–134.

