

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bonnef, M. 1998. *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta
- Parastuti & Prihandari, S. 2021. *Pengantar Manga (Komik Jepang)*. CV Jejak. Sukabumi
- Sishertanto, T. 2016. *Latih Gambar; Dasar-dasar Komik*. Gramedia Widiasarana Indonesia.

E-Book:

- McCloud, S. 1993. *Understanding Comics*. Kitchen Sink Press, New York

Jurnal:

- Abdillah, A. 2019. Pengaruh Iri Hati Terhadap Munculnya *Schadenfreude*. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 285-309, DOI: <https://doi.org/10.18326/ijip.v1i2.285-309>
- Adiprasetyo, J., 2019. Copywriting dan Jurnalisme: Tirto. id dan Kiat Memasarkan Berita. *Eksistensi Promosi di Era Digital*, pp.45-56.
- Armalita, R., & Helmi, A. F. 2018. Iri di Situs Jejaring Sosial: Studi tentang Teori Deservingness. *Jurnal Psikologi*, 45(3), 218-230, DOI:10.22146/jpsi.33313
- Azka, F., Firdaus, D. F., & Kurniadewi, E. 2018. Kecemasan Sosial Dan Ketergantungan Media Sosial Pada Mahasiswa. *Psymphic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 201-210, DOI: <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3315>
- Bangun, C.S., 2021. Consumer Insight Untuk Pertumbuhan Usaha. *Jurnal Abdimas*, 8(1). 21-25.
- Cahyono, A. S. 2016. Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Cikara, M., & Fiske, S. T. 2012. Stereotypes and *Schadenfreude*: Affective and physiological markers of pleasure at outgroup misfortunes. *Social Psychological*

- and Personality Science*, 3(1), 63-71,
DOI:<https://doi.org/10.1177/1948550611409245>
- Faturochman, F. Iri dalam Relasi Sosial. *Jurnal Psikologi UGM*, 32(1), 1-16,
DOI: 10.22146/jpsi.7956
 - Felita, P., Siahaja, C., Wijaya, V., Melisa, G., Chandra, M., & Dahesihsari, R. 2016. Pemakaian media sosial dan self concept pada remaja. *Manasa-old*, 5(1), 30-41.
 - Iwan, S., & Aris, S. 2013. Video Dokumenter Olahraga Ekstrim “Skateboard” SURABAYASK8. *Createvitas: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 2(2).
 - Kusumasari, H., & Hidayati, D. S. 2014. Rasa malu dan presentasi diri remaja di media sosial. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 4(2), 91-105.
DOI: <https://doi.org/10.26740/jptt.v4n2.p91-105>
 - Leach, C. W., Spears, R., Branscombe, N. R., & Doosje, B. 2003. Malicious pleasure: *Schadenfreude* at the suffering of another group. *Journal of personality and social psychology*, 84(5), 932, DOI:<https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.5.932>
 - Lestari, A. F., & Irwansyah, I. 2020. Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148,
DOI: <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
 - Lestari, R.D. & Aeni, E.S., 2018. Penggunaan gaya bahasa perbandingan pada kumpulan cerpen mahasiswa. *Semantik*, 7(1).
DOI: <https://doi.org/10.22460/semantik.v7i1.p%25p>
 - Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096,
DOI:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
 - Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. 2017. Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36-44, DOI:10.22146/buletinpsikologi.22759
 - Purba, R. 2016. Tipografi Kreasi Motif Gorga Batak. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 190-201,
DOI:<http://dx.doi.org/10.22303/proporsi.1.2.2016.190-201>

- Soedarso, N. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506, DOI:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Teipel, K. 2013. Understanding Adolescence: *Seeing through a Developmental Lens*. University of Minnesota. State Adolescent Health Resource Center
- Supianti, R., Suhardi, S. & Lestari, D., 2020. Bentuk Majas dalam Novel Origami Hati Karya Boy Candra dan Implementasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), pp.162-170.
- Van Dijk, W. W., Ouwerkerk, J. W., & Goslinga, S. (2009). The impact of deservingness on *Schadenfreude* and sympathy: Further evidence. *The Journal of Social Psychology*, 149(3), 390-392, DOI: <https://doi.org/10.3200/SOCP.149.3.390-392>
- Valentino, D. E., & Hardiansyah, M. J. 2020. Perancangan Video Company Profile pada Hotel de Java Bandung. *TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 1-20, DOI: <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.285>
- Waluyanto, H. D. 2006. Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).
- Wijayanto, R. 2014. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada Mi Nurul Falah Ciater. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 2(1), DOI: <https://doi.org/10.31294/evolusi.v2i1.654>
- Witabora, J. 2012. Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667, DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

Skripsi:

- Muhammad, M.N., 2021, 'Hubungan antara empati dan schadenfreude dalam melihat kesedihan orang lain di media sosial Instagram' Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim