

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, L, and K. Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darmaningtyas. 2002. *Pulung Gantung: Menyingkap Tragedi Bunuh Diri Di Gunungkidul*. Yogyakarta: Salwa Press.
- DeVito, Joseph A. 1997. *Komunikasi Antar Manusia: Edisi Kelima*. Jakarta: Professional Books.
- Durkheim. 1897. *Suicide: A Study in Sociology*. Presses Universitaires de France.
- Fariz. 2009. *Living in Harmony: Jati Diri, Ketekunan Dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Friedman, V, and S Lennartz. 2011. *The Smashing Book*. Freiburg: Smashing Magazine.
- Kasiram, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Kindarto, Asnani. 2010. *Efektif Blogging Dengan Aplikasi Facebook*. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.
- Marliani. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Notoatmojo. 2007. *Konsep Dasar Keperawatan Anak (Buku Ajar)*. Jakarta: EGC.
- Pressman, Roger S. 2014. *Software Engineering: A Practitioners Approach, Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Rohidi. 1984. *Lintasan Peristiwa Dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rumini, Sri, and Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak Dan Remaja: Buku Pegangan Kuliah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Sanyoto. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.

- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soetjningsih. 2004. *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual: Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Widagdo. 1993. *Desain, Teori, Dan Praktek Seni Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI.
- Widdison, Harold A. 1998. *Social Problems*. New York: William C Brown Pub.

Jurnal

- Aditya, Dimas Krisna. "PEMANFAATAN APLIKASI GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN PELAJARAN SEJARAH." In SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur), vol. 3, pp. 146-151. 2020.
- Keplan, and Haenlein. 2009. "User of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media," 56.
- Lestari, D. S., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-anak Di Dayeuhkolot. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Mukarromah, Luluk, and Fathul Lubabin Nuqul. 2014. "Dinamika Psikologis Pada Pelaku Percobaan Bunuh Diri." *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam* 11 (2): 33.
- Noviana, R. R., & Hidayat, S. (2017). Perancangan Aplikasi Ragam Pangan Untuk Program Percepatan Penganekaragaman Konsumsi Pangan Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Ridwan, M., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). Perancangan Visual Sistem Media Informasi Pengenalan Bangunan Bersejarah Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Savitri, J. M., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Bullying Anak Untuk Orangtua. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).

- Siegler, Robert, and Geetha Ramani. 2009. "Playing Linear Number Board Games-But Not Circular Ones-Improves Low-Income Preschoolers' Numerical Understanding." *Journal of Educational Psychology* 101: 545–60.
- Sutanto. 2005. "Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual." *Pura - Pura Jurnal DKV ITB*, no. 2: 15–16.
- Wang, Hsiu-Yu, Chechen Liao, and Ling-Hui Yang. 2013. "What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values." *International Journal of Marketing Studies* 5.

Skripsi / Tugas Akhir

- Badriyah, S., & Hidayat, S (2014). Perancangan Aplikasi Mobile" Gowes" Sebagai Media Penunjang Program Bike Sharing Bandung.
- Sutanto, Stephanie Devina, Maria Nala Damajanti, and Jacky Cahyadi. 2019. "Perancangan Buku Cerita Tentang Pengelolaan Kesehatan Mental Bagi Remaja." Universitas Kristen Petra Surabaya.
<https://media.neliti.com/media/publications/79883-ID-perancangan-buku-cerita-tentang-pengelol.pdf>.

Artikel

- Alaidrus, Fadiyah. 2019. "Cerita Para Penyintas Kehilangan Akibat Peristiwa Bunuh Diri." *Tirto.Id*, 2019. <https://tirto.id/cerita-para-penyintas-kehilangan-akibat-peristiwa-bunuh-diri-emko>.
- Anonim. 2019. "Faktor Yang Membuat Seseorang Rentan Terhadap Depresi." *Cnnindonesia.Com*, 2019. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20191008080207-255-437641/faktor-yang-membuat-seseorang-rentan-terhadap-depresi>.
- Hastanto, Ikhwan. 2019. "Survei: 20 Persen Mahasiswa Bandung Terpikir Bunuh Diri, Kesehatan Mental Isu Mendesak." *Vice.Com*, 2019.
https://www.vice.com/id_id/article/a35y4p/survei-20-persen-mahasiswa-di-bandung-terpikir-bunuh-diri-kesehatan-mental-isu-mendesak-bagi-anak-muda-indonesia, .

Wisnubrata. 2019. “Depresi Dan Bunuh Diri Di Indonesia Diprediksi Meningkat, Mengapa?” *Kompas.Com*, 2019.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2019/10/22/194548020/depresi-dan-bunuh-diri-di-indonesia-diprediksi-meningkat-mengapa?page=all>.

Website

Adzkia, Aghnia. 2019. “Tiap Satu Jam, Satu Orang Indonesia Bunuh Diri.” *Beritagar.Id*. 2019. <https://beritagar.id/artikel/berita/tiap-satu-jam-satu-orang-indonesia-bunuh-diri>.

Anonim. 2018. “10 Penyebab Depresi Yang Paling Umum.” *Lifestyle.Kompas.Com*. 2018.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2018/08/24/224147520/10-penyebab-depresi-yang-paling-umum>.

Anonim. 2020. “Bunuh Diri, Apa Dampaknya?” *Sereambiummah.Tribunnews.Com*.
<https://serambiummah.tribunnews.com/2014/08/17/bunuh-diri-apa-dampaknya>.

Harsono, Fitri Haryanti. 2019. “Kematian Akibat Bunuh Diri Lebih Banyak Dialami Orang Usia Muda.” *Liputan6.Com*. 2019.
<https://www.liputan6.com/health/read/4058762/kematian-akibat-bunuh-diri-lebih-banyak-dialami-orang-usia-muda>.

Herdiyanti, Mega. 2019. “Pentingnya Desain UI / UX Dalam Pengembangan Aplikasi Seluler.” 2019.

Instagram. 2020. “Novilda.Id.” 2020. <https://www.instagram.com/novilda.id/>.

Manalu, Efren. 2019. “User Centered Design: ‘Rasa Empati’ Dalam Design Thinking.” 2019. <https://medium.com/@efrenkun123/user-centered-design-rasa-empati-dalam-design-thinking-559ecc178304>.

Rahardjo, Mudjia. 2010. "Jenis Dan Metode Penelitian Kualitatif." Uin-Malang.Ac.Id. 2010. <https://www.uin-malang.ac.id/r/100601/jenis-dan-metode-penelitian-kualitatif.html>,

Sulaiman, Reza. 2019. "Wajib Tahu, 4 Alasan Seseorang Ingin Bunuh Diri Menurut Psikolog." Suara.com. 2019. <https://www.suara.com/health/2019/09/11/131620/wajib-tahu-4-alasan-seseorang-ingin-bunuh-diri-menurut-psikolog>.