

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. S. Wati, “Bagaimana seseorang bisa memiliki fobia terhadap sesuatu?” <https://helohehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/penyebab-fobia-adalah-rasa-takut/>. Accessed: 2019-09-10.
- [2] R. Azmarina, “Desensitisasi sistematis dengan dzikir tasbeeh untuk menurunkan simtom kecemasan pada gangguan fobia spesifik,” *Humanitas: Jurnal Psikologi Indonesia*, vol. 12, no. 2, p. 24685, 2015.
- [3] dr. Rizal Fadli, “Hati-hati, fobia bisa sebabkan depresi.” <https://www.halodoc.com/artikel/hati-hati-fobia-bisa-sebabkan-depresi>. Accessed: 2019-09-10.
- [4] dr. Merry Dame Cristy Pane, “Fobia.” <https://www.alodokter.com/fobia>. Accessed: 2019-09-10.
- [5] dr. Kevin Adrian, “Memahami fobia ketinggian dan cara mengatasinya.” <https://www.alodokter.com/inilah-cara-mengatasi-phobia-ketinggian>. Accessed: 2019-09-10.
- [6] K. G. D. Herlangga, “Virtual reality dan perkembangannya.” <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>. Accessed: 2019-09-12.
- [7] “Emotiv.” <https://www.emotiv.com/>. Accessed: 2019-09-12.
- [8] A. Praharsana, D. Herumurti, and R. R. Hariadi, “Penerapan teknologi virtual reality pada perangkat bergerak berbasis android untuk mendukung terapi fobia laba-laba (arachnophobia),” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 6, no. 1, pp. A129–A132, 2017.
- [9] K. B. P. Durka, “Electroencephalography (eeg),” *Wiley Encyclopedia of Biomedical Engineering*.
- [10] F. Bahanan and E. Yulianti, “Exposure based therapy pada fobia ketinggian,” *Jurnal Psikiatri Surabaya*, vol. 1, no. 1, pp. 26–31, 2019.
- [11] E. Malbos, D. Mestre, I. Note, and C. Gellato, “Virtual reality and claustrophobia: multiple components therapy involving game editor virtual environments exposure,” *CyberPsychology & Behavior*, vol. 11, no. 6, pp. 695–697, 2008.

- [12] R. A. Darmawan and D. Pernadi, "Modeling virtual reality menggunakan blender dan unity untuk terapi claustrophobia," *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, vol. 23, no. 1, pp. 46–55, 2019.
- [13] F. Rahmawati, "8 macam phobia yang ada di dunia, aneh hingga ekstrem." <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>. Accessed: 2019-09-15.
- [14] E. Susanto, "Strategi menghilangkan fobia air: Sebuah pendekatan menuju keamanan pembelajaran akuatik," *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, vol. 2, no. 2, 2005.
- [15] A. P. Sari, "Ciri-ciri seseorang mengidap hemophobia." <https://lampung.tribunnews.com/2017/06/20/ciri-ciri-seseorang-mengidap-hemophobia>. Accessed: 2019-09-15.
- [16] G. Ratnasari, "Kenali berbagaimacam phobia dan cara mengatasinya." <https://www.sehatq.com/artikel/kenali-apa-itu-fobia-dan-jenis-jenisnya>. Accessed: 2019-09-15.
- [17] A. Mutohar, *Efektivitas terapi desensitisasi sistematis dengan dzikir untuk menurunkan kecemasan pada penderita fobia kucing (ailurophobia)*. PhD thesis, UIN Walisongo, 2017.
- [18] A. Arief, M. P. Satiadarma, and D. Suryadi, "Penerapan art therapy dalam mengatasi fobia kucing pada individu dewasa," *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2018.
- [19] K. Sindo, "10 phobia paling sering dialami." <https://nasional.sindonews.com/berita/950968/163/10-phobia-paling-sering-dialami>. Accessed: 2019-09-15.
- [20] D. Buru *et al.*, *APLIKASI PENDETEKSI LOKASI PERANGKAT BERGERAK MENGGUNAKAN TEKNOLOGI CLOUD COMPUTING DENGAN FIRE-BASE REALTIME DATABASE BERBASIS ANDROID*. PhD thesis, STMIK AKAKOM Yogyakarta, 2017.
- [21] J.-L. v. G. Tara Donker, "Zerophobia app." <https://www.zerophobia.app/about-us/>. Accessed: 2019-09-15.
- [22] T. R. Studios, "Face your fears." <https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1168200286607832/>. Accessed: 2019-09-15.

- [23] R. STREICHEMBERGER, "Psychological treatment by vr." <https://psy.c2.care/en/>. Accessed: 2019-09-15.