

DAFTAR PUSTAKA

Alfarizy dkk. (2021). “Perancangan *Graphic Zine* Eksperimental mengenai Warna Orang Jawa dalam Desain Grafis Indonesia”. Bandung: Universitas Telkom.

Ambrose dkk. (2003). “*The Fundamentals of Creative Design*”. London: AVA Publishing.

Ambrose dkk. (2005). “*Basic Design: Layout*”. London: AVA Publishing.

American Psychiatric Association. (2013). “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*”. Washington: American Psychiatric Publishing.

Birdy, Dandi & Mahmudah, Diah. (2019). “*Anger Management The Life Skill*”. Bogor: Zenawa Media Giditama.

Cahyanti, Ayu. (2020). “Peran Keluarga Dalam Membentuk Kesehatan Mental Remaja di Kelurahan Yosorejo 21 A Metro Timur”. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.

Dudin, M. N., Kutsuri, G. N., Fedorova, I. J., Dzusova, S. S., & Namitulina, A. Z. (2015). The Innovative Business Model Canvas in the System of Effective Budgeting. *Asian Social Science*, 11, 290-296.

Edwards, Betty. (2004). “*Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*”. Amerika Serikat: Tarcher.

Effendy, Onong Uchjana. (2007). “*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*”. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Irawan, A. F. R. & Resmadi, I. (2020). “Perancangan Media Edukasi Tentang Pembelajaran & Pemeliharaan Lingkungan Hidup melalui Nilai-Nilai Filosofis Karinding”. Bandung: Universitas Telkom.

Irwanto. (2002). “*Psikologi Umum*”. Jakarta: PT. Prenhallindo.

Ismail. (2022). “Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis”, evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/, diakses pada 18 April 2022 pukul 13.45.

Kusrianto, Adi. (2009). “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta: ANDI.

Liliweri, Alo. (2009). “Dasar-Dasar Komunikasi Kesehatan”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Maulana, R. D. & Hidayat, S. (2019). “Perancangan *Zine* Pengenalan & Penyikapan *Quarter Life Crisis* untuk Anak Muda Usia 20-24 Tahun Daerah Kota Jakarta”. Bandung: Universitas Telkom.

Merna. (2022). “5 Filosofi Kupu-kupu, Salah Satunya Mengajarkan tentang Proses Perjuangan Hidup yang Tidak Instan”, www.orami.co.id/magazine/amp/filosofi-kupu-kupu, diakses pada 27 Juni 2022 pukul 15.15.

Noorvitri, Isnaniar dkk. (2020). “Yang Belum Usai : Kenapa Manusia Punya Luka Batin?”. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Novada, S. C. & Iskandar, M. (2022). “Perancangan Desain Karakter Animasi 2 Dimensi mengenai Inner Child Pada Remaja”. Bandung: Universitas Telkom.

Nurudin. (2007). “*Pengantar Komunikasi Massa*”. Jakarta: Raja Gafindo Persada.

Rahman, F. & Wahab, T. (2020). “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Edukasi Batik Bekasi untuk Anak Sekolah Dasar”. Bandung: Universitas Telkom.

Ramadhania, Rizka. (2021). “Kurangnya Kesadaran Orang Tua terhadap Kesehatan Mental Anak”, <https://kumparan.com/rizkaramadhania78/kurangnya-kesadaran-orang-tua-terhadap-kesehatan-mental-anak-1wtqhWm00X9/full>, diakses pada 11 April 2022 pukul 02.35.

Rohidi. Tjetjep R. (1984). "Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru". Semarang: IKIP Semarang Press.

Rokom. (2021). "Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia", <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>, diakses pada 28 Maret 2022 pukul 01.08.

Rupilu, Novie. (2015). "Bunga dan Efek Psikologisnya", www.kompasiana.com/amp/noviesr/bunga-dan-efek-psikologisnya_551abeff813311b67f9de1ae, diakses pada 27 Juni 2022 pukul 14.35.

Ruthgrahelya, M. A. & Melga, B. (2022). "Perancangan Zine Pengurangan *Burn Out* untuk Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Bandung". Bandung: Universitas Telkom.

Soedarso, Nick. (2014). "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Volume 5 Nomor 2". Visual Communication Design BINUS University.

Soewardikoen, D. W. (2015). "Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957". Yogyakarta: Penerbit Calpulis.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). "*Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*". Yogyakarta: PT Kanisius.

Sugiyono. (2007). "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*". Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta.CV

Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)". Bandung: Alfabeta.

Suherman, Ansar. (2020). "Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi". Yogyakarta: Deepublish.

Wahyuningsih, Sri. (2013). "*Desain Komunikasi Visual*". Madura: UTM Press.