

Daftar Pustaka

- [1] E. Ditawati, I. Indriyati, and F. A. Putra, "Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif mahasiswa Universitas Sahid Surakarta," Naskah Publikasi, pp. 1–25, 2022.
- [2] K. Surbakti, "Pengaruh *game online* terhadap remaja," J. Curere, vol. 1, no. 1, p. 29, 2017. [Online]. Available: <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- [3] Newzoo, "Global *games* market report 2024," Newzoo, 2024. [Online]. Available: <https://newzoo.com>
- [4] APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), "Survei internet Indonesia 2024," APJII, 2024. [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- [5] P. N. H. Adia, "Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta," Naskah Publikasi, Univ. Sahid Surakarta, 2022.
- [6] D. A. Noveladia, R. Majid, and S. K. Saptaputra, "Hubungan kecanduan dan durasi bermain *game online* dengan kualitas tidur pada remaja di Kelurahan Kassilampe," J. Wawasan Promosi Kesehatan, vol. 3, no. 3, pp. 89–95, 2022, doi: 10.37887/jwins.v3i3.29334.
- [7] Nurhalimah et al., "Adiksi *game online* meningkatkan risiko perilaku kekerasan pada remaja," JHCN J. Health Cardiovasc. Nurs., vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.36082/jhcn.v3i1.1048.
- [8] C. Connell, Art therapy. New York: Wiley, 1992, vol. 5.
- [9] F. K. C. Puspita, "Visual journaling sebagai media emotional release bagi kesehatan mental remaja di Banyumas," Skripsi, Univ. Muhammadiyah Purwokerto, 2023.
- [10] A. A. Tanuwijaya, "Perancangan board *game* 'Tile Drop' untuk mengurangi efek negatif kecanduan *game online*," Tesis, Institut Teknologi Bandung, 2023.
- [11] I. Nurmalasari, "Perancangan media buku cerita bergambar (SMART) tentang dampak kecanduan *game online* pada anak kelas IV SDN 19 Bengkulu," Laporan Penelitian, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, 2020.

- [12] Mental Hub Indonesia, "Instagram @mentalhub.id," 2024. [Online]. Available: <https://www.instagram.com/mentalhub.id/>
- [13] I. Irdi et al., "Melatih regulasi emosi melalui jurnal cognitive reappraisal," *Sci. Technol. J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 106–112, 2024, doi: 10.69930/scitech.v1i2.38.
- [14] P. A. Rakhman, S. Rokmanah, and S. Nurfebriyani, "Buku sebagai media pembelajaran untuk memperbaiki rendahnya keterampilan membaca peserta didik," *J. Guru Kita PGSD*, vol. 7, no. 4, p. 784, 2023.
- [15] G. L. Ondang, B. J. Moku, and S. Y. V. I. Goni, "Dampak *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa sosiologi FISPOL UNSRAT," *J. Holistik*, vol. 13, no. 2, pp. 1–15, 2020.
- [16] F. K. Anggarani, "Internet gaming disorder: Psikopatologi budaya modern," *Bul. Psikol.*, vol. 23, no. 1, p. 1, 2015, doi: 10.22146/bpsi.10572.
- [17] B. Johnson, "Three perspectives on addiction," *J. Amer. Psychoanal. Assoc.*, vol. 47, no. 3, pp. 791–815, 1999, doi: 10.1177/00030651990470031301.
- [18] National Institute of Mental Health, "The teen brain: Still under construction," NIMH, 2011. [Online]. Available: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/the-teen-brain-still-under-construction>
- [19] H. Ali and L. Purwandi, *Millennial Nusantara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- [20] A. Kusrianto and R. W. Rosari, *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi, 2009.
- [21] N. Soedarso, "Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada," *Humaniora*, vol. 5, no. 2, p. 561, 2014, doi: 10.21512/humaniora.v5i2.3113.
- [22] N. Hajizah and D. Doerjanto, "Perancangan wallsticker ilustrasi doodle pada Kedai Hanara Ramen Jombang," *Prosiding Seminar Nasional Desain*, pp. 703–707, 2018. [Online]. Available: <https://repository.its.ac.id/>
- [23] S. Rustan, **Buku warna-warni 1*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji, 2019.
- [24] S. Rustan, **Buku warna-warni 2*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji, 2019.

- [25] S. Rustan, Font dan tipografi. Jakarta: Gramedia, 2011.
- [26] T. Albrighton, The ABC of copywriting, 2010. [Online]. Available: <https://www.abccopywriting.com>
- [27] S. Rustan, Layout dasar. Jakarta: Nulisbuku, 2020.
- [28] Z. Iba and A. Wardhana, Metode penelitian. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [29] Sugiyono, Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [30] Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2019. [Online]. Available: <https://www.academia.edu/118903676>
- [31] F. Ranguti, Analisis SWOT: Teknik membedah kasus bisnis. Jakarta: Gramedia, 1997.
- [32] C. Anggrianto, N. Shaari, and N. B. A. Hamid, "Faktor terpenting dalam membangun unique selling proposition untuk kelas menengah Indonesia," Nirmana, vol. 17, no. 1, p. 30, 2018, doi: 10.9744/nirmana.17.1.30-36.
- [33] Bupati Banyumas, Peraturan Bupati Banyumas Nomor 102 Tahun 2021 tentang organisasi dan tata kerja Dinas Kesehatan. Purwokerto, 2021. [Online]. Available: <https://static.banyumaskab.go.id>
- [34] D. Rahmawati, D. Mulyana, and B. R. Amar, Kecanduan *game online*: Telaah hasil penelitian I. Depok: Universitas Indonesia, 2021.