

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). *Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul "Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat"*.
- Anwar, I. M. D., Juniarta, I. G. N. ., & Suindrayasa, I. M. (2022). *Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Remaja*. Jurnal Keperawatan
- Astuti, Rr.Dwi, Ahyani, L. N. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Buku Ajar, 3 : 115
- Botton. D. Alain. (2013). *Art as Theraphy*. Paris : Phaidon Press.
- Brent, Max. (2023). *Painting Backgrounds for TV Animation*. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=MKtcsF5IUF0>
- Ching D. K. Francis. (2007). *Architecture: Form, Space, And Order, 3rd Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.`
- Creswell, W. John. (2023). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. Los Angeles : Sage Publications.
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Erik, H. Erikson. (1978). *Identity Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company
- Erik, H. Erikson (1978). *Stages of Psychosocial*. Diakses dari: <https://www.simplypsychology.org/erik-erikson.html> Development.
- Fadli, dr. R. (2022). *Benarkah Remaja Indonesia Rentan Alami Gangguan Mental?* Diakses dari: <https://www.halodoc.com/artikel/benarkah-remaja-indonesia-rentan-alami-gangguanmental>
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout*.
- Fusco, J., Hellerman, J. (2023). *The Psychology of Color in Film*. Diakses dari: <https://nofilmschool.com/color-psychology-in-film>
- Grandis, Bayu Fadillah & Sudaryat, Yayat. (2019). *Perancangan Storyboard Animasi Pendek 2D 'Mendongeng' untuk Anak Usia 2-7 Tahun*. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
- Gurney, J. (2010). *Color and Light : Color and Light A Guide For The Realist Painter*. Missouri : Andrews McMeel Publishing
- Hahury, R. S. M. (2022). *Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*. Surabaya : Universitas Kristen Petra
- Headspace. (2021). *The Mindful Evolution of the Dandelion*. Diakses dari: <https://youtu.be/mAEIC4d5kWc?si=nw3ZwJBjMp2ThWzO>

- Hernandez, Elvin A. (2013). *Set The Action: Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press
- Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) (2022-2023). Diakses dari <https://qcmhr.org/outputs/reports/12-i-namhs-report-bahasa-indonesia>
- Jalaludin. (2010). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Katatikarn, P. Jasmine, Tanzillo, M. (2017). *Lighting For Animation : The Art Of Visual Storytelling*. Amerika : CRC Press.
- Kristanto. (2011). *Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak Sebagai Pelestarian dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi*. IKIP PGRI, Semarang
- Leeuwe, M. (2019). *How To Draw Backgrounds*. Netherlands : Harmke
- Lowtwait. S. (2014). *What is Animation background layout?* Diakses dari <http://stevelowtwait.com/blog/what-is-animation-background-layout>
- Mahardika, N. (2017). *Kesehatan Mental*. Kudus : Universitas Muria Kudus
- Malchiodi, C. A. (2011). *Handbook of Art Therapy*. Guilford Publications
- Mestre, M. M. (2016). *Framed perspective vol.1*. California : Designstudio Press.
- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Colour Theory: An Introduction To Color For Beginning Artists*. Beverly: Waller Foster Publishing.
- Moreno, L. (2014). *THE CREATION PROCESS OF 2D ANIMATED MOVIES*. Philipines : University of Cebu.
- Muharam, W. (2023). *Sering Disepelekan, Inilah Fakta Menarik Dandelion || Jangan Pernah Melihat Dandelion Dengan Cara Yang Sama Lagi*. Bukit Kurma. Diakses dari: <https://youtu.be/K5b1hrFNIDw?si=LQkphVQWlkRqoC58>
- Fitriani, T. (2023). *Filosofi Bunga Dandelion*. Diakses dari: https://youtu.be/DMLh8LPCiMk?si=QkfZ_BDfbk1JjJUi
- Munir. (2013). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nahda, A.S., & Afif, R.T. (2022). *Kajian Semiotika Dalam Animasi 3D Let's Eat*. Jurnal Nawala Visual.
- Neff, K.D. (2011). *Self-Compassion, Self-Esteem, and Well-Being*. Austin : University of Texas.
- Nurhaeni, A., Marisa, D. E., & Oktiany, T. (2022). *Peningkatan Pengetahuan Tentang Gangguan Kesehatan Mental Pada Remaja*. JAPRI Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan.
- Pennebaker, J. (2013). *Expressive writing Foundation of Practice*. United Kingdom: Rowman & Littlefield Education

- Peter, Murray L. (1976). *A Dictionary of Art and Art, 4th Edition, Penguin Book*. Amerika: Penguin.
- Radiani, W. A. (2019). *Kesehatan Mental Masa Kini dan Penanganan Gangguannya Secara Islami. Journal of Islamic and Law Studies*. Jurnal UIN Antasari.
- Rahma, A., F., Afif, R. T. & Sumarlin, R. (2023). *Perancangan Background Untuk Animasi 2d “Maya Dan Jalu: Sarung Ajaib” Sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya*
- Reason Studio. (2020). *What Is Color Grading ?* Diakses dari: https://youtu.be/K0Q5nfo2eeU?si=_rDv7Lj7mha9az8F
- Restu, Mahendra, Windu. (2020). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH PERANG JAGARAGA*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Reza, M., A., H., P. (2023). *Dalam 2 Tahun, Kasus Mental Health di Kota Bandung ‘Meroket’*. Diakses dari: <https://jabarekspres.com/berita/2023/11/30/dalam-2-tahun-kasus-mental-health-di-kota-bandung-meroket/>
- Santrock, W. John. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja (Edisi Ke-6)*. Jakarta : penerbit Erlangga.
- Santrock, W. John. (2019). *A topical approach to life-span development: Thirteenth Edition*. New York : McGraw Hill.
- Smyth, M. Joshua, Pennebaker, W. James. (2016). *Opening Up by Writing It Down: How Expressive Writing Improves Health and Eases Emotional Pain*. New York : Guilford Press.
- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Volume 5 No.2. Visual Communication Design Binus University*
- Stanchfield, W. (2009). *Drawn To Life : 20 Golden Years Of Disney Master Classe*. Amsterdam, Boston: Focal Press/Elsevier
- Steinberg, M. (2012). *Anime’s Media Mix*. Minnesota : Univ Of Minnesota Press
- Suandi W. I. (2010). *Cartoon in Form, Function and Meaning Perspectives in Bog-Bog Bali Cartoon Magazine*. Denpasar : Mudra.
- Tania, Irawan, Soewingjo, Saputra, Fuspita. (2024). *Gambaran Tingkat Stres Pada Remaja Di SMAN 10 Kota Bandung*. Jurnal Keperawatan BSI.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why Expect More From Technology and Less From Each Other*. New York: Basic Books.
- Vitoasmara, Hidayah, Purnamasari, Aprillia, Dewi. (2024). *Jurnal Gangguan Mental*. Surakarta.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. America: Harvard University.

- Wells, P. (2002). *Understanding Animation*. Londong: Routledge.
- We Are Social. (2023). *Laporan Khusus Digitalisasi 2023*. Diakses dari: <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- White, T. (2009). *How To Make Animated Films*. UK : Elsevier
- Widiyantje, T. (2020). *Tingkat Depresi Warga Kota Bandung Tinggi, Ini Langkah Pemkot*. Diakses dari Bandung: pindainews.com.
- Wright, A. J. (2005). *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch (Focal Press Visual Effects and Animation)*. Burlington: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Yuliati, N. (2012). *Krisis Identitas Sebagai Problem Psikososial Remaja*. Yogyakarta : LaksBang PRESSIndo
- Zulkhairil, A. (2024) *Mahasiswa di Bandung 48,6 persennya bergejala gangguan mental*. Diakses dari: <https://jabar.idntimes.com/news/jabar/azzis-zilkhairil/736-mahasiswa-di-bandung-48-6-persennya-bergejala-gangguan-mental?page=all>