

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad W., R., Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret Generasi Milenial pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 187-197.
- Anggraeni, D. R. (2019). *Perancangan User Interface pada Website Internal STIESIA dengan Metode Lean UX*. Tugas Akhir Sistem Informasi pada STIKOM Surabaya
- Anjani, R. (2019). *Burnout Resmi Dianggap Sebagai Sindrom Karena Stres Kerja, Ketahui Gejalanya*. Diakses dari Wolipop Detik: <https://wolipop.detik.com/worklife/d-4693725/burnout-resmi-dianggap-sebagai-sindrom-karena-stres-kerja-ketahui-gejalanya> (11 Februari 2020, 09:21 WIB)
- Arumsari, R. Y., & Utama, J. (2018). Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 52-58.
- Aurelia, J. (2019). *Ekspektasi Tinggi Membuat Milenial Kerap Dilanda Burnout*. Diakses dari Tirto.ID: <https://tirto.id/ekspektasi-tinggi-membuat-milenial-kerap-dilanda-burnout-ehPR> (11 Februari 2020, 08:46 WIB)
- De Silva, P., Hewage, C., & Fonseka, P. (2009, September). Burnout: an Emerging Occupational Health Problem. *Galle Medical Journal*, 14(1), 52-55.
- Fassa, A. A., & Miftahuddin. (2015). Pengaruh Work-Family Conflict, Self-Efficiency dan Faktor Demografik Terhadap Burnout. *TAZKIYA: Journal of Psychology*, 27-41.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Pearson Education.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Latiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Liotta, E. (2019). *Survei: Millennial dan Gen Z Merasa Beban Hidup Mereka Lebih Berat Daripada Generasi Tua*. Diakses dari VICE Indonesia: [https://www.vice.com/id\\_id/article/gyzgx4/survei-millennial-dan-gen-z-merasa-beban-hidup-mereka-lebih-berat-daripada-generasi-tua](https://www.vice.com/id_id/article/gyzgx4/survei-millennial-dan-gen-z-merasa-beban-hidup-mereka-lebih-berat-daripada-generasi-tua) (14 Februari 2020, 08:20 WIB)
- Machdy, R. (2018). *Meditasi dan Ketangguhan Mental*. Diakses dari Pijar Psikologi: <https://pijarpsikologi.org/meditasi-dan-ketangguhan-mental/> (15 Februari 2020, 17:12 WIB)
- Peterson, B. L. (2003). *Design Basics for Creative Results* (2nd ed.). Cincinnati, Ohio: How Design Books.
- Purba, J., Yulianto, A., & Widyanti, E. (2007, Juni). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Burnout pada Guru. *Jurnal Psikologi*, 5(1), 77-87.

- Rosyid, H. F. (1996). Burnout: Penghambat Produktivitas yang perlu Dicermati. *Buletin Psikologi*, 19-25.
- Sanghani, R. (2019, Februari 27). *How it feels to have 'millennial burnout'*. Diakses dari BBC UK: <https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/c384d54a-0116-437f-83e8-ddbca65b6c06> (8 Februari 2020, 12:58 WIB)
- Santoso, M. (2020). *Meditasi memiliki akar sejarah cukup jauh, berbagai penelitian modern mencoba mengungkap manfaatnya*. Diakses dari Medium: <https://medium.com/@bukakurung/pahami-bagaimana-meditasi-mempengaruhi-tubuh-anda-secara-keseluruhan-f5bd2050edd> (20 Juni 2020, 22:32 WIB)
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek pada Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.
- Syaifun, N. (2003). *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warastri, W. (2019). *Fenomena Burnout dan Ajakan Untuk Sembuhkan Diri bersama Reza Gunawan*. Diakses dari Whiteboard Journal: <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/human-interest/fenomena-burnout-dan-ajakan-untuk-semuhkan-diri-bersama-reza-gunawan/> (14 Februari 2020, 06:29 WIB)