

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Harahap, Reni, dan Fauzi Eka. 2019. *Buku Ajar Komunikasi Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media
- Banfield, Richard, C. Todd, dan Trace Wax. 2015. *Design Sprint*. Canada: O'Reilly Media
- BR, Evaliata, dan Ega Florentina. 2020. *Multimedia - Media Pembelajaran Untuk Mendokumentasikan Aplikasi Komputer*. Batam: Polibatam Press
- Denny, Novian, dan Yasmine. 2021. *Perancangan Situs Web sebagai Media Promosi untuk Perusahaan Anahata Holistic Psychological Service bagi Anak Umur 8-12 Tahun di Margahayu*. Diakses 20 Juni 2022, dari Telkom University
- Everything There is To Know About Logo Design. 2013. Bluesodapromo. <https://www.bluesodapromo.com/TanpaPenulis> [waktu akses 27 April 2022, pukul 22.00]
- Fauza, A., dan Hidayat D. 2015. *Panduan Tumbuh Kembang Balita Melalui Aplikasi Media Sosial Berbasis Android*. Semnasteknomedia Online: Yogyakarta
- Ghony, Djunaidi, dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Griffin, B., dan Baston L. 2014. *Interfaces*. United Kingdom: Girton College University of Cambridge
- Hayat, Abdul. 2015. *Kecemasan dan Metode Pengendaliannya*. Skripsi. Terpublikasi. Dosen pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Antasari: Banjarmasin.
- Hisyam, M.S. 1998. *Analisa SWOT sebagai Langkah Awal Perencanaan Usaha*. Jakarta: SEM Institute
- J. Robert, dan Daniel R., 2017. *The Oxford Handbook of Mood Disorders*. United States of America: Oxford University Press.
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Junaedi, Fajar, dan Filosa Gita. 2018. *Komunikasi Kesehatan: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jakarta: Prenadamedia Group

- Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru. 19-20
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Landa, R. 2018. *Graphic Design Solutions*. United States: CENGAGE Learning Custom Publishing.
- Male, A. 2017. *Illustration: a theoretical and contextual perspective second edition*. London:
- Mayhew, Deborah J. 1992. *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. England: Prentice Hall PTR
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyanto, T., dan Tonny, H. 2016. *Analisis Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Pada Video Profil Perudahaan Media4bisnis.com*. Naskah Publikasi. Terpublikasi. Teknik Informatika. STMIK AMIKOM Yogyakarta: Yogyakarta
- Muneer, Ather. 2018. *Mood Disorders Practical Issues in Diagnosis and Management*. New York: Taylor Francis
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. 2018. *Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)*. Jurnal Publikasi. Terpublikasi. Teknik Informatika. Universitas Brawijaya: Malang
- Naufalia B. 2022. *Pola Komunikasi Kesehatan antara Perawat dan Pasien Rawat Inap di RSUD Soreang*. Skripsi. Terpublikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Pasundan: Bandung.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Notoatmodjo, S. 2007. *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka Cipta
- Priatmadji, B. P. 2013. *Penanaman Pendidikan Karakter Pada Anak Melalui Media Komik Digital Interaktif*. Bandung: Institut Manajemen Telkom

- Rachmawati Ayu, Alfina. 2020. *Darurat Kesehatan Mental bagi Remaja*.  
<https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/> [waktu akses 8 April 2022, pukul 21.15]
- Rainer, B., Freiling, F., C, Gloe, T., & Kirchner, M. 2009. Multimedia forensics is not computer forensics. *Jurnal Publikasi*. Terpublikasi. Teknik Arsitektur. University of Mannheim: Germany
- Ramaiah, Savitri. 2003. *Kecemasan, Bagaimana Mengatasi Penyebabnya*. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. 2018. *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer*. *Jurnal Publikasi*. Terpublikasi. Desain Komunikasi Visual. Institut Bloomsbury.
- S. Nasution. 1996. *Metode Penelitian Naturalistic-Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta  
Teknologi Bandung: Bandung