

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, A. (2015). Terapi kognitif perilaku untuk mengatasi gangguan kecemasan sosial. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(1), 89-107.
- Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018). Analisis situasi kesehatan mental pada masyarakat di Indonesia dan strategi penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1-10.
- Bancroft, T. (2016). *Creating characters with personality*. Watson-Guption.
- Chelsea, M. (2021). Mengenal Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental. *TarFomedia*, 2(1), 54-58.
- Henderson, C. (2021). *The use of shape and color theory in interpreting character traits* (Doctoral dissertation, University of Missouri--Columbia).
- Khoir, M. (2016). *MENGIDENTIFIKASI SEGMENT PASAR DAN MEMILIH PASAR SASARAN*.
- Martinez, O. O. L. (2015). Criteria for defining animation: A revision of the definition of animation in the advent of digital moving images. *Animation*, 10(1), 42-57.
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Motegi, R., Kanematsu, Y., Tsuchida, T., Mikami, K., & Kondo, K. (2016). Color scheme scrapbook using a character color palette template. *Journal for Geometry and Graphics*, 20(1), 115-126.
- Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design: Creation of a Character Design Tool*.
- Oktapiani, N., & Putri, A. (2018). Gangguan Kecemasan Sosial dengan Menggunakan Teknik Rasional Emotif Terapi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 1(6),
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2021). Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review. *JMIR mental health*, 8(8), e28150.
- Putra, D. A. (2020). *TA: Perancangan Video Guide Berupa Flat Animation sebagai Upaya Pengenalan Video Game Rating System Kepada Remaja Usia 12-16 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Sauter, M., Braun, T., & Mack, W. (2021). Social context and gaming motives predict mental health better than time played: an exploratory regression analysis with over 13,000 video game players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(2), 94-100.

Setiyawan, M., Winarno, W. W., & Sunyoto, A. (2019). Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta). *IT CIDA*, 5(1).

Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.

Silalahi, U., & Atif, N. F. (2015). *Metode penelitian sosial kuantitatif*.

Sloan, R. J. (2015). *Virtual Character Design*.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.

Soewardikoen, D. W. (2021). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Jl. Cempaka 9, Deresan, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. PT Kanisius.

Triana, A. Z. (2019). *FAKTOR-FAKTOR RISIKO YANG BERHUBUNGAN DENGAN KEJADIAN GANGGUAN KESEHATAN MENTAL PADA USIA DEWASA AWAL DI POLI KEJIWAAN RSUD PASAR MINGGU JAKARTA TAHUN 2019* (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta).

VILDAYANTI, H., Puspitasari, I. M., & Sinuraya, R. K. (2018). Farmakoterapi Gangguan Anxietas. *Farmaka*, 16(1), 196-213.

Wibowo, T., & Hendry, E. (2021). Studi Video Game Sebagai Media Informasi Interaktif Terhadap Kesadaran Terhadap Penyakit Mental Studi kasus Heavy Rain. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 10(1), 44-49.

hifzul Muiz, M., & Sumarni, N. (2020). Pengaruh teknologi pembelajaran kuliah online di era Covid-19 dan dampaknya terhadap mental mahasiswa. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153-165.

Maulana, I., Suryani, S., Sriati, A., Sutini, T., Widiyanti, E., Rafiah, I., ... & Senjaya, S. (2019). Penyuluhan Kesehatan Jiwa untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat tentang Masalah Kesehatan Jiwa di Lingkungan Sekitarnya. *Media Karya Kesehatan*, 2(2).

Song, C., Ikei, H., Park, B. J., Lee, J., Kagawa, T., & Miyazaki, Y. (2018). Psychological benefits of walking through forest areas. *International journal of environmental research and public health*, 15(12), 2804.

Solihin, M. R. A. P., Koesoemadinata, M. I. P., & Bastari, R. P. (2022). PEMBUATAN ARTBOOK GUNA MENINGKATKAN AWARENESS AKAN KEBERADAAN DISTRO DI KOTA BANDUNG. *Wacadesain*, 3(1), 10-17.

FAUZAN, A. (2019). Animation Art “Kadaharan” Untuk Mengenalkan Jajanan Tradisional Bandung.

Utomo, G. A. B., & Kuntjara, A. P. (2022). STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTIK PRODUKSI CONCEPT ART. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.

Octavian, M. W., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Enviroment Dalam Animasi 3d" sons Of Pandawa". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Suwasono, A. A. (2018). Konsep Seni Dalam Film Animasi.

Spahn, M. (2019). Development of the Immersive Key Art for a fictional game about global warming.

Kuusisto, J. (2017). Pitch materials for video games: case Hear No Evil.

Kustanto, L. (2015). Analisis Naratif: Kemiskinan dalam Program Reality TV “Pemberian Misterius” di Stasiun SCTV. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 11(2), 109-124.

Stein, M. B., & Sareen, J. (2015). Generalized anxiety disorder. *New England Journal of Medicine*, 373(21), 2059-2068.

Bancroft, T. (2016). *Creating characters with personality*. Watson-Guptill.

Aziz, A. A., Santri, T., & Wijaya, A. (2019). Perancangan E-Sport Arena di Kota Bandung dengan Penerapan Arsitektur Metafora. *Jurnal Tiarsie*, 16(4), 127-136.

Angelin, L., Wetik, S. V., & Ferlan, P. A. (2021). Tingkat stres berhubungan dengan kejadian generalized anxiety disorder (GAD) pada mahasiswa tingkat akhir. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(2), 399-408.

Farhana, K., & Sary, F. P. (2020). Hubungan Antara Stres Akademik Dengan Motivasi Belajar (studi Kasus Pada Mahasiswa Semester Vii Teknik Fisika Universitas Telkom). *eProceedings of Management*, 7(1).

Smith, K. (2016). *Trend Analysis of Depression and Anxiety in College Students*.