

Daftar Pustaka

- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2017). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet 2017 APJII. Diakses pada 2022 dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017-apjii/0/download>
- Pusparisa, Y. (2020). Masyarakat Paling Banyak Mengakses Informasi dari Media Sosial. Databoks Katadata. Diakses pada 2022 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/masyarakat-paling-banyak-mengakses-informasi-dari-media-sosial>
- Darmadi, D. (2022). "Self Diagnosis" dan Pamer "Mental Illness". Detik.com. Diakses pada 2022 dari <https://news.detik.com/kolom/d-5886182/self-diagnosis-dan-pamer-mental-illness>
- R, S. N. (2022). Media Internet Terhadap Self-Diagnosis Generasi Muda. Kumparan.com. Diakses pada 2022 dari <https://kumparan.com/shafa-nur-r/media-internet-terhadap-self-diagnosis-generasi-muda-1zKYSybA9t7/2>
- Maskanah, I. (2022). Fenomena Self-Diagnosis di Era Pandemi COVID-19 dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental. *Journal of Psychology Students*, 1(1), 1-10.
- White, R. W., & Horvitz, E. (2009). Experiences with web search on medical concerns and self diagnosis. In *AMIA annual symposium proceedings* (Vol. 2009, p. 696). American Medical Informatics Association.
- Akbar, M. F. (2019). Analisis Pasien Self-diagnosis Berdasarkan Internet Pada Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama. *INA-Rxiv. June*, 25.
- Hasanuddin. (2022). Internet adalah Candu: Fenomena Pengguna Internet Indonesia. Alvara

- Strategic. Diakses pada 2022 dari <https://alvara-strategic.com/internet-adalah-candu-fenomena-pengguna-internet-indonesia/>
- Nurhayati, T. (2016). Perkembangan perilaku psikososial pada masa pubertas. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(1).
- Putri, A. W., Wibhawa, B., & Gutama, A. S. (2015). Kesehatan mental masyarakat Indonesia (pengetahuan, dan keterbukaan masyarakat terhadap gangguan kesehatan mental). *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Kembaren, L. (2022). Bahaya Melakukan "Self Diagnosis" Gangguan Jiwa. Kementerian Kesehatan. Diakses pada 2022 dari https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1436/bahaya-melakukan-self-diagnosis-gangguan-jiwa
- Annur, C. M. (2020). Video Online Konten Hiburan Paling Sering Dikunjungi Pengguna Internet Indonesia. Databoks Katadata. Diakses pada 2022 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/video-online-konten-hiburan-paling-sering-dikunjungi-pengguna-internet-indonesia>
- Pujiyanto. (2013). Iklan Layanan Masyarakat. Yogyakarta:Penerbit ANDI.
- Crooks, dkk. 2014. Infografis Kedahsyatan Cara Bercerita Visual. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, K. S. (2012). Buku ajar kesehatan mental.
- Maisyarah, S. K. M., Fitria Fatma, S. K. M., Adriani, S. K., Harisnal, S. K. M., Epid, M., Rizki Fajariyah, S. K. M., ... & Yanti, C. A. (2021). *Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Media Sains Indonesia.
- Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018). Analisis situasi kesehatan mental pada masyarakat di

- Indonesia dan strategi penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1-10.
- Fakhriyani, D. V. (2019). *Kesehatan mental* (Vol. 124). Duta Media Publishing.
- Latipun. (2019). *Kesehatan Mental: Edisi Kelima*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Burlian, P. (2022). *Patologi sosial*. Bumi Aksara.
- Thatcher, T. (2021). *Dangers of Self Diagnoses*. Highlands Springs Clinic. Diakses pada 2022 dari <https://highlandspringsclinic.org/dangers-of-self-diagnoses/>
- Faiz, K. W., Labberton, A. S., Thommessen, B., Rønning, O. M., & Barra, M. (2019). Stroke-related knowledge and lifestyle behavior among stroke survivors. *Journal of Stroke and Cerebrovascular Diseases*, 28(11), 104359.
- Ahmed, A., & Samuel, S. 2017. Self-Diagnosis in Psychology Students. *The International Journal of Indian Psychology*
- Nareza, M. (2020, Desember 1). Bahaya Melakukan Self Diagnosis untuk Kesehatan. Alodokter. Dikutip dari <https://www.alodokter.com/> (diakses: 8 April 2021).
- Satgas Remaja IDAI. (2013). *Masalah Kesehatan Mental Emosional Remaja*. Ikatan Dokter Anak Indonesia. Diakses pada 2013 dari
- GREEN, K. V. G. (2019). *KOMUNIKASI PERSUASIF PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI LEMBAGA PENYIARAN PUBLIK TVRI*.
- Pujianto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Tinarbuko, G. A. L. (2016). *MAKNA KONOTASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT (Studi*

Deskriptif Kualitatif Makna Konotasi Roland Barthes pada Iklan Layanan Masyarakat 50th Kompas INSPIRA (K) SI yang dimuat pada Surat Kabar Kompas edisi 14-28 Juni 2015 (Doctoral dissertation, UAJY).

Fahmi, I., Fatimah, F., & Mustopa, M. (2020). Persepsi Siswa/i SMK terhadap Iklan Layanan Masyarakat “Narkoba” Trans7 di SMK 58 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 12(01), 18-25.

Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman. *Jurnal Multitechnics*, 2(2).

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).

J. Lankow, J. Ritchie, R. Cross, 2014. *Infografis:Kedasyatan cara bercerita visual*, Jakarta: PT Gramedia pustaka Utama.

Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Negara, M. R. A., Firmansyah, R., & Asharsinyo, D. F. (2017). Perencanaan Dan Perancangan Interior Kantor Tinker Games Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).

Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2).

Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.

Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal pembelajaran inovatif*. 04(01), 108–120.

Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul

- husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- SOEWARDIKOEN, Didit Widiatmoko. 2019. Metodologi penelitian desain komunikasi visual. cet.1 Yogyakarta: Kanisius.
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit NEM.
- Widyastuti, M., Suyanto, S., & Yulianto, F. A. (2004). Tes Buta Warna Berbasis Komputer. I
n *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game
Edukasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 133-140.