

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. F. N. (2018). *SELF ESTEEM PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR UNTUK PENCEGAHAN KASUS BULLYING*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v6i1.5901>
- Alfarisy, A. S., & Muhammad, R. H. (2024). *ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR PADA PROGRAM PODCAST TV SHOW DI TVMU*. 2(1).
- Aristo, S. (2017). PENGANTAR PENULISAN SKENARIO (SCRIPTWRITING). *Jurnal Ilmiah : Profilm*, 45-82.
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321-331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Budiman, A. T., Dwi Utami, P., & Subaidi. (2024). Mengurangi Stigma: Menjelaskan Gangguan Mental “Ringan” dan Dampaknya terhadap Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science*, 2(01), 32-42. <https://doi.org/10.58812/jpkws.v2i01.1054>
- Dewi, G. S., & Rahman, M. A. (2023). *Kamus Lengkap Psikologi*. Anak Hebat Indonesia.
- Dhawi, I. R. (2021). PENERAPAN SOUND EFFECT UNTUK MEMPERKUAT NARATIF PADA TATA SUARA FILM FIKSI “RUMAH PAKU.” *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Ditanti, J., Nisa, D. A., & Widyasari. (2023). Storyboard Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Hindari Self-Diagnosis! Yuk, Konsultasikan Kondisimu.” *Jurnal Nawala Visual*, 5(1), 52-57. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v5i1.580>
- Erawati. (2023). *HUBUNGAN CITRA TUBUH DENGAN HARGA DIRI REMAJA DI SMA NEGERI 10 KOTA JAMBI* [Thesis]. Universitas Jambi.
- Fajar, A. P., Ayuswantana, A. C., & Wulandari, S. (2023). *VIDEO ANIMASI UNTUK MENGHADAPI MASALAH KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA*. 7.
- Fakhriyani, D. V. (2019). *Kesehatan Mental*. Duta Media Publishing.
- Gumelar, M. S. (2017). Story Waveform Model sebagai Alternatif lebih Baik dari Story Mountain Model dalam Mendesain Cerita agar Lebih Mudah. *Jurnal Studi Kultural*, 2(1), 33-43.

- Hananto, B. A., & Melini, E. (2023). Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest. *Jurnal Titik Imaji*, 6(2), 91-97.
- Hilman, D., & Zufri, T. (2018). Desain Karakter Berbasis pada Wanda Wayang Bima. *Jurnal Desain*, 6(01), 41. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v6i01.2517>
- Isnaini, V. (2021). Bingkai Vertikal Pada Film Tentang Perempuan Dalam Lingkaran Pertanyaan “kapan nikah.” *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Khoiriyah, N., & Sinaga, S. S. (2017). PEMANFAATAN PEMUTARAN MUSIK TERHADAP PSIKOLOGIS PASIEN PADA KLINIK ELLENA SKIN CARE DI KOTA SURABAYA. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 81-90.
- Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusut bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17-28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Marcidante, K. J., & Kliegman, R. M. (2021). *Nelson Ilmu Kesehatan Anak Esensial* (8 ed.).
- Mardi. (2020a). *Buku Menggambar untuk Animasi*. Zifatama Jawa.
- Mardi. (2020b). *Cara Mudah Membuat Animasi*. Zifatama Jawa.
- Marwick, K. F., Birrell, S., Kusumawardhani, A. A. A. A., Lukman, P. R., & Kaligis, F. (2018). *Crash Course Psychiatry 1e Indonesian Edition* (1 ed.). Elsevier (Singapore).
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80-86.
- Nisa, D. A. (2019). STUDI ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI KESEHATAN PAYUDARA WANITA PADA SMARTPHONE. *GESTALT*, 1(2), 255-264. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.43>
- Nisa, D. A., Arviani, H., Fernanda, R. K., & Wirawan, A. D. (2023). Pemberdayaan Ekonomi Kelompok Perempuan Nelayan Desa Pabean Kecamatan Dringu Dengan Pelatihan

- Handicraft. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 53-61. <https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v1i4.471>
- Nopirda, Y., Oktivianto, O., & Dhevi, N. R. (2020). HUBUNGAN *SELF ESTEEM* DAN ORIENTASI MASA DEPAN BIDANG PENDIDIKAN PADA SISWA KELAS XI DI PALEMBANG. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 4(2). <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i2.721>
- Putra, R. W., & S, A. T. (2022). *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi* (1 ed.). Penerbit ANDI.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rahayu, P., Afandi, N. K., & Samarinda, U. (2022). *PERSPEKTIF ORANG DEWASA TAHAP AWAL TENTANG SELF ESTEEM PADA DIRI SENDIRI*. 1(2).
- Rahman, A. A. (2020). *Psikologi Sosial—Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik* (2 ed.).
- Ramadhani, N., & Annam, K. (2023). Karakter Serial Animasi Astronomi Berbasis Edutainment Untuk Siswa Sekolah Dasar: Edutainment-Based Astronomy Animation Serial Characters For Elementary School Students. *VISTRA: Jurnal Desain, Strategi Media dan Komunikasi*, 1(1), 22-41. <https://doi.org/10.12962/j29880114.v1i1.674>
- Ramdani, A. (2024). *Informatika Terapan Menggali Dunia Digital* (1 ed.). Intake Pustaka.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Farha Pustaka.
- Rumahorbo, P. F. (2021). *Makalah Psikiatri Gangguan Buatan*.
- Salsabila, Budi, S., & Kamal, A. (2022). *Tingkat Self esteem pada Remaja di SMA Kota Banda Aceh*. VI(1).
- Srisayekti, W., & Setiady, D. A. (2015). Harga-diri (Self-esteem) Terancam dan Perilaku Menghindar. *Jurnal Psikologi*, 42(2), 141. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7169>
- Syarifuddin, I. F. (2022). *ANALISIS KARAKTER KARYA FAUZY ZULFIKAR DAN KESINAMBUNGANNYA DENGAN FENOMENA BARBIE HEAD SYNDROME*

MENGGUNAKAN ANALISIS INTERPRETASI KOMPOSISIONAL. Universitas Komputer Indonesia.

Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK*, 6(2), 152-173.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>

Vitoasmara, K., Hidayah, F. V., Purnamasari, N. I., & Aprillia, R. Y. (2024). Gangguan Mental (Mental Disorders). *Student Research Journal*, 2(3).

Yandika, E. D., & Janiati, N. (2022). Sistem Penyewaan Studio Dubbing Berbasis WEB pada Studio El Toro di Jakarta Selatan. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 4(2), 16-23.
<https://doi.org/10.55886/infokom.v4i2.305>

Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., Asia, S. N., Prasetyo, D., Alamin, R. Y., Negoro, A. T., Anggastara, B., Lesmana, P. S. W., Sutarwijaya, I. K., Ramadhani, N., & Judijanto, L. (2024). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Perkembangannya*. Sonpedia Publishing Indonesia.

Zakariyya, M. E. (2022). Perancangan Video Animasi Menjaga Kesehatan Mata di Masa Pandemi. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*, 16.

Daftar Pustaka Online

Jakmin. (2023, Maret 15). Gen Z, Generasi yang Paling Banyak Merasa Terkena Gangguan Kesehatan Mental. *Jakpat Responden Info*. <https://jakpat.net/info/gen-z-generasi-yang-paling-banyak-merasa-terkena-gangguan-kesehatan-mental/>

Mental disorders. (2022, Juni 8). *World Health Organization*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>

Panggabean, A. D. (t.t.). Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024. *rri.co.id - Portal berita terpercaya*. Diambil 7 Juni 2025, dari <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>

Rokom. (2021, Oktober 7). Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia. *Sehat Negeriku*. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>