



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A., & Retnowati, S. (2004). Perfeksionisme, Harga Diri dan Kecenderungan Depresi Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi* .
- Agustiar, W., & Asmi, Y. (2010). Kecemasan Menghadapi Ujian Nasional dan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas XII SMA Negeri "X". *Jurnal Psikologi*, 8.
- Allen, P. T. (2018, Mei 16). *A Brief History of Immersion Centuries Before VR*. Retrieved from phys.org : <https://phys.org/news/2018-05-history-immersion-centuries-vr.html>
- Andari, S. (2017). Fenomena Bunuh Diri di Kabupaten Gunung Kidul . *Sosio Konsepsia* , 7, 92.
- Annisa, D. F., & Ifdil. (2016). Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia. *Konselor* , 5 (2), 93.
- Badiyanto. (2013). *Buku Pintar Framework Yii*. Yogyakarta: Mediakom.
- Bishop, P. (2013). *Analytical Psychology and German Classical Aesthetics*. Taylor & Francis.
- Bishwajit, G., Jose, Y., Junior, R. P., Sarker, S., & Sandeep. (2016). Role of Health Journalism in Promoting Communication among Stakeholders in Healthcare Sector. *Journal of Healthcare Communications* .
- Budi, W. N. (2016). Pemuda, Bunuh Diri dan Resiliensi : Pengukuran Resiliensi sebagai Pereduksi Angka Bunuh Diri di Kalangan Pemuda Indonesia. 31.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames : Journalism at Play* . The MIT Press.
- Chotim, M. (2013). *CSS Tutorial : Memformat Tampilan Halaman Web dengan CSS*. Bekasi: Binadarma.
- Cindy, M. S. (2016). *Hubungan Antara Self Regulation dengan Task Commitment Pada Mahasiswa Pemain Game Online Aktif di Universitas Andalas*. Universitas Andalas, Fakultas Kedokteran. Padang: Scholar Unand.
- Cotton, B. (1990). *The New Guide to Graphic Design*. Phaidon: Oxford.
- Creeber, G., & Martin, R. (2009). *Digital Cultures Understanding New Media*. England: McGraw Hill.

- Davison, G. C. (2006). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Kesehatan . (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009*. Retrieved from
<http://www.depkes.go.id/resources/download/general/UU%20Nomor%203%20Tahun2%20009%20tentang%20Kesehatan.pdf>
- Dobson, K. S., & Dozois, D. J. (2011). *Risk Factors in Depression*. Elsevier.
- Erawan, L. (2014). *Diktat Javascript* . Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Games for Change. (2004). *At-Risk*. (Kognito Interactive) Retrieved from
<http://www.gamesforchange.org/game/at-risk/>
- Gaoi, N. (2016). Teori Stress: Stimulus, Respons, dan Transaksional. *Buletin Psikologi* , 8.
- Harnois, G., & Gabriel, P. (2000). *Mental Health and Work : Impact, Issues and Good Practices*. Geneva: World Health Organization .
- Hawari, D. (1995). *Al-Qur'an Ilmu Kedokteran Jiwa dan Kesehatan Jiwa*. Yogyakarta: Bina Bhakti Prima Yasa.
- Hawari, D. (2011). *Skizofrenia Pendekatan Holistic Bio-Psiko-Sosial-Spiritual*. Jakarta: Nuba Medika .
- Hendratman, H. S. (2006). *Tips n Trix Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Himpunan Psikologi Indonesia. (2016). *Psikologi dan Teknologi Informasi* . Jakarta: HIMPSI.
- Hosman, C., Jane-Llopis, E., & Saxena, S. (2004). *Prevention of Mental Disorders, Effective Intervention and Policy Options*. World Health Organization, Department of Mental Health and Substance Abuse, Geneva.
- Idaiani, S., Yunita, I., Prihatini, S., & Indrawati, L. (2013). *Riset Kesehatan Dasar*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan , Kementerian Kesehatan RI.
- Ishwara, L. (2008). *Catatan-Catatan Jurnalisme Dasar*. Jakarta: Kompas Media.

- Jorm, A. (2000). Mental Health Literacy. *Public Knowledge and Belief About Mental Disorder*, 396.
- Kamaliah, A. (2017, Juli 21). *Rentan Bunuh Diri Karena Kurang Iman?* Retrieved from Detik Health: <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-3568548/rentan-bunuh-diri-karena-kurang-iman>
- Laube, K. (2010, Oktober). *Newsgames - Game Komputer Bertema Berita*. Retrieved from DW: <https://www.dw.com/id/newsgames-game-komputer-bertema-berita/a-18017068>
- Legiran, Azis, M. Z., & Bellinawati, N. (2015). Faktor Risiko Stres dan Perbedaannya pada Mahasiswa Berbagai Angkatan di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 2 (2), 197.
- Lister, J. (2010). Health Journalism : Why Does it Matter?
- McCurry, J. (2017, Desember). *The Guardian*. Retrieved from The Guardian: <https://www.theguardian.com/world/2017/dec/19/k-pop-singer-jonghyun-death-shinee-pressures-of-stardom>
- Menjadi Manusia. (2018). Kami Juga Manusia - Dari Perspektif Orang Dengan Gangguan Kecemasan. Jakarta.
- Mitta, H. K. (2019, Februari). *Apa Itu Persona?* Retrieved from Medium: <https://medium.com/learnfazz/apa-itu-persona-2e3d2cab00ba>
- Mubasyaroh. (2014). Pengenalan Sejak Dini Penderita Mental Disorder. *Konseling Religi Jurnal Bimbingan Konseling Islam*.
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013, April 10). Teknik Focus Group Discussion dalam Penelitian Kualitatif.
- Pena, N. d., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomes, A., Spanlang, B., et al. (2010). *Immersive Journalism : Immersive Virtual Reality for The First Person Experience of News*.
- Permana, E. C. (2016). Pengantar JavaScript. *Dasar Pemrograman JavaScript*.
- Pratomo, Y. (2019, Mei 16). *APJII : Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa*. Retrieved from Tekno Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>

- Rahmadina, A. (2014). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play (Game Design Fundamentals)*. London : The MIT Press.
- Santana, S. (2017). *Jurnalisme Kontemporer*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Saputra, A. L. (2008). *Tutorial CSS*.
- Seabra, A. G., & Santos, A. L. (2015). *NEWSGAMES Applied General Theory of Games Based News : Creating the foundations narratives of a news online journalism model*. Italy: Geraldo A. Seabra.
- Sicart, M. (2008). Newsgames : Theory and Design. *International Federation for Information Processing* , 28-29.
- Sumangali, Borra, L., & Mishra, A. S. (2017). *A Comprehensive Review on The Open Source Hackable Text Editor - ATOM*. VIT University, School of Information Technology Engineering. India: IOP Publishing.
- Wismani, A. P., Wibhawa, B., & Surya, A. G. (2015). Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan, dan Keterbukaan Masyarakat Terhadap Gangguan Kesehatan Mental). 2, 252-253.
- World Health Organization. (2017). A Global Public Health Concern. *Depression* , 6.
- World Health Organization. (2017). Depression and Other Common Mental Disorders. *Global Health Estimates* , 8-9.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA