

DAFTAR PUSTAKA

- APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition*. United States: APA.
- Fawcett-Tang, R. (2004). *New Book Design*. Harper Design.
- Haryadi, S. K. (2019, April 12). *DARURAT KESEHATAN MENTAL GENERASI Z*. Retrieved from Kompas: <https://muda.kompas.id/baca/2019/04/12/darurat-kesehatan-mental-generasi-z/>
- Jateng, T. (2019, Oktober 17). *Seminar Kesehatan Jiwa di RSND Semarang, Banyak Tugas Bisa Memicu Stress Pada Mahasiswa*. Retrieved from TribunJateng: <https://jateng.tribunnews.com/2019/10/17/seminar-kesehatan-jiwa-di-rsnd-semarang-banyak-tugas-bisa-memicu-stress-pada-mahasiswa>
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utam.
- Melita, W. (2018, Oktober 7). *Survei Buktikan Mahasiswa Zaman Sekarang Mudah Depresi, Ini Sebabnya!* Retrieved from IDN Times: <https://www.idntimes.com/science/discovery/winda-carmelita/survei-buktikan-mahasiswa-zaman-sekarang-mudah-depresi/full>
- Patrychia, Z. (2015). Teori Warna. *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*, 3-4.
- Phangadi, M. (2018). Pendahuluan : Teori Generasi. *Peningkatan Pengidap Penyakit Mental pada Generasi Z Periode 2013-2018*, 1.
- Sendari, A. A. (2019, Febuari 27). *Kenali Penyebab dan Cara Mengatasi Depresi, Jangan Sepelekan*. Retrieved from Liputan6: <https://www.liputan6.com/health/read/3904928/kenali-penyebab-dan-cara-mengatasi-depresi-jangan-sepelekan>
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Susanti, R. (2019, Oktober 12). *"20 Persen Mahasiswa di Bandung Berpikir Serius untuk Bunuh Diri..."*. Retrieved from Kompas.com:

<https://bandung.kompas.com/read/2019/10/12/19563181/20-persen-mahasiswa-di-bandung-berpikir-serius-untuk-bunuh-diri?page=all>

Tempo.co. (2019, November 25). *Mengenal Tingkat Depresi dan Pencegahan Bunuh Diri*. Retrieved from Tempo.co: <https://inforial.tempo.co/info/1001983/mengenal-tingkat-depresi-dan-pencegahan-bunuh-diri>

Wahyudi, A. T. (2017). Komik. *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI PENGARUH NEGATIF*, 2.

Wahyudi, A. T. (2017). Line Webtoon. *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI PENGARUH NEGATIF*, 2.

Waluyanto. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*.

Werner, S. J. (2008). *Teori Komunikasi : Sejarah Metode dan Terapan dalam Media Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.

