

DAFTAR PUSTAKA

- Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.

- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.

- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbusang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.
- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.

- Pratiwi, F. S. (2023, September 7). *Kesehatan*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/kesehatan/detail/survei-kesehatan-mental-gen-z-lebih-buruk-dari-generasi-lain>
- Finaka, A. (2020). *Usia Muda Dominasi Penduduk Indonesia*. Retrieved from Indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/usia-muda-dominasi-penduduk-indonesia>
- Arif, A. (2023, Juli 10). *Kompas.id*. Retrieved from Kompas.id: <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/07/09/krisis-kesehatan-mental-menghantui-generasi-z-indonesia>
- UI, I. S. (2023, May 30). *Info Sehat FK UI*. Retrieved from Info Sehat FK UI: <https://fk.ui.ac.id/infosehat/gangguan-kesehatan-mental-hantui-gen-z-sampai-bumil-ini-penelitiannya/>
- Muhammad , N. (2023, Oktober 18). *Databoks*. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/18/ada-971-kasus-bunuh-diri-sampai-oktober-2023-terbanyak-di-jawa-tengah>
- Jayani, D. H. (2021, Mei 24). *Proporsi Populasi Generasi Z dan Milenial Terbesar di Indonesia*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/24/proporsi-populasi-generasi-z-dan-milenial-terbesar-di-indonesia>
- Jolicoeur, L. (2023, Oktober 24). *Gen Z young adults face double the depression and anxiety of teens, Harvard report finds*. Retrieved from WBUR Local Coverage: <https://www.wbur.org/news/2023/10/24/young-adults-mental-health-harvard-report>
- Care, H. H. (2023, Oktober 7). *Why Does Gen Z Have So Much Anxiety?* . Retrieved from Harmony Healthcare It: <https://www.harmonyhit.com/gen-z-anxiety-statistics/>

- Rokom. (2021, Oktober 7). *Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia*. Retrieved from sehat negeriku sehatlah bangsaku: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>
- Rakhmah , D. N. (2021, Februari 4). *Gen Z Dominan, Apa Maknanya Bagi Pendidikan Kita?* Retrieved from pskp kemedikbud : <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- Salsabilla, R. (2023, agustus 14). *Berita Lifestyle*. Retrieved from cnbc indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20230814104458-33-462679/alasan-utama-gen-z-rentan-kena-masalah-mental-menurut-studi>
- Gloriabarus. (2022, Oktober 24). *Liputan/Berita*. Retrieved from Universitas Gadjah Mada: <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>
- Atillah, R., & Gischa, S. (2023, Oktober 14). *Kompas.com / Skola*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/14/093000469/pengertian-dan-karakteristik-user-interface-yang-baik?page=all>
- Defianti, I. (2022). Dikit-dikit healing, benarkah mental Gen Z mudah rapuh. *Jurnal Liputan 6*.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE. *Jurnal Tantra*, 3.
- Jabetto. (2019). *Jabetto*. Retrieved from Jabetto: <https://www.jabetto.com/news/memahami-severity-level/>

- Refachriati, A., Hidayat, R., Manik, H., Assidiqie, M. F., & Ikhwan, A. (2023). Pengaruh Tampilan UI Dan UX Terhadap Kenyamanan Pengguna. *Jurnal Hasi Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 1.
- Foundation, I. D. (n.d.). *Design Thinking (DT)*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Foundation, I. D. (2023). *Usability*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability#:~:text=Usability%20is%20a%20measure%20of,deliverable%E2%80%94to%20ensure%20maximum%20usability.>
- Anindyajati, G. (2021). Anxiety and Its Associated Factors During the Initial Phase of the COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Frontiers*, 12.
- Nurhayati, H. (2023, Oktober 24). *Most prevalent mental health issues experienced by people in Indonesia as of October 2022*. Retrieved from statista: <https://www.statista.com/statistics/1342783/indonesia-leading-mental-health-issues/>
- Karuniawati, H. (2022, September 22). *Assessment of Mental Health and Quality of Life Status of Undergraduate Students in Indonesia during COVID-19 Outbreak: A Cross-Sectional Study*. Retrieved from National Library Of Medicine: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9566172/>
- Nurhayati, H. (2023, Juni 28). *Most common triggers for mental health issues in Indonesia as of September 2022*. Retrieved from Statista: <https://www.statista.com/statistics/1380391/indonesia-common-triggers-for-mental-health-issues/>
- Rahmawati, M. A. (2023, September 1). *3 Contoh Metode Penelitian Skripsi dan Penjelasannya*. Retrieved from Detik Jateng:

<https://www.detik.com/jateng/berita/d-6907339/3-contoh-metode-penelitian-skripsi-dan-penjasannya>

Sampoerna Univeristy. (2022, Januari 17). *Design Thinking: Pengertian, Keistimewaan, Prinsip dan Pola Pikir*. Retrieved from Sampoerna University: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/design-thinking/>

Wijaya, A., & Gischa, S. (2023, November 24). *Teori: Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/11/24/010000169/teori--pengertian-dan-jenisnya?page=all>

M, H. (n.d.). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>

Putra, K. N., Swandi, I. W., & Ari, I. D. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.

Unviersitas Ciputra. (n.d.). Retrieved from Universitas Ciputra: <https://www.uc.ac.id/psy/mengatasi-gangguan-kecemasan-pandangan-psikologis-untuk-kesejahteraan-mental/>

Ridlo, I. A. (2020). Pandemi COVID-19 dan Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental di Indonesia. *INSAN*.

Tashandra, N., & Wadrianto, G. K. (2019, Mei 10). *5 Arti Penting Tanaman dalam Filosofi Feng Shui*. Retrieved from kompas.com: <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/05/10/180000020/5-arti-penting-tanaman-dalam-filosofi-feng-shui?page=all>

Efendi, A. Z., & Purbasari, I. (2021). Plant Therapy sebagai Upaya Menjaga Kesehatan Mental di Masa Pandemi. *BMPD*, 27-31.

American Psychological Association. (2023, December 12). *Understanding psychotherapy and how it works*. Retrieved from American Psychological Association: <https://www.apa.org/topics/psychotherapy/understanding>

Citation tambahan:

[1] <https://buildwithangga.com/tips/penggunaan-tipografi-yang-efektif-pada-desain-user-interface>

[2] <https://www.dreambox.id/blog/website/wajib-tahu-kenali-perbedaan-ui-ux-designer/>

[3] <https://id.linkedin.com/pulse/tipografi-lukman-hakim-bczdc>

[4] <https://vodea.id/blog/UI-UX-Design-Pengertian-Perbedaan-Serta-Tips-UI-UX-Design>

[5] <https://buildwithangga.com/kelas/typography-for-uiux-basic-to-build-solid-foundation>

Citations:

[1] <https://utas.me/vixellabs/memahami-pentingnya-palette-warna-dalam-desain-uiux-09qivyea>

[2] <https://dibimbing.id/blog/detail/yuk-belajar-memanfaatkan-psikologi-warna-dalam-desain-ui-ux>

[3] <https://www.plabs.id/journal/peran-dan-fungsi-warna-dalam-ui-ux-1>

[4] <https://sis.binus.ac.id/2023/01/23/penerapan-psikologi-warna-pada-desain-user-interface/>

[5]

https://www.researchgate.net/publication/340810204_WARNA_DAN_PRINSIP_DESAIN_USER_INTERFACE_UI_DALAM_APLIKASI_SELUKALOKA

Citations:

[1]

<https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/Devotion/article/download/3393/1772>

[2]

https://www.researchgate.net/publication/366554331_EFEKTIVITAS_PSIKOEDUKASI_DALAM_MENINGKATKAN_PENGETAHUAN_TENTANG_KECEMASAN_PADA_WARGA_BINAAN_LAPAS_KELAS_1_MAKASSAR/fulltext/63a649d6c3c99660eb9d7807/EFEKTIVITAS-PSIKOEDUKASI-DALAM-MENINGKATKAN-PENGETAHUAN-TENTANG-KECEMASAN-PADA-WARGA-BINAAN-LAPAS-KELAS-1-MAKASSAR.pdf

[3]

<https://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdimasku/article/download/1276/353>

[4] <https://journals.sagamediaindo.org/index.php/jpmsk/article/download/54/30>

[5] <https://core.ac.uk/reader/229338210>