

DAFTAR PUSTAKA

- Antar Venus, Manajemen Kampanye (Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Sosial), (Bandung: Simbiosis Rekatama Media,2009).
- Brehm, S. (2002). *Intimate Relationship*. New York: Mc. Graw Hill.
- Chaplin, J.P. (2002). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chatman, Seymour. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Pers.
- Dastbaz, Mohammad. 2003. *Designing Interactive Multimedia System* New York : McGraw-Hill Company.
- Derakhshani, Dariush. 2012. *Introducing Autodesk Maya 2012*. California : sybex.
- Dirgayunita, A. (2016). *Depresi: Ciri, Penyebab dan Penangannya*. *Journal An-nafs: Kajian dan Penelitian Psikologi*, Juni 2016, Vol. 1, No. 1
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia
- Hofstetter, Fred T (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition: New York.
- Hurlock, E. (1996). *Psikologi perkembangan*. Alih bahasa: dr. Med. Metasari T. & Dra. Muslichah Z. Jakarta: Erlangga.
- Hunger, J. David dan Wheelen, Thomas L. 2003. *Manajemen Strategis*. Andi. Yogyakarta.
- Keraf, Gorys (2001). *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Larson, Charles U., 1992. *Persuasion, Reception and Responsibility*. California : WardsworthPublishingCompany.
- Lubis, Namora Lumongga. 2009. *Depresi: Tinjauan Psikologis*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Maestri, George. 2006. *Digital Character Animation 3*. Indianapolis : New Riders
- Marahimin, Ismail. 1994. *Menulis Secara Populer*. Jakarta : Pustaka Jaya.

- Rogers, E. M., & Storey J. D. 1987. *Communication Campaign*. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.), *Handbook of Communication Science*, New Burry Park; Sage.
- Satoto, Soediro. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Surakarta: UNS Press.
- Smith, D. Roland. 2005. *Strategic Planning for Public Relations*, second edition. London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec media Komputindo
- Sumardjo, Yakob. 1988. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta : Gramedia.
- Utami, D. (2012). *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Mei 2011, Vol. 7, No. 1
- Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making It Work*. 8th Edition. New York : McGraw-Hill.
- Acuan Internet:
 CNN Indonesia. (2017). <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170331090149-255-203950/who-umumkan-tingkat-depresi-dunia-naik-18-persen>, diunduh pada tanggal 2 Februari 2018, pada pukul 6.10, WIB.
- Hanindita, M.S. (2018). <https://gaya.tempo.co/read/1054850/rawan-gangguan-jiwa-perlindungan-mental-pekerja-masih-minim>, diunduh pada tanggal 2 Februari 2018, pada pukul 8.00 WIB.
- Parekh, R. M.D.,M.P.H. (2017). *What Is Depression*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/depression/what-is-depression>, diunduh pada tanggal 31 Januari 2018, pada pukul 17:57 WIB.
- Retno, Devita. (2017). <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>, diunduh pada tanggal 3 Februari 2018, pada pukul 22.34 WIB.
- Riska, M. (2016). 19 Ciri Ciri Depresi Ringan – Berat. <https://halosehat.com/penyakit/depresi/ciri-ciri-depresi>, diunduh pada tanggal 31 Januari 2018, pada pukul 20:40 WIB.
- Suryanis, Afrilia. (2017). <https://gaya.tempo.co/read/877228/9-juta-orang-di-indonesia-mengalami-depresi>, diunduh pada tanggal 2 Februari 2018, pada pukul 7.35 WIB.
- Suryanis, Afrilia. (2017). <https://gaya.tempo.co/read/876901/hasil-penelitian-800-ribu-orang-bunuh-diri-akibat-depresi>, diunduh pada tanggal 2 Februari 2018, pada pukul 7.57 WIB.

The 3D Animation Process at Framework Media . (2018, 1 20). Retrieved from <http://www.frameworkmedia.com/>, diunduh pada tanggal 4 Februari 2018, pada pukul 11.41 WIB.

Profil Komunitas Indonesia Mental Health Care Foundation. Diakses pada 4 Februari 2018 dari <http://mentalhealthcare.or.id/>

Profil Lembaga Dinas Kesehatan Kota Bandung. Diakses pada 4 Februari 2018 dari <http://124.81.106.202/dashboard.php?page=main>

