

DAFTAR PUSTAKA

7 *Jenis Gangguan Mental: Ketahui Gejala dan Penanganannya*. (2025).

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

<https://ayosehat.kemkes.go.id/jenis-gangguan-mental>

Agnes Lidya Sihotang, C., & Burhan Surya Nata Diningrat, R. (2025). Penciptaan

Desain Karakter Tokoh Mitologi Asal Usul Suku Batak dengan Menggunakan

Artstyle Manga Seinen. *P-ISSN*, 101–108.

<https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i2.612>

Aini, K., & Wulan, N. (2023). PENGALAMAN TRAUMA MASA KECIL DAN

EKSPLORASI INNER CHILD PADA MAHASISWA KEPERAWATAN

STIKES KUNINGAN: STUDI FENOMENOLOGI. *Jurnal Ilmu Kesehatan*

Bhakti Husada: Health Sciences Journal, 14(01), 33–40.

<https://doi.org/10.34305/jikbh.v14i01.684>

Akbar, I. M. (2024). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN*

KARAKTER SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENCEGAH GANGGUAN.

APA Dictionary of Psychology. (2018). American Psychological Association.

Apakah Anime dan Kartun Sama? Berikut Penjelasannya. (2023, November 22).

Kompas.com.

Ardian Jiemi. (2023). Memahami Apa Itu Inner Child? Menyembuhkan Anak Yang

Terluka Dalam Diri. Dalam *YouTube*. Jiemi Ardian.

https://youtu.be/aQXNaS32YdQ?si=r_wY11usMrmFQUhN

Badan Pusat Statistik. (t.t.). *BERITA RESMI STATISTIK Hasil Sensus Penduduk 2020*.

Bagaskara. (2024, November 19). *Simak Preferensi Bacaan Gen Z 2024*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/physical-book-or-e-book-menelusuri-preferensi-bacaan-gen-z-2024-5Qb7l>

Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128.

Budiarta, I. G. M., & Sutrisno, L. B. (2024). LAYOUT DESAIN POSTER DIGITAL KARYA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(3), 258–267. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>

Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>

Desta, I., Putri, S., & Suarni, N. (2014). *DETERMINASI INTENSITAS POLA ASUH ORANG TUA DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP TINGKAT KEDISIPLINAN SISWA KELAS IX SMP LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2014-2015*.

Dewi Paramita, A., & Faradiba, A. T. (2020). *Adverse Childhood Experience pada Mahasiswa dan Hubungannya dengan Kecemasan dan Depresi (Adverse Childhood Experience among College Students and Its Relationship with Anxiety and Depression)*. 11(1), 55–67.

Feby Adinda, A. (2024). Analisis Perilaku Inner Child Pada Anak Korban Keluarga Broken Home Di SMP Kecamatan Padang Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.

Hambali, F., & Nawir, M. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMP UNISMUH MAKASSAR. *Jurnal Pendidikan Media*, 11, 2089–8444.

Harris. (t.t.). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Gramedia Blog. Diambil 9 Maret 2026, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>

Hayati, R. A. (2021). Self Healing dari Trauma Masa Lalu dalam Karya Seni Lukis Abstrak. *INVENSI: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 6, 109–119.

Herliyani, E., & Suryana, D. J. (2015). *DKV SEBAGAI PERANCANGAN MEDIA PROMOSI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DIII) UNDIKSHA BERBASIS WEB* (Vol. 10, Nomor 20). <http://dkv.undiksha.ac.id/>

Jiwa Permana, A. A., Rukmi Sari Hartati, Made Sudarma, & Made Sukarsa. (2023). Trends, Technology, and Implementation of Digital Counseling in a Human Mental Health. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 135–145. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.60163>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (t.t.). Diambil 9 Maret 2026, dari
<https://kbbi.web.id/rancang-2>

Karja, W. (2021). *P R O S I D I N G BALI-DWIPANTARA WASKITA (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)*. <https://en.wikipedia.org/>

Luthfi Albaihaqi, N. (2020). *PENERAPAN WARNA PASTEL DALAM FOTOGRAFI FASHION SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI JURUSAN FOTOGRAFI FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA YOGYAKARTA 2020*.

Maharani, A. P., Widiyanarti, T., Meilina, A., Lestari, D. A., & Aidila, Z. (2025).
Kebudayaan Gen Z: Kekuatan Kreativitas di Era Digital. *Publishing*,
2(Indonesian Culture and Religion), 1–10.

Nisa, F., & Fitriani, W. (2024). Digital Minimalism: Paradigma Baru Pencegahan
Adiksi Internet pada Generasi Z. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*,
15.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/86021/32331>

Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021a). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai
Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103.
<https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>

Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021b). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai
Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8.
<https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>

Nuroh, S. (2022). *KETERKAITAN ANTARA POLA ASUH DAN INNER CHILD PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: SEBUAH TINJAUAN KONSEPTUAL THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTING PATTERNS AND INNER CHILD IN EARLY CHILDHOOD'S DEVELOPMENT: A CONCEPTUAL REVIEW*. 2(2), 61–70.

Nursyafira, V. (2025, Agustus 23). *Apa Itu Manga? Ini Pengertian dan Sejarah Singkatnya*. Duniaku.

Pratama, R. J., Nyoman, I., & Yasa, M. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres* (Vol. 02, Nomor 2).
<https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/sasak>

Qurotianti, A. (2025, Mei 19). *E-Book VS Buku Cetak : Mana yang Lebih Relevan dengan Mahasiswa Masa Kini?* Perpustakaan UMY.
<https://library.ummy.ac.id/e-book-vs-buku-cetak-mana-pilihanmu-sob/>

Rahim Ifandi. (2020). *Kenapa Kita Terjebak Pada Rasa Sakit di Masa Kecil (Berdamai dengan Inner Child)*. Dalam *YouTube*. Satu Persen - Indonesian Life School. https://youtu.be/UV7_NQBYaWQ?si=m_n_NFT36_xQ8CK7

Setiawan Agus. (2018). *Metodologi Desain*. Arttex.

Soedarso, N. (2014). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MAHAPATI H GAJAH MADA*.

Sumargo Denny. (2025). *DISIKS4, DIP3RK*OS DAN DIC-BULI SEJAK 5 TAHUN OLEH KELUARGA “TIAP MALEM AKU TAKUT, CUMA BISA PASRAH.”*

Sutanto, S. M., Wardaya, M., Radiyta Pratomo, E., Adrianto, H., & Tabita Hasianna

Silitonga, H. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(2), 93–100. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i2.238>

Syahda. (2025, September 30). *Bunga Forget Me Not: Arti, Makna, dan Cara Merawatnya*. bTaskee.

Widyaningrum Analisa. (2020). MengAnalisa - Sosok Kecil yang Kadang Kita Tidak Sadari Terbawa Sampai Dewasa. Dalam *YouTube*. Analisa Channel. <https://youtu.be/hfjNAhmhXUg?si=NFnDnaf9SmEmjXFv>

Zharandont, P. (t.t.). *PENGARUH WARNA BAGI SUATU PRODUK DAN PSIKOLOGIS MANUSIA*.

