DAFTAR PUSTAKA

Bourne, E. J. (2010). *The anxiety and phobia workbook*. Oakland: New Harbinger Publications.

Chaerany, F. (2010). *Analisis Phobia sebagai Pemahaman Kesadaran Manusia dalam Pemusatan Perhatian pada Pengalaman Subjektif*. Skripsi. Universitas Indonesia.

Darmaprawira, S. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.

Fakhrizal. 2016 (30 Desember). *Pengertian Multimedia Interaktif*. Jejak Pendidikan. Tersedia di: http://www.jejakpendidikan.com/2016/12/ pengertian-multimedia-interaktif.html [1 Agustus 2018]

Hatta, K. (2015). *Peran Orangtua dalam Proses Pemulihan Trauma Anak*. Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies. Vol 1, No 2 (2015).

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V ANDI OFSET

Mardiyati, I. (2015). *Dampak Trauma Kekerasan dalam Rumah Tangga Terhadap Perkembangan Psikis Anak*. Jurnal Studi Gender dan Anak. Vol 2, No 1 (2015).

McLeod, S. (2016). *Bandura - Social Learning Theory*. SimplyPsychology. *Behaviorism, Social Leraning Theory* (26 alinea). Tersedia di: https://www.simplypsychology.org [25 Mei 2018]

Nevid, J. S. (2013). *Abnormal Psychology in a Changing World*. London: Pearson.

Newman, James. (2004). *Videogames*. London: Routledge.

Nugroho, Wahjudi. (2009). *Komunikasi Dalam Keperawatan Gerontik*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Rustan, S. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sari, Endang S. (1993). *Audience Research*. Yogyakarta: Andi Offset

Santrock, J. W. (2003). *ADOLESCENCE: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Simons, Jan. 2007 (07 Januari). *Narrative, Games, and Theory*. *Game Studies*. Tersedia di: http://gamestudies.org/07010701/articles/simons [1 Agustus 2018]

Sulistyo, Kiftiawati. (2009). *Sukses Ujian Nasional Bahasa Indonesia SMA 2009*. Jakarta: Media Pusindo.

Susanto, & Himawan, W. (2004). *Power Branding Membangun Merek Unggul Dan Organisasi Pendukungnya*. Jakarta: Quantum Bisnis & Manajemen

Tarmawan, I. (2016). *05 BAB V Tata Suara*. Modul Perkuliahan. Bandung: Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia.

Van Der Kolk, B. A. (2014). *The Body Keeps the Score*. New York: Gildan Media.

Yulia, Wanda. (2010). *Andai Aku Jadi Penyiar*. Yogyakarta: Penerbit Andi