

DAFTAR PUSTAKA

- Baani, M. K. H. A. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Pride Of Battle. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 203-210
- Direja, A. H. A. (2011). Asuhan Keperawatan Jiwa. Nuha Medika: Yogyakarta
- Herdiman, Herdiman, Jeanny Pragantha, and Darius Andana Haris. "Pembuatan Game Platformers" Robot Hero" Multi- Platform." *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi* 7.2 (2019): 191-195.
- Hyan Bening Abimanyu, Sentot Achmadi, dan FX. Ariwibisono (2021). Rancang Bangun Game “War Of Aliens Wanokuni” Menerapkan Metode Fsm (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 5 No. 2
- Ikmar, N. (2022, September 13). Literasi kesehatan mental dan dampaknya pada kesehatan jiwa masyarakat. Kementerian Kesehatan: Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan.
- Muhammad Khafidh Aulia, Ali Mahmudi, dan Sentot Achmadi. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Pandemic Nightmare Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 5 No. 1,
- Niedhammer I., Chastang, J. F., Sultan- Taieb, H., Vermeylen, G., & Parent-Thirion, A. (2012). “Psychosocial work factors and sicknessabsence in 31 countries in Europe.” *European Journal of PublicHealth*, 23(4), 622–629.
- Nur Falah Rizky Widiadhani, dan Achmad Solichin. (2022). Penerapan Metode Finite State Machine Untuk Pergerakan Musuh Pada Permainan Edukasi "Petualangan Timun Mas". *SENAFTI*
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2022). The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder during the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. In *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* (Vol. 25, Issue 6, pp. 334–354). Mary Ann Liebert Inc.
- Slvianita, H. (2019, Juni 30). Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap! Retrieved September 4, 2020, from NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- Soebiantoro, J. (2017). Pengaruh edukasi kesehatan mental intensif terhadap stigma pada pengguna layanan kesehatan mental. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v2i12017.1-21>
- Try Bagas Kurnia, Dolly Virgiani Shaka Yudha Sakti, Rizky Pradana, dan Sejati Waluyo. (2023). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Karakter

Musuh Game 2d Petualangan “Gajah Mada Menangkis Ancaman Pemberontakan Ra Kutu”. *SENAFTI* (Vol 2, No 1)

Wolf, L. (2019). Depression and Digital Games. Violence Perception Video Games: New Directions in Game Research, 11, 151–169. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.0030442>