

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. In *American International Journal of Contemporary Research* (Vol. 5, Issue 6). www.aijernet.com
- Ambarwati, E., & Tjandrawibawa, P. (2018). Membuat Card Game Edukatif yang Menyesuaikan Keinginan Konsumen. *VICIDI*, 8(1), 95–03.
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publisher.
- Arifianto, B. D., Muktaf, Z. M., & Mauli, S. (2024). FILM SEBAGAI LITERASI BENCANA BERBASIS VISUAL DI DESA SUMBER, MAGELANG, INDONESIA. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, 15(1), 42–55. <https://doi.org/10.52290/i.v15i1.139>
- Asri Novitasari. (2024, May 3). *Indonesia Negara Risiko Bencana Alam Tertinggi Kedua Dunia*. RRI. <https://www.rri.co.id/daerah/669121/indonesia-negara-risiko-bencana-alam-tertinggi-kedua-dunia>
- Augia, G. D. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://eprints.uny.ac.id/51948/>
- Badri, R. E., Pratisti, C., & Putri, A. S. (2022). Pengembangan Inovasi Kemasan Produk Untuk Meningkatkan Daya Tarik Umkm Wedang Jahe di Desa Sidodadi Asri. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 347–353. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1268>
- Dolorasa, E., Sawernah, S. (2024). PELATIHAN PEMASARAN DAN PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA PRODUK SAYURAN. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2). <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i2.6623>
- Dufty, N. (2020). *Disaster Education, Communication and Engagement* (1<sup>st</sup> ed.). Wiley Blackwell.

- Gusti, M. (2024, September 9). *Indonesia Hadapi 1.351 Bencana Hingga September 2024*. RRI. <https://www.rri.co.id/nasional/963878/indonesia-hadapi-1-351-bencana-hingga-september-2024>
- Haddow, G., & Haddow, K. (2014). *Disaster Communications in a Changing Media World*. Elsevier Science.
- Hanum, R. (2017). MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI YANG EFEKTIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Universitas Negeri Ar-Raniry* 3(1), 45-58.
- Hardiantoro, A., & Nugroho, R. (2024, August 15). *Penjelasan BMKG soal Gempa Zona Megathrust: Bisa Terjadi Sewaktu-waktu*. Kompas. <https://www.kompas.com/tren/read/2024/08/15/113000865/penjelasan-bmkg-soal-gempa-zona-megathrust-bisa-terjadi-sewaktu-waktu?page=all>
- Karuniawaty, T. P., Wiweko, A., Hardanti, A., Karmila, I., & As-Syarifah, N. I. (2020). AFTERSHOCK GAME: Bermain dan Belajar Mitigasi Gempa Bumi dengan Cara yang Menyenangkan. *Jurnal Gema Ngabdi*, 2(1), 83–87.
- Khomaeni, A., & Sulistinah. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU MITIGASI BENCANA UNTUK MATA PELAJARAN GEOGRAFI PADA MATERI POKOK MITIGASI DAN ADAPTASI BENCANA ALAM KELAS X MAN 1 GRESIK. *Swara Bhumi*, 4(4), 69–75.
- Kulsum, K. (2023, June 2). *Perlindungan Anak dari Bencana Alam*. Kompaspedia.
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2<sup>nd</sup> ed.). Bloomsbury Academic.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU GAMBAR DENGAN TEKNIK MAKE A MATCH UNTUK KELAS I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>
- Mauludi Amin, I., Denny Nugraha, N. S., & MSn, S. (n.d.). *PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF MENGENAI EDUKASI*

- GAME ONLINE CARD GAME DESIGN AS INTERACTIVE MEDIA ABOUT EDUCATION GAMES ONLINE. Jurnal Prima Edukasia*, 5(3), 1-8. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6532>
- Mckee, N., Benton, A. B., & Bockh, E. (2014). *Social and Behavior Change Communication*. John Wiley & Sons.
- Mutiarasari, K. A. (2023, January 11). *Apa Itu Leaflet? Pengertian, Karakteristik, Hingga Tips Pembuatan*. Detik. <https://news.detik.com/berita/d-6509854/apa-itu-leaflet-pengertian-karakteristik-hingga-tips-pembuatan>
- Muzzammil, F. M. (2022). Parenting Communication: Penerapan Komunikasi Empatik dalam Pola Pengasuhan Anak. *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 2(2). <https://doi.org/10.33830/ikomik.v2i2.3881>
- Nagu, N., Ahadian, E. R., & Latif, L. A. (2023). Literasi Bencana Untuk Anak Usia Sekolah di Kelurahan Kastela-Kota Ternate. *Journal of Kahirun Communicaty Services (JKC)*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/jkc>
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Noviadji, B. R. (2014). Desain Kemasan Tradisional Dalam Konteks Kekinian. *Jurnal Fakultas Desain*, 1(1), 10-21. <https://doi.org/10.34148/artika.v1i1.24>
- Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>
- Nurfauzi, R., Rakhmat, C., & Arisman, A. (2022). Pengaruh Packaging dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada Konsumen Produk Sale Ambon Ibu Ooh Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya). *Jurnal*

- Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/673>
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2017). KAJIAN TENTANG EFEKTIVITAS PESAN DALAM KOMUNIKASI. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 3(1), 90-95.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual | 90 Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal IMAJI*, 12(2), 90-97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Puspitasari, A. E., Bima, D. P. S., & Dewi, T. P. (2018). Mitigasi bencana berbasis kearifan lokal di Desa Tieng, Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Geografi Lingkungan Tropik*, 2(2). <https://doi.org/10.7454/jglitrop.v2i2.51>
- Putri, S. D., Hamidi (2020). EVENT MANAGEMENT PENTAS SENI SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI IDENTITAS SEKOLAH (STUDI KASUS EVENT NESTA FESTIVAL DI SMK NEGERI 1 KOTA TANGERANG). *ADVISA (Journal of Advertising)*, 1(1).
- Putri, V. K. M. (2024, June 22). *Apa Itu Komunikasi Bencana?* . Kompas. <https://www.kompas.com/skola/read/2024/06/22/100000069/apa-itu-komunikasi-bencana->
- Rahesli Humsona, Sri Yuliani, & Sigit Pranawa. (2019). Kesiapsiagaan Anak dalam Menghadapi Bencana: Studi di Kabupaten Sleman. *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.32734/lwsa.v2i1.619>
- Ridwan Roshan, F. (2022). STRATEGI BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH (BPBD) DALAM MENGANTISIPASI BENCANA ALAM HIDROMETEOROLOGI DI KOTA TASIKMALAYA. *Jurnal Manajemen Pemerintahan*, 1-10.
- Rudianto (2015). Komunikasi dalam Penanggulangan Bencana. *Jurnal Simbolika*, 1(1). <http://doi.org/10.31289/simbollika.v1i1.49>

- Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T. (n.d.). *PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA CETAK : TAMPILAN STORYBOARD*. *Jurnal Sindoro Cendikia Pendidikan*, 1(6).  
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i6.863>
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Samara, T. (2014). *Design Elements, 2nd Edition: Understanding the Rules and Knowing when to Break Them - Updated and Expanded*. Rockport Publishers.
- Saputra, N., & Ahyuni. (2024). *Peningkatan Literasi Bencana Melalui Gerakan Literasi Sekolah Pada Siswa SMA Negeri 1 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar*, 8(1), 6263-6272.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13366>
- Septuro, V. N., & Streit, A. K. (2024). PERANCANGAN KARTU PERMAINAN “MITKIT” TENTANG MITIGASI BENCANA ALAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(2), 286–306.
- Sukirno, Z. L. (2020). Etika Komunikasi Visual Influencer dalam Promosi Pariwisata | 127 Etika Komunikasi Visual Influencer dalam Promosi Pariwisata. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(2).  
<http://dx.doi.org/10.19184/jtc.v4i2.15713>
- Susanti, K. (2021). ALTERNATIF PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CARD GAME PADA ANAK. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.54125/elbanar.v4i1.79>
- Tambusay, D., & Harefa, W. (2023, September 7). “MANCA” untuk Literasi yang Menyenangkan. Balai Bahasa Provinsi Sumatera Utara.  
<https://balaibahasasumut.kemdikbud.go.id/2023/09/07/manca-untuk-literasi-yang-menyenangkan>
- Utami, H. (2021). *Manajemen Event dan Proyek Antara Konsep dan Praktiknya*. UNJ PRESS.

- Wibawana, W. (2024, August 24). *Zona Megathrust di Indonesia: Pengertian hingga Daftar Wilayahnya*. Detik. <https://news.detik.com/berita/d-7506428/zona-megathrust-di-indonesia-pengertian-hingga-daftar-wilayahnya>
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A., & Prestiliano, J. (2022a). Perancangan card game “Happy teeth” sebagai media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Nirmana*, 22(2), 78–88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>
- Widanty, T., & Pamungkas, J. (2023). Pengembangan media flashcard Mitigasi Bencana Alam Gunung Meletus Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5733–5744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5258>
- Winangsih, W., Yuniarti, L., Apriyanti, E., Bustanul Arifin Bandung Barat, T., BustanulArifin Bandung Barat, T., & Siliwangi, I. (2018). *JURNAL CERIA MENINGKATKAN SIKAP EMPATI MELALUI METODE MENDONGENG PADA ANAK USIA DINI*. 1(3), 2614–4107.

