

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publisher.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Penerbit Nuansa Cendekia
- Anwar, I., & Wirawan, A. (2017). *Perancangan Media Board game menggunakan Pendekatan Edutainment untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial*. Akuntansi Dan Teknologi Informasi, 11(1). <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- 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>
- BKKBN. (2023). *Profil desa Situregen*. <https://www.bkkbn.go.id/profil-desasituregen>
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2022). *Kajian Risiko Bencana Provinsi Banten 2022–2026*. BNPB.
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). *Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board game Sesuai Preferensi Generasi Z*. JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies), 9(1), 12. <https://doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>
- Daniels, J. (2022). *Make Your Own Board game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*. Storey Publishing.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Data, G. (2025, February 27). *Indonesia Masuk Jajaran Negara dengan Risiko Bencana Alam Tertinggi*. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-masuk-jajaran-negara-dengan-risiko-bencana-alam-tertinggi-46H5e#:~:text=Berdasarkan%20World%20Risk%20Index%202024%20yang%20dirilis%20oleh%20Institute%20for,alam%20tertinggi%20kedua%20set>

elah%20Filipina

- Dolorasa, R., & Sawerah, A. (2024). *Desain komunikasi visual dalam pengemasan produk kreatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Dufty, N. (2020). *Disaster Education, Communication and Engagement (1st ed.)*. Wiley Blackwell.
- Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (3rd ed.)*. CRC Press.
- GMLS. (2024). *Profil Gugus Mitigasi Lebak Selatan*. <https://www.gmls.org/>
- 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.
- Hamzah, P., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group
- Hayudityas, B. (2020). *Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik*. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(2), 94–102.
- Hendriyanto. (2022, March 28). *Penguatan Mitigasi dan Tanggap Darurat Bencana di Satuan Pendidikan*. Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/penguatan-mitigasi-dan-tanggap-darurat-bencana-di-satuan-pendidikan>
- Indonesia. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Koesomowidjojo, S. (2020). *Dasar-dasar Komunikasi*. Bhuana Ilmu Populer.
- Kulsum, K. (2023, June 2). *Perlindungan Anak dari Bencana Alam*. Kompaspedia
- Kurniawati, F., & Astuti, V. W. (2023). *Ludo Disaster Alert Educational Game as A Disaster Preparedness Education Strategy at Setonorejo 1 Kras Elementary*

- School. Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 10(2), 161–168. <https://doi.org/10.26699/jnk.v10i2.ART.p161-168>
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 1–9.
- Maryanti, E., Sukenda Egok, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1373>
- Mossoux, S., Delcamp, A., Poppe, S., Michellier, C., Canters, F., & Kervyn, M. (2016). *Hazagora: Will You Survive the Next Disaster? A Serious game to Raise Awareness About Geohazards and Disaster Risk Reductio*. *Natural Hazards and Earth System Sciences*, 16(1), 135–147. <https://doi.org/10.5194/nhess-16-135-2016>
- Mueller-Roterberg, C. (2018). *Design thinking for dummies*. Wiley.
- Ningtyas, S. I. (2023). *PENGUNAAN 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>
- 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>
- Nurviyani, V., Helmie, J., Halimah, H., Saepuloh, A., Maoluda, E. H., & Rahman, R. (2023). *Optimalisasi Literasi Emosi Anak-Anak Terdampak Gempa Bumi Cianjur Melalui Pembelajaran Bahasa*. *Jurnal Pengabdian Sains Dan Humaniora*, 2(2), 147159. <https://doi.org/10.32938/jpsh.2.2.2023.147-159>
- Pahlephi, R. D. (2023, February 27). *20 Contoh Gambar Ilustrasi Lengkap dengan Artinya*. Detikbali. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6591778/20-contoh-gambar-ilustrasi-lengkap-dengan-artinya>

- Pahleviannur, M. (2019). *Edukasi Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Terhadap Mitigasi Bencana*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1), 49–55.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8203>
- Putri, Wahyu Ananda. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Board game *The Labyrinth Of Trigonometry* Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA.” Satya Widya XXXIV(2):88–100.
- Putri, V. (2021). *Model Komunikasi Lasswell: Konsep dan Karakteristiknya*. Detik.Com.
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/10/143000369/model-komunikasi-lasswell-konsep-dan-karakteristiknya>
- 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>
- Rahman, F. A., Wahyudi, W., Marsin, M., & Ahmad Aldizar Akbar. (2024). *Mitigasi Bencana Melalui Boardgame Untuk Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Rptr Petukangan Berseri Jakarta Selatan*. Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS, 2(2), 368–378.
<https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i2.554>
- Ramli, M. (2015). *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, 13(23), 130–154.
- Rizkha, I., & Anggapuspa, M. (2022). *Perancangan Board game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun*. Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 4(1), 175–189
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sembiring, K. (2023, November 28). *Minat Baca Siswa Tinggi tapi Literasi Rendah, Kemendikbudristek Ungkap Masalahnya*. Sindonews.Com.
https://edukasi.sindonews.com/read/1263145/212/minat-baca-siswa-tinggi-tapi-literasi-rendah-kemendikbudristek-ungkap-masalahnya-1701177109#goog_rewarded

- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). *Application of Board game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning. Proceedings of the 2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.088>
- Setiawan, R. (2019, Juli 3). *BNPB: 60% sampai 70% korban bencana adalah perempuan dan anak*. *Tirto.id*. <https://tirto.id/bnpb-60-sampai70korban-bencana-adalah-perempuandan-anakdgod>
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). *Perancangan Board game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya*. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1).
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Slack, J. (2017). *The Board game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games that People Can't Stop Playing*. *Crazy Like a Box*.
- Soemabrata, J., Zubair, A., & Sondang, I. (2018). *Risk mapping studies of Hydro-Meteorological Hazard in Depok Middle City*. *International Journal of GEOMATE*, 14(44), 128–133.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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>
- Syifa, F. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tanga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. UIN
- Thapa, V., & Pathranarakul, P. (2019). *Gender inclusiveness in disaster risk governance for sustainable recovery of 2015 Gorkha Earthquake, Nepal*. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 34, 209–219.
<https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2018.11.019>
- 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->

Wijaya, N., Tanudjaja, B., & Salamoon, D. (2016). *Perancangan Board game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, 5(2), 1–9.

