

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, C., & Faqih, F. (2023). Perancangan Board Game sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 9(2), 167–177.
- Alviawati, E., Hastuti, S., & Angriani, R. (2021). Meningkatkan Pengetahuan Mitigasi Bencana pada Anak Usia Sekolah melalui Media Game Edukasi Utas-Gana di Desa Pindahan Baru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 1(2), 82–89.
- Desiyanto, N., & Laily, R. (2023). Modifikasi Media Pembelajaran Smart Card Game sebagai Upaya Penguatan Bahasa Daerah (Studi Kasus pada Anak Sekolah Dasar Kabupaten Sampang). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 12–25.
- Houts, P. S., Doak, C. C., Doak, L. G., & Loscalzo, M. J. (2016). The role of pictures in improving health communication: A review of research on attention, comprehension, recall, and adherence. *Patient Education and Counseling*, 99(1), 1–10.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). Routledge.
- Lestari, R. (2020). *Komunikasi Bencana: Strategi Penyampaian Informasi dalam Manajemen Risiko Bencana*. Pustaka Mitra Mandiri.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2015). *Universal principles of design* (2nd ed.). Rockport Publishers.
- Maulana, R., Pratama, D. S., & Setiawan, F. (2023). Analisis Risiko dan Dampak Banjir Lebak Tahun 2015–2020. *Jurnal Geografi*, 15(2), 89–103.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mutoharoh & Fauzan. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi “Siaga Pintar” untuk Meningkatkan Empati dan Kesiapsiagaan Anak dalam Situasi

- Darurat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–56.
- Oktaviani, D., Ramadhan, A., & Yuliani, S. (2022). Kerentanan Wilayah Pesisir Kabupaten Lebak Terhadap Kenaikan Muka Air Laut. *Jurnal Lingkungan Dan Pesisir*, 12(1), 21–34.
- Putri, W. M. L. & Suparti, S. (2020). Pengaruh Edukasi Game Puzzle Kebencanaan Terhadap Pengetahuan Mitigasi Bencana Gunung Meletus di SD Negeri Karangsalam. *Jurnal Riset Sains Dan Teknologi*, 4(2), 69–57.
- Qurrotaini, L., Wafiqni, F., & Mahmudah, A. (2023). Peningkatan pengetahuan kesiapsiagaan bencana melalui edukasi kebencanaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 6(2).
- Rachmawaty et al. (2025). *Perancangan Media Interaktif untuk Mitigasi Bencana bagi Anak Usia Dini*.
- Rahayu, R. (2020). Kerangka Analisis Komunikasi Bencana untuk Perencanaan Strategis. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 101–112.
- Rahman, F. A., & Wahyudi, W. (2024). Mitigasi Bencana melalui Board Game untuk Anak Sekolah Dasar di Lingkungan RPTRA Petukangan Berseri Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*.
- Rahman et al. (2023). Mitigasi Bencana melalui Board Game untuk Anak Sekolah Dasar di Lingkungan RPTRA Petukangan Berseri Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 5(2), 112–119.
- Rizky, R. A., & Permatasari, N. (2020). Pendidikan Mitigasi Bencana Erupsi Gunungapi Menggunakan Game Edukatif PASGA (Pasukan Siaga Gunung Api). *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 145–155.
- Sadiman et al. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Safitri et al. (2022). Efektivitas Game Edukasi Petualangan Semut sebagai Inovasi

Media Pembelajaran terhadap Kesiapsiagaan Bencana pada Anak Usia 8–12 Tahun. *Jurnal Media Akademik*.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Schloss, K. B., & Palmer, S. E. (2017). An ecological framework for color preference. *Psychological Science*, 28(3), 1–13.

Sopaheluwakan, A. (2015). *Partisipasi Masyarakat dalam Pemulihan Pascabencana*. Prosiding Seminar Nasional Kebencanaan Indonesia.

Supendi, P., Lestari, N., Ardiansyah, T., & Nugraha, J. (2023). Supendi, P., Lestari, N., Ardiansyah, T., & Nugraha, J. *Journal of Disaster Research*, 18(1), 34–46.

Suryanto, A. (2019). Komunikasi Edukatif dalam Mitigasi Bencana pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 75–84. Widiyantoro et al. (2010). Implications for Megathrust Earthquakes and Tsunamis from Seismic Gap in the Sunda Strait and Southern Java. *Scientific Repo*

Ware, C. (2021). *Information visualization: Perception for design* (4th ed.). Morgan Kaufmann.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA