

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, D. T., & Anggalih, N. N. (2024). PERANCANGAN VIDEO ANIMASI MENGHADAPI BENCANA BANJIR UNTUK ANAK USIA 6—8 TAHUN. *Jurnal Desgrafia*, 2(1), 100-114.

Akbar, M. A., & Hidayati, R. (2022). Analisis Pengaruh Desain Produk Dan Kinerja Supply Chain Management Dalam Menciptakan Keunggulan Bersaing (Studi Pada Usaha Mikro Olahan Bandeng Di Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Management*, 11(6).

Anggraeny, A., & Aurumajeda, T. (2019). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi motion graphic tentang larangan membuang sampah sembarangan di jalan Mahar Martanegara Kota Cimahi. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 1(1), 1-10.

Antoni, A. (2024, November 22). *Tragis! Mahasiswa Pelayaran Hanyut Diterjang Banjir saat Mancing di Sungai Kaligarang Semarang*. Retrieved from semarang.inews.id:

Atapukang, N. (2016). Kreatif membelajarkan pembelajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai solusi dalam berkomunikasi. *Jurnal media komunikasi geografi*, 17(2), 45-52.

Azhar, W. A., Safariyah, E., & Makiyah, A. (2024). Pengaruh edukasi kesiapsiagaan bencana melalui metode video animasi terhadap pengetahuan siswa. *Journal of Nursing Practice and Education*, 5(1), 79-85.

Rustam, E., Mutthalib, N. U., & Rahman, H. (2022). Pengaruh Mitigasi Bencana Banjir Melalui Video Animasi Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-13 Tahun. *Window of Public Health Journal*, 3(5), 945-953.

Hafizha, M. H., & Persada, S. I. P. (2023). Rancangan Motion Graphic Kampanye Banjir Baleendah. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(1), 15-33.

Chakimi, N. A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan animasi 2d edukasi pengenalan deforestasi untuk anak usia 8-12 tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 220-234.

Dino. (2023, Oktober 19). *Banjir: Pengertian, Penyebab, dan Dampaknya*. Retrieved from bpbd.jatimprov.go.id:

Balahanti, Ramlan, Windy Mononimbar, and Pierre H Gosal. 2023. "Analisis Tingkat Kerentanan Banjir Di Kecamatan Singkil Kota Manado." *Jurnal spasial* 11: 69–79.

Margery, Felix, and M Garry Saputra. 2023. "Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta." *Jurnal Titik Imaji* 6: 45–57.

Yulius, Yosef, and Edo Pratama. 2021. "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual." *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya* 6(2): 111–16.