

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Al-Mighwar, M. (2006). *Psikologi Remaja*. Bandung: Pustaka Setia
- Amri, R. dkk. (2016). *Risiko Bencana Indonesia*. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Berk, Laura E. (2003). *Child Development*, sixth edition. USA: Allyn and Bacon.
- Desmita, R. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Dzikron, M. (2006). *Tragedi tsunami di Aceh : bencana alam atau rekayasa*. Solo: Muhammad Taufiq & Partners
- Gordon, B. Davis. (1991). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*. Jakarta: PT. Pustaka Binamas Pressindo.
- Hartuti, E.R. (2009). *Buku Pintar Gempa*. Yogyakarta: Diva Press
- Hurlock, E.B. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach* (Terjemah oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga Gunarsa
- Liliweri. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Miarso. (1989). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Depok: Prenada Media Group.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Noor, D. (2014). *Pengantar Mitigasi Bencana Geologi*. Yogyakarta: Deepublish
- Reddi, Usha V, Mishra, S. (2003). *Educational Multimedia- A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: The Commonwealth of Learning-Commonwealth Educational – Media Centre for Asia.
- Sarwono, S.W. (2011). *Psikologi Remaja*. Depok: RajaGrafindo Persada.

- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudiana, Dendi. (2001). *Pengantar Tipografi*. Bandung: Rumah Produksi Dendi Sudiana
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tika, Pabundu. (2005). *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: PT Bumi Pustaka.
- Witari, Widnyana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

#### **Sumber Internet:**

- Babich, N. (2016, Juli 26). *Buttons in UI Design: The Evolution of Style and Best Practices*. Dikutip dari <https://uxplanet.org/buttons-in-ui-design-the-evolution-of-style-and-best-practices-56536dc5386e> (diakses: 15 Juli 2019)
- Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika. Antisipasi Gempabumi. *Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika*. Dikutip dari <https://www.bmkg.go.id/gempabumi/antisipasi-gempabumi.bmkg> (diakses: 15 Juli 2019)
- Farradiba, (2018, Oktober 29). Definisi Layout. Dikutip dari <https://sekolahdesain.com/4649-2/> (diakses: 5 Agustus 2019)
- Kliever, J. (2018, Maret 21). Teori Warna. Canva. Dikutip dari [https://www.canva.com/id\\_id/belajar/teori-warna/](https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/) (diakses: 15 Juli 2019)
- Krivoruchko, P. (2019, Juni 28). *User Interface (UI) Design Trends 2019*. Dikutip dari <https://merehead.com/blog/ui-design-trends-2019/> (diakses: 15 Juli 2019)
- Larasati. (2018, September 7). Seputar Flat Design Yang Perlu Kamu Tahu. Dikutip dari <https://idseducation.com/articles/seputar-flat-design-yang-perlu-kamu-tahu/> (diakses: 5 Agustus 2019)

- Lumakto, G. (2014, September 13). Tulis Kamu, Kalian atau Anda, Mana Yang Tepat? Dikutip dari <https://www.kompasiana.com/girilu/54f5d495a33311444f8b46c8/tulis-kamu-kalian-atau-anda-mana-yang-tepat> (diakses: 5 Agustus 2019)
- Rahadian, A. (2018, Februari 1). Kala Bencana, Remaja Bisa Apa?. *PKBI Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia*. Dikutip dari <https://pkbi.or.id/kala-bencana-anak-muda-bisa-apa/> (diakses: 22 April 2019)
- Setiawan, R. (2019, Februari 8). BMKG Buat Program Pendidikan Mitigasi Bencana untuk Sekolah. *Tirto.id Situs Berita dan Infografik*. Dikutip dari <https://tirto.id/bmkg-buat-program-pendidikan-mitigasi-bencana-untuk-sekolah-dgnb> (diakses: 18 Juli 2019)
- Utama, A. (2018, Oktober 4). Kesulitan MCK: Bagaimana wabah penyakit bisa mengancam pengungsi tsunami Palu Donggala. *BBC News Indonesia*. Dikutip dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-45729112> (diakses: 22 April 2019)
- Velarde, O. (2018, Desember 8). *Understanding Isometric Illustration*. Dikutip dari <https://www.freepik.com/blog/understanding-isometric-illustration/> (diakses: 15 Juli 2019)

#### **Sumber Jurnal Online:**

- Fothergill, Alice. (2017). Children, Youth, and Disaster. *Vulnerability, Exposed Populations*, DOI: 10.1093/acrefore/9780199389407.013.23
- Hartanto, W. (2016). PENGGUNAAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Herianto, Ridwan & Akhmad Nulhaqim, Soni & A. Rachim, Hadiyanto. (2015). COMMUNITY BASED DISASTER MANAGEMENT. Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. 2. 10.24198/jppm.v2i3.13579.

- Kurniawan, I. (2009). DESAIN DAN PERUBAHAN BUDAYA MASYARAKAT. VISUALITA, 1(1), 30-34. <https://doi.org/10.33375/vslt.v1i1.1090>
- Kurniawan, I. (2011). BUDAYA PERCEPATAN DAN PERCEPATAN BUDAYA. VISUALITA, 3(1). <https://doi.org/10.33375/vslt.v3i1.1097>
- Soedarso, Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Humaniora. 5. 561. 10.21512/humaniora.v5i2.3113.
- Taufik. (2005). Memahami Psikososio-Spiritual Korban Bencana di Nagroe Aceh Darussalam. *Jurnal Psikologi Undip* 2, 2
- Ukai. (1997). The Great Hanshin-Awaji Earthquake and the Problems with Emergency Medical Care, *Renal Failure*, 19:5, 633-645. DOI: 10.3109/08860229709109029.
- Yan, R. (2011). Icon Design Study in Computer Interface. *Procedia Engineering*. 15. 3134-3138. 10.1016/j.proeng.2011.08.588.

**Sumber Lainnya:**

- Arsita, Devi. (2009). *Perancangan buku tentang pengenalan alat musik tradisional Tiongkok bagi anak-anak dan media pendukungnya*. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia: Bandung
- Hanifan, A.F. (2014). *Sosialisasi Mitigasi Gempa Bumi Pada Gedung Bertingkat di Kota Bandung*. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia: Bandung
- Meilano. [KOMPASTV]. (2018, Oktober 5). *Bandung Waspada Sesar Lembang - JEJAK KASUS [Video file]*. Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=eQffvXUQ6qw&t=646s>
- Nugraha, N. (2011). *Perancangan Kampanye Tanggap Gempa Bumi di Kota Bandung*. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia: Bandung

- Nurlaila, E. (2017). *Perancangan Informasi Nasi Tumpeng Dalam Tradisi Masyarakat Kampung Cikondang Melalui Media Buku Ilustrasi*. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia: Bandung
- Oktavian, V. (2010). *Perancangan Kampanye Tanggap Gempa Untuk Anak-Anak*. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia: Bandung
- Pusat Studi Gempa Nasional. (2017). *Peta Sumber Dan Bahaya Gempa Indonesia Tahun 2017*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Perumahan dan pemukiman.
- Sabaruddin. [KOMPASTV]. (2018, Oktober 5). *Bandung Waspada Sesar Lembang - JEJAK KASUS [Video file]*. Dikutip dari <https://www.youtube.com/watch?v=eQffvXUQ6qw&t=646s>
- Sasmita, G.G. (2015). *Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android*. Teknik Informatika. Fakultas Teknik. Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Purwokerto
- Yulianto. [NET BIRO JAWA BARAT]. (2017, Januari 30). *Patahan Lembang [Video file]*. Dikutip dari [https://www.youtube.com/watch?v=N7DcJr01\\_v8](https://www.youtube.com/watch?v=N7DcJr01_v8)