

Daftar Pustaka

- 245 titik banjir di surabaya dsdabm segera dituntaskan. (2024).
<https://www.surabaya.go.id/id/berita/78722/245-titik-banjir-di-surabaya-dsdabm-segera-dituntaskan>
- Anggraini, Y., Prasetyaningsih, S., & Antoni, C. (2019). Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan Metode Semiotika Peirce. *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 64–82. <https://doi.org/10.33822/jep.v1i01.444>
- Armuji. (2023, Desember 8). Salah Satu Penyebab Banjir di Ketintang! Sampah Menumpuk, Bangunan Berdiri Di Atas Saluran! [Video]. YouTube, <https://youtu.be/q0cs2d3zsEg?si=N7HOJGavnTcd0DoE>
- Ali, M. (2012). Diksi Arkais Rublik Padhalangan Pada Majalah Djaka Lodang. Yogyakarta : FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Al-Razzaq, M. Z. (2021). PERANCANGAN BUKU TUTORIAL TEKNIK MEWARNAI DALAM KOMIK (Doctoral dissertation, Program Studi Desain Grafis, Universitas Widyatama).
- Arif, PSA.(2023). Kenalin, si Content Pillar!. Binus.ac.id. <https://dkv-advertising.binus.ac.id/2023/10/13/kenalin-si-content-pillar/>
- Cangara, H. (2011). Pengantar ilmu komunikasi / . Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Dino. (2023). *Banjir: Pengertian, Penyebab, dan Dampaknya - BPBD Provinsi Jawa Timur*. BPBD Jatim. <https://web.bpbd.jatimprov.go.id/2023/10/19/banjir-pengertian-penyebab-dan-dampaknya/>
- Ema, E., Nayiroh, L. (2024). Komunikasi Media Sosial Sebagai Alat Mobilisasi Gerakan Sosial Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Dan Informasi*, 9(1), 221–238. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v9i1.159>
- Fadhilah, A., Sugianto, H., Hadi, K., Firmandhani, S. W., Woro, T., & Pandelaki, E. E. (2011). Kajian Pengelolaan Sampah Kampus. *Modul*, 11(2), 62–71. http://eprints.undip.ac.id/32520/1/2.Jurnal_Kajian_Pengelolaan_Sampah_Kampus_-_Edo_dkk.pdf
- Fatmaria Tantri, S., Eltivia, N. ., & Djajanto, L. (2024). Application Of Fishbone Diagram In Using Root Cause Analysis (Rca) For Developing Of Revenue And Expenditure System In Manufacturing Company. *International Journal of Economy, Education and Entrepreneurship (IJE3)*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.53067/ije3.v4i1.230>
- Fitri, F. (2022). Media Kampanye Menjaga Lingkungan Melalui Media Visual Infografis Statis (Studi Kasus Desa Karang Tengah). *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*. 1. 14-22. 10.52005/dasarupa.v1i3.115.
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Karakter Utama Serial Animasi" Little Bird" dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 183-188.

- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kai, H., Sompie, S., & Sambul, A. M. (2018). Aplikasi Layanan Pengangkutan Sampah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4).
- Kementerian Pertahanan. (2017). PENCEGAHAN DAN MITIGASI BANJIR <https://www.kemhan.go.id/badiklat/wp-content/uploads/2017/12/HANJAR-PENCEGAHAN-DAN-MITIGASIREVISIutk-PDF.pdf>
- Lubis, H. A. R. (2023). Prinsip, Pengertian, dan Jenis Layout Design, Lengkap di Sini! *Dibimbing.Id*, 1–11. <https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design>
- Muhtadin, S. (2021). Penerapan Pendekatan Persuasif Terhadap Peserta Didik Untuk Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran On-Line. www.bdkbandung.kemenag.go.id. <https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/penerapan-pendekatan-persuasifterhadap-peserta-didik-untuk-meningkatkan-keberhasilan-pembelajaran-online>
- Nuroh, E. Z. (2011). Analisis Stilistika Dalam Cerpen. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 21-34. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.30>
- Pangabea, A. D. (2024) Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. 4.
- Privitera, G. J. (2019). *Essential Statistics for the Behavioral Sciences*(2nd ed.). Los Angeles: SAGE Publications, Inc.
- Purawinangun, I. A., & Yusuf, M. (2020). Gerakan Literasi Generasi Milenial Melalui Media Sosial. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 67. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2401>
- Rofiq, A. Khasanah, Dkk (2024). Mengungkap Symbolisme Warna sebagai Representasi Emosi dalam Inside Out 2. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA*, 3(2), 91–103. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v3i2.2366>
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama dan Keberagamaan dalam Islam. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 195–211. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1428>
- Santos, J. R. (2019). Adolescents' value formation in the superhero fandom. Retrieved from https://animorepository.dlsu.edu.ph/etd_masteral/6528
- Semidang, F. A. (2012) Politisasi Pada Perguruan Paku Banten Dalam Mendukung Drs. Sjachroedin Z.P Pada Pemilihan Gubernur Lampung 2008. Digital Library. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/19428>

- tanggulangi genangan Pemkot Surabaya optimalkan 75 rumah pompa.* (2023).
<https://www.surabaya.go.id/id/berita/77546/tanggulangi-genangan-pemkot-surabaya-optimalkan-75-rumah-pompa>
- Wicaksono, R. A. (2016). *Dampak Sinergitas Pengawasan Antar Stakeholder Dalam Penataan Bangunan Liar Di Sepanjang Wilayah Pinggiran Sungai Buntung Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo*. 1–8.
- Widoarum, M. C., & Amboro, J. L. (2023). Dampak emosional penikmat film superhero terhadap film superhero produksi Marvel Cinematic Universe (MCU). *Calaccitra: Jurnal Seni dan Desain*, 3(2), 24-28.
- Witarsa, G.R., Surahman, A. (2019). PERANCANGAN MEDIA VISUAL KAMPANYE SOSIAL MULAI HIDUP TANPA SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI GURUH RANGGA WITARSA 146010047 - repo unpas. Unpas.ac.id.
http://repository.unpas.ac.id/40670/1/01_AWAL.pdf
- Zainudin Ahmad. (2021). *Teori Warna Dalam Desain*. Universitas STEKOM.