

DAFTAR PUSTAKA

- Armansyah. (2011). DAMPAK NEGATIF DAN SANKSI PEMAKAIAN TELEPON SELULER PADA SAAT MENGEMUDIKAN KENDARAAN.
- Mau. (2024). Tinjauan Yuridis terhadap Penggunaan Handphone saat Berkendara oleh Pengemudi Kendaraan Bermotor yang Membahayakan Pengguna Jalan Lainnya di Kota Kupang. Vol. 1, No. 4 Oktober 2024.
- Fakhri. (2019). UPAYA MEMINIMALISASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN SMARTPHONE (STUDI TERHADAP MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI.
- Setiabudi. (2021). PENGGUNAAN HANDPHONE SAAT MENGEMUDI PERSPEKTIF UU NO. 22 TAHUN 2009 TENTANG LALU LINTAS DAN ANGKUTAN JALAN. Jurnal Kertha Wicara Vol. 10 No. 3 Tahun 2021, hlm. 273-286.
- Asyari. (2022). PENGARUH DRIVING DISTRACTION PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PENGEMUDI SEBAGAI PENYEBAB KECELAKAAN LALU LINTAS DENGAN MULTILEVEL FACTORIAL. Vol. 18 No. 1 (2022) Hal. 99-108.
- Ardiansyah, R. (2020). Bahaya Penggunaan Handphone saat Berkendara: Tinjauan Hukum dan Keselamatan. Jurnal Ilmiah Hukum & Masyarakat, 5(2), 45–55.
- Putra, I. P. R. (2021). Analisis Faktor Kecelakaan Lalu Lintas Akibat Distraksi Visual dan Kognitif pada Pengendara Motor. Jurnal Transportasi dan Keselamatan Jalan, 3(1), 22–33.
- Wulandari, A. S., & Hidayat, R. (2019). Pengaruh Kampanye Sosial Terhadap Kesadaran Berkendara Aman pada Remaja. Jurnal Komunikasi Visual, 7(1), 55–66.
- Darmawan, G. (2022). Visual Storytelling dalam Kampanye Keselamatan Berkendara: Studi Desain Animasi Edukatif. Jurnal DKV Nusantara, 10(3), 88–101.

Nugroho, R. (2018). Penggunaan Teori AISAS dalam Strategi Komunikasi Kampanye Keselamatan Berkendara. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 103–115.

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Faber & Faber.

Landa, R. (2010). *Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas across Media*. Wiley.

Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. MIT Press.

Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.

Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.

Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.

Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.

Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>

- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kristanto, D. D. (2020). *Contoh Proposal Tugas Akhir DKV*. Jakarta: UPJ Press.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). Repository IAIN Kudus.
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). Pentingnya Konsep Identitas Visual. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>
- Putra, R. W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

- Sarwono, J. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial, 1-9.
- Sugiyono. (2004). Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta.
- Suprpto, R. (2020). Contoh Pedoman Tugas Akhir. Tangerang Selatan: UPJ Press.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra.
- Tinarbuko, I. T. (2019). Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Tinarbuko, S. (2015). Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Widi, S. (2022, Desember 19). Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). Pengantar Desain Grafis. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 235-246.
- Honda Indonesia. (2019). <https://www.honda-indonesia.com/trendsetter/edisi-februari-2020-1/fakta-berbahaya-menggunakan-ponsel-saat-berkendara>.
- Antara News. (2019). <https://www.antaraneews.com/berita/1170687/kecelakaan-lalu-lintas-akibat-ponsel-meningkat>.
- Kompas. (2024). <https://otomotif.kompas.com/read/2024/01/05/091200915/kasus-pengendara-main-ponsel-masih-banyak-pengguna-motor-mendominasi>.
- Polri. (2024). Data Kecelakaan Lalu Lintas Nasional. <https://www.polri.go.id>.