

DAFTAR PUSTAKA

- Antara. *Gegara Hoaks, Sebagian Warga di Jayawijaya Papua Panik saat Tahu Bakalan Divaksin.* <https://papua.inews.id/berita/gegara-hoaks-sebagian-warga-di-jayawijaya-papua-panik-saat-tahu-bakalan-divaksin> Diakses tanggal 11 Maret, 2021 pukul 12.00 WIB
- Ati, S., Nurdien, M.A, K., & Taufik, A. (2014). *Pengantar Konsep Informasi, Data, dan Pengetahuan.* Penerbit Universitas Terbuka.
- Beritaminang.com. *Sosialisasi Vaksin Covid-19 Belum Optimal, Pakar: Butuh Reevaluasi dan Revitalisasi.* <https://www.beritaminang.com/berita/8957/sosialisasi-vaksin-covid-19-belum-optimal-pakar-butuh-reevaluasi-dan-revitalisasi.html> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB
- Dwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran e-book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2).
- Febriento, S. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03).
- Hendra, N. *39,9 Persen Warga Sumbar Tak Percaya Covid-19, Ini Kata Gubernur.* <https://sumatra.bisnis.com/read/20201010/533/1303325/399-persen-warga-sumbar-tak-percaya-covid-19-ini-kata-gubernur> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB
- James, B. F. (2005). *The Electronic Book and PDA: Looking Beyond the Physical Codex.* <https://web.archive.org/web/20050305095848/http://www.scinet.cc/articles/ebook/electronicbook.html> Diakses tanggal 12 April, 2021 pukul 16.00 WIB
- Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul " ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Maarif, N. *Dukung Pemerintah Atasi Corona, Gojek Edukasi Manfaat Vaksin ke Driver.* <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5400875/dukung-pemerintah-atasi-corona-gojek-edukasi-manfaat-vaksin-ke-driver>, Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB
- Male, A. (2019). *A Companion to Illustration.* Wiley-Blackwell.: Amerika Serikat
- Manu, D. *Takut Divaksin Covid, Warga Alor Ramai-Ramai Kabur ke Hutan.* <https://regional.inews.id/berita/takut-divaksin-covid-warga-alor-ramai-ramai-kabur-ke-hutan> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB,

- Mark, S. (2012). *The Power of Infographics*. Que Publishing. Amerika Serikat
- Mohammad Faishol Zuhri. (2018). PESTA, RANCANG BANGUN APLIKASI RENTAL ALAT-ALAT NOTIFIKASI, DENGAN SISTEM. *SAINTEKBU: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10, 18.
- Monica. (2010). PENGARUH WARNA, TIPOGRAFI, DAN LAYOUT PADA DESAIN SITUS. *HUMANIORA*, 1(2).
- Nick, S. (2014). PERANCANGAN BUKU IL USTRASI PERJALANAN MAHAPATIH GAJAH MADA. *HUMANIORA*, 5(2).
- Pertana, P. R. (2021). *Kemendes Targetkan Vaksinasi COVID-19 Rampung Tahun Ini*. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5351805/kemendes-targetkan-vaksinasi-covid-19-rampung-tahun-ini> Diakses tanggal 23 Maret, 2021 pukul 14.00 WIB.
- PERTIWI, Gagat Ekasakti; DWIJA P, I Dewa Alit; SOEWARDIKOEN, Didit Widiatmoko. KOMIK EDUKASI JAJANAN SEHAT. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, [S.l.], sep. 2016. ISSN 2502-2431. Available at: <http://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/196>. Date accessed: 19 june 2020. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v1i01.196>.
- Prasanti, D. (2017). Potret Media Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat Urban di Era Digital. *IPTEK-KOM*, 19(2).
- Rahmadhani. (2021). *Dinkes Kota Padang Targetkan 700.000 Warga Menerima Vaksin Covid-19*. 2021. <https://regional.kompas.com/read/2021/03/01/19274991/dinkes-kota-padang-targetkan-700000-warga-menerima-vaksin-covid-19> Diakses pada 5 April 2021 pukul 15:00 WIB.
- Ricky W., P. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi.: Daerah Istimewa Yogyakarta
- SEAMOLEC. (2013). *Buku sumber simulasi digital versi September 2013: upaya mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital*. SEAMOLEC: Jakarta
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo: Jakarta.
- Shafipoor, M., Sarayloo, R., & Shafipoor, A. (2016). Infographic (information graphic); a tool for increasing the efficiency of teaching and learning processes. *International Academic Institute for Science and Technology*, 3(4).
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.: Daerah Istimewa Yogyakarta.

Surianto, R. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. PT. Gramedia.: Jakarta

Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. W. (2018). Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 207–220. doi:10.33633/andharupa.v4i02.1626