

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. M. (2021). Desain Grafis untuk Memaksimalkan Konten di Media Sosial.
- Abdi, H. (2024, Januari 24). *Pengertian Anak Menurut Para Ahli, Undang-Undang, dan Organisasi Internasional*. Retrieved from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/hot/read/5513013/pengertian-anak-menurut-para-ahli-undang-undang-dan-organisasi-internasional?page=2>
- Abdullah, A. (2019). PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL PADA MASAL REMAJA. *Jurusan Pendidikan Islam*.
- Adams, E. (2010). *Fundamental of Game Design*. New Riders.
- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS 1 SDN MEDAENG 2 SIDOARJO. *Jurnal Barik*.
- antaranews.com. (2024, November 7). *Mengenal Pandawa 5, karakter dan pengaruhnya dalam perwayangan Jawa*. Retrieved from antaranews.com: <https://www.antaranews.com/berita/4449737/mengenal-pandawa-5-karakter-dan-pengaruhnya-dalam-perwayangan-jawa>
- AP., A. (2022, Februari 12). *Sanksi Edukatif Dapat Mendisiplinkan Siswa yang Indisipliner*. Retrieved from radarsemarang.id: <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721391672/sanksi-edukatif-dapat-mendisiplinkan-siswa-yang-indisipliner#:~:text=Dapat%20simpulkan%20makna%20sanksi%20edukatif,pen%20gajaran%20atau%20pembelajaran%20dan%20bimbingan>
- Atillah, R., & Gischa, S. (2023, Agustus 23). *Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/23/220000069/tol-laut--pengertian-manfaat-dan-contohnya-di-indonesia>

- Auliya, R. (2023, February 3). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/:https://www.kompasiana.com/raffiauliya5618/63dc2cad4addee628b1ab9e2/pen-garuh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>
- Badriyahulfa, L. (2023, Juni 13). *Peran Pandawara Group Mendorong Masyarakat tentang Pembangunan Berkelanjutan Melalui Pengolah Sampah*. Retrieved from [kompasiana.com:https://www.kompasiana.com/lailabadriyahulfa/648884284addee36c33f2982/pe-ran-pandawara-group-mendorong-masyarakat-tentang-pembangunanberkelanjutan-melalui-pengolah-sampah](https://www.kompasiana.com/lailabadriyahulfa/648884284addee36c33f2982/pe-ran-pandawara-group-mendorong-masyarakat-tentang-pembangunanberkelanjutan-melalui-pengolah-sampah)
- CNN Indonesia. (2023, Januari 13). *Penyu Hijau Ditemukan Mati di Tumpukan Sampah Plastik Pantai Bali*. Retrieved from [cnnindonesia.com:https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230112183455-20-899705/penyu-hijau-ditemukan-mati-di-tumpukan-sampah-plastik-pantai-bali](https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230112183455-20-899705/penyu-hijau-ditemukan-mati-di-tumpukan-sampah-plastik-pantai-bali)
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2023). *GRAPHIC DESIGN SCHOOL THE PRINCIPLES AND PRACTICE OF GRAPHIC DESIGN*. In D. Dabner, S. Stewart, & A. Vickress, *GRAPHIC DESIGN SCHOOL THE PRINCIPLES AND PRACTICE OF GRAPHIC DESIGN*. Canada: Lorraine Dickey.
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2023). *GRAPHIC DESIGN SCHOOL: THE PRINCIPLE AND PRACTICE OF GRAPHIC DESIGN* . Canada: Lorraine Dickey.
- Darmayanti, K. K. (2023). *Proses Pembelajaran dan Perkembangan Kognisi Menurut Perspektif Jean Piaget*. *Journal of Lifespan Development* .
- Defitri, M. (2022, November 19). *Darimana Sumber Utama Sampah Di Lautan?* Retrieved from [waste4change.com: https://waste4change.com/blog/darimana-sumber-utama-sampah-di-lautan/](https://waste4change.com/blog/darimana-sumber-utama-sampah-di-lautan/)

- Defitri, M. (2023, May 12). *Pengertian Sampah & Jenis-Jenisnya*. Retrieved from Waste4change: <https://waste4change.com/blog/sampah-pengertian-jenis-hingga-peraturannya-di-indonesia/>
- Detik.com. (2023, September 17). Retrieved from Detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6935505/mikroplastik-seberapa-bahaya-bagi-lingkungan-dan-kesehatan-manusia>
- Dewi, R. K., & Gischa, S. (2023, September 15). *Apa Perbedaan Bimbingan dan Konseling? Ini Penjelasannya* Retrieved from KOMPAS.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/15/142911969/apa-perbedaan-bimbingan-dan-konseling-ini-penjelasannya?page=all>
- dw.com. (2022, Februari 8). *WWF: Ribuan Spesies Laut Menderita akibat Plastik*. Retrieved from dw.com: <https://www.dw.com/id/wwf-ribuan-spesies-laut-menderita-akibat-plastik/a-60693517>
- Dzody, A. D. (2022). Perancangan Video Game Edukasi Penyelamatan Biota Laut. *Journal of Digital Communication and Design*.
- Fadillah Nurmaisyah, S. S. (2022). Pengetahuan Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Kecamatan Percut Sei Tuan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*.
- Fadli, A., & Sazali, H. (2023). PERAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM @GREENPEACEID SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM MENJAGA LINGKUNGAN. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial dan Informasi*.
- Fadli, R. (2023, November 24). *Tahapan Perkembangan Remaja Usia 10-18 Tahun yang Perlu Diketahui*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/https://www.halodoc.com/artikel/tahapan-perkembangan-remaja-usia-10-18-tahun-yang-perlu-diketahui?srsId=AfmBOopGkJ5ruijsbX4re2mTdWzdl7tCheYfGlAVAbO78QWbHc8Q4rUd>

- Finaka, A. W. (2019). *Sampah Plastik Laut, Mengancam dan Berbahaya*. Retrieved from indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/sampah-plastik-laut-mengancam-dan-berbahaya>
- Gamedia Blog. (2021). *Gamedia Blog*. Retrieved from www.gamedia.com:https://www.gamedia.com/literasi/flowchart/?srsltid=AfmBOopUx_f4QiGdAGG8KXtU9zE253GhKPPj68jm2R0MVSVJmmOvOln
- Guritno, S., Purnomo, & Hp, S. (2002). *Karakter Tokoh Pewayangan Mahabrata Seri V*. Jakarta.
- Haryanto, L. I., Tanjung, D. D., & Sukrianto. (2023). *Pengelolaan Limbah Organik : Potensi Ekonomi Agen Biodegradasi Limbah Organik*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media Yogyakarta.
- Islam, M. R., Pramahdi, Y. S., Nengseh, Y., & El-Yunusi, M. Y. (2023). PENERAPAN PAIKEM MENGGUNAKAN MEDIA GAME INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI SMP KARTIKA IV-1 SURABAYA. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Itsnaini, F. M. (2021, Mei 7). *Tak Hanya Ikan, Ini 6 Potensi Sumber Daya Laut yang Ada di Indonesia*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5562422/tak-hanya-ikan-ini-6-potensi-sumber-daya-laut-yang-ada-di-indonesia>
- Kolondam, Y. K. (2021, Desember 14). *UI/UX: Pengertian, Perbedaan, dan Penggunaannya dalam Membuat Produk*. Retrieved from <https://www.gamelab.id:https://www.gamelab.id/news/1182-uiux-pengertian-perbedaan-dan-penggunaannya-dalam-membuat-produk>
- Kosenko, A. (2023, May 3). *Game Illustration Guide | Types Of Video Game Illustrations*. Retrieved from <https://ilogos.biz:https://ilogos.biz/game-illustration-guide-types-of-vidoe-game-illustrations/>
- Krisnawati, R. (2023, October 9). *Pengertian Eco Enzyme, Manfaat, dan Cara Membuatnya*. Retrieved from [https://www.detik.com:](https://www.detik.com:https://www.detik.com/)

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6972710/pengertian-eco-enzyme-manfaat-dan-cara-membuatnya>

kumparan.com. (2023, Juni 27). *Generasi Z dan Media Sosial : Penggunaan dan Platform Favorit*. Retrieved from kumparan.com: <https://kumparan.com/pengetahuan-umum/generasi-z-dan-media-sosial-penggunaan-dan-platform-favorit-20gJBdV14GF>

Liputan6. (2024, November 29). *Pandawara Adalah Kelompok Pemuda Inspiratif yang Menggerakkan Perubahan Lingkungan*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/>: <https://www.liputan6.com/feeds/read/5783998/pandawara-adalah-kelompok-pemuda-inspiratif-yang-menggerakkan-perubahan-lingkungan?page=4>

Ma Chung. (2023). *Peran Desain Grafis dalam Pemasaran Digital*. Ma Chung.

Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*.

Muhammad Yusril Ali, N. D. (2023). Kampanye Media Sosial Tiktok @Pandawaragroup Dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Menjaga Kebersihan Lingkungan. *JURNAL CYBER PR*.

Mukhtaromin, W. (2022). *Mengenal Design Thinking*. Balai Diklat Keuangan Pontianak.

Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Nasa, F. S., & Dirgantara, P. (2024). Strategi Komunikasi Lingkungan Pandawara Group Dalam Menyebarkan Kesadaran Ekologis di Kota Bandung. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Pakereng, O. V. (2023). Pengembangan UI/UX Game “Sweet City” menggunakan Metode UCD Dan Unity Game Engine. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*.

- Paksi, D. N. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal Imaji*.
- Pemburuombak.com. (2019, Desember 09). Retrieved from Pemburuombak.com:
<https://www.pemburuombak.com/berita/internasional/item/3509-jumlah-mikroplastik-di-laut-lebih-besar-dari-kita-bayangkan>
- Permana, A. (2022, Mei 17). *Tantangan dan Solusi Permasalahan Sampah Plastik di Laut*. Retrieved from itb.ac.id: <https://www.itb.ac.id/berita/tantangan-dan-solusi-permasalahan-sampah-plastik-di-laut/58633>
- Pertana, P. R. (2022, Januari 19). *Sedih! Seekor Penyu Ditemukan Mati dengan Mulut Penuh Plastik di Bantul*. Retrieved from news.detik.com:
<https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-5905238/sedih-seekor-penyu-ditemukan-mati-dengan-mulut-penuh-plastik-di-bantul>
- PPID Kab. Jember. (2023, April 10). *Pencemaran Sungai: Penyebab dan Solusinya*. Retrieved from <https://ppid.jemberkab.go.id/>:
<https://ppid.jemberkab.go.id/berita-ppid/detail/pencemaran-sungai-penyebab-dan-solusinya#:~:text=Penyebab%20utama%20tercemarnya%20sungai%20adalah,menjadi%20penyebab%20utama%20tercemarnya%20sungai.>
- Pradipta, M. R. (2024, February 21). *UI & UX: Dua Hal yang Penting dalam Desain Produk Digital*. Retrieved from <https://medium.com/@planshopherrafli123/ui-ux-dua-hal-yang-penting-dalam-desain-produk-digital-7ad4a8c26b60>
- Prayogil, D., & Marwan, R. H. (2024). Eksplorasi Desain Karakter Dan Environment Dalam Game "Esa The Little Student" Sebagai Media Edukasi Untuk Mengenalkan Rasa Empati Dan Kesadaran Lingkungan. *Scientica Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*.
- prestasi-global.id. (2021, April 1). *Perkembangan Psikologi Anak Usia Sekolah Menengah (SMP)*. Retrieved from prestasi-global.id:

<https://www.prestasiglobal.id/perkembangan-psikologi-anak-usia-sekolah-menengah-smp/>

- Priyambodo, U. (2022, November 17). *Memalukan, Jumlah Sampah Plastik dari Sungai-Sungai Jakarta Terungkap*. Retrieved from nationalgeographic.grid.id:https://nationalgeographic.grid.id/read/133573744/memalukan-jumlah-sampah-plastik-dari-sungai-sungai-jakarta-terungkap#google_vignette
- Putera, A. K., Wardani, F. I., Laoli, D., Rachman, M. R., Ana, A., Suci, A. N., . . . Suprakto, B. (2024). Ekosistem Perairan. In A. K. Putera, F. I. Wardani, D. Laoli, M. R. Rachman, A. Ana, A. N. Suci, . . . B. Suprakto, *Ekosistem Perairan*. Padang: CV HEI PUBLISHING INDONESIA .
- Rachmani, D. A. (2024, April 21). *Pandawara Group, Kreator TikTok yang Sukses Menginspirasi Masyarakat untuk Peduli Lingkungan*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/:https://www.liputan6.com/on-off/read/5576678/pandawara-group-kreator-tiktok-yang-sukses-menginspirasi-masyarakat-untuk-peduli-lingkungan>
- Rafiq, A. (2020). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL SUATU MASYARAKAT. *Global Komunika Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Rahma Atillah, S. G. (2023, Agustus 23). *5 Alasan Kenapa Indonesia Disebut Negara Maritim*. Retrieved from [kompas.com:https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/23/213000269/5-alasan-kenapa-indonesia-disebut-negara-maritim](https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/23/213000269/5-alasan-kenapa-indonesia-disebut-negara-maritim)
- Rahmah, S. A., & Sartika, R. E. (2023, November 18). *Kompas.com*. Retrieved from [Kompas.com:https://www.kompas.com/sains/read/2023/11/18/110000123/cemari-lingkungan-limbah-plastik-kosmetik-tidak-hanya-dari-kemasannya](https://www.kompas.com/sains/read/2023/11/18/110000123/cemari-lingkungan-limbah-plastik-kosmetik-tidak-hanya-dari-kemasannya)
- Republika.co.id*. (2019, Februari 10). Retrieved from [Republika.co.id:https://ameera.republika.co.id/berita/pmno40366/mikroplastik-di-sekitar-kita](https://ameera.republika.co.id/berita/pmno40366/mikroplastik-di-sekitar-kita)

- Revindasari, F., Dewayanti, A., & Syahrazad, E. I. (2024). HABERTAN: Game Petualangan 3D Dengan Tema Pemilahan Sampah Sebagai Upaya Pendekatan Inovatif Untuk Pengenalan Lingkungan. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Rianda, F. R. (n.d.). *Teori Piaget: Tahapan Perkembangan Kognitif*. Retrieved from <https://www.gramedia.com/>: https://www.gramedia.com/literasi/teori-piaget/?srsltid=AfmBOoqS1Jw_amKfb-APGlpvObhP0l92DEJwkMo_pqvEO5-VqaxW6ny4#4_Tahap_Operasional_Formal_Usia_12_Tahun_ke_Atas
- Rohike, U. F. (2023). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar Ditinjau dari Segi Psikologi Anak Menurut Jean Piaget.
- Rustan, S. (2017). *Layout, Dasar & Penerapan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salim, M. P. (2023, Januari 1). *Komposisi Asimetris adalah Tata Letak yang Tak Seimbang, Ini Bedanya dengan Simetris*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/>: <https://www.liputan6.com/hot/read/5168948/komposisi-asimetris-adalah-tata-letak-yang-tak-seimbang-ini-bedanya-dengan-simetris?page=5>
- Sanjaya, R., Christanti, A. R., & Prayogo, M. S. (2017). *Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android Edisi Revisi*. Elex Media Komputindo.
- Saraswati, A. W. (2022, Juni 9). *Sampah Laut Kiriman Rutin Dari Sungai*. Retrieved from greeneration.org: <https://greeneration.org/publication/green-info/sampah-laut-kiriman-rutin-dari-sungai/>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Setiautami, D. (2011). EKSPERIMEN TIPOGRAFI DALAM VISUAL UNTUK ANAK . *HUMANIORA*.

- Shabrina, A., Nuraini, K., & Naufal, A. (2023). Strategi Kampanye Kebersihan Lingkungan Oleh Pandawara Group Melalui Media TikTok. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Situmorang, L., & Sihotang, M. Y. (2022). Edukasi Menjaga Lingkungan Perairan Dengan Membudayakan Gaya Hidup 5 R (Recycle, Reduce, Repair, Replace Dan Reuse). *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Syafnidawaty. (2020, November 17). *Model Pembelajaran Konvensional*. Retrieved from raharja.ac.id: <https://raharja.ac.id/2020/11/17/model-pembelajaran-konvensional/>
- Taufani, M. R. (2024, May 5). *World Water Forum ke-10 Akan Tawarkan Solusi Konret Sungai Tercemar*. Retrieved from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/research/20240503193921-128-535665/world-water-forum-ke-10-akan-tawarkan-solusi-konret-sungai-tercemar#:~:text=Kementerian%20Lingkungan%20Hidup%20dan%20Kehutanan,sungai%20akhirnya%20berakhir%20di%20lautan.>
- tempo.co. (2024, September 11). *Pencemaran Sampah Plastik di Laut Semakin Mengkhawatirkan, Mengapa Berbahaya?* Retrieved from <https://www.tempo.co/lingkungan/pencemaran-sampah-plastik-di-laut-semakin-mengkhawatirkan-mengapa-berbahaya--10741>
- Tymoshchuk, O. (2021). Penelitian Keterbacaan Font: Perbedaan Utama Antara Font Serif dan Sans Serif. *geniusee*.
- Warsidah. (2023). Sosialisasi Peningkatan Kualitas Lingkungan Perairan Melalui. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service):Sasambo*. Retrieved from https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas/article/download/1229/836/6631#:~:text=Sampah%20plastik%20sering%20kali%20tertelan,kematian%20pada%20hewan%2Dhewan%20ini.

waste4change. (2022, Agustus 2). *Sungai Tercemar sebagai Salah Satu Sumber Sampah Laut: Studi Kasus Sungai Citarum*. Retrieved from waste4change.com: <https://waste4change.com/blog/sungai-tercemar-sebagai-salah-satu-sumber-sampah-laut-studi-kasus-sungai-citarum/>

Widiaputra, M. R., Wahab, T., & Apsari, D. (2023). Perancangan Buku Cerita Bergambar Pendekar Cisadane Sebagai Media Edukasi Mengenai Kebersihan Sungai. *e-Proceeding of Art & Design*.

Wijaya, P. Y. (2024). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*.

Zulfikar, F. (2024, March 7). *Citarum di Antara Sungai Paling Tercemar di Dunia*. Retrieved from <https://www.detik.com/>: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-7228627/citarum-di-antara-sungai-paling-tercemar-di-dunia>