

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisza Ratnasari, Imaniar Sofia Asharhani, Marchelia Gupita Sari, Stefanus Rifaldo Hale, Hegar Pratiwi (2019). Edukasi Pemilahan Sampah Sebagai Upaya Preventif Mengatasi Masalah Sampah Di Lingkungan Sekolah Vol.2 <https://prosiding-pkmcsr.org/index.php/pkmcsr/article/view/498>
- Desi Natalia Marpaung (2022). Analisis Faktor Penyebab Perilaku Buang Sampah Sembarangan Pada Masyarakat Desa Kluncing, Banyuwangi <https://jurnal.fkm.untad.ac.id/index.php/preventif/article/view/240>
- Agustine Anggraeny, Tiphanny Aurumajeda (2019). PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT (ILM) BERUPA ANIMASI MOTION GRAPHIC TENTANG LARANGAN MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DI JALAN MAHAR MARTANEGARA KOTA CIMAHI Vol. 01 No. 01 [Agustine+Anggraeny-Tiphanny+Aurumajeda.pdf](#)
- MINU Trate Putri Gresik. (2023). Cara memilah sampah serta manfaatnya <https://www.mi-nutrigres.sch.id/read/96/cara-memilah-sampah-serta-manfaatnya>
- SMKN3 PENAJAM PASER UTARA. (2022). Mengenal multimedia interaktif <https://smkn3ppu.sch.id/read/4/mengenal-multimedia-interaktif>

Ahmad Habib, I Made Astra, Erry Utomo. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar

<http://www.journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319/306>

Jawabanaapun.com (2021). Apa yang dimaksud dengan gambar dalam multimedia?

<https://jawabanapun.com/apa-yang-dimaksud-dengan-gambar-dalam-multimedia/>

Ruangbuku.id. (2022). Pengertian Teks Dalam Multimedia

<https://ruangbuku.id/artikel/pengertian-teks-dalam-multimedia/>

Nur Abdillah. (2023). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?

<https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>

Nurfazliah Muhamad, Megat Aman Zahiri Megat Zakaria, Shahrudin Md.

Salleh, Jamalludin Haru. (2018). Penggunaan Permainan Digital dalam Pembelajaran Bilik Darjah Bagi Meningkatkan Kreativiti Dalam Penyelesaian Masalah Matematik

<https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/1486/789>

Abrar Firdiansyah. (2022). Memahami Pengertian dan Prinsip Game Design

<https://glints.com/id/lowongan/pengertian-dan-prinsip-game-design/#prinsip-prinsip-dalam-game-design>

Akhmad Santosa. (2018). Grafik dalam multimedia

<http://akhmadsantosa.blogspot.com/2018/11/grafik-dalam-multimedia.html>

Irfan Ripat. (-). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?

[pdfcoffee.com/\\_perbedaan-gambar-dan-grafik-4-pdf-free.pdf](http://pdfcoffee.com/_perbedaan-gambar-dan-grafik-4-pdf-free.pdf)

Setiyo Prihatmoko, S.E, S.Kom, M.Kom (2023). Apa itu animasi multimedia?

Pelajari tentang desain dan visualisasi komputer

[https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-animasi-](https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-animasi-multimedia-Pelajari-tentang-desain-dan-visualisasi-komputer/3c6441f7f254150412941593c26163ced6e561c1)

[multimedia-Pelajari-tentang-desain-dan-visualisasi-](https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-animasi-multimedia-Pelajari-tentang-desain-dan-visualisasi-komputer/3c6441f7f254150412941593c26163ced6e561c1)

[komputer/3c6441f7f254150412941593c26163ced6e561c1](https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-animasi-multimedia-Pelajari-tentang-desain-dan-visualisasi-komputer/3c6441f7f254150412941593c26163ced6e561c1)

Kevin Rizky Pratama, Wahyunanda Kusuma Pertiwi. (2022). Koinfo Klaim

Industri Game di Indonesia Semakin Moncer

[https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/koinfo-klaim-](https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/koinfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer)

[industri-game-di-indonesia-semakin-moncer](https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/koinfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer)

Agnes Karina Pritha Atmani. (2017). Perancangan Permainan Simulasi (Game

Simulation) Untuk Menilai Tingkat Kematangan Strategi Teknologi

Informasi terhadap Strategi Bisnis Dengan Metode IT Balanced Scorecard

dan Maturity Model COBIT 4.1

[1856-3212-1-PB.pdf](http://1856-3212-1-PB.pdf)

Bety Mustikasari, Deka Setiawan, Ika Ari Pratiwi. (2020). Analisis Kebiasaan

Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa

[Prawoto2846-10265-1-PB.pdf](http://Prawoto2846-10265-1-PB.pdf)