

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Andina, E. (2019). Analisis Perilaku Pemilahan Sampah di Kota Surabaya. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 10(2), 119–138. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v10i2.1424>
- Astuty, H. K. (2022). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Melalui Daur Ulang Sampah Plastik (Studi Kasus Bank Sampah Kelurahan Paju Ponorogo). *OSF Preprints*, 1–12.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58.
- buana sari, M. P. (2021). *No Title*.
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Desi, D., Felita, A., & Kinasih, A. (2020). Gejala Depresi Pada Remaja Di Sekolah Menengah Atas. *Care : Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 8(1), 30. <https://doi.org/10.33366/jc.v8i1.1144>
- Enri Damanhuri, T. P. (2010). Pengelolaan Sampah. *Journal Teknik Lingkungan*, 3(2), 7.
- Farida, E., Kholidah, N. R. J., & Sarjono, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.24036/011085220>
- Farida Isroani, S.Pd.I, M.Pd., dkk. (n.d.). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*.
- Harimasyah, G. (n.d.). *No Title*. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/788/pilihan-bahasa-remaja-dalam-perspektif-umur-dan-lintas-generasi>

- Hasibuan, R. (2016). Analisis dampak limbah/sampah rumah tangga terhadap lingkungan hidup. *Jurnal Ilmiah "Advokasi,"* 04(01), 42–52. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=jurnal+issn+rosmidah+hasibuan>
- Hendrianto, G. (2018). Penciptaan Animasi "Upload" Dengan Teknik Animasi Digital 2D. *Journal of Animation & Games Studies,* 3(2), 185. <https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1858>
- Idntimes. (n.d.). *Sampah Anorganik: Dampak, Contoh dan cara mengurangnya.* <https://www.idntimes.com/science/discovery/timmy-si-penulis/sampah-anorganik?page=all>
- Kementerian. (2022). *Sumber Sampah [Internet].* <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/sumber>
- Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. *Nirmana,* 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya,* 03(2), 37–44.
- Natsir, M. S., Syam, A., & Kunda, A. (2021). Media Pembelajaran Kosakata bahasa Arab Menggunakan Model Animasi Berbasis Android. *Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknologi Informas,* 10(1), 165–174.
- Natura, G. (n.d.). *Limbah B3: Pengertian, Dampak Lingkungan, dan Penanganannya.* <https://greennatura.id/limbah-b3-pengertian-dampak-lingkungan-penanganan/>
- Nugroho, W. A., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). Perancangan Warna Pada Animasi Pendek <Social Fighter= Color Design in Short Animation "Social Fighter." 10(6), 11817.
- Pustaka, T., Eksisting, S., Erwana, M., & Kesehatan, S. (2013). 18052010042.-Bab2. 8–30.
- R, R. (n.d.). *No Title.* <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/>
- Ramadhani, P. (n.d.). *No Title. Media Pembelajaran Animasi.*
- Santi, A. U. P., Al Bahij, A., & Kusumawardani, S. (2020). Pengaruh Pengetahuan Pengelolaan Sampah Terhadap Perilaku Pemilahan Sampah Pada Mahasiswa PGSD FIP UMJ. *Jurnal*

Elementaria Edukasia, 3(2), 193–202. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2232>

Sari, N., Amrina, D. H., & Rahmah, N. A. (2021). Kajian Dampak Sampah Rumah Tangga Terhadap Lingkungan Dan Perekonomian Bagi Masyarakat Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung Berdasarkan Perspektif Islam. *Holistic Journal of Management Research*, 6(2), 42–59. <https://doi.org/10.33019/hjmr.v6i2.2734>

Sucihadi, R. A., & Sayatman, S. (2021). Perancangan Kampanye Diet Plastik Bagi Remaja dengan Mengangkat Isu Pencemaran Plastik di Laut Indonesia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2), 149–155. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.58372>

Sugiarto. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 4(1), 1–23.

Suranto, S. . (2022). Kebijakan, Strategi, Program, Dan Pendanaan Pemerintah Dalam Pengelolaan Sampah Di Indonesia. *BPK RI Jawa Timur*, 1–18.

Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). *Emosi , Sosial dan Agama) dan Implikasinya pada Pendidikan*. 5, 1956–1963.

sustainability. (n.d.). *Bahaya Sampah Organik, Ancaman Besar Bagi Bumi Kita!*
<https://sustainability.id/bahaya-sampah-organik/>

UB, F. (2023). *indonesia peringkat ke 2 penghasil sisa sampah makanan*.
<https://fisip.ub.ac.id/indonesia-peringkat-2-penghasil-sisa-sampah-makanan-fisip-ub-sasar-gen-z-untuk-lebih-peduli/>

Widiastomo, Y. M. (2013). *PERANCANGAN TOKOH PADA FILM 3D ANIMASI PENDEK STORIETTE D ' UN DIAMANT Pendahuluan Penokohan Metodologi*. V(01), 22–26.