



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, A. (2016, Maret 3). Sampah Plastik di Perairan Cilacap Sudah Mengkhawatirkan. Diperoleh dari <https://www.liputan6.com/regional/read/2449835/sampah-plastik-di-perairan-cilacap-sudah-mengkhawatirkan>
- Adventure Game. (n.d.). Diperoleh dari <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AdventureGame>
- Alicia, N. (2018, September 21). Sampah Sedotan Plastik Mengancam Bumi, Berbagai Pihak Mulai Berbenah. Diperoleh dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/13941728/sampah-sedotan-plastik-mengancam-bumi-berbagai-pihak-mulai-berbenah>
- Astuti, I. (2018, Oktober 5). Greenpeace: Sampah Kemasan Makanan dan Minuman Paling Banyak Ditemukan di Pantai. Diperoleh dari <https://mediaindonesia.com/read/detail/188827-greenpeace-sampah-kemasan-makanan-dan-minuman-paling-banyak-ditemukan-di-pantai>
- Azhari, J.R. (2019, April 11). Bank Sampah di Jakarta Barat Capai Omzet Rp 7,6 Miliar. Diperoleh dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2019/04/11/21322131/bank-sampah-di-jakarta-barat-capai-omzet-rp-76-miliar>
- Bates, B. (2004). *Game Design (Second Edition)*. Boston: Thomson Course TechnologyPTR.
- Banksampah.id. (n.d.). Diperoleh dari <https://banksampah.id/>
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- C vs C#. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.educba.com/c-vs-c-sharp/>
- C++ vs C#. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.educba.com/c-plus-plus-vs-c-sharp/>
- C vs C++. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.educba.com/c-vs-c-plus-plus/>
- Castillo, T. & Novak, J. (2008). *Game Development Essentials: Game Level Design*. Boston: Delmar Cengage Learning
- Chou, Yu-Kai. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. USA: Octalysis Media.
- De La Pena, N., Well, P., Llobera, J., Friedman, D., Sanchez-Vives, Maria. V., & Slater, M. (2010). Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for The First-Person Experience of News, *Presence*, 19, No. 4, August 2010, 291-301. Massachusetts Institute of Technology.

- Dillon, T. (n.d.). *Adventure Games for Learning and Storytelling. A Futurelab Prototype Context Paper: Adventure Author, 19, 1-5*. Diperoleh dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.143.2426&rep=rep1&type=pdf>
- Java vs C#. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.educba.com/java-vs-c-sharp/>
- Drag and Drop. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.techopedia.com/definition/6918/drag-and-drop>
- Dua Kota Indonesia Produksi 1,3 Juta Ton Sampah. (2018). Diperoleh dari [http://www.idx.co.id/StaticData/NewsAndAnnouncement/ANNOUNCEMENTSTOCK/From\\_EREP/201804/43aacb034a\\_ab93542a73.pdf](http://www.idx.co.id/StaticData/NewsAndAnnouncement/ANNOUNCEMENTSTOCK/From_EREP/201804/43aacb034a_ab93542a73.pdf)
- English Oxford Living Dictionary. (2019). Diperoleh dari <https://www.google.com/search?q=english+oxford+living+dictionary&oq=english+oxford+living+dictionary&aqs=chrome..69i57j0l5.8352j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Erdianto, K. (2017, Agustus 15). Video Petugas Kapal Buang Sampah ke Laut Viral, PT Pelni Minta Maaf. Diperoleh dari <https://nasional.kompas.com/read/2017/08/15/16210981/video-petugas-kapal-buang-sampah-ke-laut-viral-pt-pelni-minta-maaf>
- Faradela, F. (2019, 19 Februari). Manfaat Bermain Game Bagi Perkembangan Kognitif Anak. Diperoleh dari <https://tirto.id/manfaat-bermain-game-bagi-perkembangan-kognitif-anak-dhmP>
- Febriyandra, D. (2018, September 24). Pengertian Programmer Serta Tugas dan Pekerjaannya, Kamu Harus Tau!. Diperoleh dari <https://www.mastekno.com/id/pengertian-tugas-programmer/>
- Fullerton, T. (2014). "Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games". New York: CRC Press
- Gamesforchange.com. (2004, Desember 16). Diperoleh dari <http://www.gamesforchange.org/games/>
- Green Turtle. (n.d.). Diperoleh dari [https://www.wwf.or.id/program/spesies/seaturtle\\_green.cfm](https://www.wwf.or.id/program/spesies/seaturtle_green.cfm)
- Hamdi, I. (2018, Desember 18). Pasar Tradisional di DKI Hasilkan 240 Ton Sampah Plastik per Hari. Diperoleh dari <https://metro.tempo.co/read/1156549/pasar-tradisional-di-dki-hasilkan-240-ton-sampah-plastik-per-hari>

- Hernasari, P.R. (2013, Februari 26). 3 Tempat Terkenal Melihat Lumba-lumba di Indonesia. Diperoleh dari <https://travel.detik.com/destination/d-2180483/3-tempat-terkenal-melihat-lumba-lumba-di-indonesia>
- Heryana, A.A., Kurniawan, A., Adnan, R., Aryaputra, P., Sasono, N., Rahman, M.F., Saryada, I.W., & Wirasta, A. (2004). *Pengenalan Bahasa C#*. Diperoleh dari <http://www.geocities.ws/kasmoadiyanto/CSH101.pdf>
- Jambeck, J.R., Geyer, R., Wilcox, C., Siegler, T.R., Perryman, M., Andrady, A., Narayan, R., & Law, K.L. (2015). Plastic Waste Input From Land Into The Ocean. *Science*, 347 (Issue 6223), pp. 768-771. DOI: 10.1126/science.1260352
- Jemadu, L. (2019, April 2). Paus Bunting Ditemukan Mati dengan 22 Kg Sampah Plastik dalam Perutnya. Diperoleh dari <https://www.suara.com/tekno/2019/04/02/170048/paus-bunting-ditemukan-mati-dengan-22-kg-sampah-plastik-dalam-perutnya>
- John. (2019, Januari 11). Top 10 Android Games Made With Unity. Diperoleh dari <https://joyofandroid.com/android-games-made-with-unity/>
- Julio, A. (2018, April 20). 5 Komponen Unity yang Menarik untuk Dipelajari Seorang Game Developer. Diperoleh dari <https://medium.com/@gljlnym/5-komponen-unity-yang-menarik-untuk-dipelajari-seorang-game-developer-ac78b5c1c88e>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2019). Diperoleh dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kusuma, A.I. (2019, April 8). Viral Foto Sampah Bungkus Indomie Tahun 2000-an Ditemukan di Laut. Diperoleh dari <https://www.suara.com/lifestyle/2019/04/08/010500/viral-foto-sampah-bungkus-indomie-tahun-2000-an-ditemukan-di-laut>
- Laube, K. (2014). “Newsgames – Game Komputer Berbasis Berita”. Diperoleh dari <https://www.dw.com/id/newsgames-game-komputer-bertema-berita/a-18017068>
- Law, E. L-C., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A.P.O.S., Kort, J. (2009). *Understanding, scoping and defining user experience: A survey approach.. Proc. 27th ICHFCS CHI'09 Conf.* (Boston, MA, USA, April 4-9), 719. DOI: 10.1145/1518701.1518813

- Levy, J. (2015). *UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products That People Want*. USA: O'Reilly Media, Inc.
- Meier, K. (2018). Journalism Meets Games: Newsgames as A New Digital Genre. Theory, Boundaries, Utilization. *Journal of Applied Journalism & Media Studies*. 7 (Issue 2), 429-44. DOI: 10.1386/ajms.7.2.429\_1
- Millward, S. (2014, Desember 23). Indonesia diproyeksi lampau 100 juta pemain smartphone di 2018, keempat di dunia. Diperoleh dari <https://id.techinasia.com/jumlah-pemain-smartphone-di-indonesia-2018>
- Minh-Do. (2014, Februari 5). 10 Reasons why Vietnam-made game Flappy Bird is so ridiculously addictive. Diperoleh dari <https://www.techinasia.com/flappy-bird-10-reasons>
- Mobile Operating System Loyalty: High and Steady. (2018, Maret 20). Diperoleh dari <https://www.cirpllc.com/blog/2018/3/21/mobile-operating-system-loyalty-high-and-steady?rq=android%20users%20>
- Mongabay.com. (2018, Agustus 20). Gerakan Menghadap Laut, Gerakan Bersihkan Sampah Plastik dari Lautan. Diperoleh dari <https://www.mongabay.co.id/2018/08/20/gerakan-menghadap-laut-gerakan-bersihkan-sampah-plastik-dari-lautan/>
- Mueller, M. (2014, Mei 8). Mengerti Dunia dengan Emosi. <https://www.dw.com/id/mengerti-dunia-dengan-emosi/a-17619341>
- Muhajir, A. (2018, Maret 12). Ini Hasil Pemantauan Sampah Plastik di Nusa Penida Setelah Viral Video Penyelam Inggris. Diperoleh dari <http://www.mongabay.co.id/2018/03/12/ini-hasil-pemantauan-sampah-plastik-di-nusa-penida-setelah-viral-video-penyelam-inggris/>
- Nurmatari, A. (2016, Oktober 14). Volume Sampah Styrofoam di Bandung 27 Ton per Bulan. Diperoleh dari <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-3320899/volume-sampah-styrofoam-di-bandung-27-ton-per-bulan>
- User Journey Map. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.optimizely.com/optimization-glossary/user-journey-map/>
- Pati, K.A. (2018, November 20). Sampah Plastik 5,9 Kg Ditemukan dalam Perut Paus yang Mati di Wakatobi. Diperoleh dari <https://regional.kompas.com/read/2018/11/20/14571691/sampah-plastik-59-kg-ditemukan-dalam-perut-paus-yang-mati-di-wakatobi>
- Pawitri, R. (n.d.). Tahap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak 3-12 Tahun. Diperoleh dari <https://id.theasianparent.com/tahap-perkembangan-emosi-dan-sosial-anak-3-12-tahun>



- Pasha, A.C. (2019, Mei 23). Begini Aksi Lumba-Lumba Minta Tolong ke Penyelam , Bikin Haru. Diperoleh dari <https://hot.liputan6.com/read/3973380/begini-aksi-lumba-lumba-minta-tolong-ke-penyelam-bikin-haru>
- Plewe, C., & Fürsich, E. (2017). Are Newsgames Better Journalism?. *Journalism Studies*, 19 (Issue 16), 2470-2487. DOI: 10.1080/1461670X.2017.1351884
- Putri, G.S. (2019, Februari 20). 5 Jenis Sampah Terbanyak di Bumi, dari Puntung Rokok hingga Styrofoam. Diperoleh dari <https://sains.kompas.com/read/2019/02/21/200000223/5-jenis-sampah-terbanyak-di-bumi-dari-puntung-rokok-hingga-styrofoam?page=all>
- Rakhee, M. (2017, Maret 20). Top 10 Postive Effects Of Video Games On Children. Diperoleh dari [https://www.momjunction.com/articles/positive-effects-of-video-games-on-children\\_00371136/#gref](https://www.momjunction.com/articles/positive-effects-of-video-games-on-children_00371136/#gref)
- Salim, H. (2013, April 15). Review Paws! Cat Attack – Bantu Dewa Kucing Ini Membersihkan Lautan. Diperoleh dari <https://id.techinasia.com/review-paws-cat-attack>.
- Schuller, D. (2011). *C# Game Programming For Serious Game Creation*. USA: Course Technology.
- Secrets of Shark Island. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.smithsonianchannel.com/shows/secrets-of-shark-island/0/3423862>
- Sicart, M. (2008) Newsgames: Theory and Design. *Lecture Notes in Computer Science*, 5309, 27-33. DOI: 10.1007/978-3-540-89222-9\_4
- Straub, J. (2013, Oktober 3). Ubisoft Snapped Up Hungry Shark Developer. Diperoleh dari <https://daggersystem.com/ubisoft-snapped-up-hungry-shark-developer/>
- Stromer-Galey, J. (2004). Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process. *Information Society*, 20, 391-394. DOI: 10.1080/01972240490508081
- Sulistiarmi, W. (n.d.). Diperoleh dari <https://phinemo.com/4-destinasi-di-indonesia-yang-miliki-ubur-ubur-tak-menyengat/>
- Sumardi, J. (1996). *Hukum Pencemaran Laut Transnasional*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Treanor, M., & Matheas, M. (2009). Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons. *Proc.of The 2009 DiGRA International Conf.: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice, and Theory*, 5, 5. <http://www.digra.org/digital-library/publications/newsgames-procedural-rhetoric-meets-political-cartoons/>

UNCLOS 1982 KONVENSI PERSERIKATAN BANGSA-BANGSA TENTANG HUKUM LAUT. (n.d.). Diperoleh dari [https://www.academia.edu/10757045/UNCLOS\\_1982\\_KONVENSI\\_PERSERIKATAN\\_BANGSA-BANGSA\\_TENTANG\\_HUKUM\\_LAUT?auto=download](https://www.academia.edu/10757045/UNCLOS_1982_KONVENSI_PERSERIKATAN_BANGSA-BANGSA_TENTANG_HUKUM_LAUT?auto=download)

Unreal Engine vs Unity. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.educba.com/unreal-engine-vs-unity/>

Usher, N. (2016). *Interactive Journalism*. Chicago: University of Illinois.

User Interface (UI) Design. (n.d.). Diperoleh dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>

Wicaksono, P.E. (2018, Januari 22). PLN Bangun 10 Bank Sampah di Bandung. Diperoleh dari [https://www.liputan6.com/bisnis/read/3234740/pln-bangun-10-bank-sampah-di-bandung?related=dable&utm\\_expid=.9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.liputan6.com%2Ftag%2Fbank-sampah](https://www.liputan6.com/bisnis/read/3234740/pln-bangun-10-bank-sampah-di-bandung?related=dable&utm_expid=.9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.liputan6.com%2Ftag%2Fbank-sampah)

Wijaya, C. (2019, Februari 21). Pengurangan Kantong Kresek 'Tak Cukup' Atasi Masalah Sampah Plastik Jakarta. Diperoleh dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-46806704>

Wirawan, J. (2018, Mei 23). Kemana Perginya Botol, Gelas, dan Sedotan Plastik yang Anda Buang?. Diperoleh dari <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-44220235>

Yuliana, S. (2018, Juni 20). Yuk Mengetahui Apa Itu Game Engine. Diperoleh dari <https://www.gamelab.id/news/10-mengenal-game-engine>

Yulianingsih, T. (2019, Juli 10). Viral Sendok Plastik hingga Bungkus Permen di Perut Ikan dari Laut Indonesia Jadi Sorotan. Diperoleh dari [https://www.liputan6.com/global/read/4008608/viral-sendok-plastik-hingga-bungkus-permen-di-perut-ikan-dari-laut-indonesia-jadi-sorotan?related=dable&utm\\_expid=.9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.liputan6.com/global/read/4008608/viral-sendok-plastik-hingga-bungkus-permen-di-perut-ikan-dari-laut-indonesia-jadi-sorotan?related=dable&utm_expid=.9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)

3 Lokasi Melihat Paus di Perairan Indonesia. (2018, April 25). Diperoleh dari <https://travel.detik.com/destination/d-2180483/3-tempat-terkenal-melihat-lumba-lumba-di-indonesia>

10 Usability Heuristics for User Interface Design. (2005). Diperoleh dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>