

DAFTAR PUSTAKA

- Pratama, Y., Aryanto, H., Grafis, P. D., Vokasi, F., Surabaya, U. N., Mangrove, H., Plastik, S., & Edukatif, M. (2025). *Perancangan Animasi 2D Sebagai Sarana Edukasi Kesadaran*. 3(2), 272–287.
- TENKHA, A. F. (2024). *Analisis Konten Edukasi Komunitas Pahlawan Sampah Kepada Masyarakat Dalam Menjaga Lingkungan Di Kota Bengkulu*.
- Hanif, F., Negara, I. N. S., & Astuti, N. K. R. (2022). Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak Di Pt. Pilar Kreatif Teknologi Di Denpasar. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 132–142.
- Julyus, J., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2023). *Perancangan Animasi 2D sebagai Edukasi Anak terhadap Fitur Live Streaming di Media Sosial Facebook 2D Animation Design as Children ' s Education on Live Streaming Features on Facebook Social Media*. 3(April 2020), 1355–1369.
- Sephiani, S., & Yanuarmi, D. (2025). VisART VisART. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 03(01), 207–214.
- Indra Ardiansyah, Jasson Prestiliano, & Birmanti Setya Utami. (2025). Perancangan Game Android Tentang Kebersihan Sungai untuk Anak Usia 7-12 Tahun di kodus. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 2(4), 01–19.
- Albani, S. D., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Flora Dan Fauna Di Indonesia. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 6(3), 599–605.
- Baharuddin, M. Y. A., Cahyadi, D., & Aswar. (2019). Perancangan Animasi 2D “Aku Bisa Buang Sampah Pada Tempatnya” Bagi Anak Usia. 1–7.
- Marcellina, V., & Zahar, I. (2024). *Perancangan Media Pendukung sebagai Media Promosi Animasi 2D Pembelajaran “Menggambar” untuk Siswa Sekolah Taman Kanak-Kanak*. 8, 42571–42578.
- Yuliati, T., & Handayani, T. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Buku Tema 5 Kelas 1. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 287–300.
- Pratiwi, A. D., Nisa, D. A., & Yani, A. R. (2024). Visual Karakter Animasi 2D Edukasi Dampak Negatif Sampah Rumah Tangga Untuk Remaja Tahapan Akhir. *SULUH: Jurnal Seni Desain ...*, 7(1), 168–182.
- Pratama, J., & Handoko, N. (2025). *Pemanfaatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran Literasi Digital Ramah Anak di Era Society 5 . 0*. 191–200.

- Wulan Cahyaningrum, Sri Widiyanti, & Lilik Sugiarto. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia dengan Animasi 2D. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 317–327.
- Tri Laksono, Y., Astrid Ayu, S., & Sinta Nurjanah, M. (2024). Pendampingan Penerapan Kebersihan Lingkungan Taman Kanak-Kanak Melalui Film Animasi 2D. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 84–95.
- Capandri, B. F., Murtono, T., & Kurniawan, R. A. (2025). *Pengembangan Animasi Edukasi Hybrid 2D-3D dengan Metode MDLC*. 5(10), 3113–3127.
- Permana, S., Widiati, I. S., & Informatika, P. S. (2024). *Pembuatan Video Animasi 2D Tentang Jenis Pelanggaran*. (November), 1140–1150.
- Angga Permana Putra, Riyan Abdul Aziz, & Febrianta Surya Nugraha. (2023). Designing Dance Learning Videos using 2D Animation and Live Action Techniques for Elementary Schools. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 2(8), 1915–1926.
- Mboeik, J. A., Nugraha, F. S., & Turmudi, H. (2025). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Pada Sekolah Dasar Kelas V Menggunakan Adobe Animate. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3(8), 644–654.
- Aziz, R. A., Veteran, J., & Tengah, J. (2023). Perancangan Video Motion Graphic 2d Layanan Call Center 110 Iqbal Gilang Permana. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 1(3).
- Sakinah, A., Sabri, I., & Suryandoko, W. (2024). Development Of 2D Animation Learning Media East Java Decorative Material To Improve Learning Outcomes Of Grade VII SMP Students. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 39–50.
- Manullang, L. B., Marbun, L. O., Manurung, M. B. B., Tampubolon, F. E., Tampubolon, F. E., & Nababan, D. D. (2023). Pentingnya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Ujung Padang untuk Menjaga Kebersihan Lingkungan dengan Cara Membuang Sampah pada Tempatnya dan Cara Pengelohan Sampah. *Journal Kultura*, 1(4), 169–176.
- Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 96–105.
- Nursolehah, M., Rinjani, D., & Padmasari, A. C. (2024). Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai Media Edukasi Pengenalan Profesi pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(2), 121–134.

- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646.
- Diana, E., Tonadi, E., & Sefrus, T. (2024). Edukasi Dini Sampah bagi Siswa Sekolah Dasar dengan Video Animasi. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 854–862.
- Harpiawan, I. T., & Retnoningsih, S. (2024). *Edukasi Tidak Buang Sampah Sembarangan Disekitar Aktivitas Sehari Hari Untuk Anak Usia 7-8 Tahun Di Sekolah Dasar Kota Bandung Melalui Perancangan Buku Cerita*. 1–13.
- Firdaus, R. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronik Pada Mata Pelajaran Animasi 2D di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 83.
- Rifa'i, I. (2024). *Media Edukasi Pentingnya Mengolah Sampah Sejak*. 4(2), 105–111.
- Faizah, A. N., Nisa, D. A., & Daniar, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Pada Serial Animasi 2D Berani Berubah Untuk Masa Depan tentang Zero Waste Lifestyle. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(1), 83–100.
- Febryanto, A., Zainul Rohman, M., & Bustomi, T. (2025). Pengembangan Animasi 2D Bertema “Buanglah Sampah pada Tempatnya” untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Menggunakan Teknik Tweening. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 8(4), 1842–1853.
- Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Putra, P. S. U., Wardani, N. W., & Amelia, D. (2022). Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali “Balapan Menjangan Dan Siput.” *Jurnal Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 12(2), 136–143.
- Amalia, I. (2020). Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Berbasis PJBL Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D. *Jurnal IT-EDU*, 7(1), 92–99.
- Awwali Zahra Brillianti, Dani Arifudin, & Deuis Nur Astrida. (2026). Pemanfaatan Teknik Tweening Pada Animasi 2D Untuk Edukasi Gizi Ibu Hamil Dan Pencegahan Stunting. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 11(1), 770–786. <https://doi.org/10.36341/rabit.v11i1.7128>
- Septianto, R., Hadiwijaya, N. A., & Nurcahyono, D. (2025). Pembuatan Video Animasi Edukasi “ P Olusi Plastik Di Lautan ” B Erbasis Motion Graphic. *JURNAL VOKASI TEKNIK (JuVoTek)*, 3, 38–45.
- Rut, D., Tangu, R., & Pekuwali, A. A. (2025). *Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Promosi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar*. 443–455.

- Fu'adah, P. W., Sari, I. P., & Juhana, A. (2025). Animasi Edukasi Moral Tentang Palestina Bagi Anak Usia Sekolah : Studi Kasus Siswa SDN Cikoneng. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, 9(1), 042–052.
- Telefonica. (2019). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Sekolah. *1*(5), 105–112.
- Yuniarti, T., Nurhayati, I., Putri, A. P., & Fadhilah, N. (2020). the Influence of Environmental Health Knowledge Toward Throwing Garbage Carelessly. *Ilmiah Kesehatan*, 9, 78–82.
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Keperawatan Medikal Bedah III. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 2(1), 20–30.
- Kata, K., Inggris, B., & Dan, H. (2025). Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2D Pengenalan. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science*, 2(2), 184–191.