

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kota Bandung.** (2020). *Indikator kesejahteraan rakyat Kota Bandung 2020*. BPS Kota Bandung.
- Badan Pusat Statistik Kota Bandung.** (2024). *Kota Bandung dalam angka: Bandung municipality in figures 2024* (Vol. 44). BPS Kota Bandung.
- Izat, M., Kyyakbayeva, U., Nurgaliyeva, S., Urinova, F., & Khallokova, M.** (2025). The implications of educational games on the development of children's intellectual abilities. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*
- Berbagai Penulis.** (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia*.
- Bishop, R.** (2020). *Fundamental of character design: How to create engaging characters for illustration, animation and visual development*. 3dtotal Publishing.
- Budiman, A.** (2019, April). Keberadaan kebutuhan existence, relatedness, growth, dalam video game Harvest Moon Back to Nature. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2) .
- Deanda, T. R., Rahadiano, I. D., Mario, & Rahmansyah, A.** (2025, April). Edukasi elemen budaya Turki dalam konsep visual karakter 'Fade' dalam game Valorant sebagai media pembelajaran budaya global. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 62-69.
- DLHK Kota Bandung.** (2023). *Data Sampah dan Limbah Pangan Kota Bandung*.
- DLHK Kota Bandung & BAPPENAS.** (2021-2023). *Studi Limbah Makanan Berdasarkan Tingkat Pendapatan*.
- Dore & Pifarré.** (2016). *Manfaat Media Interaktif untuk Pengembangan Sosial-Emosional*.
- Food and Agriculture Organization (FAO).** (2013). *Laporan Mengenai Limbah Makanan dan Dampak Lingkungan*.
- Food Bank Bandung.** (n.d.). *Data Operasional dan Konteks Kebutuhan Edukasi*.
- Izat, M., Kyyakbayeva, U., Nurgaliyeva, S., Urinova, F., & Khallokova, M.** (2025). The implications of educational games on the development of children's intellectual abilities. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(1).

- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK).** (2021). *Studi Skala Sampah Nasional*.
- Langgar, F.J.** (2023). *Perancangan buku cerita interaktif tentang food waste pada anak-anak usia 6-8 tahun di Indonesia sebagai media edukasi*. [Skripsi]. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X.** (2024, January 11). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment.
- Ramadani, S.** (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Edukatif*.
- Siepak, J., Lorek-Jezińska, E., Strehlau, N., Watkowska, D., & Jankowska, B. (Eds.).** (2020). *Environmental story-telling-the liminal space between embedded and emergent narrative*. Currents: A Journal of Young English Philology Thought and Review, 6.
- Stancu et al.** (2016). *Penelitian tentang Dinamika Food Waste dalam Rumah Tangga*.
- United Nations Environment Programme (UNEP).** (2024). *Food Waste Index 2024*.
- USDA.** (2016). *Penelitian tentang Dinamika Food Waste dalam Rumah Tangga*.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L.** *Tinjauan Komprehensif tentang Efektivitas Game Edukasi*.
- Sudaryat, Y.** (2009). Tipografi dalam desain komunikasi visual. Yrama Widya.