

DAFTAR PUSTAKA

- Ada, N. A., Pradnyana, I. M. A., & Pascima, I. B. N. (2022). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 61–71.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 1, 19–23.
- Alfiansyah, F., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S., & Agustini, K. (2022). The Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns. *International Journal of Health Sciences*, 6(3), 1607–1622. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n3.13605>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Awulle, Mi. E., Sentinuwo, S. R., & Lumenta, A. S. M. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 70–79.
- Boneva, B. S., Quinn, A., Kraut, R. E., Kiesler, S., & Shklovski, I. (2006). *Teenage Communication in the Instant Messaging Era* (R. Kraut, M. Brynin, & S. Kiesler, Eds.). Oxford University Press.
- Darmawan, N. H., Hilmawan, H., Seftian P, D., Aulia, L., Hikmatullah, L., Zahira, M., Ramdan, M., Ridwan, M., Fahren, M. N., R Ahmad, R., Syamsal, R., Futianisa, S., Hamidah, S., Jihan, S., & Sophia, S. (2023). Literasi Digital: Pemahaman Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar. *Madaniya*, 4(4), 1929–1935. <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/666>
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Prosiding*

Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 73–79.

- Elpemi, N., & Isro'i, N. F. (2020). FENOMENA CYBERBULLYING PADA PESERTA DIDIK. *IJoCE : Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.32923/ijoce.v1i1.1138>
- Febriana, I., & Rahma, S. I. (2024). Analisis Kebijakan UU Nomor 1 Tahun 2024 (untuk Penanganan Cyber Bullying) dengan Perspektif Problem Tree Analysis. *Journal of Research and Development on Public Policy (Jarvic)*, 3(2), 113–123. <https://doi.org/10.58684/jarvic.v3i2.144>
- Freepik. (2024). *Freepik*. <https://www.freepik.com/>
- Gregory, R. J. (2015). Psychological Testing History, Principles, and Applications. In *Pearson Education* (7th ed.). Pearson Education.
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Animasi 3D “Remember” dengan Metode Pose to Pose. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 15(2), 14–20. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Haikal, F., Kesiman, M. W. A., & Suyasa, P. W. A. (2022). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES “BULLYING.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(2), 149–158.
- Imani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, H. M. A. (2021). PENCEGAHAN KASUS CYBERBULLYING BAGI REMAJA PENGGUNA SOSIAL MEDIA. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 2(1), 74–83.
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40–41. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>
- Kamal, M. (2020). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) TADRIBAT / DRILL MADRASAH ALIYAH CLASS X TEACHING MATERIALS ARABIC LANGUAGE. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Marliani, L. P. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133.

- Marsinun, R., & Riswanto, D. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *ANALITIKA Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 98–111. <https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.3704>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 08(05), 893–903.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0*.
- Oktariani, Mirawati, Syamantha, A., & Afriza, R. (2022). Pemberian Psikoedukasi Dampak Cyberbullying Terhadap Kesehatan Mental Pada Siswa. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(1), 189–194. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.281>
- Ompi, C. P., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarso, B. A. (2020). Video Animasi Interaktif 3D Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2), 127–136.
- Perdana, A. M. (2024, April 29). *SOSOK Yurika Bocah SD asal Bandung Korban Bullying, Dibilang Bau Tai, Curhat ke Guru Malah Begini*. Jabar.Tribunnews.Com. <https://jabar.tribunnews.com/2024/04/29/sosok-yurika-bocah-sd-asal-bandung-korban-bullying-dibilang-bau-tai-curhat-ke-guru-malah-begini?page=all>
- Permatasari, A. A. (2022). Cyberbullying sebagai Kekerasan Berbasis Gender Online: Dampak terhadap Remaja serta Peran Keluarga. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jwk.5201>
- Pradani, S. I., Iskandar, A., & Kusumawardani, L. H. (2022). Hubungan Antara Dukungan Keluarga Dalam Penggunaan Media Sosial dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya*, 17(2), 64–70. <http://journal.stikeshangtuah-sby.ac.id/index.php/JIKSHT>
- Pratiwi, M. R., Mukaromah, & Herdiningsih, W. (2018). Peran Pengawasan Orangtua Pada Anak Pengguna Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 37–57. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v22i1.73>
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Rahayu, N. K. D. T., Sunarya, I. M. G., & Subawa, I. G. B. (2021). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE MOVIE-

PENTINGNYA MENCUCI TANGAN YANG BENAR. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 173–181.

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>

Rodríguez-Álvarez, J. M., Yubero, S., Navarro, R., & Larrañaga, E. (2021). Relationship between Socio-Emotional Competencies and the Overlap of Bullying and Cyberbullying Behaviors in Primary School Students. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 11(3), 686–696. <https://doi.org/10.3390/ejihpe11030049>

Runtukahu, J. L., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2021). 3D Animation Interactive Learning About The Bad Impacts Of E-Cigarettes (Vape). *Jurnal Teknik Informatika*, 16(1), 19–28.

Safaria, T. (2016). Prevalence and Impact of Cyberbullying in a Sample of Indonesian Junior High School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(1), 82–91.

Sicaa, S. P. (2023, July 28). *Batas Usia Penggunaan Media Sosial 13 Tahun, Kenapa?*. Kompas.Com. https://health.kompas.com/read/23G28120000368/batas-usia-penggunaan-media-sosial-13-tahun-kenapa#google_vignette

Sihotang, A. P., Manurung, D. Y., Purba, F. L., Nababan, L. G. M., Purba, N. Y., & Nababan, R. Y. (2023). TINJAUAN HUKUM TERHADAP TINDAKAN CYBERBULLYING OLEH REMAJA DAN PENCEGAHAN DALAM KONTEKS UNDANG-UNDANG ITE. *Jurnal Komunikasi*, 1(6), 285–293.

Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

Singarimbun, M., & Effendi, S. (1995). Metode Penelitian Survei. In *Lp3Es*. Pustaka: LP3ES.

Sudipta, M. A., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2023). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH TRADISI MEGEBEG-GEBEGAN DI DESA TUKADMUNGGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(2), 107–117.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, S., Ramadhani, T. R., & Khairunnisa. (2024). MERANCANG VIDEO ANIMASI 3D KESALAHAN PARENTING YANG MERUSAK TUMBUH KEMBANG ANAK MENGGUNAKAN UNITY 3D. *Jurnal Teknik Elektro Dan Informatika*, 19(1), 67–75.
- Susilo, R. D., & Yuliane, Y. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERTEMA LUAR ANGKASA. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(03), 215–225.
- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D KANTOR GUBERNUR PROVINSI BENGKULU. *Jurnal Rekursif*, 9(2), 128–136. <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/128>
- Tanadi, L., & Santoso, F. (2021). STUDI GERAK ANIMASI CARTOONY SEBAGAI PERANCANGAN ANIMASI PENDEK BERTEMA CYBERBULLYING. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 3(3), 206–223.
- Titania, T., & Widodo, S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK KELAS X DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN DI SMK N 2 YOGYAKARTA. *JPTS*, 2(2), 89–94.
- Tosun, N. (2016). Cyberbully and Victim Experiences of Pre-service Teachers. *European Journal of Contemporary Education*, 15(1), 136–146. <https://doi.org/10.13187/ejced.2016.15.136>
- Vernando, & Syazili, A. (2023). Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>
- Wacanno, O. A., Kuswara, H., & Mukhayaroh, A. (2022). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH SEBAGAI GAME EDUKASI DALAM PENGENALAN MATA UANG RUPIAH PADA SISWA KELAS SATU SEKOLAH DASAR. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 11(3), 168–175.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.

- Widya, M., Trisnawati, F. P., & Alawiyah, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Disiplin. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9367–9374.
- Wijaya, A. F., Junaidi, A., Khaerudin, A., Muhtarom, M., & Ismiyanto. (2024). Tinjauan Cyberbullying Di Kalangan Remaja dalam Perspektif Hukum Pidana Cyber. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 462–474.
- Wijayanto, X. A., Fitriyani, L. R., & Nurhajati, L. (2019). *Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital* (X. A. Wijayanto, Ed.; 1st ed.). Lembaga Penelitian, Publikasidan Pengabdian kepada Masyarakat London School of Public Relations Jakarta. <https://www.researchgate.net/publication/350121892>
- Wismabrata, M. H. (2022, July 21). *Bocah SD Korban Perundungan di Tasikmalaya Meninggal, Praktisi Ungkap Dampak Kekerasan Siber*. Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2022/07/21/110054478/bocah-sd-korban-perundungan-di-tasikmalaya-meninggal-praktisi-ungkap-dampak?page=all>
- Yulieta, F. T., Syafira, H. N. A., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(8), 257–263. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i8.298>

