

DAFTAR PUSTAKA

- Ach Fawidi, P. S. P. (2021). *Beredar Video Mesum 4 Laki - Laki dan 1 Siswi SMP di Buleleng Bali*. Kompas.Com. https://regional.kompas.com/read/2021/12/13/135322578/beredar-video-mesum-4-laki-laki-dan-1-siswi-smp-di-buleleng-bali-polisi?utm_source=chatgpt.com
- 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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126–5135. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639>
- Ayu, H., Dwi, Y., & Surakarta, I. B. (2024). Analisis Hukum Tentang Cedera Seks Verbal Di Indonesia 1-2. *Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(3), 1460–1469.
- Budiman, I. A. (2025). Implementasi Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg pada Pendidikan Fiqh. *Locus*, 4(10), 2662–2670. <https://locus.rivierapublishing.id/index.php/jl%0AImplementasi>
- Dewi Mulyana, Atma Murni, & Sehatta Saragih. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT*. 3031–5581(November 2023), Sukoharjo.
- Eodytha, P., Purnomo, A., Gede, I., Sindu, P., Wayan, P., & Suyasa, A. (2024). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman*. 13(1), 9–20. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/71144/28420>
- Fatimah, S. (2022). Dampak Pornografi Terhadap Perkembangan Perilaku Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Putri Hijau*, 2(2), 49–52. <https://doi.org/10.36656/jpmph.v2i2.824>
- Febriyanti, Vina; Sunarsih, D. M. (2024). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gede Doa Restuadi Darma1, I Gede Partha Sindu2, P. W. A. S. P. (2024). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH BARONG BRUTUK DI DESA TRUNYAN*. 13, 191–203.
- Gregory, R. J. (2015). Psychological testing: History, principles, and applications Boston, MA: Pearson. In *Global Edition*.
- Haikal, F., Kesiman, A., & Suyasa, A. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series “Bullying.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(2), 149–158.
- Hanafiah, M. (2024). Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan. *Ameena Journal*, 2(1), 75–91. <https://doi.org/10.63732/aj.v2i1.54>

- Hapsari, P., Ds, S., & Ds, M. (2024). *Digital Storytelling in the Era of TikTok and Short-From Video Content*.
- Indonesia, K. P. A. (2025). *Maraknya Konten Pornografi Anak, KPAI Desak Orang Tua Waspada dan Berperan Aktif*. Humas KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/maraknya-konten-pornografi-anak-kpai-desak-orang-tua-waspada-dan-berperan-aktif>
- Indrasuari, P., Agustini, K., & Mertayasa, E. (2024). *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama*. 13, 98–109.
- KPAI, H. (2024). *Papararan Konten Pornografi Dapat Menyebabkan Anak Terlibat Dalam Kekerasan Seksual*. KPAI. https://republika.co.id/search/v3/?q=Papararan+konten+Pornografi+Dapat+menyebabkan+anak+terlibat+Dalam+alam++Kekeraskerasn+SeksuSeksua&search_t
- Kurniansyah, A., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Subawa, B. (2023). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 200–211.
- Lase, F. (2023). Pengaruh Layanan Konseling Klasikal Strategi BMB3 dan Edukasi Pencegahan Bahaya Pornografi di Era Digital terhadap Perilaku Positif Terstruktur Anak. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4400–4408. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1568>
- Liza, W. R., & Guspatni. (2024). Desain Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Augmented Reality pada Konsep Kimia untuk Fase E Kimia SMA / MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 32364–32376. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18354>
- Made Ardi Sudipta, Dewa Gede Hendra Divayana, I. G. P. S. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan Di Desa Tukadmungga. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(Vol 12, No 2 (2023)), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29357/16995>
- Made, I., Putra, A. P., Gede, I., Sindu, P., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Desa Berangbang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- Nanang Restu Pradana, M. M. (2024). *PERANCANGAN DESAIN 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MESIN PENETAS TELUR AYAM DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER*. 8(Mdlc), 42–53.
- Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, & Setiadi, G. (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 76–92.

<https://doi.org/10.51339/akademika.v3i1.310>

- Novayani, W., & Budiansyah, G. E. (2022). *Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak*. 6(1), 98–103.
- Nurdahniar, I. (2021). Analisis Tagline Merek yang Mengandung Unsur Pornografi di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 451. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1347>
- Nurvitasari, T., Hamidah, & Hamandia, M. R. (2024). Analisis Pesan Moral Pada Film Bayi Ajaib Tahun 2023. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i3.173>
- Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi gob and Friends. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02), 870–878.
- Pokhrel, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kabupaten Gorontalo Utara. *Ayan*, 15(1), 37–48. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i4.1896>
- Probosari, M. D. A., Rufi'i, & Wiyarno, Y. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Adobe Illustrator Materi Pengenalan User Interface untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan*. 16(2), 270–284. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3486>
- Putri, A., & Hernowo, A. A. (2024). *Pengaruh Konten Pornografi Terhadap Kesehatan Otak dan Mental dalam Perspektif Islam mental , di mana penelitian menunjukkan bahwa hal ini dapat meningkatkan risiko depresi , akan mengembangkan kecanduan atau mengalami perubahan neurologis yang signifikan*. 2(4).
- Raehang, K. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 4, 174–182.
- Ramayanti, D., Harmawan, T., & Fajri, R. (2021). Analisis Kadar Patchouli Alcohol Menggunakan Gas Chromatography– Mass Spectrometry (GC – MS) pada Pemurnian Minyak Nilam (Pogostemon cablin B.) Aceh Tamiang dengan Nanomontmorillonite. *Al-Kimiya*, 8(2), 68–74. <https://doi.org/10.15575/ak.v8i2.14305>
- Sari, D. P., & Isdharmawan, A. (2023). Hubungan Peran Teman Sebaya Dengan Perilaku Seksual Pada Remaja. *Conference of Health and Social Humaniora*, 1(2), 132–142. <https://prosiding.umkla.ac.id/cohesin/index.php/home/article/view/45>
- Shaleha, P. U., Sumantri, P., Hutauruk, A. F., Chandra, S., & Saragih, R. G. A. (2023). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMANegeri 11 Medan. *Education & Learning*, 3(2), 13–19. <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1034>
- Silalahi, E., & Safitri, I. (2021). Analisis Paparan Pornografi dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal*

Pendidikan Matematika, 5(1), 437–447.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.521>

Sugiyono, D. P. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA,cv.

Sukarasa, M. D., Bagus, I., Pascima, N., Gede, I., & Subawa, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Simulasi 3D Tata Surya Untuk Anak – Anak Sekolah Dasar Lab Undiksha Kelas Vi. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 13(1), 21–31. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/74912>

Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 128–136. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>

