

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. R. (2019, November). Faktorfaktor yang mempengaruhi *Cyberbullying* pada remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 398403).
- Afriyeni, N. (2017). Perundungan maya (Cyber Bullying) pada remaja awal. *Jurnal Psikologi Insight*, 1(1), 2539.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 1923.
- APJII. (2020). Hasil Survei Profil Internet Indonesia. <https://apji.or.id/content/read/39/521/LaporanSurveiInternetAPJII20192020Q2> (diunggah 09 November 2020).
- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*. Peachpit Press. Amerika.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. Ney York: Longman.
- Carra, E., Santoni, C., & Pellacini, F. (2019). Grammarbased procedural animations for motion graphics. *Computers & Graphics*, 78, 97–107
- Chadwick, S. (2014). *Impact of Cyberbullying, building Social and Emotional Resilience in School*. New York: Springer.
- CNN Indonesia. (2022). 76,8% Warga RI sudah Pakai Internet, Tapi banyak PRnya. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/2022012014224937309046/768wargarisudahpakaiinternettapibanyakprnya#:~:text=Jakarta%2C%20C%20NBC%20Indonesia%20%2D%20Pada%20Januari,semakin%20intensif%20dalam%20menggunakan%20internet>. (diunduh 20 January 2022).
- Dwipayana, N. L. A. M., Setiyono, S., & Pakpahan, H. (2020). *Cyberbullying Di Media Sosial*. *Bhirawa Law Journal*, 1(2), 6370.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 111.
- Fauzi, M. F., & Wibowo, T. S. (2021). Perancangan Video Animasi 2d “Metamorfosis Katak” Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Information System Journal*, 4(2), 713.

- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Karyanti, M. P., & Aminudin, S. P. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Penerbit KMedia.
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7).
- Maheswari, S. P. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Konsep Diri Dengan *Cyberbullying* Remaja (Doctoral dissertation, UNIKA Soegijapranata).
- Malihah, Z., & Alfiasari, A. (2018). *Cyberbullying* Pada Remaja Dan Kaitannya Dengan Kontrol Diri Dan Komunikasi Orang Tua. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 11(2), 145156.
- Nursalim, Mochhamad. 2012. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Akademia.
- Mutma, F. S. (2019). Deskripsi Pemahaman *Cyberbullying* Di Media Sosial Pada Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 165182.
- Pandie, M. M., & Weismann, I, Th. J. (2016). Pengaruh *Cyberbullying* di media sosial terhadap reaktif sebagai pelaku maupun sebagai korban *Cyberbullying* pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1): 4362
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). *Measuring Cyberbullying: Implications for research*. *Aggression and Violent Behavior*, 23, 6974.
- Pratiwi, Z., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Terjadi *Cyberbullying* Di Smp Muhammadiyah 1 Bambanglipuro. *Jurnal ABKIN Jawa Tengah*, 2(2).
- Prasetya, A. F., Wibowo, M. E., & Purwanto, E. (2021). The Positive Impact From Group Counselling With Cognitive Behaviour (GCCB) To Stress About *Cyberbullying* Conditions. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(10), 33483355.
- Rahmadini, S., & Rahmi, U. (2022). Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan ELearning. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(1), 4254.

- Randa, N. L., & Anshor, A. S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Kelas V SD Negeri 101933 Perbaungan. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 8797.
- Sakban, A., Sahrul, S., Kasmawati, A., & Tahir, H. (2018). Tindakan bullying di media sosial dan pencegahannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 2(3).
- Sasongko, T. B., & Widajati, W. (2020). Media *Motion Graphic* Video Dalam Pembelajaran *Self Care* Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(1).
- Sudjana, Nana. 2001. Media Pembelajaran (Pembuatannya dan Penggunaannya). PT Remaja Rosdakarya, Bandung, Indonesia.
- Syam, A. A. (2015). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Cyberbullying* (Doctoral dissertation).
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus *Cyberbullying* bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(2), 131146.
- Trisca, A. E. (2021). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Android Sebagai Layanan Dasar Dalam Memberikan Pemahaman Tentang Seks Bebas Pada Remaja (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang (Doctoral dissertation) Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Utami, A. S. F., & Baiti, N. (2018). Pengaruh media sosial terhadap *Cyberbullying* pada kalangan remaja. *CakrawalaJurnal Humaniora*, 18(2), 257262.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201208.