

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Adrian, K. (2023, July 25). 9 Penyebab Bullying dan Cara Mencegahnya. Alodokter. Retrieved November 18, 2024, from <https://www.alodokter.com/9-penyebab-bullying-dan-cara-mencegahnya>
- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). *BUKU AJAR PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus Kudus.
- Akmal, F. (2024, May 22). 45 Persen Remaja di Indonesia Jadi Korban Cyberbullying, Ini Contoh Kasus Yang Terjadi. Radar Solo. Retrieved November 19, 2024, from <https://radarsolo.jawapos.com/pendidikan/844678168/45-persen-remaja-di-indonesia-jadi-korban-cyberbullying-ini-contoh-kasus-yang-terjadi>
- Ananta, A., & Suhadianto. (2021). *Stop Bully*. Untag Surabaya Press.
- Arifin, M. I. (2024, Oktober 9). Fenomena Ngomong Kasar di Kalangan Remaja Saat Ini. <https://www.kompasiana.com/mlhmrfn/67069ed1ed6415082b3b51f2/fenomena-ngomong-kasar-di-kalangan-reamaja-saat-ini>
- Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 14(1). <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>
- Asalnaije, E., Bete, Y., Manikin, M. A., Labu, R. A., Tira, S. A. D., & Lian, Y. P. (2024, Juli 30). Bentuk-Bentuk Cyberbullying Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12471>
- Azman, H., Azmi, M. N. L., & Ali, H. M. (2019). *IMPoliteness study on swearing as a new youths' culture: A status quo verdict*. <https://www.researchgate.net/publication/338124171>
- Badan Pusat Statistik. (2025). *Potret masalah perilaku dan emosional di Indonesia: Siapa yang paling rentan?* (Cerita Data Statistik untuk Indonesia, Volume 2, Nomor 6). Direktorat Analisis dan Pengembangan Statistik. <https://www.bps.go.id>

- Badan Statistik Kota Bandung. (2024, Maret 6). *Penduduk Kota Bandung Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)*, 2024. Badan Pusat Statistik Kota Bandung. <https://bandungkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODUjMg%3D%3D/penduduk-kota-bandung-berdasarkan-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>
- BARAKA. (2024, Januari 15). *Upaya Pemerintah Dalam Menangani Ancaman Cybercrime di Era Digital*. Retrieved Februari 24, 2025, from <https://baraka.uma.ac.id/upaya-pemerintah-dalam-menangani-ancaman-cybercrime-di-era-digital/#:~:text=Pemerintah%20dan%20Cybercrime%20di%20Indonesia,t eknologi%20untuk%20memerangi%20kejahatan%20siber>.
- Bayu, G. W., Bangun, S. I. B., Aryawinata, K. S., Suputra, I. P. E., Kumara, P. Y. M. E., & Wardani, G. A. D. S. (2024). *EPeLY (EDUKASI PEDULI BULLYING)* (A. Masruroh, Ed.). WIDINA MEDIA UTAMA.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006, Januari). Qualitative Research In Psychology. *Using Thematic Analysis in Psychology*, (3), 77-101. 10.1191/1478088706qp063oa
- Cavallari, B., Heldberg, J., & Harper, B. (1992). Adventure games in education: A review. *Australasian Journal of Educational Technology*, 8(2). <https://doi.org/10.14742/ajet.2254>
- Dian, R. (2024, August 20). *Ini Sanksi Pidana bagi Pelaku Bullying di Lingkungan Pendidikan | Narasi TV*. Narasi Tv. Retrieved November 19, 2024, from https://narasi.tv/read/narasi-daily/sanksi-bagi-pelaku-bullying#google_vignette
- Dwipayana, N. L. A. M., Setiyono, & Pakpahan, H. (2020, November 1). Cyberbullying di Media Sosial. *Bhirawa Law*, 1(2), 63-70. <https://doi.org/10.26905/blj.v1i2.5483>
- Fadila, I. (2023, July 12). *7 Dampak Bullying di Sekolah bagi Korban dan Pelaku*. Hello Sehat. Retrieved November 19, 2024, from <https://hellosehat.com/parenting/remaja/kesehatan-mental-remaja/dampak-bullying/>

- Fadli, R. (2023, November 28). *Mengenal Cyberbullying: Penyebab, Dampak, dan Cara Mengatasinya*. Halodoc. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-cyberbullying-penyebab-dampak-dan-cara-mengatasinya>
- Fatta, H. A., Maksom, Z., & Zakaria, M. H. (2019). Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions. *journal of simulation: systems, science & technology*, 19(6). <http://dx.doi.org/10.5013/IJSSST.a.19.06.41>
- Fauzi, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Utama, A. A. G. S., Zonyfar, C., Nuraini, R., Purnia, D. S., Setyawati, I., Evi, T., Permana, S. D. H., & Sumartiningsih, M. S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN*. CV. Pena Persada.
- Felice. (2024, January 10). *Inilah Dampak Positif Negatif Teknologi yang Perlu Kamu Ketahui*. Gramedia. Retrieved November 18, 2024, from https://www.gramedia.com/best-seller/dampak-positif-negatif-teknologi/#7_Penggunaan_Energi_dan_Dampak_Lingkungan
- Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*. Routledge. 10.4324/9780203794777
- Friyanto, R., & Ashadi, A. (2020). *The acquisition of swear words by students in Central Kalimantan*. <https://www.researchgate.net/publication/347187337>
- Frontiers in Education. (2025). *Profanity and Emotional Engagement in Game-Based Learning*.
- Grace, L. D. (2005). *Game Type and Game Genre*. https://www.researchgate.net/publication/262250061_Game_Type_and_Game_Genre
- Haltsonen, J. (2015). *Guide to Writing a Game Design Document*.
- Hardiyanti, K., & Indawati, Y. (2023, Maret 30). PERLINDUNGAN BAGI ANAK KORBAN CYBERBULLYING: STUDI DI KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA DAERAH (KPAID) JAWA TIMUR. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(4), 1179-1198. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i4.763>
- Herawati, N. (2024, Mei 30). CYBERBULLYING. *BOOKCHAPTER JIWA*, 1(1). <https://bookchapter.optimalbynfc.com/index.php/jiwa/article/view/17>

- mani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, M. A. (2021, April 1). PENCEGAHAN KASUS CYBERBULLYING BAGI REMAJA PENGGUNA SOSIAL MEDIA. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 2(1), 74-83. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/khidmatsosial/article/view/10433>
- Jay, T., & Janschewitz, K. (2008). The Pragmatics of Swearing. *Journal of Politeness Research*.
- Jubaidi, M., & Fadilla, N. (2020, Desember 29). PENGARUH FENOMENA CYBERBULLYING SEBAGAI CYBER-CRIME DI INSTAGRAM DAN DAMPAK NEGATIFNYA. *Shaut Al-Maktabah*, 12(2), 117-134. <https://doi.org/10.37108/shaut.v12i2.327>
- Kartika. (2024, March 12). *KPAI Terima 141 Aduan Kekerasan Anak Sepanjang Awal 2024, 35 Persen Terjadi di Sekolah* | *tempo.co*. Tempo.co. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.tempo.co/arsip/kpai-terima-141-aduan-kekerasan-anak-sepanjang-awal-2024-35-persen-terjadi-di-sekolah-78415>
- Karyanti, & Aminudin. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming* (Ngalimun, Ed.). K-Media.
- Keraf, G. (1991). *Diksi dan Gaya bahasa* (7th ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lim, V., Pangaribuan, G. E.V.A., & Salvirah. (2024, August 21). *Bullying - Pengertian, Penyebab, dan Cara Mengatasinya*. Siloam Hospitals. Retrieved November 18, 2024, from <https://www.siloamhospitals.com/en/informasi-siloam/artikel/bullying-definitions-causes-and-ways-to-respond>
- Mahendra, P. A., Hartiwiningsih, & Pratiwi, D. E. (2020). KAJIAN ETIOLOGI KRIMINAL TERHADAP KASUS CYBER BULLYING DI INDONESIA. *Hukum Pidana dan Penanggulangan Kejahatan*, 9(3). <https://doi.org/10.20961/recidive.v9i3.47417>
- Malilin, S. T. (2024, Juni 22). *Kampanye Speak Up Merupakan Upaya Pemerintah Cegah Bullying*. RRI. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.rri.co.id/daerah/773004/kampanye-speak-up-merupakan-upaya-pemerintah-cegah->

[bullying#:~:text=Kampanye%20Speak%20Up%20Merupakan%20Upaya%20Pemerintah%20Cegah%20Bullying,-Oleh:%20Sunarti%20Tasik&text=Penyediaan%20layanan%20konsultasi%20dan%20pendam](#)

- Marjun, Saroji, & Nugraha, F. (2025, Februari 19). Cyberbullying and Legal Protection for Victims in the Digital Era: A Case Study on Social Media Platforms. *HAKIM: Jurnal Ilmu Hukum dan Sosial*, 3(1), 955-973. <https://doi.org/10.51903/hakim.v3i1.2290>
- Mayeni, R., Syafti, O., & Sefrinal. (2019, Desember 31). Dampak Perkembangan Teknologi Dikalangan Remaja Dilihat dari Nilai-Nilai Karakter. 7(2). <https://doi.org/10.15548/turast.v7i2.1298>
- Milagsita, A. (2024, January 18). *Contoh Cyberbullying dan Dampaknya di Dunia Nyata, Jangan Abaikan!* detikcom. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.detik.com/jateng/berita/d-7147884/contoh-cyberbullying-dan-dampaknya-di-dunia-nyata-jangan-abaikan>
- Nugraheni, P. D. (2021, Maret 1). The New Face of Cyberbullying in Indonesia: How Can We Provide Justice to the Victims? *Indonesian J. Int'l Clinical Leg. Educ. (March, 2021)*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/ijicle.v3i1.43153>
- Nugroho, S., Nasution, D. N., & Ayuningtyas, F. (2023). *A psycholinguistic analysis of profanity utterances by Generation Z in Pekanbaru*. Universitas Islam Riau. <https://repository.uir.ac.id/22904>
- Panggabean, A. D. (2024, Mei 29). Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Parwitasari, T. A., Supanto, S., Ismunarno, I., Fitriono, R. A., & Budyatmojo, W. (2024, Oktober 20). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA DI INDONESIA. *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, 15(2), 66-85. <https://doi.org/10.31764/jmk.v15i2.25330>
- Penazzo, D. (2019). 2D Game Development: From Zero To Hero.
- Pratama, K. R. (2022, Oktober 15). *Kominfo Klaim Industri Game di Indonesia Semakin Moncer*. Retrieved Maret 16, 2025, from

<https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/kominfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer>

- Prayogo, R., & Rosando, A. F. (2023, Juni 20). Korban Cyberbullying Anak sebagai Korban dalam Pemberitaan Media. *Harmonization : Jurnal Ilmu Sosial, Ilmu Hukum, Dan Ilmu Ekonomi*, 1(2).
<https://jurnal.erapublikasi.id/index.php/HN/article/view/336>
- Psychological Science. (2012). *The Science of Swearing*.
- Putra, H. R. (2024, March 12). KPAI Terima 141 Aduan Kekerasan Anak Sepanjang Awal 2024, 35 Persen Terjadi di Sekolah | *tempo.co*. Tempo.co. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.tempo.co/arsip/kpai-terima-141-aduan-kekerasan-anak-sepanjang-awal-2024-35-persen-terjadi-di-sekolah-78415>
- Rahadiano, I. D. (2021, Oktober 12). Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 49-65. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.37405>
- Rahadiano, I. D., Deanda, T. R., & Mario. (2022, April 29). Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(1), 28-41. <https://doi.org/10.17509/jpp.xxx.xxxxx>
- Rhamadhan, M. G. (2023, Oktober 10). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA BENGKULU*. Retrieved November 17, 2024, from <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/1958>
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020, Desember 30). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2). <https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.3704>
- Rumbay, L. R. F. (2017, September). TINDAK PIDANA CYBERBULLYING DALAM MEDIA SOSIAL MENURUT UU NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. 5(7), 142-150.
- Saputro, I. (2023, September 23). *7 Dampak Bullying bagi Psikologis Korban dan Pelaku*. KlikDokter. Retrieved November 19, 2024, from

<https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/dampak-bullying-korban-dan-pelaku>

Schell, J. (2008). *The art of game design*. Taylor & Francis.

Seknun, A. Z., Valentino, A., Apriana, D., Indira, F. R., Cahyadi, I., Lestari, I. J., Ibrahim, M. M., Alkahfi, R. A., Oktaviani, T., & Andari, T. P. (2023, Januari 05). Abdi Jurnal Publikasi. *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN INTELEKTUAL GENERASI MUDA DI PESANTREN NAFIDATUNNAJAH*, 1(Vol. 1 No. 3 (2023): Januari), 327-332. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/81>. Retrieved November 17, 2024, from <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/81/66#:~:text=Selain%20itu%2C%20media%20digital%20juga,dan%20relevan%20dengan%20bidang%20pendidikan>.

Sholekhah, U. (2024, June 5). *DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA BAGI PELAJAR – Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Retrieved November 18, 2024, from <https://pgmi.unuha.ac.id/index.php/2024/06/05/dampak-positif-dan-negatif-sosial-media-bagi-pelajar/>

Steinkuehler, C. A. (2006). Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1(1), 97-102. <https://doi.org/10.1177/1555412005281911>

Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499-520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>

Sumarlin, R., Aulia, R., & Anggraini, D. N. (2021, Januari 11). DAMPAK USER INTERFACE TERHADAP USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KESEHATAN BERBASIS WEB. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 6(1), 106-131. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/2724#>

Tojiri, Y., Putra, H. S., & Nur Faliza. (2023). *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, dan Analisis Data* (T. Yuwanda, Ed.). Takaza Innovatix Labs.

UNICEF. (2020). *Apa itu cyberbullying dan bagaimana menghentikannya? - UNICEF Indonesia*. Unicef. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>

- Utami, M. R. (2025, February 11). *[OPINI] Normalisasi Bahasa Kasar di Kalangan Remaja*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/opinion/social/opini-normalisasi-bahasa-kasar-di-kalangan-remaja-01-93c1h-j9vvrl>
- Wijayanto, X. A., Fitriyani, L. R., & Nurhajati, L. (2019). *Digital Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital*. Lembaga Penelitian, Publikasidan Pengabdian kepada Masyarakat London School of Public Relations Jakarta. <https://doi.org/10.37535/20120190100>
- Willard, N. (2007, September). Cyberbullying, Cyberthreats & Sexting: Responding to the Challenge. *Center for Safe and Responsible Internet Use*.
- Zuanda, N., Rokiyah, R., Dini, R., & Alrefi. (2024, Maret 24). TREN PENELITIAN CYBERBULLYING DI INDONESIA. *EDU RESEARCH*, 5(1). <https://doi.org/10.47827/jer.v5i1.153>