

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Jumal. 2018. "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)." *Jurnal Analisis Isi* 5(9): 1–20. https://www.academia.edu/download/81413125/DesainPenelitianContentAnalysis_revisedJumalAhmad.pdf.
- Alamsyah, Toyibanni. 2022. "Analisis Isi Kekerasan Fisik Dan Psikologi Dalam Film Ayat-Ayat Cinta 2."
- Al Amin, Muchammad, and Dwi Juniati. 2017. "KLASIFIKASI KELOMPOK UMUR MANUSIA BERDASARKAN ANALISIS DIMENSI FRAKTAL BOX COUNTING DARI CITRA WAJAH DENGAN DETEKSI TEPI CANNY." *Jurnal Ilmiah Matematika* 2: 1–10.
- Arafat Yasser Gusti. 2018. "Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis Gusti Yasser Arafat UIN Antasari Banjarmasin." *Jurnal Alhadrah* 17(33): 32–48. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id>.
- Araujo, Losa Lusiano, Indra Asrianto, Dede Kurniawan, Lonang Febyan Dula, Edi Raharjono, Nasser Khaled, Kepolisian Republik Indonesia, Sespim Lemdiklat Polri, and Game Online. 2024. "Analisis Dampak Game Online Bagi Kehidupan Sosial Pada Masa Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak." *Ikraith-Humaniora* 8(2): 246–52.
- Ashari, Rizqi Ganis. 2015. "Analisis Konten Seks Dalam Affectionate Game Di Situs Girlsgogames.Co.Id__." 13(3): 1576–80.
- Aula, Sulaiman, Hendri Ahmadian, and Basrul Abdul Majid. 2020. "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya." 4: 21–28.
- Baqiah, Suhanul, and Nova Nurul As-syifa. 2022. "Kekerasan Dalam Film Dan Games Pada Pendidikan." 7(2).
- Bernolian, Dion, Stevy Arta Meilia, Andini Salsabila, Selfi Lestari, and Winda Agustina. 2025. "PENGARUH KONTEN SENSITIF DI GAME SAKURA SCHOOL SIMULATOR TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI BAWAH UMUR."
- Candra Susanto, Primadi, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Soehaditama, and Nuraeni Nuraeni. 2024. "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)." *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3(1): 1–12. doi:10.38035/jim.v3i1.504.
- Dewi, Puput Yunita. 2020. "Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan Dalam Game Online Terhadap Sikap Agresifitas Remaja." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 11(3): 270. doi:10.31315/jik.v11i3.3807.
- Downs, Edward, and Stacy L. Smith. 2010. "Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis." *Sex Roles* 62(11): 721–33. doi:10.1007/s11199-009-9637-1.
- Hadisaputra. 2022. "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 5(1): 1–14. doi:10.24252/nananeke.v5i1.26721.
- Handayani. 2020. "Bab Iii Metode Penelitian." *Suparyanto dan Rosad (2015* 5(3): 248–53.

- Henry, Samuel. 2010. *CERDAS DENGAN GAME*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indrawan, Asep, and Yaniawati. 2017. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Pustaka Cendekia.
- Jailani, M Syahrani, and Firdaus Jeka. 2023. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." 7: 26320–32.
- Jannah, Miftakul, Mahardika Darmawan, Kusuma Wardana, and Corresponding Author. 2022. "Behavioral Impact Of Imitating Online Game Sakura School Simulator." 8(1): 81–89.
- Kanta, Arnidah, Citra R. Anwar, and Rani R. Rahim. 2022. "Pengaruh Edukasi Rating Game Sebagai Media Pendidikan Terhadap Pemahaman Orang Tua Murid." *Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar*: 1–2.
- Kawung, Evelin J R. 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." 3(1): 1–11.
- Krippendorff, Klaus. 2004. 31 *Physical Review B Content Analysis : An Introduction to Its Methodology*. doi:10.1103/PhysRevB.31.3460.
- Kristiana, Trias Pando. 2019. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta *Analisis Isi Kekerasan Dalam Film The Night Comes For Us*.
- Kumparan.com. (2022, 21 Januari). Hati-hati Main Game Sakura Simulator School, Ada Aktivitas Mandi dan Pornografi. Diakses pada 25 Februari 2025, dari <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/hati-hati-main-game-sakura-simulator-school-ada-aktivitas-mandi-dan-pornografi-1xLpRsaqR9n>
- Lase, Famahato, and Noibe Halawa. 2022. "Menjaga Dan Mendidik Anak Di Era Digital Terhadap Bahaya Pornografi." 1(1): 57–68.
- Malang Times.com. (2024, 31 Maret). Heboh Keluhan Warganet Soal Game Sakura yang Dimainkan Anak, Ada Adegan Berhubungan Badan. Diakses pada 23 Oktober 2024, dari <https://www.malangtimes.com/baca/309236/20240330/084300/heboh-keluhan-warganet-soal-game-sakura-yang-dimainkan-anak-ada-adegan-berhubungan-badan>
- Masso, I C. 2017. "This Is for the Record: A Case for Video Recording as a Unified Method of Data Collection for the Academic Study of PC Games." https://www.researchgate.net/profile/Isamar_Carrillo_Masso/publication/233642604_Developing_a_methodology_for_corpus-based_computer_game_studies/links/5c01526345851523d1560e42/Developing-a-methodology-for-corpus-based-computer-game-studies.pdf.
- Nata, Vincent Ferian, Andrian Dektisa H, S Sn, M Si, Aniendya Christianna, S Sn, M Med Kom, and Jalan Siwalankerto. "Perancangan Video Motion Graphic Tentang Pentingnya Rating Dalam Video Game Bagi Orangtua Abstrak." : 1–8.
- Niemann-Len, Julia, Anja Dittrich, and Jule Scheper. 2023. "Coding Quality in Manual Content Analysis: An Exploration of Coder Characteristics and Category Types for Crowdworkers and Student Coders." *Studies in Communication and Media* 12(4): 327–53. doi:10.5771/2192-4007-2023-4-327.

- Pratama, Bayu, Azizun Illahi, Muhammad Pratama, Choiria Anggraini, and Dessanti Ari. *METODE ANALISI ISI*.
- Purbandari, Balqis Nadya. 2023. "Analisis Isi Film Lucky Kuswandi: Sebuah Tinjauan Bentuk Kekerasan Seksual Dalam Film 'Dear David.'" *Jurnal Cahaya Mandalika*: 1271–81.
- Puspita, Birgita B, and Paulus A Edvra. "Eksplorasi Elemen Digital Storytelling Dalam Konten Gaming Youtube Kids." : 75–105.
- Rasyid, Anuar. 2022. "Metode Penelitian Komunikasi." *Simbiosis Rekatama Media* 1: 203.
- Risyanto, Diki, and Juju Juandi. 2022. "Diskriminatif Kesantunan Berbahasa Tuturan Youtuber Game Online Mobile Legend." *Diksatrasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6(2): 206. doi:10.25157/diksatrasi.v6i2.7808.
- Sabira, Ellen Zarah, Syafrida Nurrachmi Febriyanti, Article Info, and Article History. 2024. "Analisis Wacana Digital Sensualitas Pada Konten Sakura School Simulator d Alam Kanal Youtube It ' s Nelfa." 7(Socialblade 2023): 4884–92.
- Santoso, Pitoewas, Adha. 2013. "PENGARUH UNDANG - UNDANG NOMOR 23 TAHUN 2002 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK TERHADAP POLA DIDIK GURU DI SMP NEGERI 1 PADANGRATU KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN 2013." : 1–15.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. 2024. "Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." 9: 2721–31.
- Sulasri. 2020. "Pengaruh Aktivitas Bermain Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa." : 18–31.
- Suriani, Nidia, Risnita, and M Syahran Jailani. 2023. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." 1: 24–36.
- Tanjung, Mahardika Abdi Prawira. 2011. "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah." *Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 5(3): 1–4.