

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M., & Febriyanti, S. N. (2023). Iklan Digital: Pornomedia dan Konten Seksualitas. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2336-2345. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1855>
- Anggraini, T. & Maulidya, E. (2020). Dampak Paparan Pornografi Pada Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.3 No.1 (2020) 45-55. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/6546>
- APJII. (2024, Februari). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-araujoindonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ashari, R. G., Pradekso, T., Ulfa, N. S., & Setyabudi, D. (2015). Analisis Konten Seks dalam Affectionate game di Situs Girlsogames.co.id. *Skripsi.. Interaksi Online*, 3(4). Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/9279>
- Arifin,H.S., Fuady, I., Kuswarno, E. (2017). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* Vol. 21 No.1, hal 88-101 <https://media.neliti.com/media/publications/123770-ID-none.pdf>
- Bryant, A., & Levine, P. (2015). Kid Appeal: An exploration of children's favorite digital games, how they select them, and why they engage with them. Retrieved from <https://www.scribd.com/doc/274334646/PlayScience-Kids-Apps-and-Digital-Media>
- Christina Sterbenz. 2015. Here's who comes after Generation Z and they'll be the most transformative age group ever. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/generation-alpha-2014-7-2?IR=T>
- Cadet, Lyne. (2024, April). 36 Statistik Minecraft yang Menakjubkan (2024). <https://www.hostingadvice.com/how-to/minecraft-statistics/>
- Databoks. (2023, September). Mayoritas Pengguna Internet di Indonesia Berasal dari Kelompok Usia Pekerja. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/06/mayoritas-pengguna-internet-di-indonesia-berasal-dari-kelompok-usia-pekerja>

- Datareportal. (2019, Januari). Datareportal.com. Digital 2019:Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, Hery., Raharjo., Santoso. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial. Vol 2 no 2 hal 178-186. <https://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/view/26235/12729>
- Fadli, Rizal. (2021, Oktober). Tahap Perkembangan Anak Usia 10-12 Tahun. <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-10-12-tahun>
- Fatmawati, & Nurpiana. (2018). Pengetahuan Orang Tua Tentang Pendidikan Seks Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Iqra*, 6(2), 77–83.
- Febrianti, S.N. (2023). Anak muda, youtube dan Digital Labour kajian audience di era post televisi. Jakarta: Prenada.
- Gunawan, R. A. D. A., Sugiarta, I. N. G., & Karma, N. M. S. (2021). Penyebaran Iklan pada Media Elektronik yang Memuat Konten Pornografi. *Jurnal Interpretasi Hukum*, 2(2), 261–267. <https://doi.org/10.22225/juinhum.2.2.3421.261-267>
- Hale, M. (2022). Book Review. EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership. Vol. 3 No.2 hlm: 240-245. <https://stak-pesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead/index>
- Handayani, F., Maharani, R., Desyandri., Irdamurni. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol 6 no 2. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4244>
- Halodoc. (2021, Oktober). Tahap Perkembangan Anak Usia 10-12 Tahun. Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-10-12-tahun>
- Harjono, H. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, volume 8 nomor.
- Hapsah, M. (2013). Journal of Ethics and Character. *JURNAL ETIKA DAN PEKERTI*, 1(2), 77–92. www.unmabanten.ac.id
- Hazizah, N, & Ismaniar. (2020). Teacher's Strategies Inpreparing Online Learning Digital Media For Developing Children's Literacy Skills. *Journal Of Nonformal Education*.

- Ismiulya.F, Diana R., Na'imah, Siti N., dkk. (2022). Analisis Pengenalan Edukasi Seks pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* vol 6 Issue 5 (2022) Pages 4276-4286. DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2582
- Jalaludin Rakhmat, (2004). Psikologi komunikasi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam. (Jakarta: Kencana). Hal 110
- Kafai, Y. B., Fields, D. A., & Cook, M. S. (2010). Your Second Selves Player Designed Avatars. *Games and Culture*, 5(1), 23-42
<https://doi.org/10.1177/1555412009351260>
- Khoironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. Universitas Hamzanwadi Zaman Keemasan., 2(01). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>.
- Kondrat, Xeniya. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?. *JOURNAL OF COMPARATIVE RESEARCH IN ANTHROPOLOGY AND SOCIOLOGY*. Volume 6. 171 – 193.
- Kraeng, Felianus (2023) Persepsi Khalayak Pada Tayangan Video Musik Rio Adiwardhana Di Youtube (Survey Pada Subscriber). Diploma thesis, Universitas Nasional.
- Kumoro, N. L. (2017). Skripsi. REPRESENTASI SENSUALITAS KARAKTER PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE (Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game Online DOTA 2).
- Kurniawati,L., Utama, Abdul.A., Dampak Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Negatif Anak (Studi Kasus pada SDN 2 SUMBAWA). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)* Vol. 6, No. 2 Maret 2022 DOI: 10.36312/jisip.v6i1.3154/
- Kurniawati,N., (2019).Tugas Perkembangan Pada Anak. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research* vol 3 no 2, pp. 83–90.
https://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling/article/view/570/300
- Lane, H., Yi, Sherry. (2017). Playing with virtual blocks: Minecraft as a learning environment for practice and research. *Cognitive Development in Digital Contexts* (pp.145-166). DOI:10.1016/B978-0-12-809481-5.00007-9
- Livingstone, S., Lansdown, G., & Third, A. (2017). The case for a UNCRC General Comment on Children's Rights and Digital media.

- McCrindle. M., Fell, A., Buckerfield, S.(2021). Generation Alpha. Australia. Hachette Australia.
- Menkopolhukam. (2024, April) Menko Polhukam : Pemerintah Bentuk Satgas Penanganan Pornografi Anak diakses dari <https://polkam.go.id/menko-polhukam-pemerintah-bentuk-satgas-penanganan-pornografi/>
- Nahriyah, S. (2017). Tumbuh kembang anak di era digital. Risalah, 4(1), 65-74.
- Noor, F., Mumpuni, R., (2020). PENDAMPINGAN IBU BEKERJA TERHADAP PENGGUNAAN YOUTUBE. Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi Vol. 12, No. 1, Maret 2020 DOI: [10.23917/komuniti.v12i1.10070](https://doi.org/10.23917/komuniti.v12i1.10070)
- Novianti. R, Hukmi, Maria. I. , (2019). Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial) Vol. 8. No. 2(65-70)
[.https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/7667/6475](https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/7667/6475)
- Oktarisma.S., Neviyarni., Murni.I (2021). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol 5 no 2 Halaman 2527-2530.
- Rahman, A. F. & Sahayu, W. (2023). The Analysis of Youtube Gaming Content Impact on Childrens' Devolepment. Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 26(2), 436-447.
<https://doi.org/10.24252/lp.2023v26n2i15>
- Rahayu. D. (2022). Pentingnya Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. Perpustakaan Universitas Jambi. Diakses dari <https://librarynew.unja.ac.id/pentingnya-pendidikan-seks-pada-anak-usia-dini-di-era-digital/>
- Ramadhiasari, Dwi. (2022). Menganalisis Informasi pada Game Online Minecraft dalam Pendidikan dan Pembelajaran Ilmiah. Jurnal PETISI, Vol.03, No.02.
<https://unimuda.ejournal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/2334/1103>
- Peraturan.go.id.(2023). Peraturan Pemerintah Nomor 40 Tahun 2011 Tentang Pembinaan, Pendampingan, dan Pemulihan Terhadap Anak yang Menjadi Korban Atau Pelaku Pornografi. <https://peraturan.go.id/id/pp-no-40-tahun-2011>
- Putri.V.M. (2023, Oktober). Minecraft Laku 300 Juta Copy, Jadi Game Terlaris Sepanjang Masa. Detikinet. Diakses dari <https://inet.detik.com/games->

- [news/d-6992555/minecraft-laku-300-juta-kopi-jadi-game-terlaris-sepanjang-masa](https://www.detik.com/jabar/berita/d-6992555/minecraft-laku-300-juta-kopi-jadi-game-terlaris-sepanjang-masa)
- Setiaji, D. (2023). Minecraft Telah Terjual Lebih dari 300 Juta Copy, Baru GTA V yang Angkanya Paling Mendekati. Teknoplay.id. <https://www.teknoplay.id/game/71910527917/minecraft-telah-terjual-lebih-dari-300-juta-copy-baru-gta-v-yang-angkanya-paling-mendekati?page=2>
- Siregar, T.A & Arviani, H. (2023). Persepsi Remaja Terhadap Aspek Pornografi Dalam Konten *Alternate Universe* (Au) 21+ Akun Twitter @Caxxxsa. NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial vol 10 no 9. Hal 4156-4163. DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/jips.v10i9.2023.4156-4163>
- Suryani, R. ., & Hazizah, N. . (2023). Pola Asuh Orangtua dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak di Era Teknologi di Nagari Aia Manggih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4790–4797. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5995>
- Tampubolon, S., Dirgantara, P. (2023). PENGARUH KONTEN YOUTUBE OURA GAMING TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI MOBILE LEGENDS. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial dan Informasi* Volume 8. No. 4 hlm 684-694
- Tim detikInet. (2023, Oktober). Minecraft Jadi Game Terlaris Sepanjang Masa. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6992972/minecraft-jadi-game-terlaris-sepanjang-masa>
- Trinh, Long. (2013). Masculinity In The Virtual World Of Video Game : A Question Of Agency. UR Scholarship Repository. Paper 7.
- Tripamungkas, C. (2023, Desember 14). Kenaikan Kasus Anak Kecanduan Gadget di RS Jiwa Surabaya Naik 20 Persen, Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jawapos.com*. Diakses dari <https://www.jawapos.com/surabaya-raya/013528343/kenaikan-kasus-anak-kecanduan-gadget-di-rs-jiwa-surabaya-naik-20-persen-tantangan-baru-orang-tua-milenial>
- Unicef data. (2020, Desember). How many children and young people have internet access at home?. <https://data.unicef.org/resources/children-and-young-people-internet-access-at-home-during-covid19/>
- Wibowo, N.O., Febriyanti, N.F. (2023). Literasi Digital Orang Tua Siswa Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Orang Tua Siswa Sekolah Dasar di Kota Surabaya Dalam Mengontrol Penggunaan Smartphone). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* vol 6, no 7. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2363>

Yusria, Bangasawan. I. (2022). Pendidikan Seks bagi Anak Usia Dini dalam Persepsi Orang tua. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* vol 6 Issue 6 (2022) Pages 7045-7057. DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.2502](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2502)