

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes & Alea. (2024) *Kunjungan deputi representatif UNICEF program pencegahan OCSEA berbasis sekolah di SMP Santa Maria Surabaya*. Diakses pada 2 Oktober 2024, dari <https://smp-sby.sanmarosujatim.sch.id/news/show/kunjungan-deputi-representatif-unicef-program-pencegahan-ocsea-berbasis-sekolah-di-smp-santa-maria-surabaya>
- Aminudin, A. (2023). *Mengenal bentuk OCSEA dan cara pencegahan*. Diakses pada 30 September 2024, dari <https://kkijateng.or.id/mengenal-bentuk-ocsea-dan-cara-pencegahan/>
- APJII. (2024). *APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. Diakses pada 2 September 2024, dari <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144 - 149. Diakses dari <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Astri, N. D., Naibaho, M. D., & Riyanto, B. (2023). Metafora dalam komunikasi mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia FKIP Unpri sebagai bahan ajar apresiasi sastra. *Journal of Education Research*, 4(3), 1308-1314. Diakses dari <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.400>
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX design: panduan, teori dan aplikasi*. Surabaya: IKADO Press.
- Benyon, D. (2019). *Designing user experience: a guide to hci, ux, and interaction design, fourth edition*. United Kingdom: Pearson Education Ltd.
- Berger, C. R., Roloff, M. E., & Roskos-Ewoldsen, D. D. (2021). *Kampanye komunikasi: Handbook ilmu komunikasi*. (Widowatie, D. S., Trans.) Yogyakarta: Nusamedia. (Karya asli diterbitkan 2011).

- Calonaci, D. (2021). *Designing User Interfaces*. India: BPB Publications.
- Dahlstrom, A. (2020). *Storytelling in design: defining, designing, and selling multivedive products..* California: O'Reilly Media, Inc.
- ECPAT, Interpol, & UNICEF. (2022). Disrupting harm in Indonesia: Evidence on online child sexual exploitation and abuse. Global Partnership to End Violence Against Children. Diakses pada 26 September 2024, dari <https://www.end-violence.org/disrupting-harm#country-reports>
- ECPAT. (2022). Darurat eksploitasi dan pelecehan seksual anak secara daring, peluncuran laporan “disrupting harm” di Indonesia. Diakses pada 25 September 2024, dari <https://ecpat.faberhost.web.id/integrasi/press-release-detail/darurat-eksploitasi-dan-pelecehan-seksual-anak-secara-daring-peluncuran-laporan-disrupting-harm-di-indonesia>
- ECPAT. (2023). Catatan akhir tahun ECPAT Indonesia 2023: Keberlanjutan perlindungan anak dari eksploitasi seksual. Diakses pada 30 September 2024, dari <https://ecpatindonesia.org/press-release-detail/catatan-akhir-tahun-ecpat-indonesia-2023-keberlanjutan-perlindungan-anak-dari-eksploitasi-seksual>
- Erickson, A., Lundell, J., Michela, E., & Pfleger, P. I. (2020). *Gamification: The students' guide to learning design and research*. Diakses pada 25 September 2024, dari <https://edtechbooks.org/studentguide/gamification>
- Gordon, K. (2022). *Using grid in interface designs*. Diakses pada 25 September 2024, dari <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media*. New York: Routledge.
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2020, September 19). *Useful, Usable, and Used: Why They Matter to Designers*. Diakses pada 29 September 2024, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/useful-usable-and-used-why-they-matter-to-designers>

- Issa, T., Isaias, P. (2022). *Sustainable Design*. London: Springer.
- KemenPPPA. (2024). Kolaborasi berkelanjutan lintas sektor dan regional, kunci atasi kasus kekerasan terhadap anak. Diakses pada 25 September 2024, dari <https://www.kemenpppa.go.id/page/view/NTAxNg==>
- Kuba, R., Xu, J., Dai, C., & Ke, F. (2022). Fundamental principles of interaction: Designing user interfaces for adaptive, linear, and free-choice game navigation paths. *American Education Research Association International Conference*. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.3102/1888969>
- Kusumaningrum, & Larasati, A. (2023). *#Jagabareng dari bahaya eksploitasi dan penyalahgunaan seksual anak di ranah daring* (Skripsi). Diakses dari <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/30318>
- Landay, L. (2023). Interactivity. Dalam Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies: Second Edition*. (hlm. 243-254). New York: Routledge.
- Male, A. (2019). *A Companion to Illustration*. New York: John Wiley & Sons.
- Marisa, F., Akhirza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamifikasi) konsep dan penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*. 5(3), 219-228. Diakses dari <https://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/jointecs/article/view/1490>
- Matusitz, J. (2022). *Fundamental of public communication campaigns*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Neson-Field, K. (2020). *The attention economy and how media works*. Singapore: Pargrave Macmillan.
- United Nations Children's Fund. (2021). *Ending online child sexual exploitation and abuse: Lessons learned and promising practices in low- and middle-income countries*. New York: UNICEF.

- Pangestu, R. (2019). Penerapan kampanye sosial dalam desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(2). 159-165. Diakses dari <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Ruswandi, P. U., Hartoyo, & Najib, M. (2021). Attention, interest, search, action, and share (aisas) alaysis of zomato promotion effectiveness. *Binus Business Review*, 12(2), 177-188. Diakses dari <https://doi.org/10.21512/bbr.v12i2.6676>
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (20223). *Interaction design: beyond human-computer interaction, 6th edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc..
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2019). *Designing interface, 3rd edition*. California: O'Reilly Media, Inc.
- Ong, F. V., & Hartanto, D. D. (2022). Analisis penerapan teori model aisas pada praktek pembuatan campaign imlek 2022 bca. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(5). Diakses dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12279/10765>
- Wangsa, C. P., Hadiwijoyo, S. S., & Simanjuntak, T. R. (2024). Kerjasama unicef dengan dp3appkb surabaya dalam mencegah online child sexual exploitation and abuse (ocse) tahun 2023. *Jurnal Niara*. 17(2). 381-394. Diakses dari <https://doi.org/10.31849/niara.v17i2.22941>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2020). *For the win: the power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact*. Philadelphia: Wharton School Press.
- Winata, R., & Setiawan, L. (2022). Hingga juni, 7.842 anak alami kasus kekerasan MPR dorong tingkatkan perlindungan di era digital. Diakses pada 2 September 2024, dari <https://nusantaraterkini.co/hingga-juni-7842-anak-alami-kasus-kekerasan-mpr-dorong-tingkatkan-perlindungan-di-era-digital>