

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J., Kaur, K., & Weerakkody, N. (2023). *Public relations campaign: Beginner's guide*. Penerbit USM.
- Berger, C. R., Roloff, M. E., & Roskos-Ewoldsen, D. R. (2021). *Teori komunikasi nonverbal tentang adaptasi interaksi*. Nusa Media.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland & Company Inc. Publishers.
- Christin, M., Obadiyah, A. B., Ali, D. S. F. (2021). *Transmedia storytelling*. Syiah Kuala University Press.
- Destrity, N. A., et al. (2024). *Social marketing: Teori dan praktik di Indonesia*. Universitas Brawijaya Press.
- Garver, S., Adamo-Villani, N., & Dib, H. (2018). The impact of visual style on user experience in games. *EAI Endorsed Transactions on Game-Based Learning*, 4(15). 3. <https://doi.org/10.4108/eai.5-1-2018.153535>
- Hakim, L., Septiana, E., Ambil, J. D. F., & Rohimah, A. (2024). Kampanye pendidikan seksual pada anak di media sosial (analisis wacana kritis pada akun instagram @taulebih.id). *PROMEDIA, (PUBLIC RELATION DAN MEDIA KOMUNIKASI)*, 10(1), 57-79.
- Harsari, R. N., et al. (2024). *Dasar-dasar desain grafis: Teori dan panduan dasar bagi pemula*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Heryanto, G. G. (2019). *Panggung komunikasi politik: Dilema antara idealitas dan realitas politik*. IRCiSoD.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2024). *Peta persebaran jumlah kasus kekerasan menurut provinsi, tahun 2025*. SIMFONI-PPA. Diakses pada 10 Oktober 2024 dari <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. (n.d.). *Usia SMP adalah masa transisi pengokohan karakter*. Diakses pada 10 Oktober 2024 dari <https://www.kemenkopmk.go.id/usia-smp-adalah-masa-transisi-pengokohan-karakter>
- KPAI (2023). *Catatan pengawasan perlindungan anak di masa transisi pandemi; pengasuhan positif, anak Indonesia terbebas dari kekerasan*. Komisi

Perlindungan Anak Indonesia. Diakses pada 10 Oktober 2024 dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/catatan-pengawasan-perlindungan-anak-di-masa-transisi-pandemi-pengasuhan-positif-anak-indonesia-terbebas-dari-kekerasan>

Kreyzschmar, M., & Raffel, S. (2023). *History and allure of interactive visual novels*. Bloomsbury Publishing.

Lindsay, F. (2015). *The seven pillars of storytelling*. Sparkol Books.

Mamis, S., et al. (2023). *Dasar-dasar desain komunikasi visual (dkv) panduan lengkap untuk memasuki dunia kreatif visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Marbun, S. M., & Stevanus, K. (2019). Pendidikan seks pada remaja. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika*, 2(2), 387. <https://doi.org/10.31219/osf.io/t59v8>

Pratama, D., Wardani, W. G., & Akbar, T. (2018). The visual elements strength in visual novel game development as the main appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). *Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.

Siswanto, R. A. (2023). *Desain grafis sosial*. PT. Kanisius.

Sugiyama, K., & Andree, T. (2010). *Dentsu way*. McGraw-Hill Professional Publishing.

Supit, E., Pantow, A., Karamoy, P., & Y Aditama, M. H. (2023). Kurangnya sex education karena persepsi-persepsi negatif di lingkup masyarakat. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(1), 101. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i1.4343>

UNODC (2024), UNODC Research - Data Portal - Violent and Sexual Crime. Diakses pada 10 Oktober 2024 dari <https://dataunodc.un.org/dp-crime-violent-offences>

Wajdi, F., & Arif, A. (2021). Pentingnya pendidikan seks bagi anak sebagai upaya pemahaman dan menghindari pencegahan kekerasan maupun kejahatan seksual. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 129–137. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i3.130>

Wardaya, M. (2023). *Buku ajar mengenal dasar desain*. Penerbit Universitas Ciputra.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA