

DAFTAR PUSTAKA

- Awas KBGO. (n.d). *Awas kbgo*. Diakses pada 9 Desember 2025, dari <https://awaskbgo.id/>
- APJII. (2025). *Survei penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet*. Diakses pada 1 September 2025, dari <https://survei.apjii.or.id/survei/group/11>
- Azka, M. D. A., Aulia, N. F., Ananda, F., & Putra, P. (2025). Pengaruh deepfake terhadap kepercayaan publik pada informasi visual di media sosial. *Kajian Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), 286–301. Diakses dari <https://doi.org/10.62383/kajian.v2i2.401>
- Aurelita, M., & Lewoleba, K. K. (2024). Perempuan sebagai korban deepfake pornografi dalam perspektif viktimologi. *Jurnal Kertha Semaya*, 12(12), 3382–3396. Diakses dari <http://repository.upnvj.ac.id/id/eprint/35539>
- Cleveland Clinic. (2025). *Dissociative identity disorder (multiple personality disorder)*. Diakses pada 9 Januari 2026, dari <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/9792-dissociative-identity-disorder-multiple-personality-disorder>
- Caputo, T. C. (2024). *Visual storytelling: The art & technique third edition*. USA
- Chapman, E. (2024). Unveiling the Threat- ai and deepfakes' impact on women. *Departmental Honors & Graduate Capstone Projects*. 567. Diakses dari https://scholar.umw.edu/student_research/567
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a visual novel?. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5, 1–18. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Camingue, J., Melcer, E. F., & Carstensdottir, E. (2020, September). A (visual) novel route to learning: A taxonomy of teaching strategies in visual novels. *FDG '20: Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>

- Chesney, B., & Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107(6), 1753–1819. Diakses dari <https://doi.org/10.15779/z38rv0d15j>
- Wibowo, M. C. (2021). *Desain komik digital*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik
- Databoks. (2022). *41% warga ses a memiliki literasi digital rendah*. Diakses pada 1 September 2025, dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>
- Fadhilah, A. B., & Manesah, D. (2025). Analisis penerapan struktur tiga babak teori aristoteles dalam skenario film “key” untuk meningkatkan suspense. *Abstrak : Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 2(2), 08–18. Diakses dari <https://doi.org/10.62383/abstrak.v2i2.541>
- Finley, T. K. (2023). *Branching story, unlocked dialogue: Designing and writing visual novels*. USA: CRC Press
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media*. New York: Routledge.
- Gillig, P. M. (2009). *Dissociative identity disorder: A controversial diagnosis*. Diakses pada 9 Januari 2026, dari <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2719457/#abstract1>
- Hyeon A Cho. (2024). *Your letter*. Diakses pada 8 Desember 2025, dari <https://m.webtoons.com/en/promotion/yourletter#!/scene/1>
- Imam, R. (2025). *Terungkapnya kasus konten porno deepfake mahasiswi unud*. Diakses pada 6 Mei 2025 , dari <https://kumparan.com/kumparannews/terungkapnya-kasus-konten-porno-deepfake-mahasiswi-unud-24xOaAR2Ntv/full>
- JDIH BPK. (2024). *Perubahan kedua atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik*. Diakses pada 11 September 2025, dari <https://peraturan.bpk.go.id/details/274494/uu-no-1-tahun-2024>
- Julianto, I. R., Nugroho, Y. E., & Supriyanto, T. (2023). Studi literatur: Teori reader response sebagai alternatif metode sastra. *Jurnal Sinau*, 9(1), 86-92.

Diakses dari

https://www.researchgate.net/publication/370189205_Full_Naskah_Edisi_April_2023

Kasita, I. D. (2022). Deepfake pornografi: Tren kekerasan gender berbasis online (kbgo) di era pandemi covid-19. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 3(1), 16-26. Diakses dari <https://doi.org/10.22146/jwk.5202>

Lewoleba, K. K., Mulyadi., & Wahyuni, Y.Y. (2023). Perempuan korban kekerasan berbasis gender online dan perlindungan hukumnya. *UNES Law Review*, 6(2), 7082–7096. Diakses dari <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i2.1596>

Landa, R. (2019). *Graphic design solutions 6th edition*. Boston : Cengage

Mahadewi, M. P., (2025). *6 cara mengenali deepfake*. Diakses pada 29 November 2025, dari <https://www.tempo.co/digital/6-cara-mengenali-deepfake-2062092>

Mokadem, S. S. E. (2023). The effect of media literacy on misinformation and deep fake video detection. *Arab Media and Society*, 35. Diakses dari <https://doi.org/10.70090/sm23emlm>

Maybelline. (2022). *Brave training talk*. Diakses pada 18 September 2025, dari <https://www.maybelline.co.id/brave-together/brave-training-talk>

Matt Huynh. (2015). *The boat*. Diakses pada 18 September 2025, dari <https://www.sbs.com.au/theboat/>

McCloud, S. (1993). *Understanding comics the invisible art*. New York : HarperCollins

Nasution, F. H., Risnita., Jailani, M.S., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (mixed-methods) dalam praktis penelitian ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. Diakses dari <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1145>

Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design: Creation of a character design tool* (Tesis). Diakses dari <https://www.theseus.fi/handle/10024/126784>

- Pratama, R.B. (2025). *Bahaya laten deepfake: Wajah diganti, realitas dipalsukan*. Diakses pada 29 September 2025, dari <https://kumparan.com/kumparannews/bahaya-laten-deepfake-wajah-diganti-realitas-dipalsukan-24WchNJRUKJ/full>
- Peo, S. (2019). *Visual development of a visual novel: Visual storytelling in an interactive game* (Tesis). Diakses dari <https://www.theseus.fi/handle/10024/168097>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39-47. Diakses dari <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Rini, H.P., & Nindhita, V. (2022). *Observasi: Teori dan praktek dalam bidang psikologi*. Pasuruan: CV Basya Media Utama
- Rinne, L. (2019). *Principles of the visual novel genre and their practical execution* (Tesis). Diakses dari <https://www.theseus.fi/handle/10024/167913>
- SAFEnet. (2025). *Laporan pemantauan hak-hak digital di indonesia*. Diakses pada 1 September 2025, dari <https://drive.proton.me/urls/A020J69VCG#Ox1uyA2XtO6D>
- Sulianta, F. (2025). *Ux ui design*. Bandung: Feri Sulianta
- Siregar, S. S. M. (2024). *Pengembangan bahan ajar komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran ipas kelas v sd islam al azhar 54 pekan baru* (Tesis). Diakses dari <https://repository.uin-suska.ac.id/82233/>
- Security Heroes. (2023). *State of deepfakes*. Diakses pada 29 September 2025, dari <https://www.securityhero.io/state-of-deepfakes/>
- Soraya, L. (2022). Retorika visual dalam karya human interest photography di instagram. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 27-36. Diakses dari <https://doi.org/10.31294/jkom.v13i1.12034>
- Sugarda, Y.B. (2020). *Panduan praktis pelaksanaan focus group discussion sebagai metode riset kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*.

USA: Taylor & Francis Group

Transparency International Indonesia. (2023). *Sextortion, tindak pidana korupsi, serta peluang pengaturannya di indonesia*. Diakses pada 4 September 2025, dari

https://ti.or.id/publikasi/sextortion/ID_briefing_paper_sextortion.pdf

Tondreau, B. (2019). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*.

USA: Rockport Publishers

