



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **BUKU**

- Cullen, K. (2012). *Design elements typography: A graphic style manual for understand how typography affects design*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. (3rd ed.). Boca Raton: Taylor & Francis Group, LLC.
- Gobet, F., de Vooght, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. New York: Psychology Press.
- Kim, S., Song, H., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in learning and education*. Cham: Springer International Publishing AG.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solution*. Boston: Clark Baxter.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical & contextual perspective*. (2nd ed.). New York: Bloomsbury Visual Arts.
- Mayer, B. & Harris, C. (2010). *Libraries got game*. USA: American Library Association.
- Wyatt, A., Staples, M., Carton, S., Ross, S., Burn, E., Joyce, C., . . . Metcalf, J. (2017). *Help your kind with adolescence*. New York: Dorling Kindersley Limited.

## **JURNAL**

Mubayyinah, Fira. (2017). SEMAI: Sembilan nilai anti korupsi dalam pendidikan anak usia dini. *Al hikmah: Indonesian journal of early childhood islamic education*, 1(2), 223-238.

Putro, K. M. (2017). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja.

*APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17 (1),25-32.

Sihombing, Sabrina O. (2016). Youth perceptions toward corruption and integrity: Indonesian context. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 299-304.

Widhiyaastuti, A. A. D., & Ariawan, K. (2018). Meningkatkan kesadaran generasi muda untuk berperilaku anti koruptif melalui pendidikan anti korupsi. *Acta Comitas*, 1, 17-25.

## **WEBSITE**

Antikorupsi. (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/antikorupsi>

Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan. (2017). Jumlah penduduk Kota Tangerang Selatan 2010-2017. Diunduh dari

<https://tangselkota.bps.go.id/dynamictable/2017/05/09/49/jumlah-penduduk-kota-tangerang-selatan.html>

Board Game Geek. (n.d.). Board game mechanics. Diakses dari <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

Color meaning and psychology. (2019). Graf1x. Diakses dari <https://graf1x.com/color-psychology-emotion-meaning-poster/>

Csikszentmihalyi, M. (2019, February 22). Adolescence. Diakses dari <https://www.britannica.com/science/adolescence>

Endro, Gunardi. (2017). Menyelisk Makna Integritas Dan Pertangannya Dengan Korupsi. Diakses dari <https://acch.kpk.go.id/id/artikel/riset-publik/menyelisk-makna-integritas-dan-pertangannya-dengan-korupsi>

ICC. (2018). Infografis Penindakan Korupsi 2018. Diakses dari <https://www.antikorupsi.org/id/web/tren-penindakan-kasus-korupsi-2018?width=1000&height=700>

Integritas. (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/integritas>

Jamie. (2013). Importance of Layout in Graphic Design Materials. Diakses dari artikel internet: <http://www.designzbyjamz.com/importance-of-layout-in-graphic-design-materials/>.

Kinamu, Bare Kingkin. (2017, November 1). Dalam hal Korupsi, Indonesia masuk peringkat berapa? Ini jawabannya. Tribunnews. Diakses dari artikel internet: <http://jateng.tribunnews.com/2017/11/01/dalam-hal-korupsi-indonesia-masuk-peringkat-berapa-ini-jawabannya>

Korupsi. (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/korupsi>

Koruptif. (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/koruptif>

KPK. (2019). Pengertian Integritas. Diakses dari  
<https://aclc.kpk.go.id/materi/sikap-antikorupsi/infografis/pengertian-integritas>

KPK. (2019). Profil ACLC. Diakses dari <https://aclc.kpk.go.id/profil>

KPK. (2019). Tentang Pendidikan Antikorupsi. Diakses dari  
<https://aclc.kpk.go.id/tentang-pendidikan-antikorupsi>

KPK. (n.d.). Nilai-nilai Antikorupsi. Diakses dari  
<https://aclc.kpk.go.id/materi/sikap-antikorupsi/infografis/nilai-nilai-antikorupsi>

Mardiya. (n.d.). Seputar perkembangan psikologis remaja. Diakses dari artikel:  
<http://www.kulonprogokab.go.id/v21/files/SEPUTAR-PERKEMBANGAN-PSIKOLOGIS-REMAJA.pdf>

Mittal, Mudit. (2014). The Psychology of Product Packaging. Diakses dari  
<https://medium.com/digital-packaging-experiences/the-psychology-of-product-packaging-29bf52ad6220>

Nurlitasari, Anggita. Instagram Lebih Banyak Digunakan Remaja Dibandingkan Snapchat. (2018). Diakses dari  
<https://techno.okezone.com/read/2018/10/23/207/1967962/instagram-lebih-banyak-digunakan-remaja-dibandingkan-snapchat>

Pengertian skala likert dan contoh cara hitung kuesionernya. (2019). *Diedit.*  
Diakses dari <https://www.diedit.com/skala-likert/>

Penindakan. (n.d.) Diakses dari artikel internet:  
<https://acch.kpk.go.id/id/statistik/tindak-pidana-korupsi>

- Truong, B. (2019). Exploring the different types of *board games* + real examples (2019). Diakses dari <https://gamecows.com/types-of-board-games/>
- Vagansza. (2015). 51 Game mekanik yang kerap digunakan dalam tabletop game. Diakses dari <https://board game.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>
- Zander, M. (2019). Diakses dari <https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/benefits-board-games.html>