

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia., Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*, Bandung: Nuansa.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Edisi 4, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, Elizabeth B. (1953). *Developmental Psychology*, New York: McGraw-Hill Book.
- Pohan, Agustinus., Susanti, Dwi S. (2018). *Panduan Teknis Penyelidikan dan Penyidikan Terhadap Korporasi Dalam Tindak Pidana Korupsi*, Jakarta: Komisi Pemberantas Korupsi.
- Salahudin, Anas. (2018). *Pendidikan Anti Korupsi*, Bandung: Pustaka Setia.
- Santrock, John W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Jonathan., Lubis, Hary. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Setiawan, Ootong. (2018). *Pedoman Penulisan: Skripsi Tesis Disertasi*, Bandung: Penerbit YRAMA WIDYA.
- Setiyono, B., Adnan, M., dan Astrika, L. (2018). *Gerakan Anti-Korupsi: Perbandingan Antara Korea Selatan dan Indonesia*, Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius Yogyakarta.
- Fajri, Musa. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia No.46 Tahun 2009 Tentang Pengadilan Tindak Pidana Korupsi*, Jakarta: BP. Fajar Pustaka Mandiri
- Tim Penulis Buku Pendidikan Anti Korupsi. (2011). *Pendidikan Anti-Korupsi Untuk Perguruan Tinggi*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Witari, Ni Nyoman Sri., Widnyana, I Gusti Nyoman. (2014). *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

SUMBER INTERNET:

2019. *Modul Materi Kelembagaan KPK untuk Umum*. https://aclc.kpk.go.id/wp-content/uploads/2019/07/04-Modul-Kelembagaan-KPK-UMUM_OK.pdf , diakses 14 Maret 2020, 16:00.
2019. *Modul Materi Tindak Pidana Korupsi*. <https://aclc.kpk.go.id/materi/berpikir-kritis-terhadap-korupsi/buku/modul-materi-tindak-pidana-korupsi> , diakses 13 Januari 2020, 17:00.
- Ali, M. Nur. (2018). *Ini Program Terbaru Kemendikbud Mewujudkan Bebas Korupsi di Sekolah*. <https://siedoo.com/berita-13926-ini-program-terbaru-kemendikbud-dalam-mewujudkan-bebas-korupsi-di-sekolah/> , diakses 7 Februari 2020, 13:00.
- Anwari, Febrianto N. (2014). *Berantas Korupsi Sejak Dini Melalui Dua Board Game Baru dari KPK Ini!* <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/febrianto-nuranwari/kpk-kummara-rilis-dua-board-game-antikorupsi> , diakses 7 Februari 2020, 13:00.
- Ariyanti, Fikri. (2019). *Aturan Baru Nadiem Makarim: Ini Syarat Anak Masuk TK, SD, SMP dan SMA*, <https://www.cermati.com/artikel/aturan-baru-nadiem-makarim-ini-syarat-anak-masuk-tk-sd-smp-dan-sma> , diakses 17 Maret 2020, 15:00.
- Belladino, Vicky. (2020). *Kenali Peran-Peran Ini Sebelum Masuk ke Industri Boardgame*, <https://boardgame.id/peran-dalam-industri-boardgame/> , diakses 8 April 2020, 15:00.
- Delina F., Siti Maryam. (2018). *Pendidikan Antikorupsi Masuk pada Kurikulum Pendidikan di Indonesia*. <http://disdik.jabarprov.go.id/news/740/pendidikan-antikorupsi%20masuk%20pada%20kurikulum-pendidikan-di-indonesia> . diakses 15 Februari 2020, 13:00.
- Deliusno. (2014). *KPK Rilis Dua Game Anti Korupsi*. <https://tekno.kompas.com/read/2014/12/10/09030097/KPK.Rilis.Dua.Game.Anti.Korupsi.?page=all>, diakses 18 Februari 12:30.
- Prabawa, Gung. (2015). *Tahap Perkembangan Elizabeth Hurlock*, <http://kuliah-oti.blogspot.com/2015/11/tahap-perkembangan-elizabeth-b-hurlock.html> , diakses 18 Maret 2020, 22:00.
- Kemendikbud. *Kemendikbud Luncurkan Program Saya Anak Antikorupsi*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/12/kemendikbud-luncurkan-program-saya-anak-antikorupsi> , diakses 17 Februari 2020, 17:00.
- Kummara. (2019). *Series Of Anti-Corruption Game*, <https://kummara.com/portfolio/kpk/> , diakses 20 Maret 2020, 19:00.
- KlikLegal.com. (2017). *Ini Tujuh Kelompok Jenis Tindak Pidana Korupsi*, <https://kliklegal.com/ini-tujuh-kelompok-jenis-tindak-pidana-korupsi/> , diakses 17 Maret 2020, 14:00.

- Mima, Imawati. (2018). *Mengenalkan Anti-korupsi pada Anak Melalui Media "Boardgames"*.
<https://www.kompasiana.com/imawati/5ad3c7ddab12ae1619570842/mengenal-antikorupsi-pada-anak-melalui-media-boardgames?page=all> , diakses 11 Februari 2020, 16:00.
- Nugroho, Eko. (2013). *7 Tahap Pengembangan Game*,
<https://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game> , diakses 20 Maret 2020, 19:00.
- Omahalit. *MEMILIH WARNA BERDASARKAN USIA*, <https://omahalit.com/memilih-warna-berdasarkan-usia/> , diakses 11 Maret 2020, 17:00.
- Panji, Aditya. (2017). *KPK Ajarkan Pendidikan Anti-Korupsi Lewat Board Game*,
<https://kumparan.com/kumparantech/kpk-ajarkan-pendidikan-anti-korupsi-lewat-board-game> , diakses 9 Februari 2020, 15:00.
- Sari, Febriani. (2019). *Mau Merancang Board Game dan Bingung Mau Mulai Dari Mana? Ini Solusinya, Nomor 9 Mencengangkan*,
<https://www.gamelab.id/news/75-tips-mulai-merancang-boardgame> , diakses 20 Maret 2020, 19:00.
- Šumah, Štefan. (2018, 21 Februari). *Corruption, Cause and Consequence, Trade and Global Market*. Vito Bobek, IntechOpen. DOI: 10.5772/intechopen.72953.
<https://www.intechopen.com/books/trade-and-global-market/corruption-causes-and-consequences#B1> , diakses 10 February 2020, 18:00.
- Taru, Andi. *INI DIA 7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING KITA JUMPAI!* , <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game> , diakses 20 Maret 2020, 19:00.
- Utami, Novia Widya. (2020). *Ketahui Lebih Dalam Tentang Psikologi Warna pada Branding*, <https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/> , diakses 14 Juli 2020, 11:00.
- Vagansza.(2016). *51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game*.
<https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/> , diakses 20 Maret 2020, 10:00.
- Vagansza.(2016). *Pembelajaran Interaktif Menggunakan Board Game KPK*.
<https://boardgame.id/pembelajaran-dengan-board-game-kpk/> , diakses 15 Februari 2020, 12:00.
- Vagansza. (2018). *Rommy Sulaiman: KPK Lebih Mudah Sampaikan Nilai-Nilai Anti-Korupsi Lewat Board Game*, <https://boardgame.id/rommy-kpk-nilai-anti-korupsi-board-game/> , diakses 15 Februari 2020, 16:00.
- Wikipedia. (2020). *Board Game*. https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game , diakses 19 Maret 2020, 13:00.
- Wikipedia. (2020). *Karikatur*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Karikatur> , diakses 8 Maret 2020, 04:00.

SUMBER LAIN:

- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital Game Prototyping Using Board Game/Table Top as it's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project. 6th Bandung Creative Movement 2019, 393–397.
- Kaufmann, Daniel. dan Gray, Cheryl. W. (1998). *Corruption and Development*, Vol Vol. 35(1):7, Finance & Development, Washington, United State of America: International Monetary Fund. Diakses pada <https://www.imf.org/external/pubs/ft/fandd/1998/03/index.htm> , 11 Februari 2020, 09:00.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2018 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, atau Bentuk Lain yang Sederajat.
- Syakura, Muhammad Abdan. (2015). “Pendidikan Anti Korupsi Dalam Perspektif Psikologi Anak: Kajian Buku Dongeng Tunas Integritas Komisi Pemberantasan Korupsi”. Thesis(master), Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga. Diakses pada <http://digilib.uin-suka.ac.id/17574/> , 7 Februari 2020, 13:00.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2009 Tentang Pengadilan Tindak Pidana Korupsi.