

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. (1999). *Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme : Sebuah Pendekatan Kultural dalam Menyingkap korupsi, Kolusi, dan Nepotisme di Indonesia*. Jakarta: BPP PP Muhammadiyah.
- Adams, Ernest. (2014). *Fundamental of Game Design : Third Edition*. USA : New Riders.
- Aditjandra, George Junus. (2002). *Bukan Persoalan Telur dan Ayam : Membangun Kerangka yang Lebih Holistik bagi Gerakan Anti Korupsi di Indonesia*. Jurnal Wacana, Edisi 14. Tahun III 2002.
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala (2012). *Komunikasi Massa*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Basrowi dan Suwandi (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni (2012). *Innovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Feil dan Suyanto, M. (2005). *Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kian Gie, Kwik (2006). *Pikiran yang Terkorupsi*. Jakarta : Kompas.
- Klitgaard, Robert (2005). *Membasmi Korupsi*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Komisi Pemberantasan Korupsi. (2006). *Memahami untuk Membasmi : Buku Saku untuk Memahami Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta: Penerbit Komisi Pemberantasan Korupsi.
- Kotler, dan Armstrong. (2008). *Prinsip – Prinsip Pemasaran*. Edisi 12, Jilid 1. Jakarta : Erlangga.

- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2006). *Kamus Umum Bahasa Indonesia : Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pope, Jeremy (2007). *Strategi Memberantas Korupsi*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Pujiriyanto (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purnamawati dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Ruslan, Rosady. (2012). *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sawono, Sarlito. (2013). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Semma, Mansyur. (2008). *Negara dan Korupsi*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Surachmin (2011). *Strategi dan Teknik Korupsi*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Turban, dkk. (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Paradigma.
- Venus, Antar. (2004). *Manajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Widiatmoko, Didit. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung : Dinamika Komunika.

## SUMBER LAIN

Asrori, Adib. (2009). *Psikologi Remaja, Karakteristik dan Permasalahannya*. (Jurnal Elektronik). Tersedia : [www.netsain.com](http://www.netsain.com). Diakses 9 Juni 2014.

Junaidi, Wawan. (2012). *Pengertian Media*. [Online]. Tersedia: [wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html). Diakses 14 April 2014.

Saluky, 2013. *Teori Game*. [Online]. Tersedia: [www.etunas.com/web/teori-game](http://www.etunas.com/web/teori-game). Diakses 28 April 2014

[www.123rf.com](http://www.123rf.com) (Diunduh 4Juli 2014)

[www.anneahira.com](http://www.anneahira.com) (Diunduh 20 Juni 2014)

[www.audiojungle.com](http://www.audiojungle.com) (Diunduh 22 Juni 2014)

[www.etunas.com](http://www.etunas.com) (Diunduh 5Juli 2014)

[www.irwantoshut.net/fotosintesis.html](http://www.irwantoshut.net/fotosintesis.html) (Diunduh 4Juli 2014)

[www.kpk.go.id](http://www.kpk.go.id) (Diunduh 21 Mei 2014)

[www.segitiga.net/blog/playspace-elements-of-design-casual-game](http://www.segitiga.net/blog/playspace-elements-of-design-casual-game) (Diunduh 6Juli 2014)

[www.shineyourlightblog.com/2014/04/tween-to-teen-girls-rooms.html](http://www.shineyourlightblog.com/2014/04/tween-to-teen-girls-rooms.html) (Diunduh 4Juli 2014)