

DAFTAR PUSTAKA

- Republik Indonesia, 2008 Undang-undang 44, Jakarta: Sekretariat Negara.
- Lesmana, T.1994. Pornografi Dalam Media Massa. Puspa Swara. Jakarta.
- Armando, Ade.2004. Mengupas Batas Pornografi. Kementrian Pemberdayaan Perempuan
- Huraerah, Abu. 2006. Kekerasan Pada Anak. Bandun. Nuansa.
- Nursiam, Ari. (2009).Rancangan Buku Bergambar Belajar Shalat Sejak Dini untuk Anak. 12-13.
- Zimmerman, Salen. (2003). Rules of Play. MIT Press.
- R. Koster. (2004). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.
- Scorpiano, Murti. 2010. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan.
- D. Limantara. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.
- Zubaidah, Siti (2010) Pengaruh Penerapan Education Games Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IVDi Min Balenrejo Bojonegoro. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- McQuail, Denis. 2011. Teori Komunikasi Massa McQuail, Jakarta: Salemba Humanika
- Sanyoto, Sadjiman.E. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Tinarbuko Sumbo, 2009, Semiotika Komunikasi Visual Yogyakarta: Jalasutra
- Kusrianto, Adi. 2004, Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis , Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual , Penerbit Andi, Yogyakarta.

Alwi, Hasan dkk. 2002, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3. Balai pustaka. Jakarta

Sanyoto, Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain. Yogyakarta;

JALASUTRA, 2009