

DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, M.L. (2016). Analisis Perancangan UI/UX Pada Prototype Aplikasi *Mobile E-Commerce* Gramedia.com. Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara. Tangerang.
- Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Ardiansyah. (2019). Perancangan Ilustrasi di Ruang Publik Sebagai Media Relaksasi (Studi Kasus TPI Lumpur). Skripsi Sarjana. Universitas Internasional Semen Indonesia. Gresik.
- Anggraini, L., Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual; Dasar – dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Desmita. (2014). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional, (2001). Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2001 Pasa 17, tentang Standar Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Jakarta: Depdiknas.
- dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id, (2020). Nama Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gresik. Diperoleh 28 Februari 2020 dari <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/>
- Dwiputera, M.A. (2019). Perancangan Video Promosi Wisata Alam Kabupaten Bandung Barat. Skripsi Sarjana. Universitas Pasundan. Bandung.
- Febrylian, A.D. (2017). Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun. Skripsi Sarjana. Universitas Teknologi Sepuluh November. Surabaya.

- Gresikkab.go.id, (2019). Kelurahan di Kecamatan Gresik. Diperoleh 28 Februari 2020 dari https://gresikkab.go.id/profil/kelurahan_desa_di_kecamatn_gresik
- Hal-hal yang penting dalam *user interface*, (2020). Mengenal Perbedaan UI/UX Desain diperoleh 14 Agustus 2020 dari <https://www.techfor.id/perbedaan-ui-ux/>
- Hapsari, I. I. (2016). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Indeks
- Hertinjung, W.S. (2013). Bentuk-Bentuk Perilaku Bullying Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hidayati, N. (2012). Bullying Pada Anak: Analisis dan Alternatif Solusinya. Skripsi Sarjana. Universitas Muhammadiyah Gresik. Gresik.
- Hamidi .(2005). Metode Penelitian Kualitatif. Press. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Iwan, Binanto, (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2016). Pedoman Perlindungan Anak Terpadu Berbasis Masyarakat. Jakarta: KEMENPPPA.
- Muktiono, Joko D. (2003). Aku Cinta Buku: menumbuhkan minat baca pada anak. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Natalia, D., Dkk (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Bullying Dengan Metode Role Play Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja SMPN. Jurnal Dinamika Kesehatan , Vol.9 No.2, No: 612-626.
- Neyfa, B.C. (2016). Perancangan Aplikasi *E-Canteen* Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (Ooad). Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 20 No.1, Juni 2016: 83-91.

- Peraturan Daerah Kabupaten Gresik. (2016). Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2016-2021 Nomor 9 Tahun 2016, Gresik.
- Piaget dalam Kohlberg, L. (1995). Tahap-tahap Perkembangan Moral, diterjemahkan oleh Drs. John de Santo dan Drs. Agus Cremers SVD, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, Cetakan Pertama.
- Rahajeng, A.A.S. (2018). Perancangan Buku Pop Up Mengenalkan bacaan tadjwid dengan judul “ mengaji yuk” kepada anak usia 8 tahun. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer. Surabaya.
- Rahman, H. (2017). Hubungan perkembangan sosial dengan perilaku bullying remaja di SMP N 2 Bantul Yogyakarta. Skripsi Sarjana. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- Rahmanda, H. (2015). Perancangan Buku Publikasi Tentang Tari Tradisional Jawa dan Rumah Adat Jawa. Skripsi Sarjana. Binus Nusantara. Jakarta.
- Religi, N.S (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Watercolor* Mengenai Pencegahan Penyakit Diabetes Mellitus Pada Anak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia 6-10 Tahun. Skripsi Sarjana. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer. Surabaya.
- Rizky, Soetam. (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Rosyida, K. (2013). Perancangan Interaktif *Company Profile* PT.Simpaty Global Surya. Skripsi Sarjana. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer. Surabaya.
- Safaat, Nazrudin. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Setiawan, D. (2016). Mengejutkan! Bullying di Sekolah Meningkat, Jadi perhatian Serius Jokowi dan KPAI. Diperoleh 28 Desember 2019 dari

<http://www.kpai.go.id/berita/mengejutkan-bullying-di-sekolah-meningkat-jadi-perhatian-serius-jokowi-dan-kpai/>

Sujarwo, M.A. (2017). Perilaku School Bullying pada siswa sekolah dasar negeri lempuyangan 1 Yogyakarta. Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Sudarma, I. Komang, dkk. (2015). Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual (Teks dan Image). Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2012) Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. (2018). Warga Gresik Menganti Gempar Temukan Remaja SMP

Tewas Gantung Diri di Depan Kelas Sebuah SD. Diperoleh 26 Desember 2019 dari <https://surabaya.tribunnews.com/2018/03/30/warga-menganti-gresik-gempar-temukan-remaja-smp-tewas-gantung-diri-di-depan-kelas-sebuah-sd>.

Tanudjaja, B.B. (2002). Bentuk-bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan dalam Iklan. Jurnal Nirmana Vol.4, No.2, Juli 2002:100-172.

Tinarbuko Sumbo, 2009, Semiotika Komunikasi Visual Yogyakarta: Jalasutra

Tim Yayasan Semai Jiwa Amini. (2008), Bulliying Mengatasi Kekerasan Di Sekolah Dan Lingkungan Sekitar Anak, Jakarta: Grasindo.

Wardhana, K. (2014). Sudah Dong Stop-Bullying Campaign. Buku Panduan Melawan Bullying

Wibowo, E.T.A (2012). Pembuatan Aplikasi Buku Cerita Interaktif Dwibahasa untuk Ipad Berjudul “ *Timmy’s Way Back Home*”, Skripsi Sarjana, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer. Surabaya.