

## Sumber Pustaka

- Ali, Mohammad. Asrori, Mohammad. (2012), *Psikologi Remaja*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta
- Baran, Stanley J. (2012), *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media & Budaya*, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Hamad, Ibnu. (2007), *Perencanaan Program Komunikasi*, Universitas terbuka, Jakarta
- Iriantara, Yosol. (2011). *Media Relations Konsep, Pendekatan, Dan Praktik*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung
- Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Moriarty, Sandra. (2011), *Advertising (Edisi 8)*, Prenada Media Group, Jakarta
- Morissan, M.A. (2010), *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Rangkuti, Freddy. (2009), *Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis kasus Integrated Marketing Communication*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Rogers, Scott. (2010), *Level Up!*, John Wiley and sons, Ltd, New York
- Rouse, Richard. (2005), *Game design: Theory and Practice*, Wordware Publishing, Texas
- Saulter, Joseph. (2007), *Introduction to video game design and development*, McGraw-Hill Companies, Inc, New York
- Setiadi, Nugroho J. (2003), *Perilaku Konsumen; Konsep dan Implikasi Untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Suyanto. (2004), *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta

Supriyono, Rakhmat, (2010), *Desain Komunikasi Visual: teori dan aplikasi*, Andi Publisher, Yogyakarta

Galitz, Wilbert O, (2002), *The essential guides to User Interface Design*, John Wiley & Sons Inc, Canada

Rustan, Suriyanto. (2009), *Mendesain Logo*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

### Sumber Lain

- Al Zami, H. Farrikh. (2010). *Game Simulasi Berbasis Bayesian Belief Network Untuk Mempercepat Proses Pembelajaran Budidaya Jamur Tiram*, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang
- Bahri, Ardian Raiza. (2012), *Analisis pengaruh Endorser di Social Media terhadap pengambilan keputusan pembelian produk dengan metode AISAS*. Universitas Indonesia, Fakultas Ekonomi, Jakarta
- Desiani, Annisa. *Memasarkan Brand melalui Game*, [www.marketing.co.id](http://www.marketing.co.id), 10 Maret 2014
- Dayrinni, *What makes a good game – User Interface*, [www.spacesector.com](http://www.spacesector.com), 28 juni 2014
- Halim, Ira Gustiana. (2012), *Strategi Intergrated Social Media Network Game: Pengguna Advergame dalam Membentuk Costumer Brand Engagement*. Fakultas Ilmu Sosial dan Potitik, Universitas Indonesia, Jakarta
- GAPMMI. *Pemerintah Canangkan 100% Cinta Indonesia*, [www.gapmmi.co.id](http://www.gapmmi.co.id), 20 April 2014
- Gurău, Călin. *Characteristics, Limitations, And Potential of Advergames*, GSCM – Montpellier Business School, Prancis
- Kandungan pada es krim*, [www.tokobukuanak.com](http://www.tokobukuanak.com), 28 februari 2014
- Mc. Donalds, Ltd. *Game online Simulasi Mc Donalds*, [www.mcvideogame.com](http://www.mcvideogame.com), 16 April 2014
- Nauvalty, Tisyryn. *Game punya keunggulan jadi Media Promosi*, [www.bisnis-jabar.com](http://www.bisnis-jabar.com), 11 Maret 2014
- PT. Campina Ice Cream Industry. *Concerto Bold Play The Hits*, [www.campinaconcerto.com](http://www.campinaconcerto.com), 22 April 2014

Saputra, (2011), *Analisa Konsumen Remaja Dalam Keputusan Pembelian*,  
Universitas Atmajaya, Yogyakarta

Walls Unilever. *Cornetto Taylor Swift The Red Tour*, [www.wallscornetto.com](http://www.wallscornetto.com), 22  
April 2014

Wedhasari, Ingrid. *Kandungan dan Mitos dalam Es krim*,  
[www.health.kompas.com](http://www.health.kompas.com), 28 Februari 2014

Wijaya, Fernando. (2013), *Perancangan Promosi Digital PT. CAMPINA di  
Surabaya*, Universitas Kristen Petra, Surabaya