

## DAFTAR PUSTAKA

### Literatur

Effendy, Onong Uchjana (2007), *Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Fleischner, Michael H (2011), *SEO Made Simple: Strategies for Dominating The World's Largest Search Engine*, Charleston, SC: Michael H. Fleischner.

Kotler, Philip (1999), *Kotler on Marketing: How to Create, Win, and Dominate Markets*, New York: Free Press.

Lippincott, Gary (2007), *The Fantasy Illustrator's Technique Book: from Creating Characters to selling your work, learn the skills of the professional fantasy artist*, New York: Barron's Educational Serries, Inc.

Nickels, William; James McHugh, Susan McHugh (2008), *Select Material from Understanding Business, 8<sup>th</sup> Ed: BUS 101, Introduction to Business*, Boston: McGraw-Hill Learning Solution.

Ruslan, Rosady (2008), *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers.

Russell, Kathy; Midge Wilson, Ronald E. Hall (1992), *The Color Complex (Revised): The Politics of Skin Color in a New Millennium*, United States of America: Anchor.

Sullivan, Karen; Gary Schumer, Kate Alexander (2008), *Ideas for The Animated Short: Finding and Building Stories*, Amsterdam, Boston: Focal Press.

Supriyono, Rakhmat (2012), *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi.

Thomas, Frank ; Ollie Johnston (1995), *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Disney Edition.

Triedman, Karen (2002), *Color Graphic: The Power of Color in Graphic Design*, United States of America: Rockport Publishers.

### **Situs Internet**

Femina. (2013, 27 Oktober). “Menelusuri Budaya Pop di Icon Pop”. Diperoleh 18 September, dari

<http://www.femina.co.id/isu.wanita/topik.hangat/click.share.play/005/007/368>

Indonesia News and Information Center. (2012, 28 Juni). “Game online di Indonesia berkembang pesat”. Diperoleh 5 September 2013, dari

<http://idnc.info/2012/06/28/333/game-online-di-indonesia-berkembang-pesat.html>

KabarIndonesia. (2011, 30 Juni). “Pudarnya Rasa Nasionalisme Pemuda Indonesia”.

Diperoleh 17 September 2013, dari <http://haluankepri.com/opini-/13799-nasionalisme-pemuda-memudar.html>

Kompasiana. (2012, 29 Maret). “Indonesia itu...”. Diperoleh 17 September 2013,

dari <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2012/03/29/indonesia-itu-450297.html>

Kompasiana. (2012, 27 September). “Dampak Positif Globalisasi”. Diperoleh 17

September 2013, dari <http://edukasi.kompasiana.com/2012/09/26/dampak-positif-globalisasi-490679.html>

Kompasiana. (2013, 26 Agustus). “Teknologi adalah Biang Keladi Perubahan Moral Remaja Indonesia?”. Diperoleh 22 Oktober 2013, dari

<http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2013/08/26/teknologi-adalah-biang-keladi-perubahan-moral-remaja-indonesia-586657.html>

Koran Jakarta. (2013, 8 Juli). “Aplikasi Buatan Anak Negeri yang Mendunia”.

Diperoleh 18 September 2013, dari <http://koran-jakarta.com/index.php/detail/view01/123550>

Liputan6.com. (2013, 20 Agustus). “6 Game Mobile Lokal Yang Berhasil Harumkan Nama Bangsa”. Diperoleh 18 September 2013, dari

<http://tekno.liputan6.com/read/670033/6-game-mobile-lokal-yang-berhasil-harumkan-nama-bangsa>