

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini dan Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Armstrong, dan Kotler, (2003), *Dasar-Dasar Pemasaran, Jilid 1, Edisi Kesembilan*, PT. Indeks Gramedi, Jakarta.
- Asfandiyar,A.Y. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Aliyah, S. (2011). *Kajian Teori Metode Storytelling : Studi Eksperimen Quasi di Kabupaten Majalengka*. Tesis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ambros, Sueann Robinson. 1981. *Child Development*. New York : Holt Rinehart & Winston.
- Basu Swastha dan Irawan. (1999), *Manajemen Pemasaran Modern, Edisi 2*, Yogyakarta : Liberty.
- Effendy, Onong Uchjana, (2009), *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Follis, John and Dave Hammer. (1979). *Architectural Signing and Graphics*. New York: Watson Guptil Publication.
- Galitz, Wilbert O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*.
John Wiley & Sons, Inc. Canada.
- Garrett, J.J. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, Second Edition. New Riders. Berkeley.
- Goodman, E., Kuniavsky, M. & Moed, A. 2012. *Observing The User Experience*.
Elsevier, Inc. Waltham.
- Jefkins, Frank. (1997). *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Kotler, Philip. (2000). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : PT. Prenhallindo.

- Kotler & Keller. (2014) *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : Erlangga.
- Kusrianto, Adi, (2006), *Tipografi Komputer Untuk Desain Grafis*, Andi, Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Moriarty, Sandra, Nancy Mitchell, dan William Wells. (2011). *Advertising Edisi 8*.
Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Mitchell, Briar Lee, (2012), *Game Design Essentials*. Indianapolis : John Wiley & Sons.
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rustan, Suriyanto. (2010). *Huruf, Font, Tipografi*. Jakarta: Gramedia.
- Rohidi, Tjetjep, (2006), *Metodologi Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, Semarang.
- Sunaryo, Bambang. (2013). *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya Di Indonesia*. Yogyakarta : Gava Media.
- Supriyono, Rakhmat, (2010), *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Andi, Yogyakarta.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko, (2013), *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*,
CV Dinamika Komunika, Bandung.
- Safanayong, Yongky, (2006), *Desain Komunikasi Visual terpadu*, Arte Intermedia, Jakarta.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Saulter, Joseph. (2007), *Introduction To Video Game Design And Development*, NewYork : The McGraw - Hill Companies.
- Schell, Jesse. (2008), *The Art of Game Design Burlington* : Elsevier.
- Very, Harry J. (2005), *Course Technology, Beginning Game Graphics*, Boston : Thomson Course Technology PTR.

Sumber Lain :

frydotiofernando, (2018), Apa Itu Warna Tersier, <https://www.arsitur.com>
(dikutip pada : 03 Maret 2019)

Mazgun, (2009), Belajar Seni Rupa, www.mazgun.wordpress.com
(dikutip pada : 03 Maret 2019)

Gapura News, (2013) Belajar budaya, <http://www.gapuranews.com>
(dikutip pada : 02 Maret 2019)

Awita Ekasari Larasati, (2018), Line Art Dalam Website, <https://idseducation.com/articles/simak-4-penggunaan-elemen-garis-pada-desain/>
(dikutip pada : 09 Januari 2020)