

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (Pengertian Media). 2002. *Media*, 4.
- Dahwilani, D. M. (2020, Desember 23). Survei Covid. *16,5% Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Covid-19*, hal. 1.
- Dinda. (2017 , November 18). Pesan Iklan. *15 Gaya Dalam Eksekusi Pesan Iklan* , hal. 1.
- Google. (2022, Februari 4). Google Stadia Melakukan Promosi. hal. 1.
- Heru. (2022, Juli 18). Desain Komunikasi Visual. *Pengertian, Ruang Lingkup, dan Jenisnya Desain Komunikasi Visual* , hal. 1.
- Ilhamsyah. (2021). AOI . Dalam P. S. Kreatif, *ADVERTISING DI ERA DIGITAL* (hal. 73-84). Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Kharimah. (2012). Iklan. *Pengertian Iklan*, 1.
- Kompas.com. (2020, April 27). Layanan Gaming Google Stadia. *Google Stadia Tembus 1 Juta Unduhan* , hal. 1.
- Kotler, P. (2000). Pemasaran . *Pengertian Pemasaran*, 9.
- Kustadi. (2005). Periklanan. *Pengertian Periklanan*, 13.
- Maharani, S. B. (2021). Teori Kuesioner . *Perancangan Strategi Promosi Woy Woy Paradise Di Bulukumba Sulawesi Selatan* , 3301.
- Moriarty, S. (2015). *Advertising Edisi Kedelapan*. Jakarta: Prenandamedia Group.
- Morissan. (2013). Target Audience. *Pengertian Target Audience*, 193.
- Ningrum, N. N. (2022). Kegunaan Media Pada Anak . *Art of Therapy*, 5.
- Normawati. (2013). Perilaku Konsumen . *Pengertian Perilaku Konsumen*, 1.
- Pramudita, M. C. (2020). Perancangan Kampanye Kesehatan. *Pencegahan Sosial Anxiety* , 47-63.
- Pratiwi, A. (2016). Iklan. *Pengertian Iklan Media*, 1.
- Rahmani, Z. M. (2020). Marketing Reasearch. *Proses dan Tujuan*, 1.
- Riyadi, M. (2020). Copywriting. *Pengertian Copywriting* , 1.

Utama, J. (2018). Teori Wawancara. *Kajian Pendekatan Visual Pada Iklan Instagram*,
54.