DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Enterprise, Jubilee. (2007). *Animasi Flash Gaya Anak Muda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia

Hendratman, Hendi, ST. (2008). *Tips n Trix Computer Graphics Design!*. Bandung: Informatika

Rakhmat, Drs. Jalaluddin, M.Sc. (2009). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Smart, Aqila. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Jakarta: Ar-Ruzz Media Group

Sumber Internet

Arniti Kusmiati dan Pramudji Suptandar. (1997:1). Definisi Warna. Diakses pada tanggal 15 Februari 2012 dari http://www.kansmaster.com/2010/06/06 /definisi-warna/

Baskoro, Robi. (2011). *10 Tips Sehat & Memiliki Tubuh Ideal (Gamer Edition)*. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2011 dari http:// www.duniaku.net

Bagus, Sihnu. (2010). *Pengertian Kampanye*. Diakses pada 30 Oktober 2011 dari http://allabouttheory.blogspot.com/2010/03/pengertian-kampanye.html

Ge.Ghans. (2010). *Jenis-Jenis atau Genre Games Online*. Diakses pada 17 November 2011 dari http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html

Novianti, Rika. (2 Mei 2010). *Komunikasi Verbal*. Diakses pada 21 November 2011 dari http://rikanovyanti.wordpress.com/2010/05/02/komunikasi-verbal/

Petra Christian University Library. (2009). *Pengertian Game*. Diakses pada 26 Oktober 2011 dari http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?page=1&submit.x=0&submit.y=0&qual=high&fname=/jiunkpe/s1/info/2009/jiunkpe-ns-s1-2009-26405099-12189-game_3d-chapter2.pdf