DAFTAR PUSTAKA

Atik, Saftiningsih Ken. 2008. *Thesis : Kajian Unsur Metafora dalam Fashion Kontemporer Di Indonesia.* Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.

Durianto, Darmadi. 2003. *Invasi Pasar Dengan Iklan yang Menarik*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Gray, Peter. 2006. *Panduan Lengkap Menggambar & Ilustrasi-Menciptakan Karakter*. KARISMA Publishing Group, Ciputat-Tangerang.

Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game.* Gramedia. Jakarta.

Ivan KP. 2010. *Seri Otaku Menggambar Komik : menggambar Karakter Komik Jepang Untuk Pemula*. Imagin. Yogyakarta.

Kusmayadi. 2000. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Pariwisata*. Gramedia, Jakarta.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Andi. Yogyakarta.

Noth, Winfried. 1990. *Handbook of Semiotics.* Indiana Univ Pr.

Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dunia Yang Dilipat : Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Jalasutra. Yogyakarta.

Prabasmoro, Aquarini Priyatna. 2003. *BECOMING WHITE*; Representasi Ras, Kelas, Femininitas, dan Globalitas dalam Iklan Sabun. Jalasutra. Yogyakarta.

Prawira, Mega Fitriani Adiwarna. 2009. *thesis : Pengaruh Game Counter-Strike terhadap perilaku konsumen.* Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.

Ricoeur, paul. 2002. *Filsafat Wacana, Membedah Makna dalam Anatomi Bahasa.* Yogyakarta.

Rusyana, Yus. 1979. *Kegiatan Apresiasi Sastra Indonesia Murid SMA Jawa Barat*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sobur, A. 2009. *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung

Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun : Dari Analog Sampai Digital.* Indeks. Jakarta.

Sunarto, Priyanto. 2008. *Thesis : Metafora Visual Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*. Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.

Suprapto, Ratno. 2008. *Thesis : Kajian Metafora Visual dalam Iklan Televisi Produk Otomotif 2005-2007.* Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.

Suswanto, Deni. 2002. Kajian struktur, fungsi dan nilai budaya cerita wayang *golek : studi deskriptif-analitis cerita wayang golek sebagai upaya pewarisan dan bahan ajar muatan lokal pengajaran bahasa daerah untuk SLTP di Kab. Bandung Jawa Barat.* Pendidikan Bahasa Indonesia. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual.* Jalasutra. Yogyakarta.

Yusuf, Suhendra. 1998. *Fonetik dan Fonologi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Sumber Lain

Melissa, Cindy. 2010. *Penerapan Metafora Sebagai Filosofi desain*. Universitas Pelita Harapan.Jakarta.

St. Clair, Robert N. 2000. Visual *Metaphor, Cultural Knowledge, and the New Rhetoric*. Northern Arizona University, Flagstaff, Arizona.

Sunarto, P. 2006. *Jurnal Ilmu Desain Volume 1 No. 3.* Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.

Sumber Internet

PT.Kreon. 2011. Point Blank Online Indonesia. Tersedia di: http://pb.gemscool.com/index.php

Sugono, Dendi. 2008 (4 Februari). Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Tersedia di:

http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php

Heriyanto, Trisno. 2010 (11 Februari). Di Indonesia, Point Blank Tembus 2 Juta Pengguna. Tersedia di:

http://www.detikinet.com/read/2010/02/11/120559/1297475/654/di-indonesia-point-blank-tembus-2-juta-pengguna