DAFTAR PUSTAKA

Aburdene, Patricia dan John Naisbitt. (1990). *Megatrends 2000*. Jakarta : Binarupa Aksara.

Beck, J. C. dan Wade, M. (2007). *The Kids Are Alright: Pemain Juga Bisa Sukses, Beginilah Cara Generasi Gamer Mengubah Lingkungan Kerja.* Terj.Isman H.Suryaman. Jakarta : Grasindo.

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

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

Jurnal/Tesis/Skripsi/Penelitian:

Wijaya, B. Chris. (2011). *Kajian Metafora Visual Pada Karakter Tokoh "Point Blank Online Game"*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Bahan Ajar:

Rohidi, Rohendi, Tjejep (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara.

Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta : Erlangga.

Subarna, D, Abay. (2013). *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Program S2 Magister Desain.

Tabrani, Primadi. (2005). *Bahasa Rupa.* Bandung : Kelir.