Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

(2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga.* Jakarta: Balai Pustaka.

_____. *The Human Body: Digestive, Circulatory, Reproductive, & Excretory Systems*. Remedia Publications.

Airey, D. (2010). *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities.* United States: New Riders of Peachpit Pearson Education.

Ambrose, G., dan Harris, P. (2005). *Basic Designs 02: Layout.* Switzerland: AVA Books.

Anggraini S., L., dan Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Benyon, D., Turner, P., dan Turner, S. (2005). *Designing Interactive Systems: People, Activities, Contexts, Technologies*. England: Addison Wesley.

Cheok, A.D., Pan, Z., Muller, W., Rhalibi, A.E. (Eds). (2009). *Transactions on Edutainment II.* Jerman: Springer.

Castillo, T., dan Novak, J. (2008). *Game Developement Essential: Game Level Design.* Canada: Denmar Cangage Learning.

Galitz, W.O. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles, And Techniques.* Indianapolis: Wiley Publishing.

Gislason, S.J. (2011). *Food and Digestive Disorder.* Kanada: Environmed.

Perancangan Sosialisasi..., Cyntia, FSD UMN, 2015

Graham, L. (1999). *The Principles of Interactive Design.* Kanada: Delmar Publishers.

Healey, M. (2010). *Logos: Design DNA.* Canada: How Books of F+W Media, Inc.

Hurlock, E. (1978). *Child Development.* Tokyo: Mc Graw-Hill Inc.

Ihromi, T.O. (1999). *Bunga Rampai: Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Jury, D. (2006). *What is Typography?*. United Kingdom: RotoVision.

Kothari, J.K. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques.* New Delhi: New Age International Publisher.

Lauer, D. A., & Pentak, S. (2008). *Design Basics.* Boston: Wadsworth.

Marcus, A. (1995). *Principles of Effective Visual Communication for Graphical User Interface Design.* Diunduh pada 10 Maret 2015 dari *http://www.diliaranasirova.com/assets/PSYC579/pdfs/05.2-Marcus.pdf.*

Monks, F.J., Knoers, A.M.P., dan Haditono, S.R. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Niman, S. (2013). *Anatomi dan Fisiologi Sistem Pencernaan.* Jakarta: Trans Info Media.

Perancangan Sosialisasi..., Cyntia, FSD UMN, 2015

Salz, P.A., dan Moranz, J. (2013). *The Everything Guide to Mobile Apps: A Practical Guide to Affordable Mobile App Development for Your Bussiness*. USA: Adams Media.

Samara, Timothy. (2011). *Type Style Finder: The Busy Designer Guide to Choosing Type*. USA: Rockport Publisher.

Shneiderman, B., dan Plaisant, C. (2010). *Designin the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction.* USA: Pearson.

Susilana, R., dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung: CV Wacana Prima.

Taylor, A. (2011). *Design Essentials for The Motion Media Artists.* United Kingdom: Elsevier Inc. of Focal Press.

Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids,* USA: Rockport Publisher.

Zeegen, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: Ava Publishing.

Internet

Anna, L.K. (2012). "Jutaan Kematian Anak Dapat Dicegah". Diakses pada 1 Maret 2015 dari *http://health.kompas.com/read/2012/11/11/15182653/Jutaan.Kematian.Anak.Dapat.Dicegah*

Perancangan Sosialisasi..., Cyntia, FSD UMN, 2015

Subkhan. (2014). “Orang Indonesia Habiskan Rp 17 Triliun buat Jajan”. Diakses pada 27 Februari 2015 dari *http://www.tempo.co/read/news/2014/04/17/174571251/Orang-Indonesia-Habiskan-Rp-17-Triliun-buat-Jajan*

Heriyanto, T. (2014). “Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone”. Diakses pada 11 November 2014 dari *http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone*

Perancangan Sosialisasi..., Cyntia, FSD UMN, 2015