



### **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

- Barfield, Lon. (2004). *Design for new media*. London: Pearson Education Limited
- Bates, Bob. (2004). *Game design* (2nd ed.). Boston: Course Technology
- Bhatnager, G., Mehta, S., & Mitra, S. (Eds.). (2002). *Introduction to multimedia systems*. California: Academic Press
- Bonneff, Marcel. (1976/ 1998). *Komik indonesia*. (Hidayat, Rahayu S., Trans.). Jakarta: Kompas Gramedia
- Chelsea, David. (1997). *Perspective for comic book artists*. New York: Watson-Guption Publications
- Creswell, John W. (2009). *Research design : qualitative, quantitative and mixed method approaches* (4th ed.). California: Sage Publication
- Egri, Lajos. (2007). *The art of dramatic writing*. Wildside Press
- Eisner, Will. (1985). *Comic and sequential art*. Florida: Poorhouse Press
- Hayashi, H., Matsumoto, T., & Morita, K. (2009/2010). *How to draw manga- sketching manga style : sketching to plan*. Singapura: Pageone Publishing
- Hedgpeth, K. & Missal, S. (2006). *Exploring character design*. New York: Thomson Delmar Learning
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics : the invisible art*. New York: HarperCollins Publishers

- McCloud, Scott. (2006). *Making comics*. New York: HarperCollins Publishers
- McCloud, Scott. (2008). *Mencipta ulang komik*. (Palar, Damaring T.W.,Trans.). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Mendelowitz, Daniel M., Faber, David L., & Wakeham, Duane A. (2007). *A guide to drawing*. Boston : Wadsworth
- Sweetser, Penny. (2008). *Emergence in games*. Boston: Course Technology
- Fitzgerald, Tony. (2011, Oktober 18). Walking Dead Debut Sets a Cable Record. *Medialife Magazine*. Diakses dari [http://www.medialifemagazine.com/artman2/publish/Cable\\_20/-Walking-Dead-debut-sets-a-cable-record.asp](http://www.medialifemagazine.com/artman2/publish/Cable_20/-Walking-Dead-debut-sets-a-cable-record.asp) pada tanggal 18 Maret 2012
- Gross, Doug. (2009, Oktober 2). Why We Love Those Rotting, Hungry, Putrid Zombies. *CNN*. Diakses dari <http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/10/02/zombie.love/> pada tanggal 18 Maret 2012
- Louiciano, Alexander. (2012, Februari 27). 68 Persen Pembaca Membayar Majalah dan Koran Digital. *Chip*. Diakses dari <http://chip.co.id/news/read/2012/02/27/1864424/> pada tanggal 28 Februari 2012
- Maberry, Jonathan. (2011, Desember 20). The Popularity of Zombies – A Virtual Panel Discussion. Diakses dari <http://jonathanmaberry.com/the-popularity-of-zombies-a-panel-discussion> pada tanggal 18 Maret 2012
- Michael, John L. (2011, Mei 10). A Brief Introduction to Manga. *Ezine*. Diakses dari <http://ezinearticles.com/?A-Brief-Introduction-to-Manga&id=6253228> pada 2 Mei 2012

Suryadhi, Ardhi. (2011, Agustus 1). Kisah Silat Kho Ping Hoo Masuki Era Digital. *detikinet*. Diakses dari <http://inet.detik.com/read/2011/08/01/125556/1693684/732/kisah-silat-kho-ping-hoo-masuki-era-digital/> pada tanggal 28 Februari 2012

Thee, Marcel. (2012, Maret 25). Zombie Mania Mounts in Indonesia. *Jakarta Globe*. Diakses dari <http://www.thejakartaglobe.com/lifestyle/zombie-mania-mounts-in-indonesia/507017> pada tanggal 18 Maret 2012

Tomaszewski, Zach. (2005, Mei 13). Foundations of Interactive Narrative. Diakses dari <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html> pada tanggal 18 Maret 2012

Voytek, Bradley. (2011, September 25). Why have zombie stories become so popular in the past 10-15 years?. Diakses dari <http://www.quora.com/Why-have-zombie-stories-become-so-popular-in-the-past-10-15-years> pada tanggal 18 Maret 2012

