



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

- Adam, Sean, dkk. 2004. *Logo Design Workbook: A Hands-On Guide To Create Logo*. Massachusetts: Rockport Publisher, Inc.
- Adityawan, Arif dan Tim Litbang CONCEPT. 2010. *Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini*. Jakarta: P.T. CONCEPT MEDIA
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi: Teori & Praktek*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi: Teori & Praktek*. Bandung: P.T. Citra Aditya Bakti.
- Fenny. 2010. *Perancangan Komunikasi Visual Buku Ensiklopedi Dasar Kerajinan Tangan A-Z Craft: Untuk Anak-anak*. Konsep Perancangan Tugas Akhir. Jakarta: Universitas Tarumanegara.
- Henderson, Randy. 2010. "Is It Science Fiction or Science Fantasy?". Dalam Fantasy Magazine Edisi Juni.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta:Gramedia.
- Nielsen Company. 2009. *How Teens Use Media*. New York: Nielsen Company.
- Otto&Olaf, Nacho Marti. 2008. *Color & Layout: From Asparagus White to Burnt Olive*. New York: Collins Design.
- Peterson, Erik. 2009. "Color Psychology in Logo Design". Logo Critiques. www.logocritiques.com/resources/color_psychology_in_logo_design (diakses tanggal 10 Mei 2012)

- Purnama, Romi Fajar. 2008. "Pengaruh Media Above The Line Terhadap Keputusan Pembelian Kopi Bubuk Instan Torabika". Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ries, Al & Laura Ries. 2008. "*Shape of A Logo*". The Ries Report. http://www.youtube.com/watch?v=GZ0W-_9gTH8 (diakses tanggal 9 Mei 2012)
- Rustan, Suriyanto. 2008. *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2009. *Mendesain LOGO*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2011. *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Saulter, Joseph. 2007. *Introduction to Video Game Design and Development*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc..
- Wong, Wucius. 1993. *Principles of Form and Design*. New York : John Wiley & Sons, Inc.

UMN