

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku**

- Burch, J., & Grudnitski, G. (1986). *Information system theory and practice*. New York: John Wiley & Sons
- Bancroft, T. (2012). *Character mentor: Learn by example to use expressions, poses, and staging to bring your characters to life*. CRC Press.
- Handaya, B. (1975). *Etiket dan Pergaulan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solution (4<sup>th</sup> ed.)*. Boston: Clark Baxter.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2015). *Design basics*. United State: Cengage Learning
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective: a theoretical & contextual perspective* (Vol. 27). Ava Publishing.
- Moriarty, S. E., Mitchell, N., Wells, W., & Wood, C. (2012). *Advertising & IMC: Principles & practice*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Ruslan, R. (2013). *Kiat dan strategi kampanye public relations*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sloan, J. S. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. USA: CRC Press.
- Sugiyama, K., & Andre, T. (2011). *The dentsu way*. United States: McGraw Hill Professional.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Indonesia: Kencana.

Prasetyo, N. (2011). *Membangun karakter anak usia dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Nasional

Venus, A., Rema K. S., & Rakhmat, J. (2004). *Manajemen kampanye: Panduan teoritis dan praktis dalam mengefektifkan kampanye komunikasi*. Indonesia: Simbiosa Rekatama Media.

Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Indonesia: Prenada Media.

## **Internet**

Diadona. (2020). *Viral video anak ngomong kasar, netizen ikut khawatir*. Diakses pada 30 Maret 2021, dari <https://www.diadona.id/family/viral-video-anak-ngomong-kasar-netizen-ikut-khawatir-2003175.html>

KBBI. (2020). *Arti kata rancang*. Diakses pada 29 Februari 2021, dari <https://kbbi.web.id/rancang-2>