



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Eka., Rita., & Saliman, A.R. (2001). Periklanan yang Efektif, *Jurnal Ekonomi*, Vol. 8 No. 2, Juli.
- Fuad, M., Christin., Nurlela., Sugiarto., Paulus. (2006). *Pengantar bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kasali, R. (2007). *Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*.
- Kotler, P. (2005). *Manajemen Pemasaran Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: PT Indeks.
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara Tv - Format Acara Drama*. Jakarta: Grasindo.
- Machfoedz, M. (2010). *Komunikasi Pemasaran Modern*. Yogyakarta: Cakra Ilmu.
- Marolf, G. (2007). *Advergaming and In-Game Advertising: An approach to the next Generation of Advertising*. Saarbrucken: VDM Verlag.
- Morrison, M. (2013). Chipotle Bucks Fast-Food Convention While It Still Can. *Advertising Age*. Crain Communications.
- Sugiono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, D. (2011). *Promosi Efektif*. Jakarta: PT Suka Buku.
- Sutisna,. (2003). *Perilaku Konsumen & Komunikasi Pemasaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Tikkanen, H., Hietanen, J., Tenttonen, T. & Rokka, J. (2009). Exploring Virtual Worlds: Success Factors in Virtual World Marketing. *Management Decision*, 47(8). 1357- 1381.
- Till., Brian, D., & Baack, D.W. (2005). Recall and Persuasion, Does Creative Advertising Matter? *Journal Of Advertising*, Vol. 34 No. 3, Fall 2005.
- Umar, H. (2005). *Riset Pemasaran & Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Weiss, E. (2013). What Does "The Scarecrow" Tell Us About Chipotle?". *The New Yorker* (New York City: Condé Nast Publications). ISSN 0028-792X. OCLC 320541675.
- Widyatama, R. (2007). *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Yang, M., Roskos-Ewoldsen, D. R., Dinu, R. & Arpan, L. (2006). The Effectiveness of “In-Game” Advertising. *Journal of Advertising*, 35, 143–152.

Yglesias, M. (2013). You Want to Watch Chipotle's Amazing "Scarecrow" Video". *Slate* (The Washington Post Company).

