

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions: Robin Landa 5th Edition*.

Wadsworth: Clark Baxter.

Jurnal

Zarnuji, Z. Z. (2020). Legal Protection Regarding Names and Visual Artists in the World of Writing from a Copyright Perspective. *Journal of Creativity Student*, 5(1), 24-64. <https://doi.org/10.15294/jcs.v5i1.36287>

Putri, M. M., Putranti, I. R., & Alfian, M. F. (2022). Pengaruh Sm Entertainment Dalam Perkembangan Diplomas Budaya Korea Selatan. *Journal of Internasional Relation*, 8(4), 834-852.

<https://doi.org/10.14710/jirud.v8i4.36012>

Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri *Game* di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (*Global Value Chain*). *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32-51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>

Website

Andy, C. (2022, Juli 27). *Pendapatan hiburan & media global melonjak menjadi \$2,3 triliun; virtual reality (VR) mengalami pertumbuhan 36% seiring game dan e-sports melaju untuk menjadi bisnis senilai \$324 miliar: PwC*. PwC. <https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2022/indonesian/pendapatan-hiburan---media-global-melonjak-menjadi--2-3-triliun-.html>