

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. (2010). *Fundamental of Game Design*. USA: Pearson education, Inc.
- Ajibullah, A. A. (2021). Advergaming Sebagai Peluang Media Komunikasi Pemasaran. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, Vol.13.
- Ajibulloh, A. A. (2021). ADVERGAMES SEBAGAI PELUANG MEDIA KOMUNIKASI PEMASARAN. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*.
- Ananta, N. (2016). Advergaming: Metode Baru untuk Menjangkau Konsumen dan Meningkatkan Brand Awareness. *Jurnal Manajemen*, vol.1.
- Creswell, J. W. (Cetakan ke-3 2012). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja.
- Ilhamsyah. (2021). *Pengantar Strategi Kreatif Advertising Era Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- LeBlanc, M. (2004). *Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design*.  
<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDAnwu.ppt>.
- Lenz, E., Diefenbach, S., Hassenzahl, M.,. (2014). Aesthetics of interaction: a literature synthesis. *Proceedings of the 8th Nordic Conference on HumanComputer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. (pp. hal. 628-637). NordiCHI '14, ACM DL.
- Martyastiadi, Y. S. (2019). Estetika Interaksi dalam Game Perkembangan Teknologi dan Pengalaman Bermainnya. *Pasca ISI*, Hal.10.
- Sara Catalán, Eva Martínez, Elaine Wallace. (2019). Analysing mobile advergaming effectiveness: the role of flow, game repetition and brand familiarity. *Journal of Product & Brand Management*.
- Shalihin, R. (2019). *Digital Marketing Di Era 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Quadrant.
- Soewardikoen, D. W. (2020). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sudaryono, D. (2016). *Manajemen Pemasaran Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Terence, A. (2003). *Periklanan Promosi & Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Jilid I edisi 2*. Jakarta: Erlangga.
- Vashisht, Devika, dkk. (2019). What We Know and Need to Knowabout the Gamification Of Advertising. *Emerald European Journal of Marketing*, Vol.53 No.4.
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal Of Animation and Games Studies*.
- Zackariason Peter, Dymek Mikolaj. (2017). *Video Game Marketing a Student Textbook*.