

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Belch, George E., Belch, Michal, A. (2009). *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective*, 8th Edition. New York: Pearson Education.
- Barker, Chris (2004). *Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Fink, Bruce (1995). *The Lacanian Subject: Between Language and Jouissance*. United Kingdom: Princeton University Press.
- Gane, Nicholas. David, Beer. (2008). *The Key Concepts New Media*. New York: Berg.
- Gelder, S. V. (2005). *Global brand strategy*. London: Kogan Page.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. (2008). *Manajemen Pemasaran*, Jilid 1 Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Phillip, (2009). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 13 Jakarta: Erlangga.
- Lehu, Jean-Marc. (2007). *Branded Entertainment: Product Placment and Brand Strategy in the Entertainment Business*. USA: Kogan Page.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings dan Kelly, K (2003). *New Media a Critical Intoduction*. London: Routledge.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhadjir, Noeng (2000), *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Prisugiamto, Ilham (2006). *Komunikasi pemasaran: "Strategi dan Taktik"*. Bogor: Rosdakarya.
- Russel, C. A. (2007). *Advertainment: Fusing Advertising and Entertainment*. USA: Yaffe Center for Persuasive Somunication University of Michigan.
- Stuart dan Sundeen, (1998). *Buku Keperawatan (Alih Bahasa) Achir Yani S Hamid*.

Edisi 3. Jakarta: EGC.

Ulber, Silalahi. (2009). *Metode Penelitian Sosial*

Bandung: PT. Refika Aditama.

Zaviera, Ferdinand (2007). *Teori Kepribadian Sigmund Freud.*

Yogyakarta: Prismsophie.

Jurnal:

Granic, Isabela. Lobel, Adam. C, M, E, Engles, Rutger. (2013). The Benefit of Playing Video Games. *Jurnal American Psychologist*. Volume 69, No.1, Hal 66-78.

Wijaya, Bambang Sukma (2015) Desire and Pleasure in The Branded Reality Show as A Discursive Psychoanalysis. *Jurnal Humaniora*. Volume 27, No. 1, hal 27-41.

Mutri Ratnasari, Eka (2011). Psikoanalisis Wacana Khalayak Konsumen dibalik Penyebutan “AQUA” sebagai Merek Generic AMDK (Air Minum Dalam Kemasan). *Jurnal Ilmiah Universitas Bakrie*. Volume 2, No. 5, Hal 5-28.

Nur Fulamah, Furi (2013). Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (fandom) Fanfiction di Kalangan Remaja Urban. *Jurnal Universitas Airlangga*. Volume 4, No.3, Hal 276-394

Khorani. Siagian, Albiner. Ardiani, Fitri. (2012). Pengaruh Permainan sebagai Media Promosi terhadap Perilaku Gizi seimbang pada siswa SMAN 1 Bagan Sinembah Kecamatan Bagan Sinembah Kabupaten Rokan Hilir Riau. *Jurnal Universitas Sumatera Utara*. Volume 2, No.2, Hal 16-34

Elza, Putri. (2005). Konstruksi Makna Media Sosial Ask.Fm bagi Pengguna di Kota Pekanbaru. *Jurnal Universitas Riau*. Volume 2, No. 2, Hal 2-15

Pahlevy, Reza. Bajari, Atwar. Setiawan, Agus. (2012). Konstruksi Makna Tatto pada Anggota Komunitas “Paguyuban Tatto Bandung. *Jurnal Universitas Padjajaran*. Volume 1, No.3, Hal 3-27

Publikasi Elektronik dan Sumber Lain:

About us Lego. (2017). Sejarah Lego. Diakses 2 Agustus 2017, dari <https://www.lego.com/en-us/aboutus/lego-group>

Complex. (2013). 10 Company Branded Video Game That Didn't Suck. Diakses 29 April 2017, dari <http://www.complex.com/pop-culture/2013/06/10-company-branded-video-games-that-did-nt-suck/darkened-skye>

Economy Okezone. (2017). Rolex and Lego Perusahaan dengan Reputasi Paling Top di 2017. Diakses pada 30 April 2017, dari <http://economy.okezone.com/read/2017/03/07/320/1636228/rolex-dan-lego-perusahaan-dengan-reputasi-paling-top-di-2017>

Merdeka. (2016). Kenaikan Jumlah Total Belanja Tahun 2015. Diakses 29 April 2017, dari <https://www.merdeka.com/teknologi/tahun-2016-industri-game-tanah-air-makin-cerah.html>

Puput Ady Sukarno. (2014). Sejarah Perkembangan Industri Game di Indonesia. Diakses 29 April 2017, dari <http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarahperkembangan-industri-game-di-indonesia>.

Tech in Asia. (2013). Game Lego Terbaik Pilihan Tech in Asia, Diakses 30 April 2017, dari <http://inponse1.co.id/berita/d/345822/10-game-lego-terbaik-pilihan-tech-in-asia-games>

Tenda Sejarah. (2015). Sejarah Perkembangan Game. Diakses pada 29 April 2017, dari <http://www.tendasejarah.com/2015/12/sejarah-perkembangan-game-dari-1972.html>