

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Belch, George E.; Michael A. Belch. 2009. *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective*. New York: McGraw-Hill.
- Bryer, Lanning G.; dkk. 2011. *Intellectual Property Strategies for the 21<sup>st</sup> Century Corporation: A Shift in Strategic and Financial Management*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Carmody, Bill. 2001. *Online Promotions Winning Strategies and Tactics*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Chandra, Gregorius. 2002. *Strategi dan Program Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Creswell, John. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. 3rd Edition*. Los Angeles: Sage Publication Inc.
- Dewdney, Andrew; Peter Ride. 2006. *The New Media Handbook*. New York: Routledge.
- Eder, Jens; dkk. 2010. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imagery Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: Water de Gruyter GmbH & Co.KG.
- Keller, Kevin Lane. 2013. *Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Kotler, Phillip; Kevin L. Keller. 2009. *Marketing Management. 13th Edition*. New Jersey: Pearson Prentice Hall Inc.
- McGhie, Austin. 2012. *Brand is A Four Letter Word: Positioning and The Real Art of Marketing*. South California: Advantage Media Group.
- Percy, Lary. 2008. *Strategic Integrated Marketing Communication, Theory and Practice*. Oxford: Elsevier Inc.
- Rogers, Everett M. 1986. *Communication Technology*. New York: Free Press.
- Ryan, Damian; Calvin Jones. 2009. *Understanding Digital Marketing*. Philadelphia: Kogan Pages.
- Schultz, Don E; dkk. 1993. *Integrated Marketing Communications: Putting It Together & Making It Work*. Chicago: NTC Publishing Group.
- Shimp, Terence A. 2010. *Advertising Promotion and Other Aspects of Integrated Marketing Communications*. South Western: Cengage Learning.
- Silalahi, Ulber. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Tenderich, Burghardt. 2014. *Transmedia branding*. California: University of Southern California Annenberg School for Communication and Journalism.
- Weber, Larry. 2009. *Marketing to the Social Web*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Yuhevizar. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla*. Edisi Revisi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Zarella, Dan. 2010. *Social Media Marketing Book*. Canada: O'Reilly Media.

## Jurnal

Bourdaa, Melanie. 2014. *This is not Marketing. This is HBO: Branding HBO with Transmedia Storytelling*. Media, Communication & Cultural Studies Association (MECCSA). Vol. 7. No. 1. Hal. 18-25.

## Situs

Ali, Fidel. 2014. *Indonesia Saat Ini Berjalan seperti "Negara Otopilot"*. Tersip di <http://nasional.kompas.com/read/2014/10/24/06195631/Indonesia.Saat.Ini.Berjalan.Seperti.Negara.Auto.Pilot.> Diakses pada 10 Juli 2016 pukul 22.57 WIB.

Angga. 2015. *Si Juki Kartun Iconic Indonesia yang Nyeleneh dan Berani Beda/* Tersip di <http://www.carabaikindonesia.com/content/si-juki-kartun-iconic-indonesia-yang-nyeleneh-dan-berani-beda>. Diakses pada 5 Januari 2016.

Arifianto, Budiawan S. 2015. *Ke Bioskop Belum Jadi Kebiasaan*. Tersip di <http://print.kompas.com/baca/2015/03/03/Ke-Bioskop-Belum-Jadi-Kebiasaan>. Diakses pada 5 Juni 2016 pukul 20.03 WIB.

Astuti, Tia Agnes. 2014. *Karakter Komik 'Si Juki' Muncul di Pemilu Juli Lalu*. Tersip di <http://hot.detik.com/read/2014/08/08/122323/2656729/1059/karakter-komik-si-juki-muncul-di-pemilu-juli-lalu>. Diakses pada 9 Juni 2015.

Brand Finance. *Lego Overtakes Ferrari as the World's Most Powerful Brand*. Tersip di <http://brandfinance.com/news/press-releases/lego-overtakes-ferrari-as-the-worlds-most-powerful-brand/>. Diakses pada 5 Mei 2016 pukul 20.40 WIB

Brand Finance. *Global 500 2016 - Star Wars Sends Disney's Brand into Hyperdrive*. Tersip di <http://brandfinance.com/news/press-releases/global-500-2016-star-wars-sends-disneys-brand-into-hyperdrive/>. Diakses pada 6 Mei 2016 pukul 08.42 WIB

Buckner, Bonnie; Pamela Rutledge. *Transmedia Storytelling for Marketing and Branding: It's Not Entertainment, It's Survival*. Tersip di [http://www.kommhtml.com/ima/2011\\_03/transmedia\\_storytelling.pdf](http://www.kommhtml.com/ima/2011_03/transmedia_storytelling.pdf). Diakses pada 10 Februari 2016.

Della, Mia Vita. 2015. *Indonesia Masuk 6 Negara dengan Pasar Film Terbesar di Asia*. Tersip di <http://www.muvida.com/film/artikel/indonesia-masuk-6-negara-dengan-pasar-film-terbesar-di-asia-150702w.html>. Diakses pada 6 Juni 2016 pukul 20.22 WIB.

DeMott, Rick. *How Transmedia Made LEGO the Most Powerful Brand in the World*. Tersip di <http://www.awn.com/animationworld/how-transmedia-made-lego-most-powerful-brand-world>. Diakses pada 5 Mei 2016 pukul 21.02 WIB.

Ernanto, Budi. 2014. *Nyoblos Juga Bisa di Dunia Maya*. Tersip di <http://pemilu.metrotvnews.com/read/2014/07/09/263036/nyoblos-juga-bisa-di-dunia-maya>. Diakses pada 5 Januari 2016.

Ezra, Reino. 2015. *Penonton Lebih Suka Film Asing Daripada Film Indonesia?*. Tersip di <http://www.muvida.com/film/artikel/penonton-lebih-suka-film>

- [asing-daripada-film-indonesia-150128g.html](#). Diakses pada 6 Juni 2016 pukul 18.44 WIB.
- Hazliansyah. 2015. *Action Figure “Si Juki” Resmi Diluncurkan*. Tersip di <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/trend/15/08/10/nsufao280-action-figure-si-juki-resmi-diluncurkan>. Diakses pada 5 Juli 2016 pukul 13.23 WIB.
- Hidayati, Nur. 2014. *Mencari Hidup dari Buku Komik*. Tersip di <http://kompasmuda.com/2015/10/19/mencari-hidup-dari-buku-komik/>. Diakses pada 7 Juni 2015.
- Jenkins, Henry. 2007. *Transmedia Storytelling 101*. Tersip di [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). Diakses pada 15 Februari 2016.
- Jenkins, Henry. 2009. *If It Doesn't Spread, It's Dead (Part One): Media Viruses and Memes*. Tersip di [http://henryjenkins.org/2009/02/if\\_it\\_doesnt\\_spread\\_its\\_dead\\_p.html](http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html). Diakses pada 15 Februari 2016.
- Kominfo.go.id. 2015. *Internet Jadi Referensi Utama Mengakses Berita dan Informasi*. Tersip di [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5421/Kemkominfo%3A+Internet+Jadi+Referensi+Utama+Mengakses+Berita+dan+Informasi/0/berita\\_satker#.VuglxkC9FLY](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5421/Kemkominfo%3A+Internet+Jadi+Referensi+Utama+Mengakses+Berita+dan+Informasi/0/berita_satker#.VuglxkC9FLY). Diakses pada 9 Juni 2015.
- Kompas.co. Tersip di <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0308/08/nasional/481672.htm>. Diakses pada 30 Mei 2015 pukul 20.45 WIB.
- Kusumanto, Dody. 2014. *#BeraniBeda: Biografi Si Juki Capres Alternatif di Tengah Wacana Pilpres Ulang*. Tersip di <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/13490/beranibeda-biografi-si-juki-capres-alternatif-di-tengah-wacana-pilpres-diulang>. Diakses pada 5 Januari 2016.
- Maradona, Stevi. 2010. *46 Juta Warga Indonesia Melek Internet*. Tersip di <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/aplikasi/10/12/10/151368-46-juta-warga-indonesia-melek-internet>. Diakses pada 8 Juni 2015.
- Putri, Winda Destiana. 2015. *Stiker Karakter Lokal Si Juki Berhasil Tembus Satu Juta Kali Unduhan*. Tersip di <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/15/04/23/nn9c79-stiker-karakter-lokal-si-juki-berhasil-tembus-satu-juta-kali-unduh>. Diakses pada 5 Juli 2016 pukul 12.59 WIB.
- Prasetya, Glenn. 2013. *Juki The Scavenger – Game Kolaborasi Pengarang Komik & Game Dev Indonesia*. Tersip di <https://id.techinasia.com/juki-the-scavenger-hasil-kolaborasi-komik-game-dev-indonesia>. Diakses pada 5 Juli 2016 pukul 13.13 WIB.
- Prastanto, Sandi. 2014. *Hebring, Hebat di Luar.. Keok di dalam Negeri*. Tersip di <http://www.harnas.co/2014/10/03/hebring-hebat-di-luar-keok-di-dalam-negeri>. Diakses pada 7 Juni 2015.
- Searls, Doc; David Weinberger. 2001. *Markets are Conversation*. Tersip di <http://www.cluetrain.com/book/markets.html>. Diakses pada 26 Februari 2016.

- Sidik, Rian. 2014. *Si Juki Meluncurkan Buku Terbaru Berjudul #BeraniBeda Juki untuk Indonesia Satu*. Terarsip di <http://hai-online.com/Feature/Stuffs/Si-Juki-Meluncurkan-Buku-Terbaru-Berjudul-BeraniBeda-Juki-Untuk-Indonesia-Satu>. Diakses pada 5 Januari 2016.
- Sufa, Ira Guslina. 2012. *Jelang Pemilu 2014, Suasana Politik Terbolak-balik*. Terarsip di <http://nasional.tempo.co/read/news/2012/12/18/078448988/jelang-pemilu-2014-suasana-politik-terbolak-balik>. Diakses pada 30 Mei 2015 pukul 21.13 WIB.
- Susilo, Richard. 2013. *Indonesia Peringkat Ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia*. Terarsip di <http://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>. Diakses pada 5 Juni 2016 pukul 19.34 WIB.
- Tia. 2014. *Komikus Faza Meonk Rilis Buku Terbaru '#BeraniBeda'*. Terarsip di <http://m.detik.com/hot/art/2656863/komikus-faza-meonk-rilis-buku-terbaru-#beranibeda>. Diakses pada 6 Januari 2016.
- <http://www.ign.com/top/comic-book-heroes/2> 7 Juli 2016 pukul 11.09 WIB.

### **Hasil Survei**

Lembaga Survei Indonesia. Pendapat Masyarakat Indonesia Tahun 2013: Survei Nasional Berkaitan dengan Pemilu 2014.

### **Majalah**

Pasti Liberti Mappapa. 2015. Si Juki, antara Suneo dan Bart Simpson. Majalah Detik. Edisi 179.

### **Hasil Penelitian**

- Feng, Xiao Yu. 2014. *Transmedia Branding: An Experimental Study of The Effect of Gammification on Brand Image*. Master Thesis School of Management. Ritsumeikan Asia Pacific University.
- Hansen, dkk. 2012. *The Psychology of a Cultural Icon*. Thesis of International Basic Studies in Humanities. Roskilde University.
- Nurfariandari, Annisa Rahma. 2011. *Program Online Reality Show "Soyoy Healthylicious 2" sebagai Pengembangan IMC melalui Media Baru*. Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi. Fisipol UGM.

### **Wawancara**

- DeMott, Rick. *Interview*. 2016. Ahli Strategi *Transmedia*. Email.
- Prasetya, Dimaz. *Interview*. 2016. *Digital Developer & Marketing* program "Kampanye #BeraniBeda". Email.
- Rianto, David. *Interview*. 2016. Praktisi di Bidang *Integrated Marketing Communication* dan *Digital Marketing* di Indonesia. Email.
- Ubaidillah, Faza Ibnu. *Interview*. 2015. *Creative Director* Pionicon Management dan Kreator Karakter "Si Juki". Jl. Prof. Mochammad Yamin no. 1, Menteng, Jakarta.