

DAFTAR PUSTAKA

- Blacmore Susan, 2000. *The Power Of Memes*, Scientific America, Inc.
- Budiman, Kris., 2003, *Semiotika Visual*, Yogyakarta, Penerbit Buku Baik.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo
- Danisman Taner, Alpkocak Adil. (2008). *Feeler : Emotion Classification of Text Using Vector Space Model*.
- Effendy, Onong Uchyana, 1997. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- John Hartley, 2010. *Communication, Culture, & Media Studies*, Yogyakarta Jalasutra.
- Kriyantono, Rachmat, 2008 *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta. Prenada Media Group
- M. Tekalp. (1999). "Face and 2-D Mesh Animation in MPEG-4." *Tutorial Issue On The MPEG-4 Standard. ImageCommunication Journal, Elsevier*.
- Marcel Danesi, 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta Jalasutra.
- Masyuri, Zainudin, M. *Metodelogi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Rafika Aditama 2008.
- Moeloeng, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Persada.
- Purwadarminta, W.J.S., edisi ke-3, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rakhmat, Jalaluddin. (Indonesia) *Psikologi Komunikasi*. Edisi Revisi. Penerbit PT Remaja Rosdakarya – Bandung.
- Sobur, Alex., 2006, *Semiotika Komunikasi*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Vivian, John. *Teori Komunikasi Massa*, Edisi Kedelapan, Kencana, Jakarta 2008

Jurnal

Chistine Suharto Cenadi. 1999. Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra.

Inda Fitriyarni. Pembentukan Budaya Populer Dalam Kemasan Media Komunikasi Massa. Universitas Mulawarman

Pujiwijaya. Perubahan Perilaku Masyarakat Ditinjau dari Sudut Budaya. Universitas Negeri Yogyakarta.

Mitra Istiar Wardhana. Ekspresi Emosi Pada Model Wajah Tiga Dimensi Menggunakan Naïve Bayes dan Logika Fuzzy. Institut Teknologi Sepuluh November. Surabaya.

Taswadi. Sejarah Perkembangan Global Seni Rupa Ditinjau dari Tingkat Kebutuhan. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

Internet :

http://chip.co.id/news/apps-social_media/9030/pengguna_twitter_indonesia_teraktif_ketiga_di_dunia. Diakses pada 18 September 2014

<http://www.kaskus.co.id/thread/50c9d4010975b4c3260000a/yang-gak-tau-tentang-meme-comic-masuk--pembahasan>. Diakses pada 18 September 2014

<http://anggraenika.student.fkip.uns.ac.id/2011/09/28/pengembangan-sosial-emosional/>. Diakses pada 30 September 2014

<http://keluarga.com/kesehatan/9-dampak-negatif-tidur-dekat-ponsel/>. Diakses pada 9 Februari 2015