



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Araki, T. (2013). *Shingeki No Kyojin* [Gambar Hidup].
- Besen, E. (2008). *Animation Unleashed*. USA: Michael Wiese Production.
- Choo, D. (2008, April 20). Diambil kembali dari dannychoo.com:
<http://www.dannychoo.com/post/en/1444/Anime+Haters.html>
- Hartman, B. (Sutradara). (2001). *Fairly Odd Parent* [Gambar Hidup].
- Haryoko, S. (2009). *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Makasar. Diambil kembali dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/347/249>
- Keizo, K. (Sutradara). (2013) *Gen'ei o Kakeru Taiyou - Il Sole Penetra le Illusioni* [Gambar Hidup]
- Houchins, E. (Sutradara). (2007). *Chowder* [Gambar Hidup].
- LaMarre, T. (2009). *The Anime Machine : A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Laybourne, K. (1998). *The Animation Book*. New York: Three River Press.
- Luis. (2011). *Yahoo answer*. Diambil kembali dari
<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20111022230739AAiJBtN>
- Ôtomo, K. (Sutradara). (2004). *Steamboy* [Gambar Hidup].

Sanders, A. (*n.d.*). What's The Difference Between Japanese and American

Animation?. Diakses pada tanggal xxxxx dari

<http://animation.about.com/od/relatedtopics/a/Whats-The-Difference-Between-Japanese-And-American-Animation.htm>

White, T. (2006). *Animation From Pencils to Pixels*. Burlington: Focal Press.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber.

Withrow, S. (2009). *Secrets of Digital Animation*. Switzerland: RotoVision.

Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Berkeley: New Rider.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA