



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

Animasi. (n.d.). Kamus Bahasa Indonesia Online. Diakses pada 19 Oktober 2012 dari <http://kamusbahasaindonesia.org/animasi>.

Animation. (n.d.). Merriam-Webster. Diakses pada 19 Oktober 2012 dari <http://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>.

Bancroft, Tom. (2012). *Character mentor : Learn by example to use expressions, poses, and staging to bring your character to life*. Waltham MA : Elsevier Inc.

Character. (n.d.). Dictionary.com. Diakses pada 20 Oktober 2012 dari <http://dictionary.reference.com/browse/character>

Edwards, W. (2010). *Body Language Magic*. Diperoleh dari <http://www.whitedovebooks.co.uk/dml/body-language.pdf>.

Frisiska Yuli. (2011, 10 Desember). *Definisi karakter*. Diakses pada 20 Oktober 2012 dari <http://www.scribd.com/doc/68429174/definisi-karakter>.

Lasseter, John. (1987). *Principles of traditional animation applied to 3d computer animation*. Diperoleh dari http://www.cs.cmu.edu/afs/cs/academic/class/15462-f12/www/lec_slides/Lasseter.pdf.

Mcgraw, I.F. (2001) *Macromedia flash animation & cartooning : A creative guide*. California : Corel Ventura.

Nayak V. & Turk M. (n.d.) dalam bukunya yang berjudul *Emotional expression in virtual agents through body language* halaman 1

Pardew, Les. (2008). *Character emotion in 2d and 3d animation*. Boston MA : Thomson Course Technology PTR.

Pease, Allan. (1981). *Body language : How to read other's thoughts by their gestures*. North Sydney : Camel Publishing Company.

Pease, A. & Pease, B. (1988). *The definitive book of body language*. Australia : Pease International.

Persistence of vision. (n.d.). Dictionary.com. Diakses pada 17 Oktober 2012 dari <http://dictionary.reference.com/browse/persistence+of+vision>

Puryanto. (2012, 10 Maret). *Animator Indonesia Jangan Cuma Jadi "Tukang Jahit"*. Diakses pada 22 November 2012 dari Kompas.com : <http://www.ideanimasi.com/2012/03/10/animator-indonesia-jangan-cuma-jadi-tukang-jahit/>

Redhead, Philip. (n.d.). *How to read body language*. Diperoleh dari ebookmetro.com : <http://nlp-hipnoza.com/downloads/How%20To%20Read%20Body%20Language.pdf>.

Roberts, Steve. (2011). *Character Animation Fundamentals*. Waltham, MA : Elsevier Ltd.

Southgate, A. & Sparrow, K. (2012). *Drawing manga expressions and poses*. New York : The Rosen Publishing Group, Inc.

Stanchfield, Walt. *Gesture Drawing for animation* [PDF]. Diambil dari catatan

kuliah online diunduh pada web site :

<http://www.animationmeat.com/notes/waltstanchfield/waltstanchfield.html>.

Thomas, F. & Johnston O. (1981). *The illusion of life disney animation*. New York : Hyperion.

Tim Dirks. (n.d.). *The greatest films : The "greatest" and the "best" in cinematic history*. Diakses pada 19 Oktober 2012 dari <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>.

Whitaker, H. , Sito, T. & Halas, J. (2009) *Timing for animation*. Burlington, MA : Elsevier Ltd.

White, Tony. (2012). *Tony White's animator's notebook*. Waltham, MA : Elsevier, Inc.

Wicaksono, Aditya. (2012, 24 Juni). "*Brave*" ketika takdir ditentukan dengan keberanian. Diakses pada 22 November 2012 dari Kompas.com : <http://oase.kompas.com/read/2012/06/24/00061220/.Brave.Ketika.Takdir.Ditentukan.dengan.Keberanian>.

Williams, Richard. (2001). *The animator survival kit*. New York : Faber and Faber Inc.