



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

Freezcha Blog. (2009, 28 September). Perkembangan Animasi di Indonesia. Diunduh dari <http://freezcha.wordpress.com/2009/09/28/perkembangan-animasi-di-indonesia/> . Tanggal 26 September 2012.

G, Saputro. (2011, 27 Mei). Metode Observasi. Diunduh dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/2165626-metode-observasi/>. Tanggal 21 November 2012.

Ratner, Peter. (2009). 3-D Human Modeling and Animation. New Jersey. John Wiley & Sons, Inc..

Roberts, Steve. (2011). Character Animation Fundamentals. USA. Focal Press.

Saulter, Joseph. (2007). Introduction to Video Game Design and Development. New York. The McGraw-Hill Companies, Inc..

White, Tony. (2006). Animation, From Pencils To Pixels. USA. Focal Press.

William, Richard. (2001). The Animator Survival Kits. New York. Faber and Faber Limited.

Wright, Jean Ann. (2005). Animation Writing and Development. USA. Elseiver.