



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

Allen, E., & Kelly, M. (2008). *Body Language: Advanced 3D Character Rigging*. Indianapolis: Wiley Publishing.

Bancroft, T. (2012). *Character Mentor: How to Learn and Bring Your Character to Life*. Oxford: Focal Press.

Bancroft, T. (2006). *Creating Character with Personality*. New York : Crown Publishing Group

Daniel, (15 Juli 2013). Daftar 10 Film Box Office Amerika, Jawaranya Film Animasi Despicable Me 2. Diperoleh 27 November 2013, dari <http://www.tribunnews.com/seleb/2013/07/15/daftar-10-film-box-office-amerika-jawaranya-film-animasi-despicable-me-2>

Dobson, N. (2009). *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*. Plymouth: Scarecrow Press.

Hestya, R (23 AGUSTUS 2013). Demam Minion Masih Berlanjut. Diperoleh 27 November 2013, dari <http://www.tempo.co/read/news/2013/08/23/108506762/Demam-Minion-Masih-Berlanjut>

Khumaesi, A (14 Maret 2012). Perkembangan Film Animasi Indonesia Kurang Signifikan. Diperoleh pada 27 November 2013, dari

<http://www.republika.co.id/berita/senggang/film/12/03/14/m0vn4y-perkembangan-film-animasi-indonesia-kurang-signifikan>

Krawczyk, M., & Novak, J. (2006). *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*. Clifton Park: Delmar Cengage Learning.

Marffi, C (2004). *Maya Character Creation: Modeling and Animation Control*. USA: New Riders

Patnode, J (2010). *Character Modeling with Maya and ZBrush*. Canada: Elsevier.

Pentak, S (2013). *Design Basics: Introduction to 2D and 3D Design*. Boston: Wadsworth.

Spencer, S (2010). *ZBrush Digital Sculpting Human Anatomy*. Indianapolis: Wiley Publishing.

Steed, P (2005). *Modeling a Character in 3DS Max*. USA: Wordware Publishing.

BINEKON Film Animasi Dengan Karakter Khas Indonesia. (16 Juli 2013).

Diakses pada tanggal 27 November 2013, dari
<http://unipost.com/83390/binekon-film-animasi-dengan-karakter-khas-indonesia/>

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Amsterdam : Elsevier.

Wade, D (2005). *Character Modeling*. Burlington: Elsevier.

Withrow, S. (2009). *Secrets of Digital Animation: A Master Class in Innovative Tools and Techniques*. Mies: Rotovision SA.

Wolfgang, J. (2006). *Theory of Colours*. Dover Publications.

Yose, R (22 Oktober 2013). Petualangan si Adi. Diperoleh pada 27 November 2013,
dari <http://newsmusik.co/index.php/hotnews/item/701-petualangan-si-adi>

