



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

- Alim, M. B. (2010, Januari 7). *Tipe Kepribadian Hippocrates dan Galenus*.
Dipetik 4 19, 2014, dari psikologizone: <http://www.psikologizone.com/>
- Allan Pease, B. P. (2004). *The Definitive Book of Body Language*. Buderim: Pease International.
- Arnos, P. M. (2007). *Age-related Changes in Gait: Influence of Upper-body Posture*. Ann Arbor: UMI.
- Fowler, S. (2007, November 2). Dipetik 4 30, 2014, dari youtube: www.youtube.com
- Houghton Mifflin Company. (2007). *The American Heritage® Medical Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Jackson, P. (Sutradara). (2001). *Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring* [Gambar Hidup].
- Jackson, P. (Sutradara). (2003). *Lord of The Rings: The Return Of The King* [Gambar Hidup].
- James, J. (2009). *The Body Language Rules*. Naperville: Sourcebook, inc.
- Kendon, A. (2004). *Gesture; Visibel Action as Utterance*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Maullana, I. (2012, Maret 11). *Entertainment: Agar Animasi Hidup, Animator dan Penulis Cerita Harus Bekerja Bareng*. Dipetik Maret 22, 2014, dari Kompas.com Entertainment: <http://entertainment.kompas.com/>
- McCarthy, S. (t.thn.). *writing/communication*. Dipetik Maret 29, 2014, dari Businessballs.com: <http://www.businessballs.com>

Medan Bisnis. (2013, April 2). *Berita Showbiz: Industri Film Animasi Berkembang Pesat*. Dipetik November 24, 2013, dari Harian Medan Bisnis: <http://medanbisnisdaily.com/>

Miriam Kunz, V. M. (2008). Impact of age on the facial expression of pain. *Journal of Psychosomatic Research* , 1.

Natalie C. Ebner, M. R. (2010). FACES—A database of facial expressions in. *Development and validation* , 1-2.

Osipa, J. (2010). *Stop Staring; Facial Modeling and Animation Done Right*. Indianapolis: Wiley Publishing.

Petrie, D. (Sutradara). (1993). *Grumpy Old Men* [Gambar Hidup].

Rettner, R. (2013, Mei 27). *MyHealthNewsDaily; Senior Writer*. Dipetik April 1, 2014, dari LiveScience: <http://www.livescience.com>

Roberts, S. (2004). *Character Animation In 3D*. Oxford: Focal Press.

UMY. (2010, Mei 18). *Berita UMY: Rendahnya Dukungan Industri, Animasi di Indonesia Kurang Greget*. Dipetik 3 22, 2014, dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: <http://www.umi.ac.id/rendahnya-dukungan-industri-animasi-di-indonesia-kurang-greget.html>

Wanashita, R. H. (2013, Juni 26). *Mengintip Bisnis Animasi Lokal*. Dipetik November 24, 2013, dari Bloomberg Businessweek Indonesia: <http://www.businessweekindonesia.com>

Webster, C. (2005). *Animation, The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press.

Yoseph, H. Model Sheet. *Hendrik*. Grey Balloon, Jakarta.

Zein, A. O. (t.thn.). *Jurnal: Komentar Nonaktif*. Dipetik November 24, 2013, dari

Sekolah Tinggi Desain Indonesia: <http://www.stdi.ac.id>



UMN