



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

Putra, Y. (2013). Minat Baca Rendah, Jumlah Buku Menarik Perlu Ditambah.

Republika Online. Diakses pada 24 November, 2013 dari Waring Wena

Warua: <http://www.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek->

[nasional/13/11/11/mw2511-minat-baca-rendah-jumlah-buku-menarik-](http://www.republika.co.id/berita/nasional/13/11/11/mw2511-minat-baca-rendah-jumlah-buku-menarik-)

[perlu-ditambah](http://www.republika.co.id/berita/nasional/13/11/11/mw2511-minat-baca-rendah-jumlah-buku-menarik-)

Lindawati, S. Psi..(2013). Menumbuhkan Minat Baca Anak. *Ipeka International*

Christian School. Diakses pada 7 Oktober, 2013 dari Waring WenaWarua:

<http://www.ipekainternational.org/menumbuhkan-minat-baca->

[anak/?lang=IN](http://www.ipekainternational.org/menumbuhkan-minat-baca-)

Shulevitz, U. (1985). *Writing With Pictures*. New York: Watson-Guption

Publications.

O’Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Oxford:

Elsevier, Inc.

Murch, S. (1977). 2D and 3D: Together For The Better. *Animation World*

Network. Diakses pada 19 Desember, 2013 dari Waring Wena Warua:

<http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5murch2d3d.html>

Hapsari, E. (2012). Agar Buah Hati Doyan Makan Daging. *Republika Online*.

Diakses pada 24 November, 2013 dari Waring Wena Warua:

<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/kuliner/12/01/17/lxw45x-agar-buah-hati-doyan-makan-daging-1>

Wigan, M. (2007). *Sequential Images*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Seegmiller, D. (2003). *Digital Character Design and Painting*. Massachusetts: Charles River Media, Inc.

Sheldon, L. (2004). *Character Development & Storytelling For Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Blair, P. (1987). *Animation*. Walter E. Foster.

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

Bancroft, T. (2012). *Character Mentor- Learn by Example to Use Expression*. Oxford: Elsevier, Inc.

Steed, P. (2005). *Modelling a Character in 3DS MAX*(2nd ed.). Texas: Wordware Publishing, Inc.

Bancroft, T., & Keane, G. (2006). *Creating Character With Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill Publications.

Hauser, T. (2009). *The Art of UP*. California: Chronicle Books LLC.

Suhardi, & Sunarti, S. (2009). *Sosiologi 1*. Graha Multi Grafika.

Childe, V. (1957). *The Dawn of European Civilization* (6th ed.). New York:

Alfred. A. Knoff, Inc.

Supriyatna, 1998, "Sejarah Dunia", Jakarta, Kurnika.

Kamus Thesaurus (2013)

Zeegan, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA

Publishing SA.

Blackburn, H. (1896). *The Art of Illustration*(2nd ed.). London: W.H. Allen &

Co., Limited,.

Federico, C. (2008). Defining The Art of Illustration. *Aesthetica*. Diakses pada 24

November,2013 dari Waring Wena Wanua:

<http://www.aestheticamagazine.com/defining-the-art-of-illustration>

Eisemann, L. (2000). *Pantone Guide to Communicating With Color*. Florida:

Grafix Press, Ltd.