



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

- Admin. (2010). *Character Rigging*. Didapat dari <http://polygonblog.com/character-rigging/>
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Calistra, C (2015). *Facial Action Coding System*. Didapat dari <https://www.kairos.com/blog/facial-action-coding-system>
- Derakhshani, R. & Derakhshani, D. (2014). *Autodesk 3ds Max 2015: Essentials*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Ekman, P., Friesen, W. V. & Hager, J. C. (2002). *Facial Action Coding System*. Salt Lake City: Network Information Research Corporation.
- Ermanbala, S., et al. (2014). *Selaras Berbahasa, Senada Berbicara: Pengantar menjadi Penulis dan Penyaji Karangan Ilmiah*. Tangerang: UMN Press.
- Faigin, G. (2008). *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. New York: Watson-Guption Publications.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Modeling Guide: Realistic Human Head. (n.d.). *Di tutorial online Studio Thunder Cloud*. Diakses dari <http://www.thundercloud-studio.com/tc-tutorial/modeling-guide-realistic-human-head/>
- Osipa, J. (2007). *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right* (Second ed.). Indianapolis, IN: Wiley Publishing, Inc.
- Pardew, L. (2008). *Character Emotion in 2D and 3D Animation*. Boston, MA: Thomson Course Technology.

Rahmawati, S. H. (2012). Tipe Kepribadian, Kamu yang Mana?. Didapat dari
<https://shrahmawati.dosen.unimus.ac.id/201211/15/tipe-kepribadian-kamu-yang-mana/>

Rivas, C. (2012). *Topology*. Didapat dari
<https://carlos3dmodelling.wordpress.com/2012/11/12/topology/>

S. Stefan (2008). *Stefan Says So: Sing To The Dawn Review*. Didapat dari
<http://www.sinema.sg/2008/11/05/sing-to-the-dawn/>

Tillman, B. (2011). *Creating Character Design*. Amsterdam: Focal Press.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer*. London, UK: Faber & Faber.

UMN