



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

Tsukamoto, Hiroyoshi (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. U.S.A: HarperCollins

Strickland, Edward (2000). *Minimalism: Origins*. U.S.A: INDIANA University Press

Odendorf, Hartmut (2009). *Minimalism: Designing Simplicity*. U.K: Springer

Williams, Richard (2001). *The Animators Survival Kit*. U.S.A: Faber and Faber

Hedgpeth, Kevin dan Stephen Missal (2005). *Exploring Character*. U.S.A: Design Delmar Thomson learning

Battcock, Gregory (1995). *Minimal Art: A Critical Anthology*. U.S.A: University of California Press

Ibrahim, Muchtaruddin (1996). *Cut Nyak Din*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan RI

H. Szekely- Lulofs, Madelon (1948). *Kisah Ratu Perang Aceh*. Komunitas Bambu

<http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/12/makna-filosofis-dibalik-motif-tenun-aceh/1>

<http://cerana.net/sekilas-riwayat-kupiah-meukeutop-aceh/>

<http://nasional.sindonews.com/read/920831/163/10-pahlawan-nasional-paling-menginspirasi-1415272577/1>

<http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/cetak/2013/11/09/242538/Ajak-Anak-Lebih-Kenal-Pahlawan-Nasional->

http://www.academia.edu/8145317/Desain_Karakter_dalam_Komik_dan_Animasi_Indonesia_dalam_Pergulatan_Wacana

Museum Aceh

Museum Perajuritan

Isbister, Katherine (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. U.S.A: Morgan Kaufmann Publishers

UMMN