



### **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

- Beane, A. (2012). *3D Animation ESSENTIALS*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Jakarta: ANDI OFFSET.
- Gibbs, J. K., & Gibbs, K. K. (2009). *Action!: Acting Lessons for CG Animators*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Irwanputera, M. (2016). *PT Kreatif Media Karya*. Retrieved January 8, 2016, from <http://www.bintang.com>
- Jones, A., & Oliff, J. (2006). *Thinking Animation: Computer Graphics Skills for Traditional 2d Artists*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Kerlow, I. V. (2004). *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Kompasiana.com. (2015, 6 24). *Kecanduan Gadget*. Jakarta.
- Osborn, K. (2015). *Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Pocock, L., & Rosebush, J. (2002). *The Computer Animator's Technical Handbook*. USA: Morgan Kaufmann.
- Ramadhan, A., Muhlis, T., & Yugara, P. B. (2006). *36 Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 7*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Zeembry. (2006). *12 Jurus Pamungkas Animasi kartun Dengan Flash 8*. Jakarta, Indonesia: PT Elex Media Komputindo.

Goleman, D. (2005). *Emotions Intellegence*. New York: Random House Publishing Group.

Julianto, M. (2015). *I Know You*. Jakarta, Indonesia: Redaksi Loveable.



U M N