



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Adidartha, S. (2013). *Etnis China Tionghoa Masih Nomor Satu Kuasai Bisnis dan Ekonomi Indonesia*. Diunduh dari <https://www.kompasiana.com>
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill Publication.
- Berardesca, E., Leveque, J. L., & Maibach, H. I. (2007). *Ethnic Skin and Hair*. New York, USA: Informa Healthcare.
- Egri, L. (1923). *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon and Schuster.
- Fathoni, A. F. C. A., Kartika, R., & Lubis, S. H. (2018). Penerapan Physiognomy untuk Pengembangan Desain Karakter pada Animasi. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*. 3(1). Diunduh dari <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id>
- Fulfer, M. (1996). *Amazing Face Reading*. United States: Q Publishing Services.
- Galena. (2016) *Berapa banyak keluarga Belanda yang masih tinggal di Indonesia*. Diunduh dari <https://www.galena.co.id/q/berapa-banyak-keluarga-belanda-indo-yang-saat-ini-masih-tinggal-di-indonesia>
- Gunawan, B. B. (2013). *Ngeanimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hidajat, H. (2014). Analisa Visual Tokoh-Tokoh dalam animasi Studio Ghibli. *Jurnal Rupa Rupa*. (3)1. Diunduh dari <https://journal.ubm.ac.id/>
- Hudiono, A. (2015). Desain Pencahayaan pada Karakter dalam Film Animasi 2 Dimensi Berjudul Nightmare Trip. *Skripsi*. Fakultas Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara. Tangerang. Diunduh dari
<http://kc.umn.ac.id/>

IDS Internasional Design School. (2014). *Sejarah dan Perkembangan Dunia Animasi*. Diunduh dari <https://idseducation.com/articles/sejarah-dan-perkembangan-dunia-animasi>

Jones, A., & Oliff, J. (2007). *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR. Diunduh dari http://files.animation.ir/video/Thinking_Animation.pdf

Kamenskaya, E., & Kukharev, G. (2008). Recognition of Psychological Characteristic from Face. Diunduh dari <https://pdfs.semanticscholar.org>

KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Diunduh dari <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 3 Januari 2019].

Kini, A. S., & Kumar, Dr. C N. R. (2014). Personality Identification using Facial Features. *The International Journal Of Engineering And Science (IJES)*. 3(12), 39-47. Diunduh dari <http://www.theijes.com/papers/v3-i12/Version-3/G031203039047.pdf>

Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Lazi, H., Efendi, R., & Purwandari, E. P. (2017). Deteksi Warna Kulit Menggunakan Model Warna Cielab Neutral Network untuk Identifikasi Ras Manusia. *Jurnal Rekursif*. 5(2), 121-133. Diunduh dari <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/download/761/1992>

- Meitasari, I. (2017). Minat Pemuda untuk Urbanisasi di Desa Sukasari, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. *Jurnal Geografi Edukasi & Lingkungan*. (1)1, 36-47.
- Muhdaliha, B., & Arlena, W. M. (2017). Malay, China and India Ethnicities Representation. *Wacana*. 16(1), 15-26. Diunduh dari <http://download.garuda.ristekdikti.go.id>
- Roberts, B. (2009). Face Reading: *How to Know Anyone at a Glance*. Encinitas, United States : Healing and Insight Publishers.
- Rochman, F., Subiyantoro, H., Faridah., & Umam, N. C. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Indonesia: PT. Republik Solusi.
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Dundee, UK: CRC Press
- Sutton, T., & Whelan, B. (2004). *The Complete Color Harmony*. United States of America: Rockport Published, Inc.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press.
- UNUD Universitas Udayana. (2018). *Panduan Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru FTP Unud 2018*. Diunduh dari <https://ftp.unud.ac.id>
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Oxford, UK: Focal Press.