



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

- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing.
- Caire, F. (2010). Step by step: Toy Story 3 Scene Progression.
www.cgchannel.com. Diakses pada 14 September, 2013 dari Waring Wera
Wanua: www.cgchannel.com/2010/11/toy-story-3-scene-progression/
- Dobson, N. (2009). *Historical Dictionary of Animation and Cartoon*.
Scarecrow, Inc.: Unnited Kingdom.
- Eliot, Lloyd, M. (2005). *Rahasia Bahasa Tubuh*. Erlangga: Jakarta.
- Fursund, S. (2007). *Procedural EmotionalWalk Cycles for MMORPGs*.
Aalborg University Copenhagen : Denmark.
- Gibbs, J.K., & Gibbs, k.k. (2009). *Action! Acting Lesson For CG Animator*.
Wiley Publishing, Inc: Canada.
- Hardjana, Agus, M. (2003). *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*.
Kanisius: Yogyakarta.
- Hayes, D., & Webster, C. (2013). *Acting and Performance for Animation*.Focal Press: United Kingdom.
- Hinman, R. (2011). Animation Principle Four: Straight Ahead and Pose to Pose. rosenfeldmedia.com. Diakses pada 14 September, 2013 dari Waring Wera
Wauna: rosenfeldmedia.com/books/mobile-design/blog/animation_principle_four_strai/
- Kamil, A. (2013). "Despicable Me 2": Aneh Itu Lucu. Diakses pada 25 Juli, 2013 dari Entertainment.Kompas.com.:
<http://entertainment.kompas.com/read/2013/07/07/1805387/.Despicable.Me.2.Ane>

- Liaw, P. (2005). *Understanding Your Communication Styles*. PT. Elex Media Komputindo: Jakarta
- Malahayati, S. (2010). *Super Teens-jadi Remaja Luar Biasa Dengan Kebiasaan Efektif*. GalangPress: Yogyakarta.
- Navarro, J. (2008). *What Every Body is Saying*. HarperCollinsPublisher: New York.
- Osipa, J. (2010). *Stop Staring Facial Modeling and Animation Done Right*. Wiley Publishing; Canada.
- Pardew, L. (2008). *Character Emotion in 2d and 3d Animation*. Thomson Learning Inc.: United State of America.
- Ratner, P. (2003). *3-D HUMAN MODELING AND ANIMATION*. John Wiley & Son, Inc: Canada.
- Robert, S. (2011). *Character Animation Fundamental*. Elsevier Ltd; USA.
- Şahin, H. (2013). Animasyon Prensipleri. www.animazin.com Diakses pada 14 September, 2013 dari Waring Wera Wauna: www.animazin.com/animasyon-prensipleri/
- Spevack, J. (2008). 2D Animation. profspevack.com Diakses pada tanggal 14 September, 2013 dari Waring Wera Wauna: profspevack.com/archive/animation/course_cal/week03/week03.html
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge Chapman & Hall: London.
- William, R. (2012). *Animator Survival Kit*. Faber Faber: United Kingdom.