



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

- Albrecht, C. (2008, July 30). *The Rise of Motion comics Komputer*. Retrieved May 25, 2018, bersumber dari <https://gigaom.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-Online/>.
- Bancroft (2006). *Character Mentor*. Burlington, MA:Focal Press
<https://www.slideshare.net/runesafsa/pdf-creating-characters-with-personality-by-tom-bancroft-trial-ebook-140508993>
- Basuki.K. (2017). *Motion comic* menyajikan komik secara lebih hidup, bersumber dari <http://piksel.co.id/motion-comic-menyajikan-komik-hidup>
- Branwyn Gareth (1993). *Science fiction Cyberpunk* bersumber dari https://www.researchgate.net/publication/327933662_Some_Aspects_of_California_Cyberpunk
- Chaplin, J. P. (2006) Kamus Lengkap Psikologi (Kartini Kartono, Trans.).
Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Craig, S. (2015). *Motion comics: The Emergence of a Hybrid Medium*. Retrieved May 30, 2018, bersumber dari https://www.herts.ac.uk/data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf.
- Egri, L. (2007). *The Art of Dramatic Writing*. Maryland: Wildside Press. Ekman, P. (2007) *Emotions Revealed*. New York: Henry Holt and Company.
- Gierlang, (2015). Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia Masa ke Masa.

Diakses pada Mei 20, 2018, bersumber dari

<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/>.

Golden, C. (1949). *The 12 Common Archetypes*, Retrieved June 03, 2018,

bersumber dari

http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_Archetypes.html.

Gunn, J (1988). *Science fiction* bersumber dari

<https://shsmo.org/sites/default/files/pdfs/kansas%20city/mcp/Gunn-4-19-88.pdf>

Gumelar. M. (2007) *Comic Making*.

Hude, M.D (2006). Emosi penjelahan religio-psikologis tentang emosi manusia di dalam Al-Qur'an, bersumber dari

https://books.google.co.id/books?id=8fMru43ehWYC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Hamm, J. (1963). *Drawing the Head and Figure*. New York, New York, 3775 Hudson Street: The Berkley Publishing Group.

Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. California: New Riders Press Publisher.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comic: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher.

Meskin, A., & Cook, R. T. (2012). *The Art of Comics: A philosophical Approach*. UK: Blackwell Publishing.

Neill, O. (2008). *Digital Character Development: Theory and Practice*.

- Burlington: Morgan Kaufmann Publisher.
- Philips, Hauntley. (2001). *Dramatica, A New Theory of Story*. New York: Screenplay System, Inc.
- Philips, Hauntley. (2004). *Archetypes*.
<http://storymindmedia.com/wsk/ebooks/Archetypes.pdf>
- Resqiano.H. *Cel-Shaded Graphic*. <https://blog.ciayo.com/news/anime-Cel-Shading-kadang-berhasil-tapi-seringkali-tidak-berhasil/>
- Sumintarsih. (2007). “Dewi Sri dalam Tradisi Jawa”. Dalam Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya Vol.II, no. 2, h. 136-144.
- Smith, C. (2015). “*The Emergence of a Hybrid Medium*”.
https://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Elvisier.