

DAFTAR PUSTAKA

- Beane, A. (2012). *3D animation essentials*. New York, United States: Sybex.
- Corke, P. (2011). *Robotics, vision and control: fundamental algorithms in MATLAB*. Heidelberg, German: Springer.
- Maulana, M. H. (2016). *Rancangan bangun gerakan berjalan pada robot bipedal antropomorphic menggunakan inverse kinematics dan gait data*. (Skripsi)Surabaya, Indonesia: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Nynala, V. R., & Mamilia, V. R. (2011). *Study on robot anatomy and its applications*. Retrieved June 5, 2020, from <https://www.researchgate.net/publication/291747889>
- Halberstam, J. (2009). *Animation*. Retrieved June 5, 2020, from <https://www.jstor.org/stable/25595911?seq=1>
- Webster, C. (2005). *Animation the mechanics of motion*. Oxford, England: Focal Press.
- Hikmah, M. (n.d.). *Perancangan game tradisional jawa egrang bambu*.
- Chevallereau, C. Bessonnet, G., Abba, G., & Aoustin, Y (Ed.). (2009). *Bipedal robots: Modeling, design and walking synthesis*. New York, United States: Wiley-ISTE.
- Supriyanto, R. (2010). *Robotika* (Vol. 1). Depok, Indonesia: Universitas Gunadarma.
- Suantari, N. W. (2016). *Dunia animasi*. Denpasar, Indonesia: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. Z. (n.d.). *Animation*. Yogyakarta, Indonesia. Retrieved June 5, 2020, from https://www.academia.edu/35932996/E-book_Animasi.pdf
- Blair, P. (2007). *Cartoon animation*. Laguna Hills, CA, United States: Walter Foster.
- Williams, R. (2002). *The animator's survival kit* (2nd ed.). New York, United States: Faber & Faber.

- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life disney animation*. New York, United States: Disney Edition.
- Ciccozzi, F., Malavolta, I., Ruscio, D. D., & Pelliccione, P. (2017). *Engineering the software of robotic systems*.
- Russo, D. M., & Jones, K. (2012). *Robots*.
- Rahim, A. F. (2015). *Pengaruh permainan tradisional egrang tempurung kelapa terhadap keseimbangan anak usia dini 4-6 tahun*. Surakarta, Indonesia: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Malik, K. (2019). Perbedaan nilai (value) dan makna (meaning) buadaya permainan egrang di empat negara. *Perbedaan Nilai (value) Dan Makna (meaning) Buadaya Permainan Egrang Di Empat Negara*.
- Jatmiko, W, dkk. (2012). *Robotika: Teori dan aplikasi*. Depok, Indonesia: Universitas Indonesia.
- Seward, D. (1996). *The anatomy of humanoid robot*. Retrieved June 5, 2020, from <https://www.researchgate.net/publication/231992986>
- Whitaker, H., Halas, J., & Sito, T. (2015). *Timing for animation*. New York, United States: Focal Press.
- Gunawan. (2019). *Pembuatan media pembelajaran motion comic dan efektivitasnya dalam penyampaian materi akhlak pada siswa sekolah dasar namira medan* Gunawan, (1st ed., Vol. 18). Medan, Indonesia. Retrieved September 9, 2020.
- Smith, C. (2015). *Motion comics: the emergence of a hybrid medium*. Retrieved September 9, 2020.
- Adhinata, N. (2013). *Pembuatan Motion Comic Penjelasan Ilmiah Tentang Peristiwa Sehari-hari Untuk Siswa SMP*, 2, 2nd ser. Retrieved September 9, 2020.
- Diana, H. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Gerak Irama Bagi Anak Tunagrahita Sedang*, 3, 1st ser. Retrieved September 9, 2020.
- Zuhriyyah, K. (2019). *Peningkatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi puzzle katak pintar kelompok a taman kanak kanak brilliant waru sidoarjo* (Master's thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019) (pp. 8-10). Surabaya: Fakultas tarbiyah dan keguruan. Retrieved September 09, 2020.

- Suharkono, F., & Firmansyah, G. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar*, 4, 2nd ser. Retrieved September 9, 2020.
- Kreng, J. (2008). *Fight choreography: The art of non-verbal dialogue*. Boston, America: Cengage Learning PTR.
- Dougherty, M. J. (2013). *Fight to win: 20 simple techniques that win any fight*. Oklahoma, United State: Tuttle. Retrieved September 09, 2020.
- Nopiyanto, Y. E., Syafrial., & Sihombing, S. (2019). *Hubungan panjang tungkai dan daya ledak otot tungkai dengan hasil lari sprint 100 meter*. Retrieved September 09, 2020.
- Yusuf, Y. P. (2016). *Signifikasi Gesture Dalam Komunikasi Dan Interaksi Dengan Orang Jepang*, 8, 1st ser. Retrieved November 2, 2020.
- Putra, D. E. (2009). *Membaca pikiran orang lewat bahasa tubuh*. Retrieved November 2, 2020.
- Sattler, J. (2012). *The ultimate guide to mixed martial arts*. United States, America: Black belts book.