



### **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

- Kundert-Gibbs, J. (2009). *Action!: Acting Lessons for Animators*. Canada: Wiley Publishing.
- Lee, Y. (2010). *Aging Friendly Technology for Health and Independence*. Berlin: Springer.
- Lidya. (2013, November 18). Data Perusahaan InnoGRAPH. (O. Fransiska, Interviewer)
- Liliweri, A. (2002). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Lutters, E. (2006). *Kunci Sukses: Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- MADCOMS. (2009). *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*. Madiun: Kerja sama penerbit ANDI dengan MADCOMS.
- McKee, R. (1997). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper Collins Publisher, Inc.
- Roberts, S. (2004). *Character Animation In 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation*. Jordan Hill: Focal Press.
- Set, S. (2008). *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Grasindo.
- Su, W.P. (2007). Personality and Emotion-Based High-Level Control of Affective Story Characters. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 13, 281-292.

Suban, F. (2009). *Yuk... Nulis Skenario Sinetron*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Suyanto, M. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Syafaruddin, M. (2012). *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Medan: Perdana Publishing.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. United States: Faber and Faber Inc.



UMN