



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

- Bendazzi, G. (2015), *Animation: A World History Volume 3 Contemporary Times*. USA: CRC Press.
- Besen, E dan Hallett, B. (2008), *Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Fimmaker, Video Artist and Gamer Developer Should Know*. Canada: Michael Wiese Productions.
- Biran, Misbach Y. (2009), *Sejarah Film; 1900 – 1950*, Komunitas bambu, Depok.
- Beane, Andy (2012), *3D Animation Essentials*, John Willey & Sons, Inc., Indianapolis, Indiana.
- Cavalier, Stephen (2011), *The World History of Animation*, University of California Press, California.
- Honthaner, Eve (2010), *The Complete Film Production*, Focal Press, The Boulevard, Langford Lane, Kidlington, Oxford, OX5 1GB, UK.
- Kevin, W. (2015), *Rating Adit Sopo Jarwo Berhasil Kalahkan Doraemon dan Gateng Gateng Serigala*. Diunduh dari <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/20143/rating-adit-sopo-jarwo-berhasil-kalahkan-doraemon-dan-ganteng-ganteng-serigala>.
- Kevin, W. (2015), *Empat pencapaian Adit Sopo Jarwo Selama 2014*. Diunduh dari <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/20423/ini-empat-pencapaian-adit-sopo-jarwo-selama-2014>.
- Kuswanto, D. (2011), *Strategy Pengembangan Cluster Industri Animasi Di Daerah Yang Bertumpu Pada Dukungan SMK Jurusan Animasi*.

Diunduh dari <http://personal.its.ac.id/files/pub/3248-djokokuswantost-proceeding%20edit.pdf>.

Mecargo, G (2011), *The Film maker's Eye Learning And Breaking : The Rules Of Cinematic Composition*. Focal Press.

Musburger, Robert (2017), *Animation Production : Documentation and Organization*, CRC Press, United States of America.

Prakosa, Gatot (2004). *Film Animasi Indonesia pada Masa Reformasi*, Fakultas Sastra UGM(Thesis), Yogyakarta.

Prakosa, Gatot (2010), *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia Yayasan Visual Indonesia (Nalar)*, Jakarta.

Rochman, F., Subiantoro, H., Faridah., Umam, N. G. (2015), *Ekonomi Kreatif : Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019*, PT Republik Solusi.

Diunduh dari <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/wp-content/uploads/2015/07/Rencana-Pengembangan-Animasi-Nasional.pdf>.

Rusiawan, W. (2017), *Direktorat Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Deputi Riset Edukasi dan Pengembangan Badan Ekonomi Kreatif: Data Statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif*.

Diunduh dari http://www.bekraf.go.id/downloadable/pdf_file/170475-data-statistik-dan-hasil-survei-ekonomi-kreatif.pdf.

Winder, Catherine dan Dowlatabadi, Zahra (2001), *Producing Animation*, Focal Press, United States of America.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA