



### **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

- Ascher, S., & Pincus, E. (2007). *The filmmakers handbook: a comprehensive guide for the digital age*. New York, NY: Plume.
- Bachtiar, y .(2016, maret 25). Liputan6. [OPINI] *Sinema Animasi yang Berubah, Kungfu Panda 3*. Retrieved from <http://showbiz.liputan6.com>.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. NJ: John Wiley & Sons.
- Birn, J. (2006). *Lighting & rendering*. San Francisco, CA?: New Riders.
- Boughen, N. (2005). *3ds Max lighting*. Plano (TX): Wordware Pub.
- Brooker, D. (2008). *Essential CG lighting techniques with 3ds max*. Burlington, MA: Elsevier.
- Brooker, D. (2003). *Essential CG lighting techniques*. Oxford: Focal Press.
- Gallardo, A. (2001). *3D lighting: History, concepts, and techniques*. Rockland (Massachusetts): Charles River Media.



## LAMPIRAN A: Kertas Bimbingan

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI  
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA


NAMA : Riyanto  
NIM : 0000018707  
DOSEN PEMBIMBING : Mathews Prayogo  
SEMESTER : VII  
TAHUN AKADEMIK :

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	25/8-2017	- Memperbaiki tata lighting - Menakuti texture - Menganalisa waktu - Menghindari pencahayaan light yang tidak perlu (ori referensi)	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
2	9/9-2017	- Perbaiki tata lighting - Menakuti include dan exclude - referensi di luar dan di dalam - Genset antara karakter & background - lighting block	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
3	5/10-17	- Menambah proses Perancangan - Menakuti colour script	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
4	9/11-17	- Arah cahaya - aspek polusi - Texture bangunan - Blur - kurangi - EX Posure kurangi	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
5	6/11-17	- Sama seperti kemari	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
6	24/11-17	- Menambahkan Teori High key. - Perbaikan Skema & judul	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
7	28/11-17	- Memperbaiki bab 4. - Memperbaiki <del>hasil</del> hasil akhir.	<i>Riyanto</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
8				

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## LAMPIRAN B: Kertas Bimbingan

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI  
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

  
**UM**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

NAMA : Riyanto  
NIM : 00000018707  
DOSEN PEMBIMBING : Bpk Fachrul  
SEMESTER :  
TAHUN AKADEMIK :

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SK
1	08-8-2017	Bimbingan awal, Pencarian referensi, & Teknik Render	<i>Riyanto</i>	<i>Bpk Fachrul</i>
2	9-8-2017	Bimbingan kedua, look dev.	<i>Riyanto</i>	<i>Bpk Fachrul</i>
3	11/9-2017	Memperbaiki ink and paint texture kayu penggunaan AO, diffuse, ink, falloff	<i>Riyanto</i>	<i>Bpk Fachrul</i>
4	6/11-2017	Menambahkan fill light pada character.	<i>Riyanto</i>	<i>Bpk Fachrul</i>
5	28/11-2017	Mencoba Multipass	<i>Riyanto</i>	<i>Bpk Fachrul</i>
6				
7				
8				