



### **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

- Taylor, A (Sutradara) & Kevin Feige (Produser). (2013). *Thor: The Dark World* (Film Fiksi). United States : Marvel Studios.
- Thomas, F. Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. US : Abbeville Press.
- Hardy, J. (2014). *Five Ways to Create Likeable Characters*.  
<http://blog.janicehardy.com/2014/04/five-ways-to-create-likable-characters.html>. Diakses pada 5 Mei 2016.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. US : Routledge.
- Gulati, P. (2010). *Step by Step : How to Make an Animated Movie*.  
<http://cgi.tutsplus.com/articles/step-by-step-how-to-make-an-animated-movie--cg-3257>. Diakses pada 18 Mei 2016.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. US : Faber and Faber.
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story*. UK: Focal Press.
- Sullivan, K. Schumer, G. & Alexander, K. (2008). *Animated Shorts*. UK : Elsevier.
- Egri, L. (1946). *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster, inc.
- Scott-Kemmis, J. (2009). *Understanding the Meaning of Colors in Color Psychology*. <http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/meaning-of-colors.html>. Diakses pada 15 November 2016.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- Brancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill.

AIA Education Department. (2016). *Archaeology 101*.

<https://www.archaeological.org/pdfs/education/Arch101.2.pdf>.

Gamble, C. (2001). *Archaeology: The Basics*. London: Routledge.

Utomo, B. B. (2013). *Perintis*

*Arkeologi*. <http://litbang.kemdikbud.go.id/arkenas/page/profile/perintis-arkeologi>. Diakses pada 10 Oktober 2016.

The American Schools of Oriental Research (ASOR). (2016). *Claiming Dig Fashion*. <http://asorblog.org/2014/03/24/claiming-dig-fashion/>.

UMMN

# LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI  
 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Gracia Novita  
 NIM : 1310010059  
 DOSEN PEMBIMBING : Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.  
 SEMESTER : 7  
 TAHUN AKADEMIK :

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	2 September 2016	- bab I & II ditinjau. Storyboard. - data temuan. - Metodologi → semua proses sketsa, referensi		
2	9 September 2016	BAB I - Can I take funny / colorful pattern yang selain kotak & 3 dimensional - kerucilan karakter PSB kelain belakang dan 6ABP		
3	03 September 2016	BAB I Metode penelitian di pisan BAB II - Lantai arches in mindanmax - diagram beberapa kali di		
4	13 Oktober 2016	- Bab I kurang pengayaan foto lebih beragam layout - Bab II Arsitek ya ada rekam di rumah rumah. - di kelas (ng kasih analisis) - buat media - pertimbang kons firma: plan bukaan pita yang ya lebih.		
5	16 Oktober 2016	- BAB III diperbaiki penelitian keplan - kelas dan kerangka. - BAB III dalam di buat subbab indikator		
6	8 Desember 2016	BAB III diperbaiki observasi khususnya observasi artistik arables. - BAB III analisa kurang mendalam.		
7				
8				

Scanned by CamScanner

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI  
 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Gracia Novita  
 NIM : 13120210059  
 DOSEN PEMBIMBING : Fachrul Fadly  
 SEMESTER : 7  
 TAHUN AKADEMIK :

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	8/8'2016	acc Cerita awal		
2	18/8'2016	acc ending cerita (act 3)		
3	1/9'2016	Ending Cerita acc 3D modeling		
4	5/9'2016	Revisi storyboard scene 1,2,3		
5	3/9'2016	acc karakter		
6	10/10'2016	acc karakter modeling acc texture		
7	17/10'2016	acc animasi		
8	30/11'2016	acc renderan acc animasi		

## LAMPIRAN B: Timeline Produksi

Kegiatan	Bulan dan Minggu						
	Juli	Agst	Sptmbr	Okt	Nov	Des	Jan
<i>Research</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Scriptwriting</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Storyboarding</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Layouts</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Model Sheets</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Animatics</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Layout 3d</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Modelling</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Texturing</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Rigging</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Animation</i>	■	■	■	■	■	■	■
<i>Render</i>	■	■	■	■	■	■	■

UMMN

## LAMPIRAN C: Transkrip Wawancara

### TRANSKRIP KORESPONDENSI PRIBADI PAK ALI AKBAR, ARKEOLOG, VI TELEPON (Jumat, 28 Oktober 2016)

Ali Akbar: Halo

Gracia: Halo selamat siang pak.

Ali Akbar: Siang, siang.

Gracia: Ok, jadi saya yang kemarin ingin bikin film nih pak. Mau nanya lagi.

Ali Akbar: Iya.

Gracia: Jadi pertanyaannya saya mau mengulik kearah peralatan dan aksesoris yang bapak punya.

Ali Akbar: Aksesoris?

Gracia: Maksudnya Artibut-artibut yang arkeolog punya.

Ali Akbar: Ooo artibut. Iya.

Gracia: Pertanyaan pertama untuk arkeolog sendiri ada tidak baju yang otentik atau baju khasnya.

Ali Akbar: Baju ga ada ya, jadi dia kaya orang lapangan aja. Jadi dia pake yang banyak kantongnya gitu loh. Trus bajunya juga, apa ya istilahnya. Ya baju lapangan lah. Kadang ada yang pakai rompi gitu ya. Nah karena ga ada itu, aku bikin sendiri aja. Tapi ada prinsipnya, kita perlu yang banyak kantong gitu ya untuk alat-alat. Ada untuk taruh kuas, ada yang taruh meteran, kadang bawa kaca pembesar juga, ada plastik kalau ada temuan, macem-macem lah. Supaya gak mondar-mandir. Alat-alat itu biasanya ada dikotak, tapi kita bawa aja. Kompas

gitu ya. Nah akhirnya saya bikin aja rompinya. Ciri khas alat seperti untuk aduk semen yang berbentuk runcing untuk mencungkil yang kecil-kecil.

Gracia: Kalau untuk baju, bapak biasanya pakai jaket gak?

Ali Akbar: Ga, pakai rompi. Jadi pakai baju lapangan yang lengan panjang lalu pakai rompi deh.

Gracia: Kalau pribadi, bukan arkeolog. Bapak punya jaketnya jaket apa?

Ali Akbar: Jaketnya?

Gracia: Iya

Ali Akbar: hmm.. kalau lagi santai?

Gracia: iya

Ali Akbar: Jaket yang bisa berfungsi doble, jadi bisa untuk presentasi juga. Jaket gaya lah.

Gracia: ok

Ali Akbar: Jadi di bilang jas bukan. Aku misalnya presentasi luar negri ya. Biasanya musim dingin. Kemarin baru pulang tu saya dari China. Jadi itu bulan-bulannya autum, musim gugur. Kalau kita bawa jas sendiri, wah repot, menaruhin bagasi. Jadi bawa 1 yang multi fungsi.

Gracia: Nanti bisa di foto ga pak?

Ali Akbar: Ga bawa, rompi saya bawa.

Gracia: Kalau ciri-ciri jaketnya seperti apa tu pak? Ada nama ya sendiri gitu?

Ali Akbar: Ga, ga ada.

Gracia: Biasanya kalau arkeolog dilapangan, itu biasanya pakai topi ga? Topi apa ya pak?



Ali Akbar: Ya, topi. Topi ini ga ada yang khas sebenarnya. Saya juga sampai sekarang nyari sebenarnya enaknyanya apa gitu ya. Kalau arkeolog-arkeolog diluar negeri kalau dia orang Amerika segala, dia pakai topi gaya koboi. Nah kalau di kita ga ada, kalau pakai topi koboi tar ngikut-ngikut ke sana gitu. Nah jadi yang saya pakai topi biasa, apa namanya?

Gracia: Topi baseball gitu?

Ali Akbar: Ya, topi baseball tapi yang polos-polos. Nanti disamain dengan baju saya. Kalau baju lengan panjangnya pakai krem, topinya pakau krem.

Gracia: Bearti, warnanya itu rata-rata warna coklat semuanya?

Ali Akbar: Ya. Apa namanya. Warnanya krem. Tapi sering juga pakai warna putih.

Gracia: itu ada alasan sendiri tidak? Atau secara naluri bagusnyanya pakai warna itu?

Ali Akbar: Senang aja, warna putih itu bersih. Nah terus, kan image arkeolog itu kan kotor gitu ya atau kumuh gitu ya.

Gracia: Ho

Ali Akbar: Justru kita pakainya celana putih, topi putih.

Gracia: Kalau topi bapak tidak punya yang koboi ya?

Ali Akbar: Tidak

Gracia: Kalau yang mancing, bapak punya tidak?

Ali Akbar: yang kaya topi tukang sayur ya?

Gracia: Iya.

Ali Akbar: Ada ya topi yang lebar di semua sisi dan lemas. Lebar ya 5 sentian. Dia ada talinya. Untuk tidak jatuh. Nah itu tali y di taruh di atas jadi sampingnya kelihatan.

Gracia: Tapi untuk topi bapak prefer yang cap ya?

Ali Akbar: Iya, nanti saya pakai pin.

Gracia: Pin apa ya pak?

Ali Akbar: Pin aja, yang bulet-bulet. Yang bisa dipesen di tukang jalan. Kalau kesitus padang, nanti tulisannya di situs padang.

Gracia: Jadi seragam gitu ya?

Ali Akbar: Iya.

Gracia: Untuk peralatan bapak sudah kasih tau seperti kuas, nah itu ada yang otentik tidak? Kalau kelengkapan benda wajib yang harus dibawa apa itu?

Ali Akbar: Ya itu, yang seperti sekop pasir, kompas dan meteran. Minimal 3 itu.

Gracia: Lalu bapak pakai toolkit ga? Yang di gulung seperti kotak pensil untuk taruh peralatan dari kain.

Ali Akbar: Oo.. dari kain. Ada. Semacam toolbox. Tapi tidak ada model khususnya.

Gracia: Terus dilihat dari warna nih. Kalau bapak pribadi melihat arkeolog itu identik warnanya apa?

Ali Akbar: hmm.. dia coklat ya. Rata-rata karena dia orang lapangan supaya tidak terlihat kotor, gali-gali tanah. Ya warnanya mirip dengan warna tanah. Cuman itu yang belakangn ingin ku ganti. Kita ingin warna-warna cerah. Jadi kalau ada tamu, ada yang ingin wawancara keliatan segar.

Gracia: Film yang mengingatkan dengan karakter akrolog itu apa?

Ali Akbar: Hmm.. apa ya. Jadi orang bilang seperti Indiana Jones. Aku sebenarnya belum pernah nonton sampai selesai sebenarnya.

Gracia: Hoo.. Tapi dari visualnya mewakili arkeolog tidak pak?

Ali Akbar: Iya. Kalau dari visualnya Tapi karakternya ga, dia lebih ke treasure hunter ya. Pemburu harta karun. Tembak-tembakan, kejar-kejaran. Kalau karkater arkeolog sendiri dia kalem. Teliti, cermat, pelan-pelan. Seperti itu.

Gracia: Dalam film kita, arkeolognya menemukan emas. Kalau bapak sendiri pernah tidak menemukan benda seperti itu di Indonesia?

Ali Akbar: Ada.

(Telepon tiba-tiba mati, kemungkinan pulsanya habis.)

UMMN