



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Amda, K., & Fitriyani, R. (2016). Membaca ekspresi wajah mengungkap kepribadian seseorang dengan membaca wajah(Vol. 1). Depok: Huta publisher.
- Deradjat, E. D., Laksito, O., & Bambang, S. W. (1992). Topeng lampung tinjauan awal drama tari tupping dan pesta sekura. Bandar Lampung, Indonesia.
- Ekstorm, H. (n.d.). How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through shape.
- F., Djainudbradiat, E., & R. (1991). *Senjata traditional lampung*. Indonesia: Perpustakaan nasional replubik indonesia.
- Fraser, T., & Banks, A. (2004). *Designer's color manual the complete guide to color theory and application*. San francisco, United stated: Chronicle book llc.
- Friscilia, F. (2015, December 7). Tradisi Sekura Masyarakat Lampung Barat . Retrieved March 16, 2017, from <http://malahayati.ac.id/?p=13949>
- Goiq, S. (2016, February 22). Menilik Asal-usul Topeng Sekura di Lampung. Retrieved March 16, 2017, from <http://log.viva.co.id/news/read/738783-menilik-asal-usul-topeng-sekura-di-lampung>
- Kurniawan, I. (2011, May 8). Skala Brak, Simbol Lampung yang belum Dijunjung. *Media indonesia*. Retrieved April 24, 2017, from http://mirror.unpad.ac.id/koran/mediaindonesia/2011-05-08/mediaindonesia_2011-05-08_007.pdf
- Krawczyk, M., & Novak, J. (2007). *Game story & character development*. Clifton Park, United stated.
- Loomis, A. (n.d.). Figure Drawing All it's Worth.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. California , United stated.
- Mustika, W. (2014). *The taxonomy of sekura as a life portrait of liwa people* (Vol. 26). Retrieved April 24, 2017.
- Natalia, M. D. (2015, August 8). Budaya Beragam, Film Animasi Indonesia Jadi Daya Tarik Pasar Internasional. Harianjojga.com. Retrieved March 16, 2017, from

<http://harianjogja.bisnis.com/read/20150808/9/2727/budaya-beragam-film-animasi-indonesia-jadi-daya-tarik-pasar-internasional>

Pengamat Ajak Sineas Kembangkan Animasi Lokal. (n.d.). Antara News. Retrieved from <http://www.antaranews.com/print/215174/pengamat-ajak-sineas-kembangkan-animasi-lokal>

Proportions of the Human Figure : How to Draw the Human Figure in the Correct Proportions. (2016, April 19). Retrieved March 16, 2017, from <http://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2016/04/proportions-human-figure-draw-human-figure-correct-proportions/>

Putranto, A. (2015, July 23). Kemerahan Pesta Topeng Sekura. National Geographic Indonesia. Retrieved March 16, 2017, from <http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/07/kemerahan-pesta-topeng-sekura>

Sullivan, K. (2008). Ideas for the Animator Short.

Su, H., & Zhao, V. (2011). Alive Perancangan tokoh for game,animation and film. United states: CYPI PRESS.

Tillman, B. (2011). Creative Perancangan tokoh.

V. (n.d.). Type of heroes. Retrieved from www.waunakee.k12.wi.us/faculty/lcarothers/.../Types%20of%20Heroes.pdf

Wiriana, A. (2015). *Lampung dalam angka 2015*. Bandar Lampung, Indonesia: Bps provinsi Lampung.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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



NAMA : DWI Mellisa
 NIM : 00000018657
 DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Cahya Daulay
 SEMESTER : 7
 TAHUN AKADEMIK : 2017 - 2018

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	29 / 8 - 17	Memperjelas proses perancangan character, Penambahan warna alami pd pakaian & asset character		
2	11 / 9 - 17	Progress bab 3 Penerapan fisilogomi Data sekura.		
3	23 / 9 - 17	Proses perancangan bab 3 (uraikan) Perbandingan tabel fisilogomi		
4	3 / 10 - 17	memperjelas skematika perancangan Raphin bab 3 (proses perancangan) mulai bab 4		
5	4 / 10 - 17	Merapikan bab 4, dan penggunaan bahasa Merapikan skema perancangan memperdalam fisilogomi		
6	3 / 11 - 17	memperjelas perancangan chara, Referensi pengaplikasian ke dalam chara, narasi		
7	22 / 11 - 17	Melengkapi laporan bab 1-5 Progress karya		
8	28 / 11 - 17	Lanjutkan progress karya Merapikan laporan		

N U S A N T A R A

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



NAMA : DWI Mellisa
NIM : 0000018657
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Cahya Daulay
SEMESTER : 7
TAHUN AKADEMIK : 2017 - 2018

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	13/12-17	Progress karya Postikan kelayakan karya		
2	24/01-18	Bimbingan Revisi sidang		
3				
4				
5				
6				
7				
8				

MULTIMEDIA
NUSANTARA