

kesan (mengenai kisah atau perasaan tokoh) yang ditimbulkan dari segi warna dari desain tokoh Ema; mengingat warna sebagai komponen penting lainnya dalam *flat design* selain kesederhaan bentuknya. Oleh karena itu semua, melalui proses penelitian, perancangan, dan juga analisa yang dilakukan, penulis akhirnya menyadari bahwa warna yang sesuai untuk menggambarkan tokoh Ema yang mengalami *grief* adalah warna dengan tingkat saturasi dan *value* yang rendah.

Keempat, terkait diperlukannya teori *grief* anak untuk merancang tokoh anak yang sedang berduka, ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Beberapa hal tersebut meliputi karakteristik *grief*, usia anak, dan proses *grief*; termasuk reaksi/respon anak. Semua hal ini kemudian akan saling memengaruhi perancangan *3-dimensional character*, yang menjadi latar belakang dari visualisasi tokohnya.

7. DAFTAR PUSTAKA

- 21 Draw. (2019). *The character designer*. 21D Sweden AB.
- Adams, S., & Stone, T. (2017). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design* (revised). Rockport Publishers.
- Al Amin, M., & Juniati, D. (2017). Klasifikasi kelompok umur manusia berdasarkan analisis dimensi fraktal box counting dari citra wajah dengan deteksi tepi canny. *MATHunesa*, 2(6), 34–42.
- Amalia, A., Ernawati, & Setiawan, Y. (2018). Deteksi warna kulit menggunakan Ruang Warna Ycber Dan identifikasi ras manusia menggunakan Backpropagation Neural Network. *Jurnal Rekursif*, 6(1), 1–12.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guption Publication.
- Dhenabayu, R., Sari, H. P., & Sari, S. V. Y. (2018). Sistem pakar penentuan motif dan warna batik berdasarkan ciri fisik dengan metode Forward Chaining. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v12i1.439>

- Dyregrov, A. (2008a). *Grief in children: A handbook for adults* (2nd ed.). Jessica Kingsley Publishers.
- Dyregrov, A. (2008b). *Grief in young children: A handbook for adults*. Jessica Kingsley Publishers.
- Egri, J. (1960). *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives* (revised). Simon & Schuster Inc. https://doi.org/10.1386/josc_00030_5
- Fauzia, S., Agustin, F. E. M., Syaripudin, U., & Ichsani, Y. (2016). Perancangan prototype tampilan antarmuka pengguna aplikasi web kamardagang.com dengan teknik Flat Design pada PT. Selaras Utama Internasional. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 148–157. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i2.5606>
- Freeman, H. D. (2015). *The moving image workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects*. Bloomsbury Publishing PLC.
- Gross, R. (2018). *The psychology of grief*. Routledge.
- Haryanto, Wahyuningsih, H. D., & Nandiroh, S. (2015). Sistem deteksi gangguan depresi pada anak-anak dan remaja. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 14(2), 142–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/jiti.v14i2.998>
- Hilario, H., & Pece, M. (Directors). (2021). *Umbrella* [Animated Short Film]. Youtube. <https://youtu.be/B11FOKpFY2Q>
- Honest, K., & Ong, K. J. (2016, Januari 1). *The shadow & the star*. <https://www.behance.net/gallery/32492651/The-Shadow-The-Star>
- IMDb. (n.d.). *Spirited Away*. <https://www.imdb.com/title/tt0245429/>
- Juanita, R. A., & Juliadi, D. (2020). Penetapan potensi tabir surya krim ekstrak etanol daun ceremai (*Phyllanthus acidus* L.) dengan Spektrofotometri UV-VIS. *Jurnal Farmagazine*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.47653/farm.v7i1.154>
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic design: Applied history and aesthetics* (2nd ed.). Elsevier Inc.
- Krum, R. (2014). *Cool infographics: Effective communication with data visualization and design*. John Wiley & Sons, Inc.

- Kurzgesagt. (n.d.). *Kurzgesagt - In a Nutshell*. <https://kurzgesagt.org/>
- Kurzgesagt - In a Nutshell. (2021). *What are you doing with your life? The tail end* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/JXeJANDKwDc>
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The power of visual storytelling*. John Wiley & Sons, Inc.
- Marannu, B. (2020). Diferensiasi non kategorisasi peserta didik upaya aktualisasi penajaman pemahaman kebhinekaan di era disrupsi. *Jurnal Educandum*, 6(1), 133–152. <https://doi.org/10.31969/educandum.v6i1.341>
- Mattesi, M. D. (2008). *Force character design from life drawing*. Elsevier Inc.
- Muljati, S., Triwinarto, A., Utami, N., & Hermina. (2016). Gambaran median tinggi badan dan berat badan menurut kelompok umur pada penduduk Indonesia yang sehat berdasarkan hasil Riskesdas 2013. *Penelitian Gizi dan Makanan (The Journal of Nutrition and Food Research)*, 39(2), 137–144. <https://doi.org/10.22435/pgm.v39i2.5723.137-144>
- Narandika, W. H., Hidayat, B., & Arif, J. (2019). Identifikasi ras manusia melalui citra wajah menggunakan metode Histogram of Oriented Gradient dan klasifikasi Linear Discriminant Analysis. *Prosiding SENIATI*, 5(2), 182–187.
- Netflix Indonesia. (n.d.). *Spirited Away*. <https://www.netflix.com/id/title/60023642>
- Nusantara, T. F. B., Atmaja, R. D., & Azizah. (2018). Klasifikasi Jenis Kulit Wajah Pria Berdasarkan Tekstur Menggunakan Metode Gray Level Co-Occurrence Matrix (GLCM) dan Support Vector Machine (SVM). *eProceedings of Engineering*, 5(2), 2130–2137.
- Pratas, A. (2014). *Creating flat design websites: Design and develop your own flat design websites in HTML*. Packt Publishing Ltd.
- Rachmawati, E., Agustina, N. A., & Sthevanie, F. (2021). Pengenalan ras berdasarkan hidung dan mulut menggunakan Gray Level Co-Occurrence Matrix. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(4), 729–734. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844366>
- Richmond, V. P., McCroskey, J. C., & Hickson III, M. L. (2012). *Nonverbal behavior in interpersonal relations* (7th ed.). Pearson.
- Sari, R., & Salam, N. E. (2017). Konstruksi makna cantik bagi mahasiswa

- Universitas Riau berkulit cokelat. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (JOM FISIP) Universitas Riau*, 4(1), 1–15.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing Ltd.
- Shir, M. F. D., & Asadollahi, M. (2014). The role of motion graphics in visual communication. *Indian Journal of Scientific Research*, 7(1), 820–824.
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. CRC Press.
- Stratostrom. (n.d.). *Umbrella*. <http://www.umbrella.movie/>
- Tanaya, I. M. A. I., Hidayat, B., & Arif, J. (2019). Identifikasi ras dari citra wajah dengan Discrete Cosine Transform dan Decision Tree. *Prosiding SENIATI*, 5(2), 177–181.
- Tillman, B. (2019). *Creative character design* (2nd ed.). CRC Press.
- Ukiyatiningasih. (2019). Upaya meningkatkan prestasi belajar PPKn materi keberagaman suku, ras, dan antar golongan melalui metode Problem Base Learning (PBL). *Jurnal Education and Economics (JEE)*, 2(2), 180–190. <http://jurnal.azharululum.sch.id/index.php/jee/article/view/54>
- Ware, O. R., Dawson, J. E., Shinohara, M. M., & Taylor, S. C. (2020). Racial limitations of Fitzpatrick skin type. *Cutis*, 105(2), 77–80.
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit*. Faber and Faber.
- Wu, Y., Yi, F., Akimoto, M., Tanaka, T., Meng, H., & Dong, Y. (2020). Objective measurement and comparison of human facial skin color in East Asian females. *Skin Research and Technology*, 26(4), 584–890. <https://doi.org/10.1111/srt.12838>
- Wyatt, A. (2010). *The complete digital animation course*. Barron's Educational Series, Inc.