

tokoh utama, penulis juga memperhatikan tradisi dan ciri khas yang ada dalam etnis tersebut.

Perancangan tokoh Wang Yuming juga melalui proses yang serupa, dimana menggunakan referensi tokoh dari media animasi dan *life-action*. Referensi manusia yaitu Grandma Huang dari serial “Fresh off the Boat” dan referensi animasi yaitu ‘Grandma Fa’ dari “Mulan”. Sama seperti proses Rahel, penulis juga mengambil referensi busana dari media yang sudah ada dan narasumber. Hubungan yang dimiliki Rahel dan popo merupakan tipe *‘Involved’*, sehingga keduanya memiliki tingkat kedekatan yang sangat tinggi. Tahap-tahap tersebut adalah bagaimana penulis dapat merancang tokoh Rahel Tanuwijaya dan Wang Yuming dan bagaimana proses perancangan tokoh animasi untuk animasi film 2D *‘Lost Steps’* dilakukan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York, NY: Crown Publishing Group.
- Bancroft, T. (2012). *Character mentor: Learn by example to use expressions, poses, and staging to bring your characters to life*. Elsevier Inc.
- Cherry, K. (2022) *The color psychology of pink*, Verywell Mind. Available at: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-pink-2795819>
- Miftania, A. (2011). *TA: Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul" The Postman Story"* (Doctoral dissertation, Stikom Surabaya).
- Neugarten, B. L., & Weinstein, K. K. (1964). *The changing American grandparent. Journal of Marriage and the Family*

- Olesen, J. (2022) *Blue color meaning: The color blue symbolizes trust and loyalty, Color Meanings*. Available at: <https://www.color-meanings.com/blue-color-meaning-the-color-blue/> (Accessed: 29 March 2024).
- Oppenheim, A. I. (1900). *Physiognomy made easy : scientific and anatomical character reading from the face*.
- Radea, A., Artawan, C. A., & Cahyadi, I. W. (2023). Perancangan Animasi belajar Mengenal Huruf di Hns Studio Bali. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 109–114.
<https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1957>
- Rori, R. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). *Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi, 1*.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>
- Sigelman, C. K., & Rider, E. A. (2009). *Life-Span Human Development* (6 ed.). USA: Wadsworth, Thomson Learning, Inc.
- Solomon, Denise & Theiss, Jennifer. 2013. *Interpersonal Communication: Putting Theory Into Practise*. New York: Routledge
- Sookkaew, J., Chaikaew, N., & Saephoo, P. (2023). Phuket mascot design from based on cultural value. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 29(2), 788. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v29.i2.pp788-796>
- Spadoni, R. (2014). *A Pocket Guide to Analyzing Films*. Oakland: University of California Press.
- Verot, O. (2023) *The symbolism of colors in China, The Symbolism of Colors in China*. Available at: <https://marketingtochina.com/symbolism-colors-china/#:~:text=Blue%3A%20%E8%93%9D%E8%89%B2,homes%20for%20longevity%20and%20harmony>