



### **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

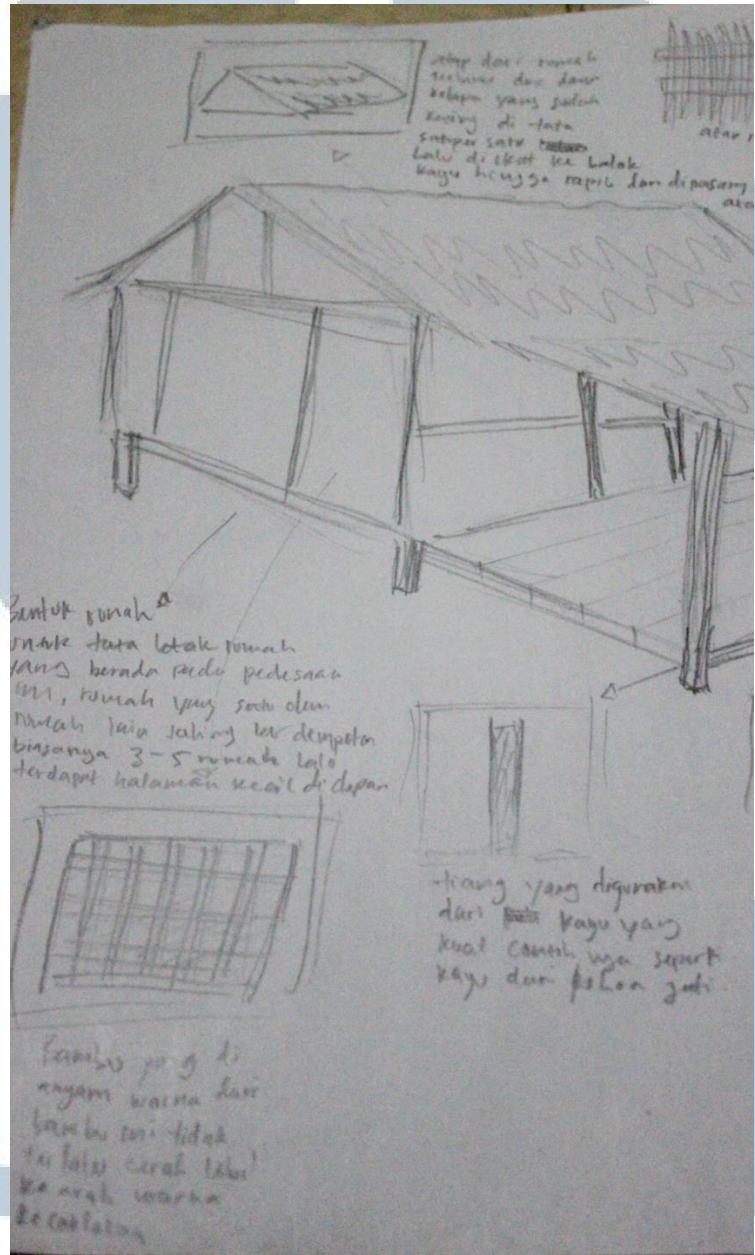
- Alexander, R. (2010). *How to Draw and Paint Fantasy Architecture*. North America: Barron's Educational
- Beane, A.(2012). *3D Essential*. Canada: Jhon Willey.
- Boswell, C. K. (2013). *Exterior Building Enclosures: Design Proses And Composition fot Innovative Facades*. Canada: Jhon Willey.
- Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative*
- Guillot, C. (2008). Banten Sejarah dan Peradaban abad X – XVIV. Indonesia, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Osborn, K. (2015). *Cartoon Character Animation With Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation*. New York: Bloomsbury
- Ricky.(2013). Jelajah Indonesia: Suku Baduy Bersinergi dalam Menjaga Aturan Adat. doi: <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/suku-baduy-bersinergi-dengan-alam-menjaga-aturan-adat>



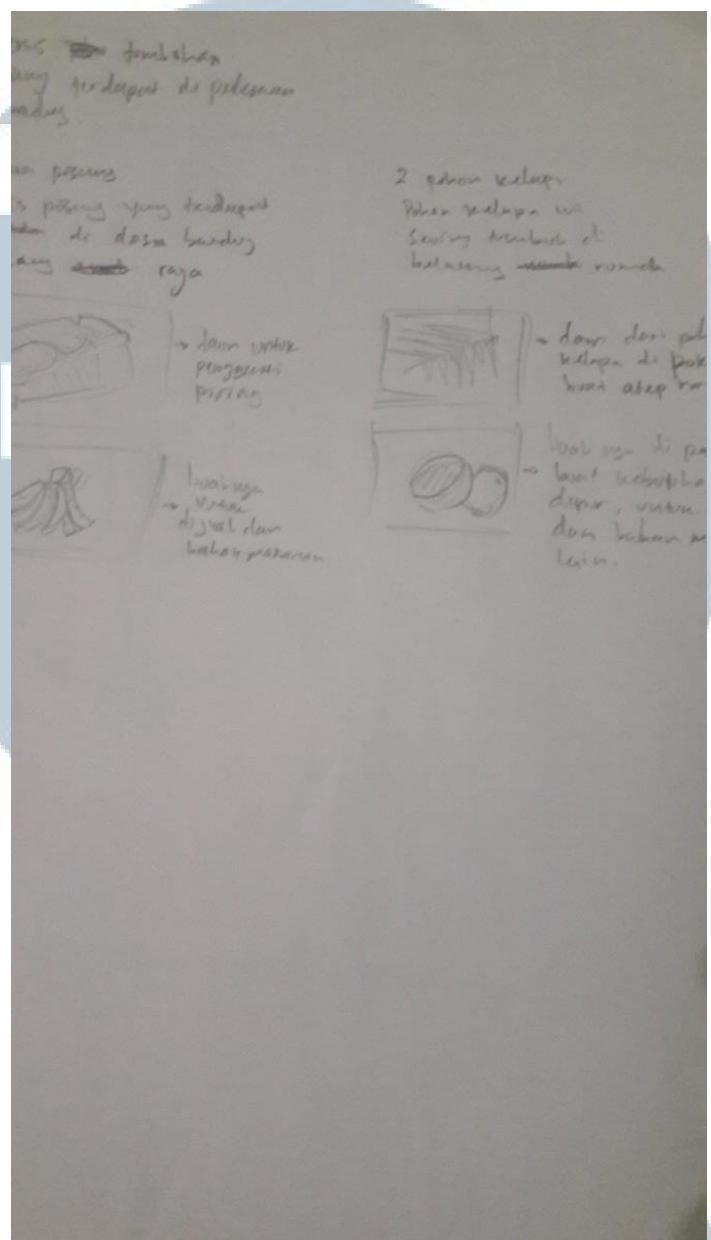
## LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN

| KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI<br>PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI<br>UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA |         |  |              |                       |
|---|---------|--|--------------|-----------------------|
| NO  | TANGGAL | KETERANGAN   | TANDA TANGAN |                       |
|   |         |  | MAHASISWA    | PEMBIMBING TA/SKRIPSI |
| 1   | 30/8    | Merancang Skema, membuat buku, membuat final look                    |              |                       |
| 2   | 7/9     | Rapikan skema, mulai pegukan bab 3                                   |              |                       |
| 3   | 20/9    | Selesaikan bab 3, sava referensi, bahan bahasan dilain bangunan      |              |                       |
| 4   | 29/9    | Merapikan bab 3 / mulai bab 4  |              |                       |
| 5   | 8/11    | Perbaiki bab 3, bataasan masalah, rumusan pertanyaan untuk wawancara |              |                       |
| 6   | 15/11   | Perbaiki bab 3, masukan skema, hasil wawancara di bab 3 sampaikan    |              |                       |
| 7   | 23/11   | Perbaiki skema, perbaiki sosongan bab 3, lanjut bab 4                |              |                       |
| 8   | 30/11   | Selesaikan bab 4 dan 5<br>Perbaiki typo, capikan gambar              |              |                       |

## LAMPIRAN B: PERTANYAAN WAWANCARA



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA