



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

- Annita (2016). Dampak Positif dan Negatif Anak Menonton Televisi. Diakses dari <https://lifestyle.okezone.com/read/2016/11/22/481/1548117/ini-dampak-positif-dan-negatif-anak-menonton-television#lastread>
- Bancroft, T. (2006). Creating Characters with Personality. New York: Watson-Guptill Publications.
- Dodson, J. R. (2008). The 'Powers' of Personification: Rhetorical Purpose in the Book of Wisdom and the Letter to the Romans. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Egri, L. (1960). The Art of Dramatic Writing. New York: Simon & Schuster, inc.
- Indrianie, E. (2012). Manfaat Dongeng untuk Anak. Diakses dari <http://nasional.kompas.com/read/2012/05/15/14183692/manfaat.dongeng.un>
- Jones, S. S. (2002). The Fairy Tale: The Magic Mirror of the Imagination. New York: Twayne Publisher
- Kus Anna, L. (2016). Mengapa Orangtua Perlu Luangkan Waktu Menemani Anak Nonton TV. Diambil dari situs Kompas Health: <http://health.kompas.com/read/2017/01/06/071000723/mengapa.orangtua.perlu.luangkan.waktu.menemani.anak.nonton.tv>
- Mattesi, M. D. (2008). Force Character Design from Life Drawing. Oxford: Focal Press

- Paxon, J. J. (2009). *The Poetics of Personification*. New York: Cambridge University Press
- Rabin, S. (2010). *Introduction to Game Development*. Boston: Cengage Learning
- Su, H. dan Zhao, V. (2012). *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*. London: CYPI Press
- Sullivan, K. Schumer, G dan Alexander, K. (2008). *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. Massachusetts: Focal Press
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press
- Withrow, S. (2009). *Secrets of Digital Animation*. Switzerland: RotoVision



LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

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

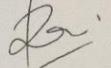
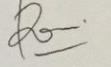


NAMA : Stephanie Jong
 NIM : 00000018589
 DOSEN PEMBIMBING : Dominika Anggraeni Purwaningsih
 SEMESTER : Gasal
 TAHUN AKADEMIK : 2017 / 2018

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	5/9 - 2017	① Bab 1-2 ② cirl Bab 3 ③ desain tokoh belum fix		
2	16/9 - 2017	① Konsultasi Bab 3 ② desain tokoh sudah fix		
3	23/9 - 2017	① skematika perancangan ② proses perancangan		
4	3/10 - 2017	① Asistensi Bab 3		
5	6/10 - 2017	① Asistensi Bab 4 ② laporan progress ③ Persiapan sidang		
6	17/11 - 2017	laporan progress revisi bab 3 + tekstur wajah surya revisi bab 4		
7	22/11 - 2017	① Finalisasi tekstur Surya ② Bab 5		
8	29/11 - 2017	① Bab 4 ② finalisasi laporan		

N U S A N T A R A

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA			
NAMA NIM DOSEN PEMBIMBING SEMESTER TAHUN AKADEMIK			
	: Stephanie Jong	: 00000018589	: Dominika A.
1	12/12 - 17	Revisi kelayakan laporan	 
2	18/1-2018	Revisi pasca sidang akhir	 
3			
4			
5			
6			
7			
8			

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A