



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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-televisi#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.untuk.anak>
- 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

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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 cilil 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 + tektstur wajan surya revisi bab 4		
7	22/11-2017	① Finalisasi tektstur Surya ② Bab 5		
8	29/11-2017	① Bab 4 ② finalisasi laporan		

## LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

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



**UMN**  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

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

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
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