



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

- Ambrose, G., Harris, P.(2005).*Color*.Switzerland:AVA Publishing.
- Bancroft, Tom. 2006. *Creating Character with Personality*. New York: Watson Guptil Publications
- Beiman, N.(2013).*Prepare to Board*. Didapat dari <https://goo.gl/auXurF>
- Fraser, T., Banks, A.(2004).*The Complete Guide To Colour*.UK:ILEX.
- Hendratman, H.(2015). *Computer Graphic Design* (2nd ed.). Bandung, BDG: Informatika.
- Krawczyk, M., Novak, J. (2007).*Game Development Essensials :Game Story & Character Development*. New York:Delmar Cengage Learning.
- Maharsi, I. (2014). *Menggambar dengan Pensil Anatomi Manusia*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Sfetcu, N. (2014). *Animation & Cartoon*. Didapat dari <https://goo.gl/uAADeC>
- Sheldon, L. (2004). *Character Development and Story Telling for Games*. USA: Thomson Course Technology PTR.
- Sloan,R. (2015).*Virtual Character Design*.Boca Raton:Taylor & Francis Group.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*.Jakarta: PT. Elex media Komputindo.
- Su, H., Zhao, V. (2012). *Alive Character Design: Character Design Course by Haitao Su*. China: China Youth Press, Roaring LionMedia Ltd.
- Tillman, B.(2011).*Creative Character Design*.UK,Oxford: Focal Press is an Inprint of Elsevier.
- White, T.(2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principals of Animation*. UK : Elsevier.

DAFTAR PUSTAKA ONLINE

- ,R.(2015). “*Sejauh Mana Perkembangan Animasi di Indonesia?*”. *Tribun Jogja News*. Diakses pada Febuari,2017, dari sumber <http://jogja.tribunnews.com/2015/03/03/sejauh-mana--animasi-di-indonesia> .
- Eunike, H.(2016). “*Pertengkaran Orang Tua dan Dampaknya Terhadap Psikologi Anak.*” Diakses dari <http://magazine.orami.co.id/pertengkaran-orang-tua-dan-dampaknya-terhadap-psikologi-anak/>.
- K, A (2015). *Pengaruh mental anak terhadap keluarga broken home*. Diakses dari : http://www.kompasiana.com/anggawirya/pengaruh-mental-anak-terhadap-keluarga-broken-home_54f36fe87455137f2b6c7611 pada tanggal 25 September 2017
- Mita, N.(2017). “4 efek kurang tidur pada kulit wajah anda.” Di akses pada Januari 2018. Dari sumber <https://hellosehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/4-efek-kurang-tidur-pada-kulit-wajah/>
- Rofiah, F.(2014). “*Seragam Sekolah : Permendikbud Nomor 45 Tahun 2014.*” Diakses pada November 2017. Dari sumber <https://www.eurekapedidikan.com/2015/10/seragam-sekolah-permendikbud-nomor-45.html>
- Sah, A.(2010). *Desain Tokoh Komik Dan Animasi Di Indonesia dalam Pergulatan Wacana*. Diakses pada Febuari,2017, dari sumber https://www.academia.edu/8145317/Desain_Tokoh_dalam_Komik_dan_Animasi_Indonesia_dalam_Pergulatan_Wacana .

Surya, A.(2016). “*Studio Animasi Marak, tapi Mengapa Industrinya Belum*

Berkembang.” Diakses dari

[http://kalimantan.bisnis.com/read/20161203/254/608664/studio-animasi-marak-tapi-mengapa-industrinya-belum-berkembang."](http://kalimantan.bisnis.com/read/20161203/254/608664/studio-animasi-marak-tapi-mengapa-industrinya-belum-berkembang.)



LAMPIRAN A : KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

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



NAMA : Stephen Taslim Kohar
NIM : 0000018617
DOSEN PEMBIMBING : Mathews Prayogo
SEMESTER : 7
TAHUN AKADEMIK : 2017 - 2018.







NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	21 Agustus 17	Bimbingan Mengenai Konsep Karakter Revisi cerita. Target: Revisi, Story board, Bab 3 Progres		
2	4 September 17	Bimbingan mengenai storyboard, Looks. target KeyFrame sampai judul, Lanjut Penulisan Laporan bab 2 & 3, Karakter fix & Ref karakter		
3	11 September 2017	Bimbingan mengenai progres karakter desain penulisan & target Laporan. target: Refrensi anak kecil Indonesia, warna bg. Progres key frame, Progres bab		
4	22 September 2017	Bimbingan mengenai progres karakter, environment, warna, Refrensi. target: Perbaiki dari revisi, progres animasi scene; perbanyak refrensi, color pallet		
5	29 September 2017	Bimbingan mengenai Revisi environment, Inbet ween, Key Frame & warna. target: inbetween shot, + refrensi, Key Frame, Colour.		
6	6 Oktober 2017	Bimbingan mengenai Laporan, progres karya & perbaiki karya		
7	23 Oktober 2017	Bimbingan mengenai karakter berdasar Acuan dan analisa yang dibutuhkan Target: kelengkapan Acuan & Perbaikan karakter, analisa karakter fix		
8	21 Oktober 2017	Progres pengerjaan karakter & penambahan Acuan		



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



NAMA : Stephen Taslim Kohar
NIM : 00000018617
DOSEN PEMBIMBING : Mathews Prayogo
SEMESTER : 7
TAHUN AKADEMIK : 2017 - 2018 .

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	30 oktober 2017	Revisi konsep karakter berdasarkan Aduan & terfokus pada ekspresi & gesture		
2	16 November 2017.	Konsep karakter fix gesture & ekspresi + progres		
3	12 Desember 2017	Progres karya & warna film		
4				
5				
6				
7				
8				

LAMPIRAN B : TIMELINE KERJA

Bulan	Juli					Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari		
Tanggal per minggu (Senin)	3	10	17	24	31	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	
Pre-Production																												
Konsep																												
Script																												
Storyboard																												
Desain Karakter																												
Desain Environment																												
Pembuatan Look Development																												
Animatic Storyboard																												
Production																												
Keyframe																												
Sketsa in-between																												
Line Art and Cleaning In-between																												
Coloring Inbetween																												
Shadow Color In-between																												
Pengerjaan Background																												
Post-Production																												
Lighting and Effect Scene																												
Compositing																												
Music and SFX																												
Final Compositing and Final Check																												
Tanggal per minggu (Senin)	3	10	17	24	31	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	
Bulan	Juli					Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari		

N U S A N T A R A