



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

- Bancroft, T. (2016). *Creating Character with Personality*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Brillat-Savarin, J. A. (2012). *The Physiology of Taste*. Missouri: Andrews McMeel Publishing.
- Daller, J. A. (2016). *Fun Facts About Your Tongue and Taste Buds*. Diperoleh dari http://www.onhealth.com/content/1/tongue_facts
- Egri, L. (2007). *The Art Of Dramatic Writing*. USA: Wildside Press.
- Kargere, A. (2008). *Color and Personality*. USA: Redwheel/Weiser.
- Krawczyk, M., & Novak, J. (2007). *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*. USA: Delmar Cengage Learning.
- Meghamala, S. T., & Sushma. C. (2016). Colors and Its Significance. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(2), 115-131.
- Oxford. (n.d). *Definition of Taste*. Diperoleh dari <https://en.oxforddictionaries.com/definition/taste>
- Pubmed. (2016). *How does our sense of taste work?* Diperoleh dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmedhealth/PMH0072592/>
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design: for Games and Interactive Media*. New York: CRC Press.
- Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2013). *Ideas for the animated short: finding and building stories*. Oxford: Focal Press.

- 
- Schwulst, B. (2014) *Animation Techniques to Turn Our Fantasies into Stunning Reality*. (n.d.). Diperoleh dari <https://blog.udemy.com/animation-techniques/>
- Szymik, B. (2011). *A Nervous Journey*. ASU - Ask A Biologist. Diperoleh dari <http://askbiologist.asu.edu/brain-regions>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Burlington, MA: Focal Press.
- Whelan, B. M. (2003). *Colour Harmony 2*. USA: Paperback.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

NAMA : Yovita Destiana
NIM : 0000018687
DOSEN PEMBIMBING : Bharoto Y.
SEMESTER : 7
TAHUN AKADEMIK : 2017/2018

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	29/08/17	◦ skema diperjelas detail ² setiap tahapnya ◦ Referensi baik dr foto, film, dll.		
2	7/09/17	◦ bab 3 + skema rapihkan		
3	14/9/17	◦ rapihkan skema (warna → teori?) ◦ Lanjutkan bab 3 ◦ Cari hub. teori warna yg cocok ul karakter rasa.		
4	29/9/17	◦ Bab 3 Lanjutkan ◦ Bab 4 juga ◦ karya Lanjutkan		
5	17/11/17	◦ bab 3/2 (teori warna + skema + mood) ◦ karya lanjutkan ◦ bab 2 Hierarki (ceh email)		
6	28/11/17	◦ lap karya progress		
7	30/11/17	◦ Bab 5 + Bab 4		
8	11/12/17	◦ Revisi Laporan		




N U S A N T A R A

LAMPIRAN B: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL

Lembar Pengajuan Judul
~~Daftar Academic Writing~~
FV161 SEMINAR

Nama : Yovita Destiana
 NIM : 00000018687
 Kelas : D
 Jenis proposal : Tugas Akhir / ~~Skripsi~~ (Coret yang tidak perlu)
 Pembimbing akademik : M. Cahya Daulay
 Peminatan : ~~Animasi / Desain Grafis / Sinema / Interactive Media Design~~
 (Coret yang tidak perlu)

1. Judul proposal yang diajukan:

No.	Judul	Paraf PA
1.	Perancangan Karakter pada animasi 2D tentang Rasa Secara visual $\left\{ \begin{array}{l} \text{bentuk?} \\ \text{interpretasi rasa} \end{array} \right. \rightarrow \text{visual} \left\{ \begin{array}{l} \text{bentuk} \\ \text{warna} \end{array} \right.$	
2.	Perancangan desain karakter jenis-jenis rasa dengan aspek bentuk, warna dan stereotipe	
3.	Perancangan Karakter ^{Karakteristik} terhadap visualisasi dari rasa pada Animasi 2D "Taste"	

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA