BAB VI. KESIMPULAN

Keseluruhan uraian proses penelitian hingga laporan kemajuan penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Menganalisa aset budaya yang berkembang di masyarakat dibutuhkan pendekatan secara khusus agar mendapatkan cerita yang sesungguhnya.

2. Visualisasi karakter berbasis lokal Indonesia menggunakan teori *Three Dimensional Development.*

3. Penerapan teori *Character Growth* dapat digunakan untuk menunjukkan waktu dalam cerita animasi berkembang.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

[1] Arntson, Amy E. Graphic Design Basics. USA : Thomson Wadsworth, 2007

[2] B. Tillman, “Creative Character Design”, Oxford: Elsevier, Inc., 2011

[3] C. Hart, “Humongous Book of Cartooning”, Watson Guptill, 2009

[4] H. Su and V. Zhao, “Alive Character Design: Character Design Course by Haitao Su”, Harrow Middlesex: CYPI PRESS, 2012

[5] L. Sheldon, “Character Development & Storytelling for Games”, Nelson Education, 2014

[6] M. Krawczyk and J. Novak, “Game development essentials: game story & character development”, Thomson/ Delmar Learning, 2006.

[7] M.D. Mattesi, “Force Dynamic Life Drawing for Animators”, Focal Press, 2006

[8] N.N.S.N. Sudhiastiningsih, D. Subandrio, Supriyanta, I. Yulianti, I.G. Apriryan, S. Chadijah, A. Usman, “Ngada: Kolaborasi Pelaku Kreatif - Masyarakat Ngada Nusa Tenggara Timur”, Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2017

[9] R. Williams, “The Animator’s Survival Kit”, London, New York: Faber & Faber, 2002

[10] S.R.D. Setiawan, “Industri Game dan Animasi Potensial Genjot Ekonomi Indonesia”, Available: https://ekonomi.kompas.com/read/2017/12/14/142213926/industri-game-dan-animasi-potensial-genjot-ekonomi-indonesia, 14 December 2017

[11] Sachari, Agus. Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan kriya. Jakarta: Erlangga, 2005

[12] T. Bancroft, “Creating characters with personality”, Watson-Guptill, 2016

[13] Y. Mopa, “Loka Lanu”, unpublished, Bajawa, 2015

[14] Y. Mopa, Puju Pia Kuwi Na’a Fedhi Legi Pogha Rona, unpublished, Bajawa, 2009

[15] Y. Yanuar, “Tokoh Animasi Dunia Berkumpul pada BEAST 2019 di BSD”, Available: https://tekno.tempo.co/read/1272023/tokoh-animasi-dunia-berkumpul-pada-beast-2019-di-bsd-sabtu-lusa/, 14 November 2019

[16] http://kamusbahasaindonesia.org

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta