

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsip Nasional Republik Indonesia. (2019). *Citra Kabupaten Cilacap dalam Arsip*. Diakses 12 Maret 2022. <https://www.anri.go.id/download/naskah-sumber-arsip-citra-daerah-kabupaten-cilacap-dalam-arsip-1586396311>. E-book.
- Bacher, Hans P. (2008). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Oxford: Linacre House. E-book.
- Bailey, Jennifer. (2019). *The Golden Ratio and how to use it in Graphic Design*. 99 Designs. Diakses 3 Juni 2022. <https://99designs.com/blog/tips/the-golden-ratio/>. Artikel.
- Byrne, Mike T. (1999). *The Art of Layout and Storyboarding*. Kildare: Leixlip, Co. E-book.
- Chawari, M.. (2003). *Bentuk Makam-Makam Belanda Di Cilacap Dan Purworejo*. Berkala Arkeologi, 23(1), 102–108. <https://doi.org/10.30883/jba.v23i1.865>. Artikel
- Criscuolo I. (2021). *What is Background Design in Animation?* Diakses 14 Juni 2022. <https://www.domestika.org/en/blog/9261-what-is-background-design-in-animation>. Artikel
- Ghertner E.. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Elsevier. E-book.
- Haley, Sarah. (2018). *Perspective Drawing*. Tempe Digital LLC. E-book.
- Hansen, G. & Alvarez, E.. (n.d). *Color in the Landscape: Finding Inspiration for a Color Theme*. IFAS Extension, University of Florida. Diakses 25 Mei 2022. <https://edis.ifas.ufl.edu/pdf/EP/EP42500.pdf>. Artikel Ilmiah.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d). *2 Arti Kontras di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses 15 Juni 2022. <https://kbbi.lektur.id/kontras>. Laman.
- Kartodirdjo, Sartono. (1994). *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta. Buku.

Ke, F., Lin, H., Ching, Y., Dwyer, F. (2006). *Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assessment and Interpretation*. Journal of Visual Literacy, Journal of Visual Literacy, Spring 2006 volume 26, number 1, pp.15-40. Jurnal.

Lammi, Julia. (2021). *Using 3D Graphics for 2D Animation Background Art*. Tampere University of Applied Sciences. E-book.

Marder, Lisa. (2019). *Why Focal Points in Painting Are So Important*. Liveabout dot com. Diakses 14 Juni 2022. Artikel.  
<https://www.liveabout.com/all-about-focal-points-in-painting-4092634>

Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Buku.

Nashville Film Institute. (n,d). *Rule of Thirds - Everything You Need to Know*. Diakses 24 Mei 2022. <https://www.nfi.edu/rule-of-thirds/>. Laman

Ni, Bingxu. (2020). *Study on the Role of Scene Perspective in Animation Production*. Proceedings of the 4th International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2020). Atlantis Press. Prosiding.

P, Silka. (2016). *What is Contrast in Art? Examples and Definition*. Widewalls England. Artikel. Diakses 15 Juni 2022.  
<https://www.widewalls.ch/magazine/contrast-in-art-and-the-value-of-the-opposites>

Palmer, Lauren. (2015). *See How Artists Discover Simplicity as an Art Form in Works Which Reflect the Golden Ratio*. Artnet News. Diakses 25 Mei 2022.  
<https://news.artnet.com/art-world/golden-ratio-in-art-328435>. Artikel.

Pemerintah Kabupaten Cilacap. (1975). *Buku Sejarah Cilacap*. Laman Resmi Situs Kabupaten Cilacap. <https://cilacapkab.go.id/v3/> E-book.

Pettersson, Rune (1996). *Perspectives on Perspective*. Conference: 28th Annual Conference of the International Visual Literacy Association. Prosiding.

Rochman, Faizal., dkk. (2015). *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi. Buku.

Smith, J. T.. (1797). *Remarks on Rural Scenery*. Nathaniel Smith, London, UK. E-book.

Sutasman, Thomas. (2021). *Jejak-Jejak Sejarah Cilacap*. Pustaka Egaliter. Yogyakarta. Buku.

Suswandari., Armiyati, L., Milah, A. S. (2019). *Pemahaman Guru Sejarah Terhadap Pemanfaatan Cagar Budaya Sebagai Sumber Belajar Sejarah di Kabupaten Cilacap*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah, 47-62. Jurnal.

Suwasono, A.A.. (2016). *Pengantar Animasi 2D: Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. Buku.

Swenson, Paula. (n.d). *Definition of Focal Point in Art*. E-How. Diakses 14 Juni 2022. [https://www.ehow.com/about\\_5127594\\_definition-focal-point-art.html](https://www.ehow.com/about_5127594_definition-focal-point-art.html) Artikel.

Tran, Ellie. (2020). *The Power of Contrast in Art*. Etchrlab. Diakses 15 Juni 2022. <https://etchrlab.com/blogs/news/the-power-of-contrast-in-art>. Artikel.

United Kingdom National Gallery. *Glossary of Composition*. Diakses 20 Mei 2022. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/glossary/composition>. Laman.

Weyl, Hermann. (1952). *Symmetry*. Princeton University Press. Diakses 23 Mei 2022. [https://people.math.harvard.edu/~knill/teaching/mathe320\\_2017/blog17/Hermann\\_Weyl\\_Symmetry.pdf](https://people.math.harvard.edu/~knill/teaching/mathe320_2017/blog17/Hermann_Weyl_Symmetry.pdf). E-book.

White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier, Inc. E-book.

## LAMPIRAN

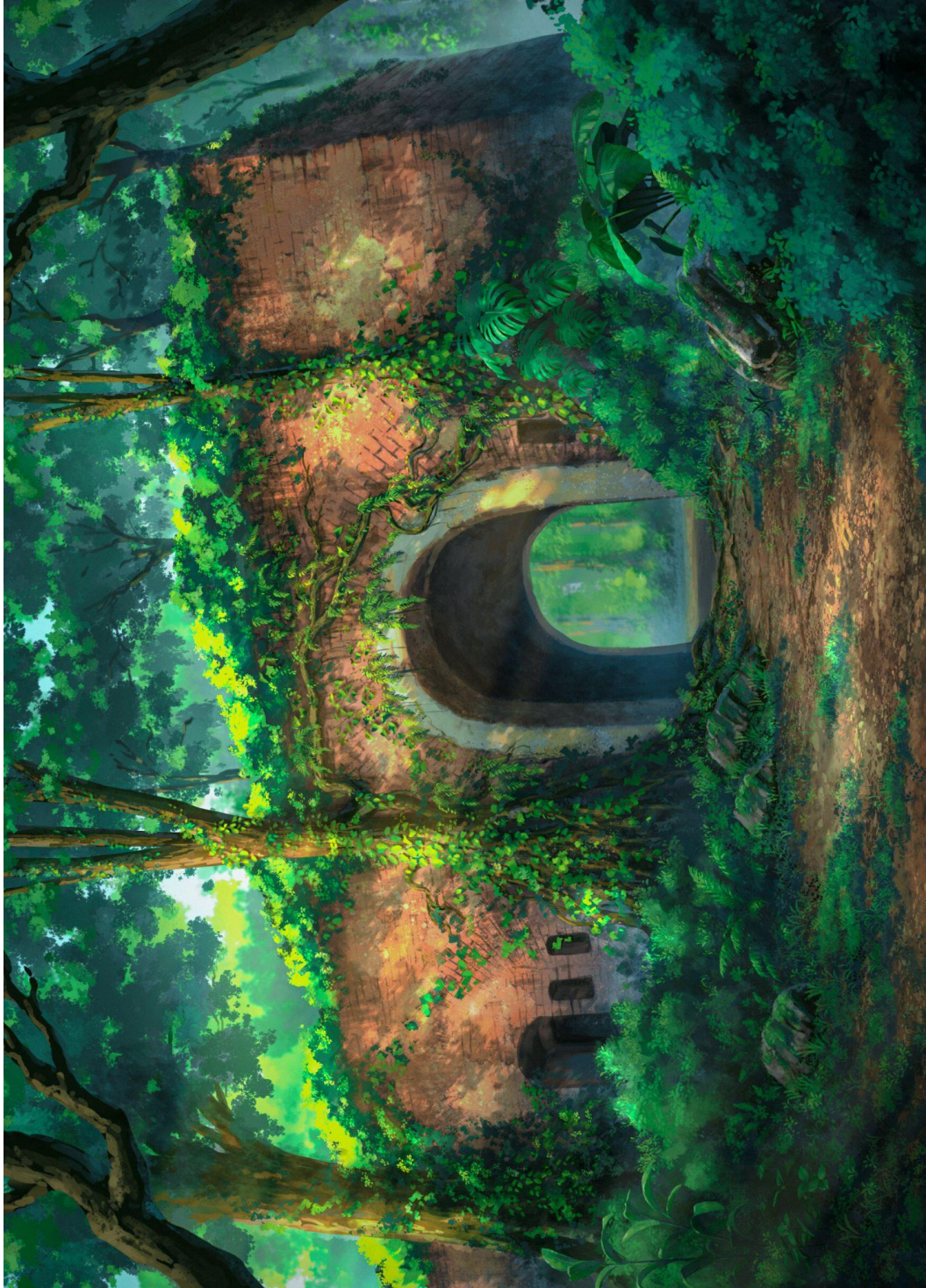
### a. Hasil Akhir Perancangan Background



Background Benteng Klingker

*(Sumber: Oleh Penulis)*





Background Benteng Karang Bolong  
(Sumber: Oleh Penulis)





Background Benteng Pendem  
(Sumber: Oleh Penulis)





Background Makam Kerkhof  
(Sumber: Oleh Penulis)

**b. Dokumentasi Sidang**





c. Lembar Konsultasi



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA







LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN SKRIPSI S1  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Ahmad Rofiq Tamami NIM : 11151004  
SEMESTER : 14 TAHUN AKADEMIK : 2021/2022  
JUDUL SKRIPSI: Perancangan *Background* Film Animasi “Nusakambangan And The Secret Of Mythical Flower” Untuk Mengenalkan Situs Bersejarah Di Cilacap Kepada Remaja Usia Smp  
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
14 Maret 2022		<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Dibikin yang lebih komprehensif menjadi sebuah perancangan concept arts lengkap”</li> </ul>	
18 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan urgensi dalam latar belakang : belum banyak literatur dan media yang mengupas situs bersejarah di Cilacap.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memasukan konsep verbal dan visual berupa naskah dan storyboard.</li> </ul>	
2 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam Data Objek, ditambahkan peta Kabupaten Cilacap, denah situs, dan ditambahkan prolog alasan pemilihan situs yang diangkat dalam perancangan.</li> <li>• Ditambahkan keterangan gambar dan sumber gambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Referensi perancangan ditambah dengan background yang diaplikasikan dalam film animasi. Serta penjelasan mengenai gaya gambar dan teknis pembuatan.</li> </ul>	
10 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Landasan teori tentang background ditambahkan fungsi BG dalam animasi, BG yang ideal, dan pembahasan mengenai teknis.</li> <li>• Landasan teori tentang digital painting dihilangkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada BAB III Project dilanjutkan hingga tahap test simulasi Background.</li> </ul>	

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN SKRIPSI S1  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL


NAMA : Ahmad Rofiq Tamami NIM : 11151004  
SEMESTER : 14 TAHUN AKADEMIK : 2021/2022  
JUDUL SKRIPSI: Perancangan *Background* Film Animasi "*Nusakambangan and The Secret Of Mythical Flower*" Untuk Mengenalkan Situs Bersejarah di Cilacap Kepada Remaja Usia SMP  
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
24 Juni 2022	Bab III : -	• Dilanjutkan ke Bab IV	
29 Juni 2022	Bab IV : -	• Dilanjutkan ke Tes Sinematik	
6 Juli 2022	Bab IV : -	• Ditambahkan link Youtube video tes sinematik.	
9 Juli 2022	Bab V & Bab 1-IV terbaru	• Ditambahkan Abstrak.	
9 juli 2022	Abstrak di buat juga versi Inggris		
10 juli 2022	acc Layak diujikan 		

Ketua Jurusan :

Pembimbing,

( Dwisanto Sayogo, M.Ds)

  
( Wahyu Tri W.; M.Sn..... )