

besar nasional pada 2018 dalam kompetisi Game Developer COMPFEST X yang diadakan oleh Universitas Indonesia dengan tema game PATRIOT. Penulis juga pernah bekerja sebagai *freelance* untuk membuat *storyboard*. Beberapa video pernah dibuat untuk Badan Kepegawaian Negara, OSK Green Tea, Taspen Life, Universitas Budi Luhur, dan Kementerian Desa Tertinggal. Selain itu, penulis juga menjadi kreator pada *channel* YouTube animasi dengan nama *Culunholic*.



Ahmad Thabathaba'i S, dilahirkan di Jakarta, 22 Oktober 1998. Saat ini berprofesi sebagai Staf Design Graphic di Lab Media Komunikasi Universitas Budi Luhur. Selain itu, penulis juga bekerja *freelance* sebagai Design Graphic. Pada 2020 menyelesaikan pendidikan S-1 di

Universitas Budi Luhur peminatan Visual Communication dan lulus dengan predikat Magna Cumlaude. Tahun 2021 ini sedang melanjutkan studi kembali pada program S-2 Pascasarjana Universitas Trisakti. Tercatat sebagai Adobe Certified Associate untuk Visual Communication Using Adobe Photoshop CS6 sejak tahun 2018. Prestasi yang pernah diraih penulis adalah memenangi beberapa perlombaan Game Developer tingkat nasional bersama komunitas Game Developer KOTAK KREATIF. Selain itu, penulis juga menjadi kreator pada *channel* YouTube animasi bernama *Culunholic*.

si Sederhana

T Elex Media

nderstanding

t: Thomson

TENTANG PENULIS



Ricky W. Putra, dilahirkan di Jakarta, 4 Juli 1986.

Saat ini berprofesi sebagai pengajar pada beberapa universitas dan dosen tetap di Universitas Budi Luhur. Tahun 2009 menyelesaikan pendidikan S-1 di Universitas Budi Luhur peminatan Jurnalistik; tahun 2014 menyelesaikan S-2 di Institut Kesenian Jakarta; dan tahun 2021

sedang melanjutkan studi pada program S-3 di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Selain itu, penulis juga menjadi anggota biasa AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual) pada 2015-2016, tercatat sebagai Adobe Certified Associate untuk Visual Communication Using Adobe Photoshop CS6 sejak tahun 2018, dan tercatat juga sebagai Autodesk Certified Profesional untuk 3ds Max 2014. Selain itu, penulis juga pernah menjadi finalis 30 besar nasional dalam kompetisi animasi yang diadakan oleh Hello Motion pada 2017 dengan judul GOTONG ROYONG #cerdasberkarakter, dan menjadi finalis 15

Siberio, Ivan C. 2008. *Membuat Film Animasi Sederhana dengan 3DS Max*. Jakarta: PT Buku Kita.

Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Straubhaar, J., and LaRose, R. 2006. *Media Now, Understanding Media, Culture, and Technology*. Belmont: Thomson Wadsworth.

DAFTAR PUSTAKA

- Blagj, Shirley. 2010. *Media/Impact: An Introduction to Mass Media*, 9th. Penerjemah Mochammad Ifan dan Wulung Wira M. 2010. *Media/Impact: Pengantar Media Massa*, Edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fitria, A., dan Imam Hidayat. 2017. Pengaruh Bauran Pemasaran, Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian pada Kupunya Rumah Mode. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, Vol. 6. No 4.
- Madcoms. 2010. *Kupas Tuntas Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS 5*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putra, Ricky W. 2011. *E-Book: Materi Ajar Teknik Editing (Teknik Editing dengan Adobe Premiere CS 5)*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Selby, Andrew. 2013. *Animation*. London: Laurence King Publishing.

PRAKATA

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang memberikan rahmat dan juga hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan buku ini. Penulis ucapkan terima kasih banyak terhadap pihak-pihak yang mendukung sehingga buku ini bisa selesai. Selain itu, penulis sangat berterima kasih kepada keluarga dan kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungannya, yang membuat penulis semangat dalam menyelesaikan buku ini. Penulis juga berterima kasih kepada pihak penerbit atas kepercayaannya, dan kepada seluruh rekan kerja penulis. Penulis menyadari jika buku ini jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan di sana-sini. Penulis berharap dengan adanya buku ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.