

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Title card <i>animasi</i> South Park.....	19
Gambar 2.2 Contoh staging salah satu scene pada animasi Spirited Away.....	20
Gambar 2.3 Contoh penggunaan <i>slow in</i> dan <i>slow out</i>	21
Gambar 2.4 Perbedaan postur tubuh seseorang biasa dan sedang marah.....	21
Gambar 2.5 Contoh exaggeration pada tokoh kartun Bugs Bunny.....	23
Gambar 2.6 Contoh generasi millenials.....	28
Gambar 2.7 Contoh <i>Superiority Theory</i>	29
Gambar 2.8 Contoh teori <i>superiority</i> pada kartun Tom & Jerry.....	30
Gambar 2.9 Contoh humor Incongruity Theory.....	31
Gambar 2.10 Contoh humor Relief Theory.....	32
Gambar 2.11 Contoh <i>stand-up comedian</i> sedang <i>show</i>	33
Gambar 3.1 Contoh aplikasi <i>Trojan Horse</i>	37
Gambar 3.2 Tampilan sistem operasi yang terserang <i>adware</i>	39
Gambar 3.3 Aplikasi yang mengalami <i>crash</i>	43
Gambar 3.4 Sebuah peringatan yang diedarkan oleh Evernote.....	44
Gambar 3.5 Antivirus Microsoft Security Essentials.....	45
Gambar 3.6 <i>Title card</i> serial Sequelitis.....	50
Gambar 3.7 Penggunaan ekspresi di Sequelitis.....	51
Gambar 3.8 Karakter Egoraptor dalam animasi Sequelitis.....	51
Gambar 3.9 Penggunaan kata-kata kasar di Sequelitis.....	52
Gambar 3.10 Scene dari animasi MinutePhysics.....	53
Gambar 4.1 <i>Typeface</i> Simplicity Medium.....	77
Gambar 4.2 Palet warna pada visual story “Hah? Malware!”.....	78
Gambar 4.3 Visual seorang <i>sysadmin</i>	80
Gambar 4.4 John McAfee.....	80
Gambar 4.5 Ilustrasi dan visualisasi <i>nerd</i>	81
Gambar 4.6 Potongan <i>mindmap</i> penentuan bentuk piranti lunak.....	82
Gambar 4.7 Kubus sebagai visualisasi aplikasi.....	82

Gambar 4.8 Referensi visual untuk berbagai <i>malware</i>	83
Gambar 4.9 Potongan <i>mindmap</i> penentuan bentuk anti- <i>malware</i>	83
Gambar 4.10 Referensi <i>icosahedron</i>	84
Gambar 4.11 Referensi <i>firewall</i>	84
Gambar 4.12 Sketsa dan konsep karakter Harun.....	87
Gambar 4.13 Sketsa dan konsep karakter McAfee.....	87
Gambar 4.14 Steinberg CI2+.....	89
Gambar 4.15 Tampilan pembersihan <i>noise</i>	89
Gambar 4.16 Tampilan <i>Stretch and Pitch</i>	90
Gambar 4.17 <i>File-file</i> audio yang telah dipisahkan.....	90
Gambar 4.18 Inkonsistensi karakter.....	92
Gambar 4.19 Inkonsistensi di antara salah frame dan frame selanjutnya.....	93
Gambar 4.20 Contoh pengaplikasian teori superiority.....	93
Gambar 4.21 Ekspresi sedih.....	94
Gambar 4.22 Ekspresi sakit/mual.....	94
Gambar 4.23 Ekspresi kaget.....	95
Gambar 4.24 Visualisasi piranti lunak.....	96
Gambar 4.25 Visualisasi <i>malware</i>	97
Gambar 4.26 <i>Icosahedron</i> , representasi antimalware.....	97
Gambar 4.27 Visualisasi <i>firewall</i>	98
Gambar 4.28 Contoh <i>staging</i> pada perancangan visual story.....	99
Gambar 4.29 Contoh <i>staging</i> ke dua.....	99
Gambar 4.30 Garis oranye melambangkan path perpindahan posisi.....	100
Gambar 4.31 <i>Easy ease out</i> dan <i>easy ease in</i>	100
Gambar 4.32 <i>Linear motion</i> dan <i>easy ease</i> reguler.....	101
Gambar 4.33 <i>Graph Editor</i> pada After Effects.....	101
Gambar 4.34 Interpolasi <i>Linear</i>	102
Gambar 4.35 Interpolasi <i>Bezier</i>	102
Gambar 4.36 Interpolasi <i>Continuous Bezier</i>	103
Gambar 4.37 Salah satu dari 12 frame <i>icosahedron</i>	104

Gambar 4.38 12 frame <i>icosahedron</i> yang telah di- <i>trace</i>	104
Gambar 4.39 <i>Composition icosahedron/anti-malware</i> berrotasi selesai.....	105
Gambar 4.40 Penggunaan ekspresi agar <i>layer/comp</i> meng- <i>looping</i>	105
Gambar 4.41 Peletakkan instansi audio di After Effects.....	106