DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ekspresi Bahagia 11
Gambar 2.2 Bentuk Mulut Pada Ekspresi Bahagia 11
Gambar 2.3 Ekspresi Sedih 12
Gambar 2.4 Bentuk Mulut Pada Ekspresi Sedih 12
Gambar 2.5 Ekspresi Terkejut 13
Gambar 2.6 Ekspresi Ketakutan 14
Gambar 2.7 Ekspresi Marah 14
Gambar 2.8 Bentuk Mulut Pada Ekspresi Marah 15
Gambar 2.9 Ekspresi-ekspresi Wajah Tertarik 15
Gambar 2.10 Ekspresi Kesakitan 16
Gambar 2.11 *From- Scratch Modeling* 17
Gambar 2.12 *Primitive Object* 18
Gambar 2.13 *Example of Box Modeling Workflow* 18
Gambar 2.14 *Examples of Boolean Functions on a Cube-and-Sphere Shape* 19
Gambar 2.15 *Laser Scan of a Face on the Left and The Clean Version on the right* 19
Gambar 2.16 *Digital Sculpture (left) and a low-resolution model (right)* 20
Gambar 2.17 Proses *Texturing* 20
Gambar 3.1 Logo Bandung 27
Gambar 3.2 TPA Sarimukti 29
Gambar 3.3 Karakter Super Bersih 34
Gambar 3.4 *Figure* Anak Bandung 34
Gambar 3.5 Animasi Adit dan Sopo Jarwo 35
Gambar 3.6 Kerakter Adit 35
Gambar 3.7 Animasi Keluarga Somat 37
Gambar 3.8 Bentuk Karakter *Modeling* Anak-anak 37
Gambar 3.9 Sampah Di Lokasi Wisata Kebun Binatang Bandung 47
Gambar 3.10 Sampah Dari Hasil E*vent* Di Kota Bandung 47
Gambar 3.11 Sampah Berserakan Di Suatu Wilayah Kota Bandung 48
Gambar 3.12 Hasil Kerajinan Dari Sampah 48
Gambar 3.13 Pembelajaran Memilah Sampah Pada Anak 49
Gambar 3.14 Kegiatan GPS (Gerakan Pungut Sampah) 50
Gambar 4.1 Gaya *Stylized Character* Keluarga Somat 70
Gambar 4.2 Gaya *Stylized Character* Adit dan Sopo Jarwo 70

Gambar 4.3 Referensi Penggayaan Karakter 77
Gambar 4.4 Sketsa Awal Karakter 78
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Tokoh Utama 78
Gambar 4.6 Gambar Tampak Tokoh Utama 79
Gambar 4.7 Ekspresi Karakter Tokoh Utama 80
Gambar 4.8 Memasukan Sketsa Acuan 81
Gambar 4.9 *Box Modeling* Yang Telah Di *Subdive* 81
Gambar 4.10 *Extrude Polygon* Pada Karakter 82
Gambar 4.11 Tampilan *Wire* Yang Telah Di *Subdivision* 82
Gambar 4.12 Bentuk *Polygon* Karakter Secaera Keseluruhan 83
Gambar 4.13 Gambar Tampak *Modeling* Karakter Tokoh Utama 83
Gambar 4.14 Referensi Anak Berpakaian Baju Persib 84
Gambar 4.15 Warna Biru Untuk Karakter Tokoh Utama 84
Gambar 4.16 *Polygon/Wire Texturing* Karakter Tokoh Utama 85
Gambar 4.17 *Texture* Karakter Tokoh Utama 86
Gambar 4.18 Pemasangan *Texturing* Karakter Tokoh Utama 86
Gambar 4.19 Hasil Akhir *Texturing* Karakter Tokoh Utama 87
Gambar 4.20 Contoh Ekspresi Karakter 87
Gambar 4.21 Contoh Ekspresi Dan Gestur Karakter 88
Gambar 4.22 Sampel Karakter Tokoh Teman 89
Gambar 4.23 Sketsa Tampak Karakter Tokoh Teman 89
Gambar 4.24 Tampak *Modeling* Karakter Tokoh Teman 90
Gambar 4.25 Sampel Pakaian Anak 91
Gambar 4.26 Warna Untuk Karakter Tokoh Teman 91
Gambar 4.27 *Polygon*/Wire *Texturing* Karakter Tokoh Teman 92
Gambar 4.28 *Texture* Karakter Tokoh Teman 92
Gambar 4.29 Pemasangan *Texturing* Karakter Tokoh Teman 93
Gambar 4.30 Hasil Akhir *Texturing* Karakter Tokoh Teman 93
Gambar 4.31 Sketsa Tampak Karakter Tokoh Ibu 93
Gambar 4.32 Gambar Tampak *Modeling* Karakter Tokoh Ibu 94
Gambar 4.33 Sampel Pakaian Karakter Tokoh Ibu 95
Gambar 4.34 Warna Untuk Karakter Tokoh Ibu 96
Gambar 4.35 *Polygon/Wire* Karakter Tokoh Ibu 96
Gambar 4.36 *Texture* Karakter Tokoh Ibu 97
Gambar 4.37 Pemasangan *Texture* Karakter Tokoh Ibu 97

Gambar 4.38 Hasil Akhir Texturing Karakter Tokoh Ibu 98
Gambar 4.39 Sketasa Karakter Bentuk Raksasa Sampah..... 99
Gambar 4.40 Sketsa Bentuk Raksasa Sampah 100
Gambar 4.41 *Modeling* Awal Raksasa Sampah 100
Gambar 4.42 *Texture* Raksasa Sampah 101
Gambar 4.43 Warna Hijau Pada Karakter Raksasa Sampah 101
Gambar 4.44 Proses *Texturing* Raksasa Sampah 102
Gambar 4.45 Gambar Tampak Hasil *Texturing Modeling* Raksasa Sampah 102
Gambar 4.46 Hasil Akhir *Texturing* Karakter Raksasa Sampah 103
Gambar 4.47 Skala Karakter 103