

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Golden Rectangle/Golden Ratio..... | 15 |
| Gambar 2.2 Rule of Thirds..... | 15 |
| Gambar 2.3. Big Foreground..... | 15 |
| Gambar 2.6. Roda Warna..... | 17 |
| Gambar 2.7. Monochromatic Color Scheme..... | 18 |
| Gambar 2.8. Analogous Color Scheme..... | 18 |
| Gambar 2.9. Complementary Color Scheme..... | 18 |
| Gambar 2.10. Split Complementary Color Scheme..... | 19 |
| Gambar 2.11. Triadic Color Scheme..... | 19 |
| Gambar 2.12. Tetradic Color Scheme..... | 20 |
| Gambar 2.13. Value Scale..... | 21 |
| Gambar 2.14. Bounced Light..... | 21 |
| Gambar 3.1. Kondisi Rumah Warga | 34 |
| Gambar 3.2. Jalan Setapak PGA..... | 35 |
| Gambar 3.3. Sungai PGA..... | 36 |
| Gambar 3.4. Genangan Air pada Aspal..... | 36 |
| Gambar 3.5. Genangan Air pada Semen..... | 37 |
| Gambar 3.6. Genangan Air pada Tanah..... | 37 |
| Gambar 3.7. Bekas Genangan pada Tembok..... | 38 |
| Gambar 3.8. Properti Warga..... | 39 |
| Gambar 4.1. Eksplorasi Shape Karakter..... | 86 |
| Gambar 4.2. Eksplorasi Siluet Karakter..... | 87 |
| Gambar 4.3. Eksplorasi Shape Ararya | 88 |
| Gambar 4.4. Eksplorasi Siluet Ararya..... | 88 |
| Gambar 4.5. Eksplorasi Kostum Ararya | 88 |
| Gambar 4.6. Eksplorasi Warna Kostum Ararya..... | 89 |
| Gambar 4.7. Eksplorasi Senjata Ararya | 89 |
| Gambar 4.8. Sketsa Dasar Karakter Ararya..... | 90 |
| Gambar 4.9. Ararya Sebelum Revisi | 90 |
| Gambar 4.10. Sketsa Revisi Rancangan Ararya..... | 91 |
| Gambar 4.11. Tampilan Final Ararya..... | 92 |
| Gambar 4.12. Ekspresi Ararya | 92 |
| Gambar 4.13. Senjata Ararya..... | 93 |
| Gambar 4.14. Eksplorasi Shape Bobo..... | 93 |
| Gambar 4.15. Eksplorasi Siluet Bobo..... | 94 |
| Gambar 4.16. Eksplorasi Kostum Bobo..... | 94 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.17. Eksplorasi Warna Kostum Bobo..... | 94 |
| Gambar 4.18. Eksplorasi Senjata Bobo..... | 95 |
| Gambar 4.19. Tampilan Final Bobo..... | 96 |
| Gambar 4.20. Ekspresi Bobo | 96 |
| Gambar 4.21. Senjata Bobo..... | 97 |
| Gambar 4.22. Eksplorasi Shape Tarkam | 97 |
| Gambar 4.23. Eksplorasi Siluet Tarkam..... | 98 |
| Gambar 4.24. Eksplorasi Kostum Tarkam..... | 98 |
| Gambar 4.25. Eksplorasi Warna Kostum Tarkam..... | 98 |
| Gambar 4.26. Eksplorasi Senjata Tarkam..... | 99 |
| Gambar 4.27. Tampilan Final Tarkam..... | 100 |
| Gambar 4.28. Ekspresi Tarkam | 100 |
| Gambar 4.29. Senjata Tarkam..... | 101 |
| Gambar 4.30. Aset Hasil Rancangan Properti..... | 102 |
| Gambar 4.31. Konsep Awal Perancangan Markas..... | 103 |
| Gambar 4.32. Proses Perancangan Markas..... | 103 |
| Gambar 4.33. Tampilan Final Markas..... | 103 |
| Gambar 4.34. Aset Hasil Rancangan Gedung dan Propertinya..... | 104 |
| Gambar 4.35. Observasi yang Dipilih Sebagai Referensi..... | 106 |
| Gambar 4.36. Referensi Karya Sejenis | 106 |
| Gambar 4.37. Sketsa dan Value Background..... | 107 |
| Gambar 4.38. Penambahan Warna dan Highlight pada Background | 107 |
| Gambar 4.39. Tampilan Final Background..... | 107 |
| Gambar 4.40. Tampilan Final Background Pagi Hari..... | 108 |
| Gambar 4.41. Tampilan Final Background Sore Hari..... | 108 |
| Gambar 4.42. Tampilan Final Background Malam Hari | 109 |