

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. <i>BACKGROUND</i>	9
GAMBAR 2. <i>BACKGROUND BREAKDOWN</i>	9
GAMBAR 3. <i>HORIZON LINE</i>	10
GAMBAR 4. <i>EYE LEVEL 1</i>	11
GAMBAR 5. <i>EYE LEVEL 2</i>	11
GAMBAR 6. <i>EYE LEVEL 3</i>	12
GAMBAR 7. <i>EYE LEVEL 4</i>	13
GAMBAR 8. <i>EYE LEVEL 5</i>	13
GAMBAR 9. <i>LINE OF SIGHT</i>	14
GAMBAR 10. <i>PICTURE PLANE & FIELD OF VISION</i>	15
GAMBAR 11. <i>CONVERGENCE</i>	15
GAMBAR 12. <i>DIMINUTION</i>	16
GAMBAR 13. <i>TITIK HILANG</i>	17
GAMBAR 14. <i>WARNA PANAS DAN DINGIN</i>	18
GAMBAR 15. <i>WARNA KOMPLIMENTER</i>	19
GAMBAR 16. <i>WARNA TRIADIK</i>	19
GAMBAR 17. <i>WARNA TETRADIK</i>	20
GAMBAR 18. <i>WARNA ANALOG</i>	21
GAMBAR 19. <i>WARNA MONOKROMATIS</i>	21
GAMBAR 20. <i>SHADE, TINT, TONE</i>	22
GAMBAR 21. <i>LIGHT SOURCE & CONTRAST 1</i>	24
GAMBAR 22. <i>LIGHT SOURCE & CONTRAST 2</i>	23
GAMBAR 23. <i>CONTOH 1</i>	25
GAMBAR 24. <i>CONTOH 2</i>	24
GAMBAR 25. <i>AREA OF GREATEST CONTRAST</i>	25
GAMBAR 26. <i>JUBLEG NANGKUB</i>	66
GAMBAR 27. <i>JULANG NGAPAK</i>	67
GAMBAR 28. <i>SUHUNAN LIMASAN</i>	67
GAMBAR 29. <i>SUHUNAN PARAHU KUMUREB</i>	67
GAMBAR 30. <i>SUHUNAN BADAQ HEUAY</i>	68
GAMBAR 31. <i>SUHUNAN JOLOPONG</i>	68
GAMBAR 32. <i>RUANG DAPUR</i>	69
GAMBAR 33. <i>PIRING</i>	69
GAMBAR 34. <i>KENDI</i>	69
GAMBAR 35. <i>KASUR</i>	70
GAMBAR 36. <i>PERABOTAN</i>	70
GAMBAR 37. <i>PACUL</i>	70
GAMBAR 38. <i>PETA KERAJAAN</i>	71
GAMBAR 39. <i>LAMPU MINYAK 1</i>	73
GAMBAR 40. <i>LAMPU MINYAK 2</i>	72
GAMBAR 41. <i>LAMPU MINYAK 3</i>	72
GAMBAR 42. <i>TANDU GARUDA</i>	73
GAMBAR 43. <i>KERETA PEDATI</i>	73

GAMBAR 44. KERETA KENCANA	GAMBAR 45. KERETA PEDATI	74
GAMBAR 46. MAKET KUNCUP ISTANA PAJAJARAN		74
GAMBAR 47. PERABOTAN RUMAH 1		75
GAMBAR 48. PERABOTAN RUMAH 3		75
GAMBAR 49. AIR TERJUN CIKASO		76
GAMBAR 50. AIR TERJUN CILETUH		76
GAMBAR 51. SAWAH CIRAGJEG		77
GAMBAR 52. R.M FAJAR LAKSANA		81
GAMBAR 53. POSTER SAMURAI X		87
GAMBAR 54. POSTER SAMURAI CHAMPLO		136
GAMBAR 55. POSTER BASARA		144
GAMBAR 56. BAGAN HASIL PEMBEDAHAN NOVEL		156
GAMBAR 57. KONSEP BESAR		158
GAMBAR 58. KONSEP DATA REFERENSI DARI SUNDA DAN REFERENSI LUAR		159
GAMBAR 59. KONSEP BATASAN REFERENSI HANYA PADA BENTUK		159
GAMBAR 60. KONSEP PEMBAGIAN RANAH FANTASY DAN SUNDA		160
GAMBAR 61. KONSEP MIXING FANTASY DAN SUNDA		161
GAMBAR 62. PETA PAJAJARAN		162
GAMBAR 63. PERANCANGAN WORLD MAP		162
GAMBAR 64. BAGAN PERJALANAN		163
GAMBAR 65. BAGAN SOLUSI PERANCANGAN KOTA		163
GAMBAR 66. BAGAN KONVERSI ELEMEN KAMPUNG MENJADI ELEMEN KOTA		164
GAMBAR 67. CONTOH PEMBENTUKAN KOTA BERDASARKAN REFERENSI 1		164
GAMBAR 68. CONTOH PEMBENTUKAN KOTA BERDASARKAN REFERENSI 2		165
GAMBAR 69. KONSEP PENGGABUNGAN REFERENSI		165
GAMBAR 70. CONTOH HASIL PENGGARAPAN BENTUK KOTA PURI ANGGADIPATI		166
GAMBAR 71. PURI ANGGADIPATI		166
GAMBAR 72. KONSEP BAGAN PURI ANGGADIPATI		167
GAMBAR 73. MAP PURI ANGGADIPATI		167
GAMBAR 74. BENTENG PURI ANGGADIPATI		168
GAMBAR 75. PASAR PURI ANGGADIPATI		168
GAMBAR 76. DISTRIK KUMUH		169
GAMBAR 77. KONSEP BAGAN KUTAWARINGIN		169
GAMBAR 78. PASAR SEPI		170
GAMBAR 79. FESTIVAL DEWI SRI		170
GAMBAR 80. MAP KUTAWARINGIN		171
GAMBAR 81. KOTA KUTAWARINGIN		171
GAMBAR 82. PELABUHAN KUTABARANG		172
GAMBAR 83. MAP KUTABARANG		172
GAMBAR 84. PASAR IKAN		173
GAMBAR 85. PASAR KOTA		173
GAMBAR 86. KOTA MEDANG		174
GAMBAR 87. MAP MEDANG		174
GAMBAR 88. KOTA MEDANG 2		175
GAMBAR 89. PASAR KOTA MEDANG 1		176

GAMBAR 90. PASAR KOTA MEDANG 2	176
GAMBAR 91. KOTA GALUH.....	177
GAMBAR 92. MAP GALUH.....	178
GAMBAR 93. BENTENG GALUH 1.....	179
GAMBAR 94. BENTENG GALUH 2.....	179
GAMBAR 95. PASAR GALUH.....	180
GAMBAR 96. KAMPUNG RAMPOK.....	180
GAMBAR 97. KAMPUNG INAP.....	181
GAMBAR 98. <i>MOOD CREATION</i>	181
GAMBAR 99. <i>MOOD</i> KOTA MEDANG TERBAKAR.....	182
GAMBAR 100. KOMPILASI <i>MOOD</i> DARI BEBERAPA LOKASI.....	182
GAMBAR 101. <i>MOOD</i> PASAR IKAN.....	182
GAMBAR 102. VEGETASI HUTAN	183
GAMBAR 103. VEGETASI HUTAN 2	183
GAMBAR 104. PROPERTI.....	183