

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Penelitian	6
Gambar 1.2. Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2.1. Posisi anatomis.....	10
Gambar 2.2. Struktur sel	13
Gambar 2.3. Organel yang ada di dalam sel	14
Gambar 2.4. Variasi siluet karakter.....	19
Gambar 2.5. Variasi detail	20
Gambar 2.6. Rough Value Painting	21
Gambar 2.7. Iterasi.....	21
Gambar 2.8. Implementasi elemen-elemen desain	26
Gambar 2.9. Thumbnail	26
Gambar 2.10. <i>Rule of Thirds</i>	27
Gambar 2.11. <i>Flow</i>	27
Gambar 2.12. Proporsi	28
Gambar 3.1. Gedung Menara BCA.....	31
Gambar 3.2. Gedung Menara BCA.....	31
Gambar 3.3. Gedung Menara BCA.....	32
Gambar 3.4. Gedung Sinarmas MSIG <i>Tower</i>	33
Gambar 3.5. Gedung Sinarmas MSIG <i>Tower</i>	33
Gambar 3.6. Gedung Sinarmas MSIG <i>Tower</i>	34
Gambar 3.7. Gedung <i>The Pakubuwono Signature</i>	35
Gambar 3.8. Gedung <i>The Pakubuwono Signature</i>	35
Gambar 3.9. Gedung <i>The Pakubuwono Signature</i>	36
Gambar 3.10. Gedung Millennium Centennial Center	37
Gambar 3.11. Gedung Millennium Centennial Center	37
Gambar 3.12. Gedung Millennium Centennial Center	38
Gambar 3.13. Gedung Gama Tower	39
Gambar 3.14. Gedung Gama Tower	39
Gambar 3.15. Gedung Gama Tower	39
Gambar 3.16. Gedung Menara Astra	40

Gambar 3.17. Gedung Menara Astra	40
Gambar 3.18. Gedung Menara Astra	40
Gambar 3.19. Gedung Wisma 46.....	41
Gambar 3.20. Gedung Wisma 46.....	41
Gambar 3.21. Gedung Wisma 46.....	42
Gambar 3.22. Monumen Nasional	45
Gambar 3.23. Bundaran HI dan Tugu Selamat datang	47
Gambar 3.24. Keong Emas TMII.....	48
Gambar 3.25. Monumen Patung Dirgantara	49
Gambar 3.26. Jantung	55
Gambar 3.27. Pembuluh Darah.....	56
Gambar 3.28. Bagan pembagian darah	58
Gambar 3.29. Sel Darah Putih.....	59
Gambar 3.30. Rongga Hidung	64
Gambar 3.31. Laring	65
Gambar 3.32. Trakea dan Bronkus	66
Gambar 3.33. Distribusi Bronkiolus	67
Gambar 3.34. Paru-paru dan alveolus.....	68
Gambar 3.35. Kontraksi dan ekspansi otot saat respirasi eksternal	69
Gambar 3.36. Sel Neuron.....	71
Gambar 3.37. Poster Call of Duty: Advanced Warfare	77
Gambar 3.38. Poster Cells at Work! animated series.....	81
Gambar 3.39. Cover art game “Alien Isolation”	87
Gambar 4.1. <i>Timeline Game</i> “Special Rescue Team”	91
Gambar 4.2. Referensi sel darah merah	93
Gambar 4.3. Referensi keping darah.....	94
Gambar 4.4. Referensi sel Makrofag	95
Gambar 4.5. Referensi properti dan warna dunia representasi	96
Gambar 4.6. Referensi Kota Fiksi Ilmiah	97
Gambar 4.7. Konsep Awal Karakter Eritosit	97
Gambar 4.8. Eksplorasi visualisasi konsep karakter Eritosit	98

Gambar 4.9. Eksplorasi <i>exoskeleton</i> karakter Eritosit	98
Gambar 4.10. Eksplorasi kaki <i>exoskeleton</i> karakter Eritosit.....	99
Gambar 4.11. Wajah karakter Eritosit.....	99
Gambar 4.12. Eksplorasi Pose untuk karakter Eritosit	99
Gambar 4.13. Eksplorasi sketsa <i>exosuit</i>	100
Gambar 4.14. Variasi gaya rambut	100
Gambar 4.15. <i>Portrait</i> sel darah merah.....	101
Gambar 4.16. Sketsa sel darah merah dengan <i>exosuit</i> dan <i>exoskeleton</i> lengkap	101
Gambar 4.17. <i>Base color</i> sel darah merah dengan <i>exosuit</i> dan <i>exoskeleton</i> lengkap	102
Gambar 4.18. Final <i>Render orto</i> Eritosit.....	102
Gambar 4.19. Sketsa dan Final <i>Render</i> Ilustrasi Eritosit	102
Gambar 4.20. Ilustrasi sel darah merah.....	103
Gambar 4.21. <i>Close up portrait</i> sel darah merah	103
Gambar 4.22. Iterasi Wajah Neutrofil.....	104
Gambar 4.23. Eksplorasi dan sketsa karakter Neutrofil.....	104
Gambar 4.24. Final <i>Render orto</i> dan Ilustrasi Neutrofil	105
Gambar 4.25. Eksplorasi siluet properti <i>handgun</i> Neutrofil	105
Gambar 4.26. <i>Render</i> properti <i>handgun</i> Neutrofil	106
Gambar 4.27. Eksplorasi siluet properti <i>assault rifle</i> Neutrofil.....	106
Gambar 4.28. <i>Render</i> properti <i>assault rifle</i> Neutrofil	106
Gambar 4.29. Eksplorasi makrofag.....	107
Gambar 4.30. Sketsa dan <i>render orto</i> makrofag	107
Gambar 4.31. Sketsa dan <i>render</i> Ilustrasi makrofag.....	108
Gambar 4.32. Eksplorasi dan sketsa ilustrasi trombosit	108
Gambar 4.33. Sketsa orto trombosit.....	109
Gambar 4.34. <i>Render orto</i> Trombosit	109
Gambar 4.35. Ilustrasi Trombosit	110
Gambar 4.36. Fibrin Blaster.....	110
Gambar 4.37. Ilustrasi Fibrin Blaster Trombosit	111
Gambar 4.38. Sketsa Proses Perbaikan menggunakan Fribin Blaster	111

Gambar 4.39. Eksplorasi siluet bakteri	112
Gambar 4.40. Sketsa bakteri	112
Gambar 4.41. <i>Render Staphylococcus aureus</i>	112
Gambar 4.42. <i>Render Streptococcus Pyogenes</i>	113
Gambar 4.43. Konsep kota dan pembagian distrik	114
Gambar 4.44. Sketsa Overview Kota.....	114
Gambar 4.45. Mapping kota tubuh manusia	115
Gambar 4.46. Eksplorasi awal gedung-gedung jaringan dan organ.....	115
Gambar 4.47. Sketsa Gedung.....	116
Gambar 4.48. Iterasi gedung-gedung jaringan dan organ	117
Gambar 4.49. <i>City skyline</i>	117
Gambar 4.50. Tampak atas kota.....	117
Gambar 4.51. 3D <i>Render Pass</i> tampak atas kota	118
Gambar 4.52. Tampak atas kota dalam Serangan	118
Gambar 4.53. Konsep jalan pembuluh darah dan <i>thumbnail</i>	119
Gambar 4.54. Sketsa dan <i>render</i> orto makrofag	119
Gambar 4.55. Konsep Pembuluh darah <i>Final</i>	120
Gambar 4.56. Pembuluh Darah <i>City View</i>	120
Gambar 4.57. Pembuluh Darah <i>City View 3d Render Pass</i>	120
Gambar 4.58. Studi temperatur warna	120
Gambar 4.59. Konsep awal gedung organ jantung	121
Gambar 4.60. Konsep gedung jantung.....	121
Gambar 4.61. <i>Thumbnail</i> gedung Jantung	122
Gambar 4.62. <i>Render</i> gedung jantung.....	122
Gambar 4.63. 3D <i>Render Pass</i> Jantung	122
Gambar 4.64. Referensi Bundaran	123
Gambar 4.65. Bundaran dan Tugu	123
Gambar 4.66. 3D <i>Render Pass</i> Aorta.....	124
Gambar 4.67. Konsep Paru-paru.....	124
Gambar 4.68. <i>Thumbnail</i> Paru-paru.....	125
Gambar 4.69. Paru-paru <i>cinematic</i>	125

Gambar 4.70. 3D <i>Render Pass</i> Paru-paru	125
Gambar 4.71. Otak	126
Gambar 4.72. <i>Brain cinematic</i>	126
Gambar 4.73. 3D <i>Render Pass</i> otak	127
Gambar 4.74. Kota dalam serangan	127
Gambar 4.75. Interior koridor merah dan biru	127
Gambar 4.76. Koridor	128
Gambar 4.77. 3D <i>Render Pass</i> koridor	128
Gambar 4.78. Konsep <i>Office</i>	128
Gambar 4.79. <i>Office cinematic</i>	129
Gambar 4.80. 3D <i>Render Pass office</i>	129
Gambar 4.81. <i>Power Office Room</i>	129
Gambar 4.82. 3D <i>Render Pass Power Office Room</i>	130
Gambar 4.83. Interior koridor luas.....	130
Gambar 4.84. 3D <i>Render Pass</i> interior koridor luas.....	130
Gambar 4.85. <i>Thumbnail</i> ilustrasi <i>Gameplay</i>	131
Gambar 4.86. Ilustrasi <i>Gameplay</i> Sel Darah Merah	131
Gambar 4.87. 3D <i>Render Pass</i> Ilustrasi <i>gameplay</i> sel darah merah	132
Gambar 4.88. Ilustrasi <i>Gameplay</i> neutrofil.....	132
Gambar 4.89. 3D <i>Render Pass</i> ilustrasi <i>gameplay</i> neutrofil.....	132
Gambar 4.90. Luka lecet dan dampaknya beserta proses perbaikan.....	133
Gambar 4.91. Ilustrasi luka lecet.....	133
Gambar 4.92 Luka tusuk dan dampaknya pada kota	134
Gambar 4.93. eksplorasi dan <i>base color crate</i>	134
Gambar 4.94. Sketsa dan <i>render crate</i>	135
Gambar 4.95. Ilustrasi <i>Crate</i>	135
Gambar 4.96. Sketsa dan <i>render canister</i>	136
Gambar 4.97. Generator, tabung oksigen, dan <i>canister</i>	136
Gambar 4.98. Properti <i>Office</i>	136