

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Gambar Bagan Kerangka Perancangan.....	8
Gambar 2.1. Keyframe..	22
Gambar 2.2. Keyframes dan Breakdown..	23
Gambar 2.3. <i>In-between</i>	23
Gambar 2.4. <i>Timing</i>	25
Gambar 2.5. Hukum I Newton (Kelembaman).	26
Gambar 2.6. Hukum II Newton (Percepatan).....	26
Gambar 2.7. Hukum III Newton (Aksi & Reaksi).	27
Gambar 2.8. Constant, Slow In, dan <i>Slow Out</i>	28
Gambar 2.9. Squash and Stretch..	29
Gambar 2.10. Squash and Stretch pada wajah..	30
Gambar 2.11. <i>Pose-to-pose and Straight Ahead</i>	30
Gambar 2.12. Overlapping action..	31
Gambar 2.13. Follow through.	31
Gambar 2.14. Arcs.....	32
Gambar 2.15. Anticipation.	33
Gambar 2.16. Staging..	33
Gambar 2.17. Solid drawing.....	34

Gambar 3.1. Perbandingan skor disabilitas berdasarkan Data Riskesdas Tahun 2013 dan 2018.....	38
Gambar 3.2. Perbandingan skor disabilitas berdasarkan beragam kategori	38
Gambar 3.3. Pak S (disabilitas fisik parsial).....	40
Gambar 3.4. Arrohma Sukma (Pendaki gunung difabel kaki 1.	41
Gambar 3.5. Antoni Tsaputra (dokter dengan disabilitas fisik berat).	45
Gambar 3.6. Richard Corbett	47
Gambar 2.18. Yola Tsagita (Pendiri Indonesian Rare Disorders).....	50
Gambar 3.7. Kondisi fisik Richard Korbett.....	51
Gambar 3.8. Peta Kabupaten Bandung.....	52
Gambar 3.9. Jumlah APBD Kabupaten Bandung..	53
Gambar 3.10. Komposisi penduduk Kabupaten Bandung menurut jenis kelamin (kiri) dan kelompok umur (kanan) Tahun 2019.	54
Gambar 3.11. Poster animasi Ian.....	56
Gambar 3.12. Poster animasi The Present.....	58
Gambar 3.13. Poster animasi Wheelchair Tennis.	60
Gambar 3.14. Kompilasi animasi Ian.	61
Gambar 4.1. Logo Blender.	79
Gambar 4.2. Logo Adobe Photoshop dan Adobe Premiere.	80
Gambar 4.3. Animasi Semi Realis..	81

Gambar 4.4.	Graph Editor.	82
Gambar 4.5.	Warna Pastel.	82
Gambar 4.6.	Warna Cerah..	83
Gambar 4.7.	Anatomi tubuh	84
Gambar 4.8.	Arcs leher. Punggung..	85
Gambar 4.9.	Arcs leher dan mata.	86
Gambar 4.10.	Arcs punggung.....	86
Gambar 4.11.	Arcs Pinggang.	87
Gambar 4.12.	Arcs pinggul.	88
Gambar 4.13.	Arcs Lutut.	89
Gambar 4.14.	Arcs pergelangan kaki..	89
Gambar 4.15.	Arcs siku	90
Gambar 4.16.	Arcs pergelangan tangan.	91
Gambar 4.17.	Cycle Animation.....	92
Gambar 4.18.	Storyboard karya animasi..	110
Gambar 4.19.	Durasi dan <i>camera movement</i> pada karya animasi.....	112
Gambar 4.20.	Prinsip animasi pada karya animasi.....	114
Gambar 4.21.	Move.....	115
Gambar 4.22.	Rotate.....	115
Gambar 4.23.	Scale..	116

Gambar 4.24.	Pengukuran dan penggabungan karakter.....	116
Gambar 4.25.	Memasukkan aset..	117
Gambar 4.26.	Pemasangan lighting dan kamera.	119
Gambar 4.27.	Layar timeline	119
Gambar 4.28.	Pose-to-pose.	120
Gambar 4.29.	Layar dopesheet.....	120
Gambar 4.30.	Layar Graph Editor.....	121
Gambar 4.31.	Keyframe wheelchair cycle.	152
Gambar 4.32.	Keyframe walk cycle.....	154
Gambar 4.33.	Kompilasi frame dasar <i>character movement</i> karya animasi	154
Gambar 4.34.	Render cycle dan Render eevee.....	155

