

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian	8
Gambar 2. 1 Anjing Domestik	10
Gambar 2. 2 Anjing dengan Trauma Berat	11
Gambar 2. 3 Chainsawman Storyboard	13
Gambar 2. 4 Macam Perspektif	19
Gambar 3. 1 Mind Mapping Untuk Pengumpulan Data	25
Gambar 3. 2 Observasi Anjing Liar Yang Berkeliaran	27
Gambar 3. 3 Observasi Anjing Liar Yang Berkeliaran	27
Gambar 3. 4 Observasi Di Kemuning	28
Gambar 3. 5 Topeng Panji dan Kelana	29
Gambar 3. 6 Koleksi topeng di Pura Mangkunegaran	30
Gambar 3. 7 Raja Mala	31
Gambar 3. 8 Wawancara Dengan Narasumber	32
Gambar 3. 9 Hasil Usia responden	35
Gambar 3. 10 Hasil Status Responden	35
Gambar 3. 11 Hasil Pengetahuan Responden Mengenai Kesejahteraan Satwa	36
Gambar 3. 12 Hasil responden mengenai pendapat mereka akan kesejahteraan satwa	36
Gambar 3. 13 Hasil Responden Mengenai Pentingnya Kesejahteraan Satwa	37
Gambar 3. 14 Hasil Responden Yang Memiliki Hewan Peliharaan	37
Gambar 3. 15 Hasil cara mendapatkan anjing peliharaan responden	37
Gambar 3. 16 Hasil responden yang mengkonsumsi daging anjing	38
Gambar 3. 17 Hasil warung makan yang sering dikunjungi responden	38
Gambar 3. 18 Hasil pengetahuan responden mengenai bahaya mengkonsumsi daging anjing	39
Gambar 3. 19 Hasil pengetahuan responden mengenai animasi	39
Gambar 3. 20 Hasil pengetahuan responden mengenai storyboard	40
Gambar 3. 21 Hasil responden yang pernah melihat Storyboard	40
Gambar 3. 22 Hasil responden akan ketertarikan dalam menonton animasi	41
Gambar 3. 23 Hasil responden ketertarikan terhadap model animasi	41
Gambar 3. 24 Hasil pemilihan pengayaan karakter dari responden	42
Gambar 3. 25 Hasil responden mengenai alasan memilih pengayaan karakter tersebut	42
Gambar 3. 26 Poster Bolt	47
Gambar 3. 27 Poster Your Name	53
Gambar 3. 28 Poster Beastars	59
Gambar 4. 1 Thumbnail Storyboard Toby	68
Gambar 4. 2 Rough Sketch Storyboard Toby	69
Gambar 4. 3 Clean Up Storyboard Toby	70
Gambar 4. 4 Finished Storyboard Toby	70