

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan	7
Gambar 2.1 Berdiri, Berjalan, Melompat	17
Gambar 2.2 Duduk, Bungkuk, Condong, Meraih, Mengangkat	18
Gambar 2.3 <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.4 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	21
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead Action</i> dan <i>Pose to Pose</i>	21
Gambar 2.7 <i>Arc</i>	22
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i>	23
Gambar 2.9 <i>Squash and Stretch</i>	24
Gambar 2.10 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	24
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 3.1 Wilayah Kecamatan Kiaracandong	29
Gambar 3.2 Prevalensi Balita Stunting Berdasarkan Kabupaten/Kota	31
Gambar 3.3 Perwakilan kelompok wawancara dengan ahli di Dinkes	33
Gambar 3.4 Perwakilan kelompok wawancara dengan ahli di Puskesmas	35
Gambar 3.5 Masyarakat berdiri & menyebrang di <i>zebra cross</i> Gedung Sate	38
Gambar 3.6 Kegiatan masyarakat disekitar Gedung Sate	39
Gambar 3.7 Masyarakat yang berposisi di ujung pintu Gedung Sate	40
Gambar 3.8 Warga yang sedang menjemur pakaian	41
Gambar 3.9 Warga yang sedang duduk di sekitar rumah	41
Gambar 3.10 Anak-anak yang sedang berjalan sambil mengobrol	42
Gambar 3.11 <i>Amphibia</i>	44
Gambar 3.12 <i>After the Rain</i> (Calarts BFA4 Film)	46
Gambar 3.13 <i>Futurama</i>	49
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Procreate dan Procreate Dreams	57
Gambar 4.2 Animasi <i>Amphibia</i>	58
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Animasi Arka	59

Gambar 4.4 Desain Karakter Animasi Arka	61
Gambar 4.5 Desain <i>Background</i> Animasi Arka	62
Gambar 4.6 Proses <i>Clean Up</i>	64
Gambar 4.7 Hasil <i>Clean Up</i>	64
Gambar 4.8 Mengatur <i>fps</i>	65
Gambar 4.9 Proses Menggambar <i>Keyframe Pose to Pose</i> Karakter	66
Gambar 4.10 Proses Menggambar <i>Keyframe Inbetween</i> Karakter	66
Gambar 4.11 Mengatur <i>fps</i>	67
Gambar 4.12 Proses Menggambar <i>Keyframe Pose to Pose Background</i>	67
Gambar 4.13 Proses Menambah Garis Bantu <i>Inbetween Background</i>	68
Gambar 4.14 Proses Menggambar <i>Keyframe Inbetween Background</i>	68
Gambar 4.15 Pemisahan <i>layer</i> berdasarkan objek	69
Gambar 4.16 Proses pewarnaan <i>base color</i> pada karakter	70
Gambar 4.17 Proses pewarnaan <i>shading</i> pada karakter	70
Gambar 4.18 Proses pewarnaan <i>base color</i> pada <i>background</i>	71
Gambar 4.19 Pemisahan <i>layer</i> warna sesuai objek	71
Gambar 4.20 Proses pewarnaan <i>shading</i> pada <i>background</i>	72
Gambar 4.21 Proses Menambahkan <i>Track</i> Baru	72
Gambar 4.22 Proses Mewarnai <i>Track</i> dengan Hitam	73
Gambar 4.23 Proses Mengubah Durasi <i>Track</i> Menjadi <i>Full Duration</i>	73
Gambar 4.24 Proses <i>Clipping Mask Track</i>	74
Gambar 4.25 Proses Mengatur <i>Opacity</i>	74
Gambar 4.26 Judul Awal Mula Kejadian	75
Gambar 4.27 Perbedaan <i>Ambience</i> /Kegiatan di 2 Wilayah yang Berbeda	75
Gambar 4.28 <i>Gesture</i> Arka Mengambil & Minum Kopi	75
Gambar 4.29 Posisi Tubuh Arka Duduk Menyesuaikan <i>Background</i>	76
Gambar 4.30 <i>Gesture</i> & Ekspresi Arka Kesal	76
Gambar 4.31 <i>Gesture</i> Arka Berlari	77
Gambar 4.32 <i>Gesture</i> Arka Berinteraksi dengan <i>Background</i>	77
Gambar 4.33 Arka yang Sedang Mengaktifkan Sebuah <i>Hologram</i>	77
Gambar 4.34 Arka Membuat Cairan Khusus dan Tabung Cairannya	77

Gambar 4.35 Ekspresi Arka Kaget Saat Ketahuan Oleh <i>Security Guard</i>	78
Gambar 4.36 Arka Diikat di <i>Tower</i> Atas Gedung I.S. Corp	78
Gambar 4.37 Ekspresi Pak Karta dan Arka saat Ia Ingin Melakukan Aksi	78
Gambar 4.38 Tabung Gas Meledak dan Menyebarkan Zat <i>Anti Stunting</i>	78
Gambar 4.39 Anak <i>Stunting</i> Terkena Zat Tersebut dan Membuat Perubahan Pada Tubuh Mereka	79
Gambar 4.40 Arka Mengumumkan Kebenaran Tentang I.S. Corp ke Publik ...	79
Gambar 4.41 Publik Mengalami Kerusakan	79
Gambar 4.42 Arka Terbangun di Suatu Tempat	79
Gambar 4.43 Arka Bertemu dengan Anak – Anak <i>Stunting</i> yang Telah Tiada .	80