

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 <i>Storyboard for Animation</i> .....                    | 14 |
| Gambar 2. 3 <i>Rough Pass Storyboard</i> .....                       | 16 |
| Gambar 2. 4 <i>Clean-Up Storyboard</i> .....                         | 17 |
| Gambar 2. 5 <i>Animatic Storyboard</i> .....                         | 17 |
| Gambar 2. 6 <i>Composition Guidelines</i> .....                      | 19 |
| Gambar 2. 7 <i>Point Perspective</i> .....                           | 20 |
| Gambar 2. 8 <i>Camera Movement</i> .....                             | 21 |
| Gambar 2. 9 <i>Storyboard</i> .....                                  | 22 |
| Gambar 2. 10 <i>Storyboard</i> .....                                 | 23 |
| Gambar 3. 1 Map jalur pendakian via jalur Putri.....                 | 30 |
| Gambar 3. 2 Information Center Pos Simaksi.....                      | 30 |
| Gambar 3. 3 Pos Baru.....  | 31 |
| Gambar 3. 4 Warung Pos Baru.....                                     | 32 |
| Gambar 3. 5 Perjalanan menuju Pos 1.....                             | 32 |
| Gambar 3. 6 Warung pangkalan ojek.....                               | 33 |
| Gambar 3. 7 Pos.1 (Informasi).....                                   | 34 |
| Gambar 3. 8 Setelah Pos.1.....                                       | 34 |
| Gambar 3. 9 Perjalanan menuju Pos.2.....                             | 35 |
| Gambar 3. 10 Pos.2 (Legok Leunca).....                               | 36 |
| Gambar 3. 11 Kondisi Pos.2.....                                      | 36 |
| Gambar 3. 12 Jalur menuju Pos.3.....                                 | 37 |
| Gambar 3. 13 Pos.3 (Buntut Lutung).....                              | 37 |
| Gambar 3. 14 Pos.4 (Simpang Maleber).....                            | 38 |
| Gambar 3. 15 Pos.5 (Alun-alun Surya Kencana Timur).....              | 38 |
| Gambar 3. 16 Alun-alun Surya Kencana.....                            | 39 |
| Gambar 3. 17 Penulis di Alun-alun Surya Kencana.....                 | 39 |
| Gambar 3. 18 Bekas api unggun.....                                   | 40 |
| Gambar 3. 19 Jalur menuju Puncak Gede.....                           | 40 |
| Gambar 3. 20 Puncak Geede (2.958 MDpl).....                          | 41 |
| Gambar 3. 21 Data umur responden.....                                | 45 |
| Gambar 3. 22 Data sumber media yang menjadi perolehan informasi..... | 45 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 23 Data media yang paling disukai .....                                   | 46 |
| Gambar 3. 24 Data ketertarikan responden terhadap ide perancangan .....             | 46 |
| Gambar 3. 25 Data jenis animasi yang paling disukai .....                           | 47 |
| Gambar 3. 26 Data pengayaan yang paling disukai .....                               | 47 |
| Gambar 3. 27 Data umur pendaki TNGGP .....  | 48 |
| Gambar 3. 28 Data jenis kelamin pendaki TNGGP .....                                 | 48 |
| Gambar 3. 29 Data pengetahuan pendaki TNGGP mengenai alat pendakian.....            | 49 |
| Gambar 3. 30 Data lokasi yang menjadi kendala pendaki TNGGP.....                    | 49 |
| Gambar 3. 31 Data hal yang menjadi kendala saat mendaki bagi pendaki TNGGP<br>..... | 50 |
| Gambar 3. 32 Data pengetahuan pendakai mengenai peraturan di TNGGP.....             | 50 |
| Gambar 3. 33 Data aspek animasi yang disukai pendaki TNGGP .....                    | 51 |
| Gambar 3. 34 Data Genre yang disukai pendaki TNGGP .....                            | 51 |
| Gambar 3. 35 Data lokasi paling disukai .....                                       | 52 |
| Gambar 3. 36 Kepala Bidang Teknis Konservasi .....                                  | 53 |
| Gambar 3. 37 Serial animasi Frieren: Beyond Journey's End .....                     | 55 |
| Gambar 3. 38 Serial animasi Yama no Susume: Next Summit.....                        | 66 |
| Gambar 3. 39 Yuru Camp .....  | 80 |
| Gambar 4. 1 <i>storyboard type of shot</i> .....                                    | 89 |
| Gambar 4. 2 <i>Storyboard (Camera Angle : High Angle)</i> .....                     | 89 |
| Gambar 4. 3 <i>Storyboard (Camera Movement: Pan Righ)</i> .....                     | 90 |
| Gambar 4. 4 <i>Storyboard (Camera Movement: Pan Down)</i> .....                     | 90 |
| Gambar 4. 5 <i>Storyboard (Komposisi : Rule of Third)</i> .....                     | 91 |
| Gambar 4. 6 <i>Storyboard (komposisi : Symetricity)</i> .....                       | 91 |
| Gambar 4. 7 <i>Storyboard (foreground, middle ground, dan background)</i> .....     | 91 |
| Gambar 4. 8 <i>Thumbnail</i> .....  | 92 |
| Gambar 4. 9 <i>Rough Storyboard</i> .....   | 93 |
| Gambar 4. 10 <i>Clean-up Storyboard</i> .....                                       | 94 |