

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah melakukan teknik Tic Tac.....	12
Gambar 2.2 Langkah-langkah melakukan teknik <i>One Foot Precision</i>	13
Gambar 2.3 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Two Foot Precision</i>	14
Gambar 2.4 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Running Precision</i>	15
Gambar 2.5 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Landing in Lunge Position</i>	16
Gambar 2.6 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Crane</i>	17
Gambar 2.7 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Landing using the hands with deviation to Forward Movement</i>	18
Gambar 2.8 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Roll</i>	19
Gambar 2.9 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Step Vault</i>	20
Gambar 2.10 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Speed Vault</i>	21
Gambar 2.11 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Lazy Vault</i>	22
Gambar 2.12 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Reverse Vault</i>	23
Gambar 2.13 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Wall Run</i>	24
Gambar 2.14 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Cat Leap</i>	25
Gambar 2.15 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Side Flip</i>	26
Gambar 2.16 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Wall Flip</i>	27
Gambar 2.17 prinsip <i>squash and stretch</i>	29
Gambar 2.18 prinsip <i>anticipation</i>	30
Gambar 2.19 prinsip <i>Follow Through and Overlapping action</i>	31
Gambar 2.20 prinsip <i>Arcs</i>	32
Gambar 2.21 prinsip <i>Secondary Action</i>	33
Gambar 2.22 prinsip <i>Exaggeration</i>	35
Gambar 2.23 prinsip <i>Solid Drawing</i>	36
Gambar 2.24 prinsip <i>Appeal</i>	37
Gambar 3.1 Langkah melakukan <i>Balance</i> dan <i>Cat Balance</i>	45
Gambar 3.2 Langkah-langkah untuk melakukan <i>Landing</i>	46

Gambar 3.3 Langkah-langkah melakukan teknik lompat Presisi.....	47
Gambar 3.4 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Rolling</i>	48
Gambar 3.5 Langkah-langkah melakukan teknik <i>Climb up</i>	49
Gambar 3.6 Langkah-langkah melakukan teknik Vault.....	51
Gambar 3.7 <i>Batman of Shanghai</i>	54
Gambar 3.8 <i>The Legend of Korra</i>	54
Gambar 3.9 Naruto.....	55
Gambar 4.1 Explorasi karakter Maya.....	74
Gambar 4.2 Karakter Maya turn around.....	75
Gambar 4.3 Eksplorasi karakter Raka turn around.....	76
Gambar 4.4 Karakter Raka <i>turn around</i>	76
Gambar 4.5 Eksplorasi karakter Raka after.....	77
Gambar 4.6 Karakter Raka after training.....	77
Gambar 4.7 Karakter Pencuri <i>turn around</i>	78
Gambar 4.8 Karakter Pencuri <i>turn around</i>	78
Gambar 4.9 Warna pada karakter.....	79
Gambar 4.10 <i>Layout</i> teknik <i>Parkour</i>	80
Gambar 4.11 Tahapan teknik lompat presisi.....	80
Gambar 4.12 Tahapan teknik <i>Tic Tac</i>	81
Gambar 4.13 Teknik Balance.....	82
Gambar 4.14 Tahapan Teknik <i>Landing</i>	83
Gambar 4.15 Tahapan Teknik <i>Rolling</i>	84
Gambar 4.16 Tahapan Teknik <i>Vault</i>	85
Gambar 4.17 Jumlah <i>Frame</i> menentukan <i>timing</i>	86