

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 – Antropomorfisme Benda Mati dalam Animasi
- Gambar 2.2 – Warna Alamiah
- Gambar 2.3 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.4 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.5 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.6 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.7 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.8 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.9 – Contoh Penggunaan Makna Warna
- Gambar 2.10 – Perbandingan Jenis Permukaan
- Gambar 2.11 – Contoh Animasi Ber-*background* Simplistik
- Gambar 2.12 – Contoh Ilustrasi Lokasi dan Propertinya
- Gambar 2.13 – Teknik Lukis di Atas Kaca
- Gambar 2.14 – *Matte Painting* Digital yang Menekankan Penggunaan Fitur *Layer*
- Gambar 2.15 – Perbandingan Jenis Permukaan
- Gambar 3.1 – Langit Jakarta
- Gambar 3.2 – Langit Jakarta saat CFD
- Gambar 3.3 – Rumah Menengah ke Atas
- Gambar 3.4 – Ragam Pola Dinding Eksterior
- Gambar 3.5 – Pagar Tinggi Menutupi Teras
- Gambar 3.6 – Tanaman di Depan Rumah
- Gambar 3.7 – Benda-Benda yang Umum di Depan Kediaman Seseorang
- Gambar 3.8 – Tiang Listrik bersama Kabel-Kabelnya
- Gambar 3.9 – Kafe di Jakarta
- Gambar 3.10 – Bangunan Ruko di Jalan RS Fatmawati
- Gambar 3.11 – Kelas
- Gambar 3.12 – Kaki Langit Jakarta
- Gambar 3.13 – Ruang Rapat Kantor
- Gambar 3.14 – Ruang Kerja Kantor
- Gambar 3.15 – Susunan *Pixel* Gambar Digital

Gambar 3.16 – Interior MRT
Gambar 3.17 – Ruang Kerja Kantor
Gambar 3.18 – Susunan *Pixel* Gambar Digital
Gambar 3.19 – Ivandoe dan Bert pada Kover
Gambar 4.1 – Ilustrasi Halte
Gambar 4.2 – Ilustrasi Jalan Raya
Gambar 4.3 – Ilustrasi Segmen Jembatan MRT
Gambar 4.4 – Ilustrasi Interior MRT
Gambar 4.5 – Ilustrasi Kelas
Gambar 4.6 – Ilustrasi Ruang Kerja
Gambar 4.7 – Ilustrasi Restoran Cepat Saji
Gambar 4.8 – Ilustrasi Kamar Kosan
Gambar 4.9 – Ilustrasi Hotel
Gambar 4.10 – Ilustrasi Tangga Darurat Hotel
Gambar 4.11 – Ilustrasi Jalan Pada Malam Hari
Gambar 4.12 – Ilustrasi Eksterior *Charging Station*
Gambar 4.13 – Ilustrasi Interior *Charging Station*
Gambar 4.14 – Proses Pembuatan Karya
Gambar 4.15 – Proses Pembuatan Karya
Gambar 4.16 – Proses Pembuatan Karya
Gambar 4.17 – Proses Pembuatan Karya
Gambar 4.18 – Contoh Aset Kendaraan