

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perspektif Satu Titik Hilang.....	15
Gambar 2.2 Perspektif Dua Titik Hilang	16
Gambar 2.3 Perspektif Tiga Titik Hilang.....	16
Gambar 2.4 Komposisi Rule of Thirds	17
Gambar 2.5 Foreground, Middleground, Background.....	18
Gambar 2.6 Overlapping Forms.....	19
Gambar 2.7 Camera Movement	20
Gambar 2.8 Komposisi	21
Gambar 2.9 Traditional Story Progression.....	23
Gambar 2.10 Contoh Penulisan Script.....	25
Gambar 3.1 Patih Jelantik	32
Gambar 3.2 Sketsa Pertahanan Pihak Bali dalam Perang Jagaraga.....	33
Gambar 3.3 Pemedal Pura Manasa di Sinabuh	33
Gambar 3.4 Senjata Yang Ditemukan Di Lokasi Perang Jagaraga.....	33
Gambar 3.5 Patung I Gusti Ketut Jelantik dan Jero Jempiring	34
Gambar 3.6 Diorama Hak Tawan karang	35
Gambar 3.7 Diorama Pengintaian Expedisi Militer Belanda.....	35
Gambar 3.8 Diorama Perang Jagaraga.....	36
Gambar 3.9 Diorama Formasi Supit Surang/Makara Wyuha	36
Gambar 3.10 Diorama Pasukan Belanda	36
Gambar 3.11 Pemahaman tentang Perang Jagaraga responden	44
Gambar 3.12 Pentingnya Perang Jagaraga untuk diketahui generasi muda menurut responden	45
Gambar 3.13 Tokoh-tokoh yang berperan penting di Perang Jagaraga menurut responden	45
Gambar 3.14 Senjata yang digunakan pasukan Jagaraga untuk membunuh pasukan Belanda pada Perang Jagaraga menurut responden	46
Gambar 3.15 Seberapa sering menonton film animasi 2D menurut responden....	46
Gambar 3.16 Film animasi 2D dapat menjadi media efektif untuk mempelajari sejarah menurut responden.....	47
Gambar 3.17 Jenis gaya penceritaan animasi menurut responden.....	48
Gambar 3.18 Alasan memilih jenis gaya penceritaan animasi menurut responden	48
Gambar 3.19 Poster Film Animasi Shuumatsu No Izetta	50
Gambar 3.20 Poster Film Animasi The Journey	66
Gambar 3.21 Poster Animasi Youjo Senki Movie.....	72
Gambar 3.22 Dramatic Tension Animasi Youjo Senki Movie	73
Gambar 4.1 Study Visual Karakter I Gusti Ngurah Made Karangasem	84
Gambar 4.2 Study Visual Karakter I Gusti Ketut Jelantik.....	85
Gambar 4.3 Study Visual Karakter Jro Jempiring	85

Gambar 4.4 Study Visual Karakter Letnan Kolonel Brauw	86
Gambar 4.5 Study Visual Karakter Jendral Michiels	86
Gambar 4.6 Study Visual Environment	87
Gambar 4.7 Visual Environment.....	87
Gambar 4.8 Visual Environment.....	88
Gambar 4.9 Sample Thumbnail Storyboard Perang JagaragaSumber	89
Gambar 4.10 Sample Rough Storyboard Perang Jagaraga	90
Gambar 4.11 Gambar Proses Menganimatic Storyboard Perang Jagaraga.....	94