

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Appeal</i>	13
<i>Gambar 2. 2 Squash and Stretch</i>	15
<i>Gambar 2. 3 Straight Ahead atau Poses to Pose Sumber : Animation From Concept to Production</i>	15
<i>Gambar 2. 4 Squash and Stretch</i>	16
<i>Gambar 2. 5 Timing & Spacing</i>	17
<i>Gambar 2. 6 Follow Through & Overlapping Action</i>	17
<i>Gambar 2. 7 Secondary Action</i>	18
<i>Gambar 2. 8 Slow In & Slow Out</i>	19
<i>Gambar 2. 9 Anticipation</i>	20
<i>Gambar 2. 10 Solid Drawing</i>	20
<i>Gambar 2. 11 Exaggeration</i>	21
<i>Gambar 2. 12 Arcs</i>	21
<i>Gambar 2. 13 Strategi Sekuensial</i>	23
<i>Gambar 3. 1 Kepala Bidang Teknis Konservasi</i>	44
<i>Gambar 3. 2 Data umur responden</i>	46
<i>Gambar 3. 3 Data sumber media yang menjadi perolehan informasi</i>	47
<i>Gambar 3. 4 Data media yang paling disukai</i>	47
<i>Gambar 3. 5 Data ketertarikan responden terhadap ide perancangan</i>	48
<i>Gambar 3. 6 Data jenis animasi yang paling disukai</i>	48
<i>Gambar 3. 7 Data penggayaan yang paling disukai</i>	49
<i>Gambar 3. 8 Grafik kuesioner Jenis kelamin</i>	49
<i>Gambar 3. 9 Grafik kuesioner umur pendaki</i>	50
<i>Gambar 3. 10 Grafik kuesioner tentang kendala saat mendaki</i>	50
<i>Gambar 3. 11 Grafik kuesioner mengetahui peraturan di TNGGP</i>	51
<i>Gambar 3. 12 Grafik kuesioner tentang menyukai animasi</i>	51
<i>Gambar 3. 13 Grafik kuesioner tentang pernahkah menonton animasi tentang mendaki gunung</i>	52
<i>Gambar 3. 14 Grafik kuesioner tentang aspek animasi yang disukai</i>	52
<i>Gambar 3. 15 Grafik kuesioner style animasi</i>	53
<i>Gambar 3. 16 karya sejenis PANDEMONIUM</i>	54
<i>Gambar 3. 17 karya sejenis Yuru Camp</i>	59
<i>Gambar 3. 18 karya sejenis Yama No Susume</i>	67