

DAFTAR TABEL

Bagan 1. 1 Kerangka Sistematika Penelitian	9
Bagan 1. 2 Kerangka Perancangan sebagai animator	10
Tabel 3. 1 Data kegiatan pendaki mendaki di Gunung Gede.....	27
Tabel 3. 2 Data kegiatan pendaki menuruni Gunung Gede	31
Tabel 3. 3 Data kegiatan pendaki beristirahat di jalur Gunung Gede	34
Tabel 3. 4 Data observasi langsung pendaki mendaki di Gunung Gede.....	37
Tabel 3. 5 Data kegiatan pendaki menuruni Gunung Gede	39
Tabel 3. 6 Data kegiatan pendaki beristirahat di Gunung Gede	40
Tabel 3. 7 karya sejenis PANDEMONIUM	55
Tabel 3. 8 karya sejenis PANDEMONIUM	56
Tabel 3. 9 karya sejenis PANDEMONIUM	57
Tabel 3. 10 karya sejenis Yuru Camp	60
Tabel 3. 11 karya sejenis Yuru Camp	62
Tabel 3. 12 karya sejenis Yuru Camp	64
Tabel 3. 13 karya sejenis Yama No Susume.....	68
Tabel 3. 14 karya sejenis Yama No Susume.....	70
Tabel 3. 15 karya sejenis Yama No Susume.....	72
Tabel 4. 1 Rough animation	79
Tabel 4. 2 Cleanup animate.....	80
Tabel 4. 3 Coloring & Shadow animate.....	81
Tabel 4. 4 Prinsip animasi appeal	82
Tabel 4. 5 Prinsip animasi staging	83
Tabel 4. 6 Prinsip animasi pose to pose/ straight ahead.....	84
Tabel 4. 7 Prinsip animasi squash & stretch	85
Tabel 4. 8 Prinsip animasi timing & spacing	85
Tabel 4. 9 Prinsip animasi overlapping action	86
Tabel 4. 10 Prinsip animasi secondary action.....	87
Tabel 4. 11 Prinsip animasi slow in & slow out	88
Tabel 4. 12 Prinsip animasi anticipation.....	89
Tabel 4. 13 Prinsip animasi solid drawing.....	90
Tabel 4. 14 Prinsip animasi exaggeration	90
Tabel 4. 15 Prinsip animasi arcs	91
Tabel 4. 16 Proses animate kegiatan pendaki	92
Tabel 4. 17 Proses merancang kegiatan menuruni.....	93
Tabel 4. 18 Proses gambar kegiatan istirahat.....	94