

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Depth of Field</i>	12
Gambar 2.2 <i>Effect Simulation</i>	12
Gambar 2.3 <i>Titling</i>	13
Gambar 2.4 <i>Lighting</i>	13
Gambar 2.5 <i>Color Grading</i>	15
Gambar 2.6 <i>Hue</i>	15
Gambar 2.7 <i>Value</i>	15
Gambar 2.8 <i>Saturation</i>	16
Gambar 3.1 Peta Kabupaten Bandung.....	20
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog 1	22
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog 2	24
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog 3	27
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara dengan <i>Editor</i>	29
Gambar 3.6 Dokumentasi Wawancara dengan Wanita Tuna Susila	30
Gambar 3.7 Taman Balai Kota	32
Gambar 3.8 Taman Cibeunying	32
Gambar 3.9 Taman Corsica.....	32
Gambar 3.10 Burung di Taman Balai Kota	32
Gambar 3.11 Hujan di Taman Cibeunying	33
Gambar 3.12 Suasana <i>Lighting</i> Hotel Corsica.....	33
Gambar 3.13 Animasi <i>Parfum Fraise</i>	36
Gambar 3.14 Animasi <i>Memories for Sale</i>	50
Gambar 3.15 Animasi <i>Cereal!</i>	57
Gambar 4.1 <i>Shotlist</i> Awal <i>Setengah D(e)ad</i>	72

Gambar 4.2 Tes <i>Editing Animatic Setengah D(e)ad</i>	72
Gambar 4.3 <i>Shotlist Akhir Setengah D(e)ad</i>	73
Gambar 4.4 Pengumpulan Aset <i>Setengah D(e)ad</i>	73
Gambar 4.5 <i>Layer Compositing Setengah D(e)ad</i>	74
Gambar 4.6 Sebelum <i>Compositing 1</i>	74
Gambar 4.7 Setelah <i>Compositing 1</i>	75
Gambar 4.8 Sebelum <i>Compositing 2</i>	75
Gambar 4.9 Setelah <i>Compositing 2</i>	76
Gambar 4.10 Sebelum <i>Compositing 3</i>	76
Gambar 4.11 Setelah <i>Compositing 3</i>	77
Gambar 4.12 Sebelum <i>Compositing 4</i>	77
Gambar 4.13 Setelah <i>Compositing 4 Fokus Mawar</i>	78
Gambar 4.14 Setelah <i>Compositing 4 Fokus Pak Odet</i>	78
Gambar 4.15 Sebelum dan Setelah <i>Color Grading 5</i>	79
Gambar 4.16 Penambahan <i>Lighting 5</i>	79
Gambar 4.17 <i>Titling Trigger Warning</i>	80
Gambar 4.18 <i>Titling Judul Setengah D(e)ad</i>	80
Gambar 6.1 Pertanyaan <i>Editor</i>	87
Gambar 6.2 Jawaban <i>Editor</i>	87
Gambar 6.3 Jenis Kelamin	88
Gambar 6.4 Umur	88
Gambar 6.5 Domisili	88
Gambar 6.6 Pengetahuan Audiens	89
Gambar 6.7 Preferensi Audiens terhadap Animasi 2D	89
Gambar 6.8 Preferensi Audiens terhadap Genre Animasi 2D	90

Gambar 6.9 Pendapat Audiens terhadap <i>Editing</i>	90
Gambar 6.10 Referensi Efek Zaman Dulu	91
Gambar 6.11 Referensi Konsep <i>Magical Realism Absurd</i>	91