

GLOSARIUM

- 3D** : 3D adalah singkatan dari tiga dimensi, mencakup panjang, lebar, dan tinggi dalam representasi objek atau ruang, sering digunakan dalam grafis komputer, animasi, dan game untuk menciptakan pengalaman visual yang realistis.
- Ambient* : Karakteristik lingkungan sekitar atau atmosfer suatu tempat.
- Animate** : Proses memberikan gerakan atau kehidupan pada objek atau karakter dalam konteks grafika komputer, animasi, atau film.
- Animatic** : Animatic adalah versi kasar dari sebuah animasi yang menggunakan urutan gambar statis dan suara untuk memberikan gambaran awal tentang pergerakan dan alur cerita sebelum produksi animasi sebenarnya dimulai.
- Artistik** : Merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan seni atau ekspresi kreatif, menekankan keindahan dan nilai estetika.
- Asumsi** : Anggapan atau keyakinan yang dianggap benar tanpa memeriksa atau mengumpulkan bukti yang memadai, sering digunakan sebagai dasar dalam berpikir atau merencanakan.
- Audiens** : Kelompok orang yang diharapkan atau diinginkan untuk menyaksikan atau mendengarkan suatu pertunjukan, presentasi, atau karya seni.
- Awareness* : Merujuk pada tingkat pengetahuan atau pemahaman seseorang terhadap suatu hal atau situasi. Ini mencakup kesadaran terhadap informasi, masalah, atau keberadaan sesuatu dalam konteks tertentu.
- Blocking* : Merujuk pada proses atau tindakan menetapkan posisi dan gerakan karakter, objek, atau elemen dalam suatu adegan, baik dalam teater, film, atau animasi, untuk merencanakan komposisi visual dan pergerakan.
- Compositing* : Proses menggabungkan elemen-elemen berbeda, seperti gambar, video, atau efek khusus, menjadi satu tampilan akhir. Dalam produksi film, animasi, atau grafika komputer, compositing memungkinkan

- penyatuan visual dari berbagai elemen yang direkam atau dibuat secara terpisah.
- Coping system* : Merujuk pada strategi atau mekanisme yang digunakan oleh seseorang untuk mengatasi stres, tekanan, atau tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Ini melibatkan cara individu mengelola emosi, mengatasi masalah, atau mencari dukungan untuk mengatasi situasi sulit.
- Editing* : Proses mengatur dan merangkai berbagai elemen konten seperti gambar, suara, atau teks untuk membuat sebuah karya final yang koheren dan bermakna.
- Floriography* : Seni atau praktik memberikan makna pada bunga atau rangkaian bunga sebagai simbol pesan atau perasaan. Ini adalah bentuk komunikasi non-verbal yang populer pada abad ke-19 di Eropa dan Amerika, di mana setiap jenis bunga memiliki makna atau simbol tertentu yang dapat dipahami oleh penerima pesan.
- Genre* : Kategori atau jenis tertentu yang digunakan untuk mengelompokkan karya seni, media, atau sastra berdasarkan karakteristik umumnya. Dalam konteks musik, film, literatur, atau seni lainnya, genre membantu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan karya-karya tersebut berdasarkan elemen-elemen seperti gaya, tema, atau format.
- Grading* : Pengaturan kontras, kecerahan, saturasi, dan tone warna untuk mencapai tampilan yang diinginkan atau konsisten.
- Handpainted* : Suatu teknik atau proses di mana suatu karya seni atau objek dihasilkan dengan cara melukis secara manual dengan tangan, tanpa bantuan alat atau metode otomatis. Ini menekankan keaslian dan sentuhan personal dari seniman dalam menciptakan karya tersebut.
- Hopelessness* : Perasaan atau keadaan ketidakberdayaan dan kehilangan harapan. Ini merupakan kondisi emosional di mana seseorang merasa putus asa atau tanpa harapan terhadap masa depan, seringkali dapat terkait dengan situasi sulit atau perasaan keputusasaan.
- Layout* : Cara elemen-elemen dalam suatu desain atau komposisi disusun atau ditempatkan.

- Lighting* : Proses mengatur dan menerapkan cahaya dalam lingkungan 3D untuk menciptakan tampilan visual yang diinginkan. Dalam konteks komputer grafis, pencahayaan melibatkan penempatan sumber cahaya, pengaturan intensitas, warna, dan arah cahaya untuk menciptakan efek visual yang realistis atau artistik.
- Lowpoly* : Singkatan dari "*low polygon*," yang merujuk pada gaya grafis di mana objek atau model dibuat dengan jumlah poligon (bentuk segi banyak) yang rendah. Gaya ini sering digunakan dalam industri game atau animasi untuk mengoptimalkan kinerja dan meminimalkan kebutuhan daya pemrosesan, tetapi tetap memberikan tampilan visual yang menarik.
- Modeling* : Menciptakan objek atau karakter dalam lingkungan digital, menggunakan berbagai teknik seperti polygonal, NURBS, sculpting, atau *procedural modeling*.
- Mood* : Suasana atau perasaan umum yang dihasilkan oleh karya seni, musik, lingkungan, atau situasi tertentu. Ini mencakup elemen-elemen seperti suasana hati, emosi, atau atmosfer yang dapat mempengaruhi perasaan dan persepsi seseorang terhadap suatu pengalaman atau karya seni.
- Non-photorealistic (npr)* : Gaya visual di mana representasi suatu objek atau adegan tidak bertujuan untuk meniru kenyataan dengan presisi fotorealistik. Sebaliknya, NPR sering mengekspresikan elemen kreatif dan gaya seni tertentu, seperti garis-garis kasar, warna-warna terang, atau efek visual yang menyerupai gaya lukisan atau ilustrasi, memberikan tampilan yang lebih abstrak atau stilistik daripada mencoba meniru dunia nyata.
- Oversimplifikasi* : Oversimplifikasi adalah penyederhanaan yang berlebihan atau pengurangan suatu konsep, masalah, atau situasi sehingga menjadi terlalu sederhana atau tidak mencerminkan kompleksitas sebenarnya.
- Premis* : Landasan ide dasar suatu karya sastra, film, atau gagasan. Ini mencakup ide pokok atau proposisi utama yang menjadi dasar untuk pengembangan cerita atau argumen.

- Prevalensi* : Tingkat keberadaan atau distribusi suatu kondisi, sifat, atau karakteristik tertentu dalam suatu populasi pada waktu tertentu. Ini mengukur seberapa umum atau sering suatu kejadian atau kondisi terjadi di antara individu atau kelompok dalam suatu wilayah atau waktu tertentu.
- Psikoterapi* : Bentuk pengobatan yang melibatkan interaksi antara seorang terapis atau profesional kesehatan mental dengan klien untuk membantu mengatasi masalah emosional, mental, atau perilaku.
- Render* : Mencakup pemrosesan dan perhitungan yang dilakukan oleh perangkat lunak grafis untuk mengonversi data model 3d menjadi gambar 2d dengan pencahayaan, tekstur, dan efek visual lainnya.
- Rigging* : Penambahan rangkaian tulang (*bones*) dan kendali (*controls*) pada model 3D, sehingga animator dapat menggerakkan karakter atau objek dengan lebih mudah dan fleksibel
- Sinopsis* : Ringkasan singkat atau ikhtisar dari cerita, film, buku, atau karya lainnya. Ini memberikan gambaran umum tentang plot, karakter, dan tema utama karya tersebut tanpa memberikan detail yang terlalu mendalam.
- Stigma* : Label negatif atau stereotip yang melekat pada individu atau kelompok tertentu, seringkali karena karakteristik atau kondisi tertentu seperti penyakit mental, kecacatan, atau orientasi seksual.
- Storyboard* : Urutan gambar atau ilustrasi berurutan yang digunakan untuk merencanakan atau menggambarkan secara visual alur cerita dari suatu proyek, seperti film, animasi, atau presentasi visual.
- Storyline* : Alur cerita atau urutan peristiwa yang membentuk narasi dalam suatu karya, seperti film, buku, atau permainan.
- Streaming* : Proses pengiriman data konten multimedia, seperti video atau audio, secara langsung melalui internet tanpa perlu menunggu file sepenuhnya diunduh.
- Stylized* : Penggunaan gaya seni atau desain yang menggambarkan suatu objek atau karya dengan cara yang disederhanakan, abstrak, atau distorsionis, lebih

- fokus pada ekspresi kreatif dan estetika daripada mencoba meniru realitas dengan presisi fotorealistik
- Texturing* : Proses memberikan detail visual pada permukaan model 3D dengan menambahkan tekstur, warna, dan pola. Ini dapat melibatkan penggunaan gambar (textures) untuk mensimulasikan material seperti kayu, kain, atau logam pada permukaan objek.
- Vertex* : Sudut dalam ruang tiga dimensi yang didefinisikan oleh koordinat (x, y, z). Dalam konteks grafika komputer dan model 3d, vertex adalah titik-titik ini yang digunakan untuk membentuk objek atau bentuk dalam ruang tiga dimensi
- Volumetric* : Representasi atau penggambaran objek atau efek dalam tiga dimensi, menekankan volume atau ruang daripada hanya permukaan. Dalam konteks grafis komputer, efek volumetric sering digunakan untuk menciptakan ilusi ketebalan, keberlanjutan, atau penampakan dalam tiga dimensi, seperti kabut, awan, atau efek cahaya yang melewati medium tertentu.
- Workflow* : Serangkaian langkah atau proses yang terstruktur yang diikuti dalam suatu pekerjaan atau proyek.