

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II STUDI LITERATUR	7
2.1 Pengertian Desain dan Perancangan	7
2.2 Unsur Rupa dan Prinsip Desain	7
2.2.1 Unsur Rupa	7
2.2.2 Prinsip Desain	11
2.3 Tekstil	13
2.3.1 Klasifikasi Tekstil	13
2.4 Teknik SCAMPER	14
2.5 Teknik <i>Digital Printing</i>	15
2.6 Busana	19

2.7 <i>Fashion</i>	20
2.7.1 Ready-to-Wear	20
2.8 <i>Cosplay</i>	22
2.8.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Cosplay</i>	23
2.8.2 <i>Cosplay Armor</i>	26
2.9 <i>Anime</i>	26
2.9.1 <i>Genre Anime</i>	27
2.9.2 <i>Genre Adventure</i>	43
2.10 <i>Anime Fate/Zero</i>	43
2.10.1 Karakter <i>Fate/Zero</i>	44
BAB III ANALISA PERANCANGAN	52
3.1 Latar Belakang Perancangan	52
3.1.1 Data Lapangan	52
3.1.2 Data Eksplorasi Awal	63
3.1.3 Teknik SCAMPER	66
3.1.4 Analisa Perancangan	71
3.2 Konsep Perancangan	72
3.2.1 Analisa <i>Brand</i> Pemandangan	72
3.2.2 Deskripsi Konsep	78
3.2.3 Konsep <i>Imageboard</i>	79
3.2.4 <i>Customer Profile / Target Market</i>	80
3.3 Hasil Eksplorasi	82
3.3.1 Eksplorasi Lanjutan	82
3.3.2 Eksplorasi Terpilih	89
3.4 Desain Produk	90
3.4.1 Sketsa Produk	90
3.5 Proses Produksi	95
3.6 Konsep <i>Merchandise</i>	96
3.7 Produk Akhir	97
3.7.1 Visualisasi Produk	97
3.7.2 Visualisasi <i>Merchandise</i>	98

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	100
4.1 Kesimpulan.....	100
4.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101