

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Batasan Masalah .....	4
1.7 Metodologi Penelitian .....	4
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1. Unsur Rupa .....	6
2.2 Prinsip Rupa .....	10
2.3 Tekstil .....	14
2.3.1 Rekarakit ( <i>Structure</i> ) .....	15
2.3.2 Rekalatar ( <i>Surface</i> ) .....	18
2.4 Klasifikasi Bordir .....	21
2.5 <i>Fashion</i> .....	22
2.5.1 <i>Haute Couture</i> .....	23
2.5.2 <i>Designer</i> .....	24
2.5.3 <i>Fast Fashion (Ready-to-Wear)</i> .....	25
2.5.4 <i>Better Fashion</i> .....	26
2.6 <i>Cosplay</i> .....	27
2.6.1 Definisi <i>Cosplay</i> .....	27
2.7 <i>Anime</i> .....	36
2.7.1 Jenis <i>Anime</i> .....	36

2.7.2 <i>Genre Anime</i> .....	37
2.8 <i>Sailor Moon</i> .....	49
2.8.1 Karakter <i>Sailor Moon</i> .....	50
2.9 Sejarah dan Perkembangan <i>Cosplay</i> .....	53
<b>BAB III ANALISA PERANCANGAN</b> .....	56
3.1 Latar Belakang Perancangan.....	56
3.1.1 Komunitas <i>Cosplay Bandung</i> .....	56
3.1.2. Acara <i>Widyatama Japan Matsuri</i> .....	57
3.1.3. Kesimpulan dari Hasil Observasi.....	61
3.1.4. Wawancara Ketua Komunitas <i>Cosplay Bandung</i> .....	62
3.1.5. Wawancara <i>Cosplayer</i> .....	63
3.1.6. Keseimpulan dari Hasil Wawancara .....	67
3.1.7 Analisis <i>SCAMPER</i> .....	68
3.1.8 Data Eksplorasi Awal.....	74
3.1.9 Ekplorasi Awal.....	78
3.1.10 Analisa Perancangan .....	81
3.2 Konsep Perancangan .....	82
3.2.1 Analisa <i>Brand</i> Pemandang .....	82
3.2.2 Deskripsi Konsep .....	86
3.2.3 Konsep <i>Imageboard</i> .....	86
3.2.4 Customer Profile / Target Market .....	87
3.2.5 Event Jepang .....	89
3.3 Eksplorasi Lanjutan.....	92
3.3.1 Hasil Eksplorasi Lanjutan .....	92
3.3.2 Hasil Eksplorasi Terpilih .....	96
3.4 Desain Produk .....	105
3.4.1 Sketsa Produk.....	105
3.4.2 Proses Produksi .....	110
3.4.3 Konsep <i>Merchandise</i> .....	116
3.5 Produksi Akhir .....	118
3.5.1 Visualisai Produk .....	118
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	123
4.1 Kesimpulan .....	123
4.2 Saran.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA GAMBAR</b> .....	127

LAMPIRAN ..... 129