

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
 Bab I Pendahuluan	 1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	2
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan.....	3
I.6 Manfaat.....	4
I.7 Metode Penelitian	4
I.8 Kerangka Penelitian	5
I.9 Sistematika Penelitian	6
 BAB II Studi Literatur	 8
II.1 Rupa Dasar	8
II.1.1 Prinsip Rupa	8
II.1.2 Unsur Rupa.....	10
II.2 Motif.....	14
II.2.1 Klasifikasi Motif.....	14
II.2.2 Teknik Pengolahan Motif (repetisi)	17
II.3 Block Printing.....	19
II.3.1 Pengertian block printing.....	19
II.3.2 Jenis-jenis <i>block printing</i>	20
II.3.3 Karakteristik Cap <i>Block Printing</i>	22

II.3.4 Pewarnaan <i>Block Printing</i>	22
II.4 Limbah	23
II.4.1 Limbah Industri Mebel	24
II.4.2 Klasifikasi Limbah Industri Mebel	26
II.4.3 Pemanfaatan Limbah Industri Mebel	28
II.5 Relief Ukir Masjid Mantingan.....	29
II.5.1 Sejarah	29
II.5.2 Korelasi dan Makna Ornamen	30
II.6 Fashion	36
II.6.1 Sejarah dan Perkembangan Fashion.....	37
II.6.2 Klasifikasi Fashion	39
 BAB III PROSES PERANCANGAN	 45
III.1 Latar Belakang Perancangan	45
III.1.1 Data Primer	45
III.1.2 Data Sekunder	47
III.2 Hasil Eksplorasi	48
III.2.1 Eksplorasi Awal	48
III.2.2 Eksplorasi Lanjutan.....	60
III.2.3 Eksplorasi Terpilih	66
III.3 Analisa Perancangan	68
 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	 72
IV.1 Konsep Perancangan	72
IV.1.1 Analisa Brand Pembanding.....	72
IV.1.2 Deskripsi Konsep	76
IV.1.3 Konsep <i>Imageboard</i>	77
IV.1.4. Target Market.....	78
IV.1.5 Konsep <i>Lifestyle Board</i>	79
IV.2 Desain Produk.....	81
IV.2.1 Sketsa Produk.....	81
IV.2.2 Flat Drawing	87
IV.2.3 Proses Produksi	90
IV.2.4 Konsep Merchandise	91
IV.3 Produk Akhir.....	94

IV.3.1 Visualisasi Produk.....	94
IV.3.2 Visualisasi Merchandise.....	96
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
V.1 Kesimpulan	98
V.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100