

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Bangku skala penuh yang dicetak dengan bahan seperti batu dengan <i>3d printing</i>	10
Gambar II. 2 <i>A Brief History of 3D Printing</i>	11
Gambar II. 3 Kerang adalah produk "pencetakan 3D" alami.....	12
Gambar II. 4 Rich Cameron, alias Whosawhatsis, memegang <i>Deezmaker Bukito</i> (kiri) dan leluhurnya, <i>RepRap Wallace</i> (kanan).....	13
Gambar II. 5 <i>Digital Light Processing (DLP)</i>	14
Gambar II. 6 <i>FDM 3D Printers</i>	14
Gambar II. 7 <i>Phrozen 3D Printers</i>	15
Gambar II. 8 <i>Sinterit SLS 3D Printers</i>	15
Gambar II. 9 <i>BASF Ultrafuse 316L Metal 3D Printing Filament</i>	16
Gambar II. 10 <i>MH Build Series Silky PLA</i>	17
Gambar II. 11 <i>UltiMaker ABS Filament</i>	18
Gambar II. 12 <i>NylonG</i>	18
Gambar II. 13 <i>PRO Series PVA Water-Soluble Support Material</i>	19
Gambar II. 14 <i>High Impact Polystyrene (HIPS) Dissolvable Black Filament</i>	19
Gambar II. 15 <i>Translucent Clear PRO Series PETG Filament</i>	20
Gambar II. 16 <i>NinjaTek Cheetah Grass Green TPU Filament</i>	20
Gambar II. 17 <i>3DXTech 3DXMAX Black ASA Filament</i>	21
Gambar II. 18 <i>Block Printing: The History & Craftmanship of Indian Block Prints</i>	26
Gambar II. 19 Blok kayu.....	26
Gambar II. 20 Blok logam.....	27
Gambar II. 21 Blok <i>Linoleum</i>	27
Gambar II. 22 Kayu Bekas Kebakaran Hutan.....	28
Gambar II. 23 <i>Direct Block Printing</i>	29
Gambar II. 24 <i>Mud resist block printing</i>	29
Gambar II. 25 <i>Discharge printing process</i>	30

Gambar II. 26 Raut titik bila diperbesar.....	31
Gambar II. 27 Garis lurus. Dari atas ke bawah: garis horizontal, vertikal, dan diagonal.....	31
Gambar II. 28 Garis lengkung. Dari atas ke bawah: garis lengkung tunggal, garis lengkung ganda, dan garis zig-zag.....	32
Gambar II. 29 a. bentuk geometri; b. bentuk organik; c. bentuk bersudut; d. bentuk gabungan; e. bentuk tak beraturan; f. bentuk kebetulan.....	32
Gambar II. 30 <i>Unsplash, John Schaidler</i>	33
Gambar II. 31 <i>Unsplash, Alexander</i>	33
Gambar II. 32 Ilustrasi Ruang, unsur seni rupa dan desain.....	34
Gambar II. 33 Ruang maya lukisan Andrea Mantegna yang berjudul Kematian Kristus	34
Gambar II. 34 <i>Taj Mahal</i> dan lingkungannya yang merupakan ruang nyata.....	34
Gambar II. 35 golongan warna primer adalah Warna Merah, Kuning dan Biru...	36
Gambar II. 36 Warna Sekunder.....	36
Gambar II. 37 Warna Tengah (<i>Intermediate Color</i>)	37
Gambar II. 38 Warna <i>Tersier</i>	37
Gambar II. 39 <i>Quaternary Color Palette</i>	38
Gambar II. 40 Tekstur kasar pada kulit batang pohon (Foto: Sukarman).....	39
Gambar II. 41 Tekstur halus pada permukaan kertas.....	39
Gambar II. 42 Tekstur kasar pada lukisan <i>Wheatfield with Crows</i> karya Vincent Van Gogh (<i>Wikicommons</i>)......	39
Gambar II. 43 Karya seni rupa yang menunjukkan ciri “kesatuan”.....	40
Gambar II. 44 Keseimbangan simetri (Sukarman).....	41
Gambar II. 45 keseimbangan simetri (<i>Pixabay, Journey Man</i>).	42
Gambar II. 46 Bawah, kiri: Keseimbangan asimetri (Sem C. Bangun); Bawah, tengah: keseimbangan asimetri (<i>Pixabay, Alexas</i>).....	42
Gambar II. 47 Penyusunan berdasarkan prinsip proporsi.	43
Gambar II. 48 Penerapan prinsip irama dalam karya seni rupa.	44
Gambar II. 49 Penyusunan berdasarkan prinsip pusat perhatian (<i>center of interest</i>)	44

Gambar II. 50 Contoh karya seni rupa yang menunjukkan kontras sehingga apa yang digambarkan menjadi sangat jelas.....	45
Gambar II. 51 Motif geometris	46
Gambar II. 52 Motif <i>floral</i>	47
Gambar II. 53 Motif fauna	47
Gambar II. 54 <i>seamless striped pattern egyptian theme with ethnic and tribal</i>	48
Gambar II. 55 <i>Doodle art</i>	48
Gambar II. 56 <i>My Bike - in Red and Black</i>	49
Gambar II. 57 Motif abstrak.....	49
Gambar II. 58 <i>Square repeat</i>	50
Gambar II. 59 <i>Half-drop repeat</i>	51
Gambar II. 60 <i>Brick repeats repeat</i>	51
Gambar III. 1 Wawancara bersama Adevira Widiandari.....	58
Gambar III. 2 Wawancara bersama Bapak Ignatius Praditya Mahend	61
Gambar III. 3 Beberapa hasil cetak dari mesin <i>3d printing</i>	63
Gambar III. 4 Proses percetakan dengan mesin <i>3d printing</i>	63
Gambar III. 5 Mesin bergerak mengeluarkan filamen	64
Gambar III. 6 Bagian monitor pada mesin <i>3d printing</i>	64
Gambar III. 7 Plat cetak Adevira yang mengalami kendala pada proses pewarnaan	68
Gambar III. 8 Hasil cetak Adevira dengan plat cetak alternatif.....	68
Gambar III. 9 Desain 2 dimensi	70
Gambar III. 10 Desain 3D	70
Gambar III. 11 Plat cetak sudah selesai diproses dengan mesin <i>3D printing</i>	71
Gambar III. 12 <i>Pattern Board</i>	93
Gambar III. 13 Desain 3 dimensi	111
Gambar III. 14 Memberikan margin desain 3 dimensi	117
Gambar IV. 1 salah satu koleksi desainer LisaJu.....	123
Gambar IV. 2 Dua produk dari <i>Halfight Prints</i>	124
Gambar IV. 3 <i>DESERT GOLD // 2022</i>	126
Gambar IV. 4 Konsep <i>Imageboard</i> Busana	126
Gambar IV. 5 Penyanyi Lyodra	128

Gambar IV. 6 Konsep <i>Lifestyle board</i>	129
Gambar IV. 7 Sketsa Produk.....	130
Gambar IV. 8 Desain 1.....	131
Gambar IV. 9 Desain 2.....	132
Gambar IV. 10 <i>Flat Drawing</i> desain 1.....	133
Gambar IV. 11 <i>Flat Drawing</i> desain 1 <i>bustier</i>	133
Gambar IV. 12 <i>Flat Drawing</i> desain 2.....	134
Gambar IV. 13 <i>Flat Drawing</i> desain 2 <i>bustier</i>	134
Gambar IV. 14 Proses produksi busana	135
Gambar IV. 15 <i>Draping</i> pada manekin.....	135
Gambar IV. 16 Pencetakan modul pada permukaan kain	136
Gambar IV. 17 Proses pemotongan modul	136
Gambar IV. 18 Proses finishing pemasangan embellishment pada busana	137
Gambar IV. 19 <i>Brand YF ETALIER</i>	137
Gambar IV. 20 Logo <i>Brand YF ETALIER</i>	138
Gambar IV. 21 <i>Box Packaging</i>	138
Gambar IV. 22 <i>Hang Tag</i> Brand YF ETALIER	139
Gambar IV. 23 <i>Thank You Card</i> Brand YF ETALIER	139
Gambar IV. 24 Plat Cetak 1	140
Gambar IV. 25 Plat Cetak 2	140
Gambar IV. 26 Lembaran Kain.....	141
Gambar IV. 27 Koleksi Busana <i>Look 1</i>	142
Gambar IV. 28 Koleksi Busana <i>Look 2</i>	143
Gambar IV. 29 <i>Box Packaging</i>	144
Gambar IV. 30 <i>Hang Tag</i>	144
Gambar IV. 31 <i>Thank You Card</i>	145