

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan	19
Gambar 1.2 Metode Perancangan Double diamond.....	22
Gambar 2.1.1 Katalog dengan format buku cetak.....	23
Gambar 2.1.2 QR Code untuk mengakses katalog digital.....	23
Gambar 2.2.1 Metode ATUMICS.....	25
Gambar 2.2.2 The Art of Game Design.....	26
Gambar 2.2.3 Jesse Schell.....	26
Gambar 2.2.4 Prinsip desain visual.....	28
Gambar 2.3.1 Batik yang diakui UNESCO sebagai warisan budaya.....	33
Gambar 2.3.2 Njaplak.....	32
Gambar 2.3.3 Nglowong.....	32
Gambar 2.3.4 Ngelir.....	32
Gambar 2.3.5 Proses pembuatan batik cap.....	33
Gambar 2.3.6 hasil dan cetakan batik cap.....	33
Gambar 2.3.7 batik sablon.....	35
Gambar 2.3.8 Batik Printing dengan bahan polymicro.....	35
Gambar 2.3.9 Masahiro Hara.....	36
Gambar 2.3.10 Papan Go.....	36
Gambar 2.3.11 Finder Patterns.....	37
Gambar 2.3.12 Alignment Pattern.....	37
Gambar 2.3.13 Quiet Zone.....	37
Gambar 2.3.14 Format Information.....	38
Gambar 2.3.15 Data Area & Error Correction.....	38
Gambar 2.3.16 Timing Patterns.....	38
Gambar 2.3.17 Version information.....	38

Gambar 2.3.18 Jumlah pemain game 2021 serta Prediksi jumlah pemain game 2025.....	40
Gambar 2.4.1 Lily Diary.....	42
Gambar 2.4.2 Covet Fashion.....	43
Gambar 2.4.3 Infinity Nikki.....	44
Gambar 2.4.4 Uniqlo UTme.....	45
Gambar 2.4.5 Gucci Customization.....	45
Gambar 2.4.6 Nike by you.....	46
Gambar 2.4.7 Tas batik QR.....	47
Gambar 2.4.8 QR Art.....	47
Gambar 2.4.9 liontin QR Code.....	48
Gambar 3.1 Rumah BUMN Telkom Pekalongan.....	52
Gambar 3.2 Data Jumlah UMKM Pekalongan.....	55
Gambar 3.3 Contoh Produk UMKM yang ada di Rumah BUMN Telkom Pekalongan.....	55
Gambar 3.4 Dokumentasi penulis ke Pekan Batik Nusantara 2024.....	57
Gambar 3.5 Dokumentasi penulis ke Ramadhan Fest 2025.....	59
Gambar 3.6 Kunjungan rumah BUMN ke museum batik.....	60
Gambar 3.7 Hasil membatik menggunakan canting di museum batik.....	60
Gambar 3.8 Batik Besurek.....	61
Gambar 3.9 Batik Jlamprang.....	61
Gambar 3.10 Batik Kawung.....	61
Gambar 4.1 Mind Mapping Concept Dress Up Game.....	64
Gambar 4.2 Game Positioning.....	66
Gambar 4.3 <i>User Persona</i>	67
Gambar 4.4 Storyboard.....	69
Gambar 4.5 Customer Journey Map.....	69

Gambar 4.6 Mind Mapping Concept Produk Batik QR Code.....	72
Gambar 4.7 Moodboard dress up game Batik Styling.....	76
Gambar 4.8 Moodboard Produk batik QR Code.....	77
Gambar 5.1 Wireframe dress up game sederhana.....	79
Gambar 5.2 Avatar untuk pemain pria dan wanita.....	80
Gambar 5.3 Visualisasi Produk Atasan Untuk Pria.....	81
Gambar 5.4 Visualisasi Produk Bawahan Untuk Pria.....	82
Gambar 5.5 Visualisasi Produk Tas Untuk Pria.....	83
Gambar 5.6 Visualisasi Produk Aksesoris Kepala Untuk Pria.....	84
Gambar 5.7 Visualisasi Produk Atasan Untuk Wanita.....	85
Gambar 5.8 Visualisasi Produk Bawahan Untuk Wanita.....	86
Gambar 5.9 Visualisasi Produk Tas Untuk Wanita.....	87
Gambar 5.10 Visualisasi Produk Aksesoris Kepala Untuk Wanita.....	88
Gambar 5.11 Wireframe Batik Styling.....	89
Gambar 5.12 Eksplorasi motif pertama.....	90
Gambar 5.13 Eksplorasi motif kedua.....	90
Gambar 5.14 Eksplorasi motif ketiga.....	90
Gambar 5.15 Eksplorasi motif keempat.....	91
Gambar 5.16 Eksplorasi motif kelima.....	91
Gambar 5.17 Silhouette Sketch.....	92
Gambar 5.18 Colour Blocking Sketch.....	93
Gambar 5.19 Colour Blocking Sketch terpilih.....	94
Gambar 5.20 Desain 3D Tas 1 dan Tas 2.....	94
Gambar 5.21 Desain 3D Tas 3 dan Tas 4.....	95
Gambar 5.22 <i>Table Runner</i> melintang dengan panjang meja.....	97
Gambar 5.23 <i>Table Runner</i> Sejajar dengan panjang meja.....	97

Gambar 5.24 Penggunaan Material pada Taplak Meja Batik QR Code.....	98
Gambar 5.25 Visualisasi Taplak Meja Batik <i>QR Code</i>	98
Gambar 5.26 Tas Batik QR Kawung.....	99
Gambar 5.27 Tas Batik QR Jlamprang.....	99
Gambar 5.28 Tas Batik QR Kawung.....	99
Gambar 5.29 Tas Batik QR Kawung.....	99