

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	13
ABSTRAK.....	14
ABSTRACT.....	15
BAB 1 PENDAHULUAN.....	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Rumusan Masalah.....	18
1.3. Tujuan Perancangan.....	18
1.4. Manfaat Perancangan.....	18
1.5. Ruang Lingkup Masalah.....	19
1.6. Metode Penelitian.....	20
BAB 2 STUDI LITERATUR.....	23
2.1 Penelitian Katalog Produk Terdahulu.....	23
2.2 Dasar Teori.....	24
A. Teori Metode Atumics.....	24
B. Teori Unsur Utama Game.....	26
C. Teori Hirarki Visual.....	28
2.3 Studi Literatur.....	29
A. Budaya Membatik.....	29
B. Quick Response Code.....	35
2.4 Studi Eksisting.....	41
2.5 Ringkasan.....	49
BAB 3 STUDI LAPANGAN.....	50
3.1. Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.2. Identifikasi Data.....	50
3.3. Teknik Analisis Data.....	62
BAB 4 ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN.....	64
4.1 Analisis Perancangan Dress Up Game.....	64
1. Mind Mapping Concept Dress-Up Game.....	64
2. Game Positioning.....	65
3. User persona Pemain Dress Up Game.....	67
4.2 Analisis Perancangan Produk Batik QR.....	70
1. Tabel penilaian sederhana.....	70
2. Mindmapping Concept Produk Batik QR Code.....	72
4.3 Gagasan Desain.....	73

4.5 Konsep Perancangan.....	74
1. Design Brief.....	75
2. Moodboard Dress-up Game.....	76
3. Moodboard Produk Batik QR Code.....	77
BAB 5 VISUALISASI KARYA.....	78
5.1 Perancangan Dress Up Game.....	78
1. Wireframe Mekanik Games.....	78
2. Avatar.....	79
3. Fashion Products.....	80
5.2 Perancangan Produk Batik QR.....	90
1. Perancangan Motif.....	90
2. Perancangan Tas.....	92
3. Perancangan Taplak Meja Batik QR.....	96
5.3 Final Product.....	99
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
6.1 Kesimpulan.....	100
6.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102