

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR BAGAN .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.7 Metodologi Penelitian .....	4
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II STUDI LITERATUR .....	7
2.1 Pengertian Desain dan Perancangan .....	7
2.2 Unsur Rupa dan Prinsip Desain .....	7
2.2.1 Unsur Rupa .....	7
2.2.2 Prinsip Desain .....	11
2.3 Tekstil .....	13
2.3.1 Klasifikasi Tekstil .....	13
2.4 Teknik SCAMPER .....	14
2.5 Teknik <i>Digital Printing</i> .....	15
2.6 Busana .....	19

2.7 <i>Fashion</i> .....	20
2.7.1 Ready-to-Wear .....	20
2.8 <i>Cosplay</i> .....	22
2.8.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Cosplay</i> .....	23
2.8.2 <i>Cosplay Armor</i> .....	26
2.9 <i>Anime</i> .....	26
2.9.1 Genre <i>Anime</i> .....	27
2.9.2 Genre <i>Adventure</i> .....	43
2.10 <i>Anime Fate/Zero</i> .....	43
2.10.1 Karakter <i>Fate/Zero</i> .....	44
<b>BAB III ANALISA PERANCANGAN</b> .....	<b>52</b>
3.1 Latar Belakang Perancangan .....	52
3.1.1 Data Lapangan .....	52
3.1.2 Data Eksplorasi Awal .....	63
3.1.3 Teknik SCAMPER .....	66
3.1.4 Analisa Perancangan .....	71
3.2 Konsep Perancangan .....	72
3.2.1 Analisa <i>Brand</i> Pemandangan .....	72
3.2.2 Deskripsi Konsep .....	78
3.2.3 Konsep <i>Imageboard</i> .....	79
3.2.4 <i>Customer Profile / Target Market</i> .....	80
3.3 Hasil Eksplorasi .....	82
3.3.1 Eksplorasi Lanjutan .....	82
3.3.2 Eksplorasi Terpilih .....	89
3.4 Desain Produk .....	90
3.4.1 Sketsa Produk .....	90
3.5 Proses Produksi .....	95
3.6 Konsep <i>Merchandise</i> .....	96
3.7 Produk Akhir .....	97
3.7.1 Visualisasi Produk .....	97
3.7.2 Visualisasi <i>Merchandise</i> .....	98

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....	100
4.1 Kesimpulan.....	100
4.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	101