

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Titik pada unsur desain	8
Gambar II.2 Garis pada unsur desain	8
Gambar II.3 Bidang pada unsur desain	9
Gambar II.4 Contoh karya yang memakai unsur ruang	9
Gambar II.5 Warna pada unsur desain	10
Gambar II.6 Contoh karya yang memakai unsur tekstur	11
Gambar II.7 Contoh karya yang memakai prinsip kesatuan	11
Gambar II.8 Contoh karya yang memakai prinsip irama	12
Gambar II.9 Contoh karya yang memakai prinsip proporsi	12
Gambar II.10 Contoh karya yang memakai prinsip keseimbangan	13
Gambar II.11 Contoh karya yang memakai prinsip kontras	13
Gambar II.12 Contoh karya yang memakai prinsip pusat perhatian	13
Gambar II.13 Contoh karya yang memakai jenis motif geometris	14
Gambar II.14 Contoh karya yang memakai jenis motif floral	15
Gambar II.15 Contoh karya yang memakai jenis motif <i>novelty</i>	15
Gambar II.16 Contoh <i>square repeats</i>	16
Gambar II.17 Contoh <i>half-drop repeats</i>	16
Gambar II.18 Contoh <i>block repeats</i>	17
Gambar II.19 <i>Staple Merchandise</i>	17
Gambar II.20 <i>Fashion Merchandise</i> SCANAKU.ID	18
Gambar II.21 <i>Merchandise Disney Resort Christmas Edition</i>	18
Gambar II.22 <i>Fad Merchandise</i> inspirasi artis penyanyi <i>Kpop</i>	19
Gambar III.1 Karya penelitian oleh Erica Tri Gianina	23
Gambar III.2 Karya penelitian oleh Rahel Grasita Natali	24
Gambar III.3 Wawancara melalui <i>zoom meeting</i> dengan Renny Nurhayani	26
Gambar III.4 Karya penelitian oleh Renny Nurhayani	26
Gambar III.5 Melakukan observasi langsung	29
Gambar III.6 Dokumentasi Anak Bina dengan Gambar Mereka	29
Gambar III.7 <i>Moodboard</i> tema <i>Play Ground</i>	42
Gambar III.8 <i>NYFW Pantone Color Trend 2024</i>	42

Gambar III.9 Referensi Taman Bermain	50
Gambar IV.1 <i>Lifestyle board</i> dengan muse Vina Muliana	57
Gambar IV.2 <i>Image board</i> rancangan produk	58
Gambar IV.3 Sketsa desain produk outer	59
Gambar IV.4 <i>Technical Drawing Outer 1</i>	60
Gambar IV.5 <i>Technical Drawing Outer 2</i>	60
Gambar IV.6 <i>Technical Drawing Outer 3</i>	60
Gambar IV.7 Perancangan komposisi motif dan simulasi penerapan ke produk..	77
Gambar IV.8 Proses <i>laser cutting</i> dan pengeleman plat cetak	77
Gambar IV.9 Produk masuk ke proses penjahitan melalui vendor	78
Gambar IV.10 Proses pengecapan <i>block printing</i> dengan melihat desain.....	78
Gambar IV.11 Proses <i>photoshoot</i>	79
Gambar IV.12 <i>Logo brand</i> Motekar by Lentera Mimpi.....	80
Gambar IV.13 Desain <i>packaging box</i>	80
Gambar IV.14 Desain <i>thankyou card</i> dan <i>hang tag</i>	81
Gambar IV.15 Desain label	81
Gambar IV.16 <i>Outer 1</i>	83
Gambar IV.17 <i>Outer 2</i>	83
Gambar IV.18 <i>Outer 3</i>	84
Gambar IV.19 Hasil akhir <i>merchandise</i>	84