

DAFTAR ISI

Sampul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Tujuan Perancangan.....	2
1.6. Manfaat Penelitian	3
1.7. Metodologi Penelitian	3
1.8. Sistematika Penulisan	3
BAB II STUDI LITERATUR	4
2.1. <i>Plating Art</i>	4
2.1.1. Pengertian <i>Plating Art</i>	4
2.1.2. Sejarah <i>Plating Art</i>	5
2.1.3. Panduan Dasar <i>Plating Art</i>	6
2.2. Teori Warna	20
2.2.1. Teori Warna Dasar	20
2.2.2. Psikologi Warna.....	20
2.3. Unsur dan Prinsip Rupa	25
2.3.1. Unsur atau Elemen Seni dan Desain	25
2.3.2. Prinsip Dasar Seni Rupa dan Desain.....	26
2.4. <i>Layout</i>	29
2.4.1. Elemen <i>Layout</i>	29

2.4.2. Prinsip <i>Layout</i>	31
2.5. Gaya Hidup.....	31
2.6. <i>Home Living</i>	32
2.7. Tekstil Desain	33
2.8. Digital Print	34
2.8.1. <i>Novelty</i>	35
2.9. Teknik Bordir.....	36
2.9.1. Pengertian Bordir	36
2.9.2. Perkembangan Bordir di Dunia.....	36
2.9.3. Perkembangan Bordir di Indonesia.....	38
2.9.4. Macam-Macam Teknik Bordir.....	38
BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA	43
3.1. Latar Belakang Perancangan	43
3.1.1. Analisa Perancangan	43
3.2. Konsep Perancangan.....	48
3.3. Segmentasi Pasar dan <i>Lifestyle Board</i>	49
3.4. Tahap Eksplorasi.....	50
3.4.1. Eksplorasi “ <i>Eric’s Japanese Series</i> ” <i>Sashimi</i>	50
3.4.2. Eksplorasi “ <i>Eric’s Indonesia Series</i> ” <i>Cumi Lempah</i>	62
3.5. Produk Akhir	75
3.5.1. Produk Terpilih	75
3.5.2. Visualisasi <i>Merchandise</i>	78
3.5.3. Ringkasan Perancangan	79
BAB IV KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	80
4.1. Kesimpulan.....	80
4.2. Saran dan Rekomendasi.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84