

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR ...	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	3
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan Penelitian	4
I.6 Manfaat Penelitian	4
I.7 Metodologi Penelitian.....	4
I.8 Sistematika Penulisan	5
Bab II Tinjauan Pustaka.....	6
II.1 Unsur Rupa Dasar.....	6
II.1.1 Prinsip Penyusunan Unsur Rupa	13
II.2 Ornamen dan Motif	16
II.2.1 Ornamen	16
II.2.2 Motif	17
II.2.3 Klasifikasi Motif.....	17
II.3 Teknik Pengolahan Motif Digital.....	19
II.4 Teknik Aplikasi Motif pada Tekstil	20
II.4.1 Tekstil.....	20
II.4.2 Desain Permukaan (<i>Surface Design</i>).....	21
II.4.3 <i>Digital Printing</i>	24
II.4.4 <i>Fashion</i>	25
II.4.1 Fashion Sebagai Media Komunikasi	26
II.5 Kota Purwakarta	26
II.6 Busana <i>Ready to Wear</i>	28
II.6.1 Busana <i>Ready to Wear Smart Casual</i>	29

Bab III	Proses Perancangan	32
III.1	Latar Belakang Perancangan.....	32
III.1.1	<i>Landmark Gapura Indung Karahayuan</i>	32
III.1.2	Arsitektur <i>Landmark Gapura Indung Karahayuan</i>	33
III.1.3	Data Lapangan	35
III.1.4	Data Eksplorasi	38
III.1.4.1	Eksplorasi Awal	38
III.1.4.2	Eksplorasi Lanjutan.....	46
III.1.5	Analisa Perancangan	71
III.2	Konsep Perancangan	73
III.2.1	Analisa Brand Perbandingan.....	73
III.2.2	Deskripsi Konsep	74
III.2.3	Konsep <i>Imageboard</i>	75
III.2.4	Konsep <i>Life Style Board</i>	75
III.3	Hasil Eksplorasi	76
III.3.1	Hasil Eksplorasi Lanjutan	77
III.3.2	Eksplorasi Terpilih.....	93
III.4	Desain Produk	100
III.4.1	Sketsa Produk.....	100
III.4.2	Proses Produksi	101
III.4.3	Konsep Merchandise.....	102
III.5	Produk Akhir.....	103
III.5.1	Visualisasi Produk.....	103
III.5.2	Visualisasi Merchandise.....	105
Bab IV	Kesimpulan dan Saran.....	106
IV.1	Kesimpulan	106
IV.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		108