

DAFTAR ISI

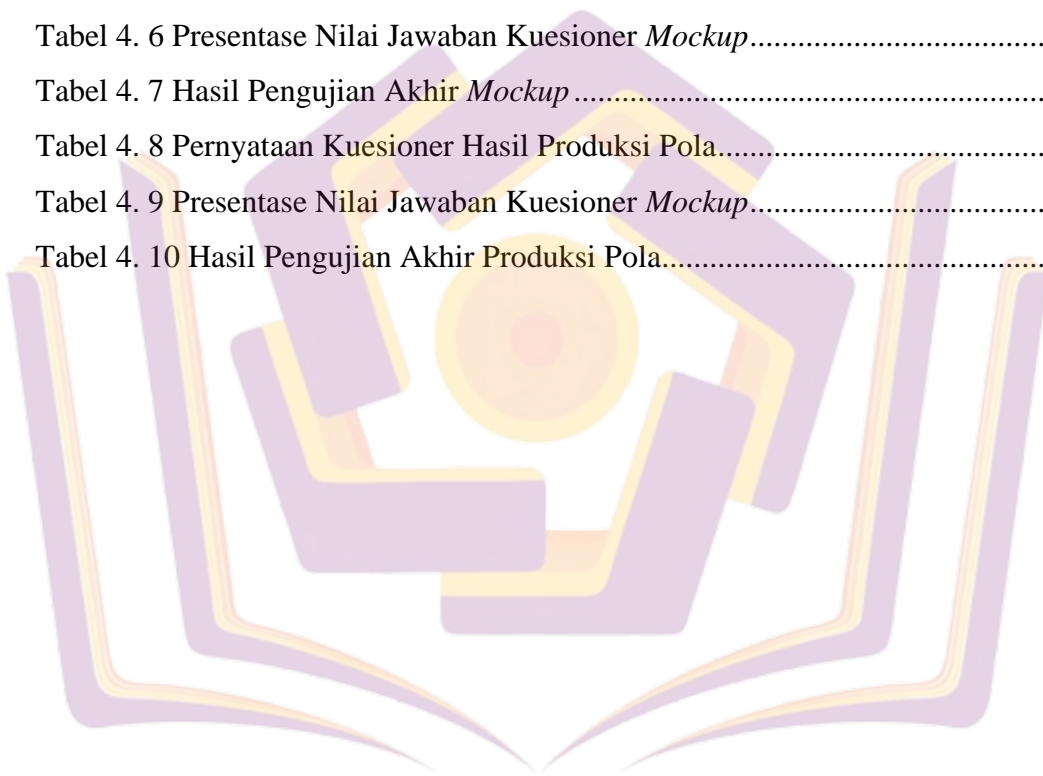
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
B. Penelitian Sebelumnya	30
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Metode Pengumpulan Data	35
C. Alat dan Bahan Penelitian	38
D. Konsep Penelitian.....	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Analisis Hasil.....	45
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Ketua UKM Intermedia.....	38
Tabel 4. 2 Keterangan Pola Pakaian	51
Tabel 4. 3 Data <i>Body Measurment</i> Da'i	52
Tabel 4. 4 Pengujian <i>Alpha</i>	72
Tabel 4. 5 Pernyataan Kuesioner <i>Mockup</i>	77
Tabel 4. 6 Presentase Nilai Jawaban Kuesioner <i>Mockup</i>	82
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Akhir <i>Mockup</i>	82
Tabel 4. 8 Pernyataan Kuesioner Hasil Produksi Pola.....	83
Tabel 4. 9 Presentase Nilai Jawaban Kuesioner <i>Mockup</i>	88
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Akhir Produksi Pola.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Digital Pattern Making</i>	14
Gambar 2. 2 <i>Mockup 3D</i>	15
Gambar 2. 3 Teknik Konstruksi Pola	21
Gambar 2. 4 Teknik <i>Draping</i> Pola	22
Gambar 2. 5 <i>Workspace Software CLO3D</i>	23
Gambar 2. 6 <i>Workspace Software CorelDRAW</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Trend Fashion Korea</i>	26
Gambar 2. 8 Aksesori <i>Fashion</i>	27
Gambar 2. 9 Pakaian	28
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian	40
Gambar 3. 2 <i>Tahapan Four-D Model</i>	42
Gambar 4. 1 Konsep Desain Pakaian Formal UKM Intermedia	48
Gambar 4. 2 <i>Size Cart</i> Pakaian UKM Intermedia	48
Gambar 4. 3 <i>Pallet</i> Warna Pakaian	49
Gambar 4. 4 Sketsa Pola Pakaian	50
Gambar 4. 5 <i>Tracing</i> Pola	50
Gambar 4. 6 Struktur Pola Dasar Pakaian	51
Gambar 4. 7 Menambahkan <i>Avatar 3D</i>	53
Gambar 4. 8 Jendela <i>Avatar Editor</i>	53
Gambar 4. 9 Hasil <i>Import</i> Pola Dasar	54
Gambar 4. 10 Hasil <i>Unfold Symmetric Editing with Sewing</i>	55
Gambar 4. 11 Penggunaan <i>Fitur Polygon</i> dan <i>Rectangle</i>	55
Gambar 4. 12 Pola Saku, Penutup Saku, Strap Pundak, dan <i>List</i>	56
Gambar 4. 13 Hasil Keseluruhan Pola	56
Gambar 4. 14 Pemberian Jarak Kampuh	57
Gambar 4. 15 Hasil Pemberian Jarak Kampuh	58
Gambar 4. 16 Penempatan <i>Arrangement Points</i>	58
Gambar 4. 17 Penjahitan <i>Virtual</i>	59
Gambar 4. 18 Simulasi Pada <i>Avatar</i>	60

Gambar 4. 19 Hasil Simulasi 3D.....	61
Gambar 4. 20 Pemberian Kancing menggunakan <i>Button</i> dan <i>Buttonhole</i>	61
Gambar 4. 21 Simulasi Pemberian Kancing	62
Gambar 4. 22 Hasil <i>Export</i> Pola dari <i>CLO3D</i>	62
Gambar 4. 23 Pemberian Atribut Desain	63
Gambar 4. 24 Hasil <i>Import</i> Desain Pada Pola	64
Gambar 4. 25 Hasil Pemberian Desain	64
Gambar 4. 26 <i>Texture</i> Kain <i>American Drill</i>	65
Gambar 4. 27 Hasil Penambahan <i>Texture</i> Kain.....	65
Gambar 4. 28 Pengaturan Ukuran Kanvas <i>Render</i>	66
Gambar 4. 29 <i>Light Properties</i>	67
Gambar 4. 30 Proses <i>Rendering</i>	67
Gambar 4. 31 Hasil <i>Rendering Mockup</i>	68
Gambar 4. 32 <i>Mockup</i> Pola Pakaian Tanpa Atribut.....	69
Gambar 4. 33 Cetak Pola Pada Banner	69
Gambar 4. 34 Proses Pemotongan Bahan Menyesuaikan Pola.....	70
Gambar 4. 35 Proses Penjahitan Pola	70
Gambar 4. 36 Hasil Produksi Pola Pakaian	71
Gambar 4. 37 Uji Coba Pakaian Pada Da'i	71

DAFTAR ISTILAH

- Mockup 3D* : Representasi visual pakaian dalam bentuk tiga dimensi yang digunakan untuk menampilkan desain sebelum diproduksi secara fisik.
- Digital Pattern Making* : Proses pembuatan pola pakaian secara digital menggunakan perangkat lunak, menggantikan pola manual berbasis kertas.
- Fabric* : Model tubuh manusia virtual dalam *CLO3D* yang digunakan sebagai media simulasi pakaian sesuai ukuran tubuh tertentu.
- Sewing* : Fitur pada *CLO3D* yang digunakan untuk menyambungkan potongan pola digital sehingga membentuk pakaian utuh melalui proses simulasi jahitan.
- Arrangement Point* : Titik bantu pada *CLO3D* yang digunakan untuk mengatur posisi awal potongan pola pada avatar sebelum proses simulasi pakaian dilakukan.
- Rendering* : Proses menghasilkan tampilan visual akhir pakaian dengan kualitas pencahayaan dan material yang lebih realistis untuk keperluan presentasi atau dokumentasi desain..

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian Kepada UKM Intermedia
- Lampiran 2 Pengumpulan Data Dokumentasi
- Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Ketua Umum UKM Intermedia
- Lampiran 4 Hasil Kuesioner Akhir Pengujian
- Lampiran 5 Proses Pengukuran *Body Measurment* Da'i Gustiwantoro
- Lampiran 6 Dokumentasi Bersama Owner Sis Collection
- Lampiran 7 Penyerahan Master File Pola Digital dan *Mockup* 3D
- Lampiran 8 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2

