

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pendekatan Metodologi	4
1.3 Identifikasi Masalah.....	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5 Rumusan Masalah.....	6
1.6 Tujuan dan Sasaran Penelitian	6
1.7 Manfaat Penelitian	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
1.9 Kerangka Kerja Penelitian	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Teori Makna, Simbol, dan Kebudayaan	9
2.2 Teori Semiotika.....	10

2.2.1	Teori Model Semiotika Charles Sander Peirce.....	12
2.2.2	Teori Model Semiotika Ferdinand de Saussure.....	15
2.2.3	Teori Model Semiotika Roland Barthes	17
2.3	Busana Adat.....	18
2.4	Ragam Tata Rias Busana Adat Payas Agung Pengantin Bali .	19
2.4.1	Payas Agung Wanita Badung atau Denpasar	20
2.4.2	Payas Wanita Agung Mengwi	22
2.4.3	Payas Agung Wanita Tabanan.....	23
2.4.4	Payas Agung Wanita Karangasem.....	25
2.4.5	Payas Agung Wanita Jembrana	26
2.4.6	Payas Agung Wanita Buleleng	28
2.4.7	Payas Agung Gianyar	30
2.4.8	Payas Agung Klungkung	32
2.4.9	Payas Agung Pebuncingan (Bangli)	34
2.5	Fesyen <i>Couture</i>	35
2.6	Penelitian Terdahulu.....	46
BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN.....		48
3.1	Metode Perancangan.....	48
3.1.1	Tahap Identifikasi dan Penelitian	48
3.1.2	Tahap Eksplorasi Kreatif	50
3.1.3	Tahap Implementasi.....	52
3.2	Instrumen penelitian	53
3.3	Skema Proses Perancangan.....	59
BAB 4 PENELITIAN & ANALISIS.....		60
4.1	Data Observasi Payas Agung wanita Badung Bali.....	60
4.2	Data Survey.....	74

4.3	Data Wawancara	87
4.4	Analisis Semiotika Payas Agung Wanita Badung Bali	95
4.5	Kesimpulan Hasil Survei	102
4.6	Kesimpulan Hasil Wawancara.....	104
4.7	Konsep Awal.....	104
BAB 5 EKSPLORASI KREATIF & IMPLEMENTASI.....		106
5.1	<i>Mind Mapping, Moodboard, Fabric & Color Board</i>	106
5.1.1	<i>Mind Mapping</i>	106
5.1.2	<i>Mood Board dan Fabric & Color Board</i>	107
5.2	Sketsa dan Brainstorming	109
5.3	<i>Rendering dan Penjelasan Sketsa Desain Terpilih</i>	113
5.4	<i>Dummy</i>	115
5.5	Evaluasi <i>Dummy</i>	119
5.6	Implementasi.....	122
5.6.1	Sketsa Desain Final dan Detail	122
5.6.2	Gambar Kerja.....	128
5.6.3	Proses Pembuatan <i>Prototype</i> 1:1	129
5.6.4	Hasil <i>Prototype</i> 1:1	132
5.6.5	Evaluasi Produk	137
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....		141
6.1	Kesimpulan	141
6.2	Saran	142
DAFTAR PUSTAKA		143
LAMPIRAN		146