

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN	iv
HALAMAN DEDIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
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 Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	3
1.7. Metode Penelitian	4
1.8. Sistematika Penelitian	4
BAB II STUDI LITERATUR	5
2.1. Pengertian Desain	5
2.2. Prinsip Desain	5
2.3. Unsur Rupa	11
2.4. <i>SCAMPER</i>	20
2.5. Tekstil	20
2.5.1. Teknik Rekalatar	22
2.6. Teknik <i>Digital Printing</i>	22
2.7. Teknik <i>Patchwork</i>	24
2.8. Busana	26
2.9. Klasifikasi Busana	28
2.10. Studi Kasus : Produk Fesyen yang Terinspirasi dari Musik ..	32
2.11. Gerakan Musik <i>Indie Pop</i>	39
2.12. Fanzine Sarah Records	41
2.13. Skena	43
2.14. Skena Musik Indie Bandung	43
2.15. Komunitas Literer Bandung	44
2.16. Perpustakaan Kineruku	44
BAB III PROSES PERANCANGAN	48
3.1. Latar Belakang Perancangan	48
3.1.1. Data Lapangan	48
3.1.2. Data Eksplorasi Awal	62

3.1.3. Analisa Perancangan	71
3.2. Konsep Perancangan	72
3.2.1. Analisa Brand Pemandangan	72
3.2.2. Dekripsi Konsep.....	77
3.2.3. Konsep Imageboard	79
3.2.4. <i>Customer Profile</i>	80
3.2.5. Konsep Lifestyle Board	82
3.3. Hasil Eksplorasi	84
3.3.1. Eksplorasi Lanjutan	84
3.3.2. Eksplorasi Terpilih	87
3.4. Desain Produk	96
3.4.1. Sketsa Produk	96
3.4.2. Proses Produksi	102
3.4.3. Konsep Merchandise	108
3.5. Produk Akhir	116
3.5.1. Visualisasi Produk	116
3.5.2. Visualisasi Merchandise	124
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	126
4.1. Kesimpulan.....	126
4.2. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	131