

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
Bab I Pendahuluan	13
I.1. Latar Belakang	13
I.2. Identifikasi Masalah	14
I.3. Rumusan Masalah	15
I.4. Batasan Masalah	15
I.5. Tujuan Penelitian	15
I.6. Manfaat Penelitian	16
I.7. Metode Penelitian	16
I.8. Sistematika Penulisan	17
Bab II Tinjauan Pustaka	18
II.1. Rupa Dasar	18
II.1.1. Unsur Rupa	18
II.1.2. Prinsip Rupa	20
II.1.3. <i>Scamper</i>	24
II.2. Busana	25
II.2.1. Pengertian Busana	25
II.2.2. <i>Kids Wear</i>	26
II.3. Jumputan	27
II.3.1. Pengertian Jumputan	27
II.3.2. Motif Jumputan Palembang	27
II.3.3. Teknik Jumputan	28
II.3.4. Pewarna Alam	29
II.3.5. Kayu Secang	30
II.4. Gaya Hidup	31
II.4.1. Pengertian Gaya Hidup	31
II.4.2. Gaya Hidup Modern	31
II.4.3. Tipe – Tipe Gaya Hidup Modern	32

II.5. Perencanaan Bisnis	33
II.5.1. <i>Business Model Canvas</i>	33
Bab III Data Lapangan	36
III.1. Data Lapangan	36
III.1.1. Data Primer	36
III.1.2. Data Sekunder	39
III.1.3. Data Eksplorasi	40
III.1.4. Analisa Perancangan	42
Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan	35
IV.1. Konsep Perancangan	35
IV.1.1. Analisa Brand Pemandang	35
IV.1.2. Deskripsi Konsep	38
IV.1.3. Konsep Imageboard	39
IV.1.4. Konsep Lifestyle Board	40
IV.2. Desain Produk	40
IV.2.1. Eksplorasi Terpilih	40
IV.2.2. Sketsa Produk	47
IV.3. Proses Produksi	51
IV.4. Konsep Merchandise	52
IV.5. Produk Akhir	55
IV.6. Visualisasi Merchandise	56
IV.7. Perencanaan Bisnis Menggunakan <i>Business Model Canvas</i>	57
Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi	63
V.1. Kesimpulan	63
V.2. Rekomendasi	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67