

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan	4
I.6 Manfaat Penelitian	4
I.7 Metode Penelitian	5
I.8 Kerangka Penelitian	6
I.9 Sitematika Penulisan	7
Bab II STUDI LITERATUR	8
II.1 Perancangan	8
II.1.1 Unsur Unsur Rupa	8
II.1.2 Metode SCAMPER	13
II.1.3 Teknik Manipulasi Kain (<i>Fabric Manipulation</i>)	14
II.1 Athleisure	18
II.2.1 Pengertian <i>Athleisure</i>	18
II.2.2 Klasifikasi <i>Athleisure</i>	18
II.2.3 Perkembangan <i>Athleisure</i>	20
II.3 Remote Working	21
II.3.1 Pengertian <i>Remote Working</i>	21
II.3.2 Klasifikasi <i>Remote Working</i>	22
II.3.3 Perkembangan <i>Remote Working</i>	23
II.4 Gaya Hidup Sehat	25
II.4.1 Pengertian Gaya Hidup Sehat	25
II.4.2 Klasifikasi Gaya Hidup Sehat	26
II.5 Olahraga	27
II.5.1 Pengertian Olahraga	27
II.5.2 Klasifikasi Olahraga	28
II.6 <i>Business Model Canvas</i>	29
Bab III Data dan Analisa Perancangan	31
III.1 Latar Belakang Perancangan	31
III.1.1 Data Primer	31
III.1.2 Data Sekunder	42

III.2	Hasil Eksplorasi	43
III.2.1	Data Eksplorasi Awal	44
III.3	Analisa Perancangan	46
Bab IV	Konsep dan Hasil Perancangan	47
IV.1	Konsep Perancangan	47
IV.1.1	Analisa <i>brand</i> pembandingan	47
IV.1.2	Deskripsi Konsep	54
IV.1.3	Konsep Moodboard.....	56
IV.1.4	Customer Profile / Target Market	57
IV.1.5	Konsep <i>Lifestyle Board</i>	58
IV.2.	Desain Produk.....	58
IV.2.1	Sketsa Desain Produk	58
Tabel IV.1	Desain dan Analisis SCAMPER.....	63
IV.2.2	Proses Produksi.....	64
IV.2.3	Konsep Merchandise.....	65
IV.3	Produk Akhir	66
IV.3.1	Visualisasi Produk	66
IV.3.2	Visualisasi Merchandise	68
IV.4	Perancangan Business Menggunakan Business Model Canvas	69
IV.4.1	Rencana Pasar	74
Bab V	Kesimpulan dan Saran	76
V.1	Kesimpulan	76
V.2.	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81