

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	1
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	2
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Question/s</i>).....	3
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>)	3
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>)	3
1.7. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (<i>Limitation</i>)	4
1.8. Manfaat Penelitian.....	4
1.9. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu.....	6
2.2. Kajian Teoretis	6
2.2.1. Tracksuit.....	8
2.2.2. Pola Tracksuit	10
2.2.3. Material Tracksuit	11
2.2.4. Pengertian Tren, Athleisure, Blokecore, dan Fashion	13
2.3. Kajian Empiris.....	16
2.3.1. Pengembangan Produk.....	16
2.3.2. Chambre de la Vain.....	17
2.3.3. Studi Ekisting Produk	19
2.4. Gagasan Awal Perancangan.....	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1. Rancangan Penelitian	25
3.2. Metode Penelitian.....	26
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.3.1. Wawancara.....	27
3.3.2. Observasi.....	27
3.4. Proses Pengumpulan Data.....	28
3.5. Teknik Analisis Data.....	29
3.6. Metode Perancangan	29
3.7. Proses Perancangan	30
3.8. Instrumen Validasi Perancangan	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
4.1. Analisis Desain	32
4.2. Konsep Perancangan	37
4.2.1. <i>Terms Of Reference</i>	37
4.2.2. <i>Mind Mapping</i>	37
4.2.3. <i>Product Positioning/Image Chart</i>	38
4.2.4. <i>Mood Board</i>	38
4.2.5. <i>User Image</i>	39
4.2.6. Perancangan Menggunakan Metode SCAMPER	39
4.3. Sketsa Produk.....	40
4.3.1. Sketsa Makro.....	41
4.3.2. Sketsa Mikro	41
4.3.3. <i>Final Design</i>	42
4.4. Proses Produksi	44
4.5. Foto Produk.....	45
4.6. Validasi Produk	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1. Kesimpulan.....	47
5.2. Saran/Rekomendasi	48
DAFTAR PUSTAKA	49