

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan Penelitian	4
I.6 Manfaat Penelitian	4
I.7 Metode Penelitian	4
I.8 Kerangka Penelitian	6
I.9 Sistematika Penulisan	7
BAB II Landasan Teori	9
II.1 Teori Penelitian	9
II.1.1 Metode Kreatif: SCAMPER dan <i>Design Thinking</i>.....	9
II.1.2 Unsur Rupa	12
II.1.3 <i>Fashion</i>.....	Error! Bookmark not defined.
II.1.4 Pakaian Multifungsi	19
II.1.5 Manipulasi Tekstil	23
II.1.6 Gaya Hidup <i>Urban Outdoor</i> dalam Perspektif <i>Lifestyle</i>.....	29
II.1.7 Kerangka Strategis dalam Perancangan Bisnis.....	30
II.2 Data Penelitian Terdahulu	35

II.2.1	P.H.A, Ginting (2020) Perancangan Produk Casual <i>Outdoor</i> Wear Untuk Pria. Telkom University.....	35
BAB III	Metode Penelitian & Data Lapangan	37
III.1	Metode Penelitian.....	37
III.2	Data Primer	37
III.2.1	<i>Emphatize</i>	37
III.2.2	<i>Define</i>	68
III.2.3	<i>Ideate</i>	71
III.3	Analisis Perancangan.....	75
BAB IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan	77
IV.1	Perancangan Pakaian <i>Urban Outdoor</i>	77
IV.2	Konsep Perancangan	77
IV.2.1	<i>MoodBoard</i>	79
IV.2.2	<i>Lifestyle Board</i>	80
IV.3	<i>Prototype</i>	81
IV.3.1	Eksplorasi Lanjutan	82
IV.3.2	Desain Produk.....	88
IV.3.3	Desain Terpilih Oleh Target Market	89
IV.3.4	Proses Produksi.....	91
IV.3.5	Visualisasi Produk Akhir	95
IV.4	<i>Test</i>	96
IV.5	Perancangan Bisnis	99
IV.5.1	Business Model Canvas (BMC)	99
IV.5.2	Konsep <i>Merchandising</i>	102
IV.5.3	<i>Financial Projections (Budgeting)</i>	105
IV.5.4	Rencana Pasar.....	108
IV.5.5	Analisis <i>SWOT</i>	109
BAB V	Kesimpulan dan Saran	111
V.1	Kesimpulan	111
V.2	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA		113