

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
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	3
1.7.1 Metode Kuantitatif	3
1.7.2 Metode Kualitatif	3
1.8 Kerangka Penelitian	4
1.9 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 <i>Coronavirus Disease</i> 2019 (COVID-19)	6
II.1.1 Pengertian <i>Coronavirus Disease</i> 2019	6
II.1.2 Perkembangan COVID-19 di Indonesia	6
II.2 Gaya Hidup	7
II.2.1 Pengertian Gaya Hidup	7
II.2.2 Gaya Hidup Modern	7
II.2.2.1 Tipe-Tipe Gaya Hidup Modern	7
II.2.3 Wanita Karier	8
II.3 Desain Busana	9
II.3.1 Pengertian Desain Busana	9
II.3.2 Klasifikasi Busana Berdasarkan Kegiatan	9
1. <i>Loungewear</i>	9
2. Busana Kerja	10
II.4 Tekstil	12
II.4.1 Pengertian Tekstil	12
II.4.2 Teknik Desain Tekstil	12
II.4.2.1 Rekalatar	13
II.4.2.2 Rekarakit	15
II.5 Kain Tenun	17
II.5.1 Pengertian Kain Tenun	17
II.5.2 Karakteristik Kain Tenun	18
II.5.3 Perkembangan Kain Tenun di Indonesia	18
II.6 Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Dasar Seni dan Desain	20
II.6.1 Unsur Rupa	20
II.6.2 Prinsip Desain	25

II.7 Peluang Usaha Baru	27
II.7.1 Pengertian Peluang Usaha Baru.....	27
II.7.2 <i>Business Model Canvas</i>	28
BAB III DATA DAN PROSES PERANCANGAN	30
III.1 Data.....	30
III.1.1 Data Primer	30
III.1.2 Data Sekunder	37
III.2 Hasil Eksplorasi	38
III.2.1 Eksplorasi Awal	38
III.2.1.1 Ekplorasi Rancangan.....	38
III.3 Analisa Perancangan.....	41
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	42
IV.1 Konsep Perancangan	42
IV.1.1 Analisa Brand Pembanding.....	42
IV.1.2 Deskripsi Konsep	46
IV.1.3 Konsep <i>Imaegeboard</i>	47
IV.1.4 <i>Customer Profile / Target Market</i>	47
IV.1.5 Konsep <i>Lifestyleboard</i>	49
IV.2 Data Eksplorasi.....	49
IV.2.1 Eksplorasi Lanjutan.....	50
IV.2.2 Eksplorasi Akhir	52
IV.3 Desain Produk	53
IV.3.1 Sketsa Produk.....	53
IV.3.2 Proses Produksi	58
IV.3.3 Konsep <i>Merchandise</i>	59
IV.3 Produk Akhir	62
IV.3.1 Visualisasi Produk Akhir	62
IV.3.2 Visualisasi <i>Merchandise</i>	66
IV.4 Perencanaan Bisnis Menggunakan <i>Business Model Canvas</i>	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
V.1 Kesimpulan	70
V.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
Lampiran	72