

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Pertanyaan Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.8 Keterbatasan Perancangan.....	5
1.9 Manfaat Perancangan	5
1.10 Sistematika Penulisan Laporan.....	5
BAB II KAJIAN	7

2.1 <i>Brand</i> NAH Project	7
2.1.1 Profil NAH Project	7
2.1.2 NAH Project 180 (NP180)	8
2.1.3 Target <i>Market Brand</i>	9
2.1.4 Kebutuhan <i>Brand</i>	10
2.1.5 Produk <i>Apparel</i> NAH Project.....	11
2.2 <i>Skateboard</i>	17
2.2.1 Pengertian <i>Skateboard</i>	17
2.2.2 Tempat Bermain <i>Skateboard</i>	18
2.2.3 <i>Apparel Skateboard</i>	19
2.3 Celana	22
2.3.1 Pengertian Celana	22
2.3.2 Bentuk Celana Berdasarkan Potongan.....	23
2.3.3 Bagian-Bagian Celana	24
2.3.4 Fitur Sistem Kunci Celana.....	26
2.4 Denim	27
2.4.1 Pengertian Denim	27
2.4.2 Jenis-Jenis Ketebalan Denim.....	28
2.4.3 Jenis-Jenis Bahan Denim.....	29
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Denim.....	33
2.5 Durability.....	34
2.6 Antropometri	35
2.6.1 Pengertian Antropometri	35
2.6.2 Jenis-Jenis Antropometri	36
2.6.3 Data Antropometri Indonesia	36

2.7 Studi Eksisting Produk	37
2.7.1 Dickies	37
2.7.2 Carhartt	38
2.7.3 Hammerstout	39
2.7.4 Superego	40
2.8 Studi Lapangan Pemain <i>Skateboard</i>	40
2.8.1 <i>North Skatepark</i> Lembakum Siliwangi	40
2.8.2 GOR Purnawaman Purwakarta.....	41
2.8.3 Aktivitas Pemain <i>Skateboard</i>	42
2.8.4 Wawancara dengan <i>Rider</i> NAH Project.....	43
2.8.5 Hasil Kuesioner	45
2.8.6 Celana Sobek Akibat Bermain <i>Skateboard</i>	49
2.9 Summary.....	50
BAB III METODE	51
3.1 Rancangan Penelitian (Research Design).....	51
3.2 Metode Penggalan Data.....	53
3.3 Proses Perancangan	54
3.4 Metode Validasi.....	56
BAB IV PEMBAHASAN	57
4.1 Proses Perancangan	57
4.1.1 Studi Kebutuhan <i>Brand</i> NAH Project	57
4.1.2 Studi Aktivitas <i>Skateboard</i>	58
4.1.3 Studi Kebutuhan Pemain <i>Skateboard</i>	59
4.1.4 Studi Material	61

4.1.5 Studi Bentuk	63
4.1.6 Studi Fitur	64
4.1.7 Studi Eksisting Produk	65
4.1.8 Konsep Desain	66
4.1.9 <i>Term Of Reference</i>	69
4.1.10 Sketsa	70
4.1.11 Prototype	81
4.1.12 Final Produk	86
4.2 Hasil Validasi	92
BAB V KESIMPULAN	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran/Rekomendasi	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	101