

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2. Identifikasi Masalah	2
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah.....	3
I.5. Tujuan Penelitian.....	3
I.6. Manfaat Penelitian.....	4
I.7. Metodologi Penelitian	4
I.8. Kerangka Penelitian	6
I.9 Sistematika Penelitian	7
Bab II STUDI LITERATUR.....	8
II.1. Dasar-Dasar Seni Rupa	8
II.1.1. Unsur Rupa	8
II.1.2. Prinsip Desain	12
II.2. SCAMPER	14
II.3. Motif.....	15
II.3.1. Pengertian Motif.....	15
II.3.2. Tipe-tipe Motif.....	15
II.3.3. Macam-macam Repetisi Motif.....	17
II.3.4. Macam-macam Arah dan Rotasi Motif.....	19
II.4. Desain Tekstil.....	21

II.4.1.	Pengertian Tekstil.....	21
II.4.2.	<i>Structure Textile</i>	23
II.4.3.	<i>Surface Textile</i>	24
II.4.4.	Desain Aplikasi Produk Tekstil	24
II.5.	<i>Digital Printing</i>	24
II.6.	Busana Anak (<i>Kidswear</i>).....	28
II.6.1.	Faktor yang Mempengaruhi Ukuran Busana Anak.....	28
II.6.2.	Klasifikasi Busana Anak	29
II.6.3.	Manufaktur dan Peluang Usaha Busana Anak.....	32
II.7.	<i>Sustainable Fashion</i>	34
II.8.	Gaya Hidup <i>Modern</i>	36
II.8.1.	Pengertian Gaya Hidup	36
II.8.2.	Jenis-jenis Gaya Hidup	36
II.8.3.	Indikator dan Pengukuran Gaya Hidup.....	38
II.8.4.	Faktor yang Mempengaruhi Gaya Hidup.....	38
II.8.5.	Tipe-tipe Gaya Hidup Modern	40
II.9.	<i>Business Model Canvas</i>	41
BAB III	DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	44
III.1.	Data Primer.....	44
III.1.1.	Observasi.....	44
III.1.2.	Wawancara.....	53
III.1.3.	Kuisisioner.....	56
III.2.	Data Sekunder	57
III.2.1.	Perkembangan Seni Rupa Anak Sekolah Dasar.....	57
III.2.2.	Data Sekunder Lainnya	62
III.3.	Data Eksplorasi Awal	63
III.3.1.	Profil Shakira Nur Kamila	63
III.3.2.	Eksplorasi Awal Menggambar Dengan Anak.....	63
III.3.3.	Eksplorasi Awal Dengan Teknik <i>Block Printing</i>	69
III.4.	Analisa Perancangan	72
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	76
IV.1.	Konsep Perancangan.....	76

IV.1.1.	Analisa <i>Brand</i> Pemandangan.....	76
IV.1.2.	Deskripsi Konsep	83
IV.1.3.	Konsep <i>Imageboard</i>	86
IV.1.4.	Konsep <i>Lifestyleboard</i>	87
IV.2.	Data Eksplorasi	88
IV.2.1.	Eksplorasi Lanjutan.....	89
IV.2.2.	Eksplorasi Terpilih	97
IV.3.	Desain Produk.....	99
IV.3.1.	Sketsa Produk.....	99
IV.3.2.	Proses Produksi	112
IV.3.3.	Konsep <i>Merchandising</i>	113
IV.4.	Produk Akhir.....	119
IV.4.1.	Visualisasi Produk.....	119
IV.4.2.	Visualisasi <i>Merchandising</i>	122
IV.5.	Perancangan Bisnis Menggunakan <i>Business Model Canvas</i>	126
IV.6.	Rencana Pasar	133
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		136
V.1.	Kesimpulan.....	136
V.2.	Saran	138
DAFTAR PUSTAKA		141
LAMPIRAN.....		143