

DAFTAR ISI

<i>ABSTRAK</i>	<i>ii</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>iii</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>iv</i>
<i>PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR</i>	<i>vi</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>x</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>xiii</i>
<i>DAFTAR BAGAN</i>	<i>xiv</i>
<i>BAB I Pendahuluan</i>	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metode	4
1.8 Kerangka Penelitian	5
1.9 Sistematika Penulisan	5
<i>Bab II Studi Literatur</i>	<i>7</i>
2.1 Zero Waste	7
2.1.1 Pengertian <i>Zero Waste</i>	7
2.1.2 Klasifikasi Teknik Zero Waste	7
2.1.3 Kriteria Zero Waste Fashion Design	8
2.1.4 Standar Perancangan <i>Zero Waste Fashion Design</i>	9
2.3 Modest Wear	9
2.3.1 Pengertian <i>Modest Wear</i>	9
2.3.2 Perkembangan <i>Modest Fashion</i> Secara Global	10
2.3.3 <i>Modest Moderen</i>	11
2.4 Resort Wear	12
2.4.1 Pengertian <i>Resort Wear</i>	12
2.4.2 Resort Wear Dress Code	13
2.4.3 <i>Resort Wear Trend</i>	15
2.5 Gathering	18
2.5.1 Pengertian <i>Gathering</i>	18
2.5.2 <i>Gathering Basics</i>	18
2.5.3 <i>Single-Edge Gathering</i>	19
2.5.4 <i>Opposite-Edge Gathering</i>	19

2.6 Ruffle	20
2.6.1 Pengertian <i>Ruffle</i>	20
2.6.2 <i>Gathered Single-Edge Ruffle</i>	20
2.6.3 <i>Gathered Double-Edged Ruffle</i>	20
2.6.4 <i>Pleated Single-or DoubleEdged Ruffle</i>	21
2.7 Elemen – Elemen Seni dan Desain	21
2.7.1 Unsur Rupa	21
2.7.2 Prinsip Desain	24
2.7 Motif	26
2.7.1 Pengertian Motif	26
2.8.2 Geometric	26
2.7.3 <i>Floral</i>	27
2.7.4 <i>Novelty</i>	27
2.7.5 Teknik <i>Repeat</i>	27
BAB III Data dan Analisa Perancangan	29
3.1 Data Primer	29
3.2 Data Sekunder	34
3.2.2 Eksplorasi Pola Dasar	37
3.2.4 Explorasi Lanjutan Pola	39
3.2.3. Explorasi Pola Zero Waste	41
3.3.3 <i>Gathering</i>	62
III.3.4 Eksplorasi Motif	65
III.3.5 Eksplorasi Motif Awal	65
3.3.6 Eksplorasi Motif Lanjutan	66
3.3.7 Eksplorasi Motif Terpilih	67
3.4 Analisa Perancangan	69
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	71
4.1 Konsep Perancangan	71
4.1.1 Analisa Brand Pemandang	71
4.1.2 Deskripsi Konsep	73
4.1.3 Konsep <i>Moodboard</i>	74
4.1.4 <i>Target Market</i>	75
4.1.5 Konsep <i>Lifestyle Board</i>	76
4.2 Desain Produk	76
4.2.1 Sketsa Produk	76
4.2.2 Sketsa Terpilih	78
4.2.3 Pengaplikasian Motif pada Pola	78
4.2.4 Proses Produksi	79
4.2.5 Konsep <i>Merchandise</i>	82
4.3 Produk Akhir	83
4.3.1 Visualisasi Produk	83
4.3.2 Visualisasi <i>Merchandise</i>	85

<i>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</i>	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pola Puzzle	7
Gambar 2. 2 Pola Geometric	8
Gambar 2. 3 <i>Modest</i>	10