

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
<i>ABSTRACT</i>	II
LEMBAR PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	2
I.3 Rumusan Masalah.....	2
I.4 Batasan Masalah.....	2
I.5 Tujuan Penelitian.....	3
I.6 Manfaat Penelitian.....	3
I.7 Metode Penelitian.....	3
I.8 Kerangka Penelitian.....	4
I.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
II.1 Unsur dan Prinsip Rupa.....	6
II.1.1 Unsur Rupa.....	6
II.1.2 Prinsip Rupa.....	11
II.2 <i>Design Thinking</i>	15
II.3 Teknik Sulam (<i>Embroidery</i>).....	16
II.4 <i>Merchandise</i> Totebag.....	20
II.5 Dinas Sosial Griya Harapan Difabel.....	21
BAB III METODE PENELITIAN DAN DATA LAPANGAN.....	23
III.1 Metode Penelitian.....	23
III.2 <i>Empathize</i>	24
III.2.1 Data Primer.....	24
III.2.2 Data Sekunder.....	32
III.2.3 Eksplorasi Awal.....	33
III.3 <i>Define</i>	38
III.3.1 Analisa Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
IV.1 <i>Introduction</i> Hasil & Pembahasan.....	41

IV.2 <i>Ideate</i>	42
IV.2.1 Eksplorasi Lanjutan 1.....	42
IV.2.2 Eksplorasi Lanjutan 2.....	46
IV.2.3 Analisa Brand Pembanding.....	47
IV.2.4 Konsep Perancangan.....	50
IV.2.5 <i>Moodboard</i>	51
IV.2.6 Target Pasar.....	52
IV.2.7 Konsep <i>Lifestyle Board</i>	52
IV.3 <i>Prototype</i>	53
IV.3.1 Desain Produk.....	54
IV.3.2 Kuesioner.....	54
IV.3.3 Desain Terpilih.....	58
IV.3.4 <i>Techpack</i>	59
IV.3.5 Harga Pokok Produksi (HPP).....	61
IV.3.6 Proses Produksi.....	61
IV.3.7 Visualisasi Produk Akhir.....	64
IV.4 Konsep <i>Merchandise</i>	65
IV.5 Visualisasi <i>Merchandise</i>	65
IV.6 <i>Test</i>	66
IV.6.1 Validasi Respon GHD.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
V.1 Kesimpulan.....	67
V.1 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69