

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Penelitian	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	3
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan Penelitian	3
I.6 Manfaat Penelitian	4
I.7 Metode Penelitian	4
I.8 Kerangka Penelitian.....	5
I.9 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
II.1 Tren	8
II.1.1 <i>Kidult</i>	12
II.1.2 Ekspresi <i>Kidult</i>	14
II.2 <i>Cosplay</i>	17
II.2.1 Hello Kitty	19
II.2.2 Kawaii.....	23
II.3 Ready to Wear	24
II.4 Rekalatar.....	25
II.5.1 Appliqué.....	27
II.6 Unsur Seni Rupa dan Prinsip Desain	29
II.6.1 Unsur Seni Rupa	29
II.6.2 Prinsip Desain	35
II.7 Data Penelitian Terdahulu	40
II.7.1 Penelitian Terdahulu	40
II.7.2 Riset Literatur	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN DATA LAPANGAN	41

III.1 Data Primer	41
III.1.1 Data Observasi	41
III.1.2 <i>Document Review</i>	47
III.1.3 Data Wawancara	52
III.1.4 Eksplorasi Awal	58
III.1.5 Eksplorasi Lanjutan	60
III.2 Analisis Data	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
IV.1 Konsep Perancangan	68
IV.1.1 Konsep <i>Moodboard</i>	69
IV.1.2 <i>Target Market</i>	70
IV.1.3 <i>Lifestyle Board</i>	71
IV.1.4 Analisa Brand Pembanding	72
IV.2.4 <i>Scamper</i>	75
IV.2 Desain Produk	78
IV.2.1 Sketsa Produk	79
IV.2.2 Teknik pada Produk	83
IV.2.3 <i>Tech Pack</i>	85
IV.2.5 Proses Produksi	86
IV.3 Konsep <i>Merchandise</i>	88
IV.4 Visualisasi Produk	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
V.1 Kesimpulan	91
V.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	96