

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Metode Penelitian	5
1.8 Kerangka Penelitian	7
1.9 Sistematika Penulisan	8
Bab II Landasan Teori	9
2.1 Teori Utama	9
2.1.1 Teori <i>Design Process</i>	9
2.1.2 Teori <i>Merchandise</i>	11
2.2 Teori Pendukung.....	12
2.2.1 Perancangan.....	12
2.2.2 Produk Tekstil	17
2.2.3 <i>Merchandise</i>	20
2.2.4 <i>Hampers</i>	20
2.2.5 UMKM Merajut Asa Kita	20
Bab III Metode Penelitian dan Data Lapangan	22
3.1 Metode Penelitian	22

3.2 Data Primer	23
3.2.1 Wawancara	23
3.2.2 Observasi	38
3.2.3 Eksplorasi	41
3.2.4 Kuesioner.....	65
3.3 Analisis Data.....	89
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	91
4.1 Introduction Hasil & Pembahasan	91
4.2 Produk Merchandise Rajut Komputer dan Rajut Bundar UMKM Merajut Asa Kita yang Mampu Menjadi Diferensiasi.....	91
4.2.1 Analisis Brand Pembanding	91
4.2.2 Konsep Perancangan	96
4.2.3 Mood Board.....	97
4.2.4 <i>Pattern Board</i>	97
4.2.5 Stilasi Motif.....	98
4.3 Pengolahan Motif dengan Inspirasi Tanaman Binong Jati dan Ornamen Arabesque	99
4.3.1 Eksplorasi Komposisi Motif Terpilih.....	99
4.4 Pengaplikasian Visual Motif Pada Merchandise Eksklusif Raya Series.....	100
4.4.1 Customer Profile / Target Market.....	100
4.4.2 Konsep Lifestyle Board.....	102
4.4.3 Sketsa Produk	103
4.4.4 Penerapan Motif Pada Produk.....	113
4.4.5 Proses Produksi	114
4.4.6 Konsep Merchandise	117
4.4.7 Visualisasi Produk Akhir.....	124
4.4.8 Visualisasi Merchandise	133
Bab V Kesimpulan dan Saran.....	136
5.1 Kesimpulan	136
5.2 Saran	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139