

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
Bab 1 Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Identifikasi masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
I.4 Tujuan Perancangan.....	2
I.5 Manfaat Penelitian	2
I.6 Batasan Masalah	3
I.7 Metodologi Penelitian.....	3
Bab II Studi Literatur	4
II.1 Pengertian <i>Mix Media</i>	4
II.1.2 Contoh – Contoh Karya Seni <i>Mix Media</i>	4
II.2 Pengertian Limbah.....	6
II.2.2 Jenis Limbah.....	6
II.3 Limbah Plastik.....	10
II.3.1 Pemanfaatan Limbah Plastik	12
II.4 Limbah Tekstil.....	16
II.4.1 Pemanfaatan limbah tekstil kain perca	17
II.5 Pengertian Tekstil	20
II.6 Pengertian <i>Manipulating Fabric</i>	21
II.6.1 Rekalatar (<i>Surface</i>).....	21
II.6.2 Rekarakit (<i>Structure</i>).....	25
II.6.3 Aplikasi Imbuh	28

II.7 Busana	34
II.8 Unsur Desain dan Prinsip Desain	42
II.8.1 Unsur Desain	42
II.8.2 Prinsip Desain	45
Bab III Proses Perancangan	47
III.1 Latar Belakang Perancangan.....	47
III.1.1 Data Lapangan	47
III.1.2 Data Eksplorasi	48
III.1.3 Analisa Perancangan	50
III.2 Konsep Perancangan	56
III.2.1 Analisa Brand Pembanding.....	58
III.2.2 Deskripsi Konsep	59
III.2.3 Konsep <i>Imageboard</i>	59
III.2.4 <i>Customer Profile/Target Market</i>	60
III.2.5 Konsep <i>Lifestyle Board</i>	60
III.3 Hasil Eksplorasi	61
III.3.1 Eksplorasi lanjutan.....	61
III.3.2 Eksplorasi.....	63
III.4 Desain Produk	65
III.4.1 Sketsa Produk.....	65
III.4.2 Proses Produksi	67
III.4.3 Konsep <i>Merchandise</i>	70
III.4.3.1 Logo	70
III.4.3.2 <i>Packaging</i>	70
III.4.3.3 <i>Hang Tag</i>	71
III.5 Produk Akhir.....	71
III.5.1 Visualisasi Produk.....	71
III.5.2 Visualisasi <i>Merchandise</i>	72
Bab IV Kesimpulan dan Saran.....	73
IV.1 Kesimpulan	73
IV.2 Saran	74