

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	2
I.1. Latar Belakang.....	2
I.2. Identifikasi Masalah	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Tujuan Penelitian	4
I.6. Manfaat Penelitian	4
I.7. Metode Penelitian	4
I.8. Kerangka Penelitian.....	6
I.9. Sistematika Penulisan	7
BAB II STUDI PUSTAKA.....	8
II.1. Fashion	8
II.2. Punk.....	9
II.2.1. Definisi Punk.....	10
II.2.2. <i>Street Punk</i>	11
II.2.3. Makna Item dari Fashion Punk.....	14
II.2.4. Ideologi Punk.....	17
II.2.5. Pengaruh Tren Fashion Punk terhadap Kalangan Muda di Indonesia 18	
II.3. Streetwear	19
II.4. SCAMPER.....	21
II.5. BMC (<i>Business Modal Canvas</i>).....	22
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	26
III.1. Data.....	26
III.1.2. Data Primer	26
III.1.2.1. Wawancara.....	26

III.1.2.2. Kuesioner	29
III.1.2.3. Observasi	39
III.1.2. Data Sekunder	44
III.2. Eksplorasi Awal	44
III.3. Analisa Perancangan.....	47
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
IV.1 Konsep Perancangan	49
IV.1.1 Analisa <i>Brand</i> Peminggiran.....	49
IV.2. Deskripsi Konsep.....	52
IV.2.1. Konsep <i>Moodboard</i>	53
IV.2.2. Konsep <i>Lifestyle Board</i>	54
IV.3. Desain Produk	55
IV.3.1. Eksplorasi Lanjutan	55
IV.3.2. Produk Akhir	65
IV.3.2.1 Visualisasi Produk	65
IV.4. Konsep <i>Merchandise</i>	68
IV.5. Perencanaan Bisnis	70
IV.5.1. <i>Business Modal Canvas</i> (BMC).....	70
IV.5. Rencana Pasar	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
V.1 KESIMPULAN.....	79
V.2 SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA	82