

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Pertanyaan Perancangan.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8 Manfaat Perancangan	5
1.9 Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II KAJIAN UMUM.....	7
2.1 Limbah Tekstil	7
2.1.1 Jenis-jenis Limbah Tekstil	7

2.2	Definisi <i>Upcycle</i>	9
2.3	<i>Treatment</i> Limbah Kain	9
2.4	Definisi Tekstil	10
2.4.1	Jenis-jenis Limbah Kain	11
2.5	Pengertian Tas	12
2.5.1	Jenis-Jenis Tas	13
2.5.2	Komponen Pendukung Ransel	15
2.6	Definisi Antropometri	17
2.7	Teknik <i>Patchwork</i>	18
2.7.1	Jenis-Jenis <i>Patchwork</i>	19
2.8	Teknik <i>Quilting</i>	21
2.9	<i>Sustainable Design</i>	22
2.10	Warna	22
2.11	Pekerja Kantor	23
2.12	Penelitian Terdahulu	23
2.12.1	<i>Upcycling</i> Limbah kain Produksi Sepatu Menjadi Sebagai Produk <i>Merchandise</i>	23
2.12.2	Pembuatan <i>Totebag</i> Dengan Teknik <i>Patchwork</i> Dari Perca Sisa Praktek Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Semarang	24
2.12.3	Pengembangan Teknik <i>Upcycle</i> Dari Sisa Kain Produksi Massal dan Bekas Menjadi Pelengkap Busana Yang Berkualitas	25
2.12.4	<i>Upcycling</i> Kain Perca Dalam Berbagai Jenis Tas Wanita Dengan Teknik <i>Patchwork</i>	26
2.12.5	Penerapan Teknik <i>Upcycling</i> Limbah Fashion Pada Desain Tas Multifungsi: Pendekatan Desain untuk Meminimalisir Dampak Negatif Limbah Fashion terhadap Lingkungan oleh Githapradana	26

2.13	Kajian Lapangan	27
2.13.1	Produk Eksisting	27
2.13.2	Profil Dagod Konveksi	28
2.13.2.1	Observasi Dagod Konveksi	29
2.13.2.2	Wawancara di Dagod Konveksi	31
2.13.3	Profil Klinik Terapeutik	32
2.13.3.1	Observasi Klinik Terapeutik	32
2.13.3.2	Wawancara di Klinik Terapeutik	34
2.13.4	Profil PT. Infomedia Nusantara	38
2.13.4.1	Observasi PT. Infomedia Nusantara	38
2.13.4.2	Wawancara di Infomedia Nusantara	39
2.14	Kuisisioner	42
2.15	<i>Summary</i>	42
BAB III METODE		43
3.1	Rancangan Penelitian	43
3.2	Metode Penggalan Data	44
3.2.1	Observasi	45
3.2.2	Wawancara	45
3.2.3	Studi Literatur	46
3.2.4	Kuisisioner	46
3.3	Proses Perancangan	47
3.4	Metode Validasi	50
BAB IV PEMBAHASAN		51
4.1	<i>Plan The Human Centered Design</i>	51

4.2	<i>Specify The Context of Use</i>	52
4.3	<i>Specify User and Organizatinal Requirement</i>	53
4.3.1	<i>T.O.R (Term of Reference)</i>	62
4.3.2	<i>Studi Kebutuhan</i>	63
4.4	<i>Produce Design Solutions</i>	63
4.4.1	<i>Mindmap</i>	64
4.4.2	<i>Moodboard</i>	64
4.4.3	<i>Brand Identity</i>	65
4.4.4	<i>Sketsa Alternatif</i>	66
4.4.5	<i>Pembobotan Nilai</i>	71
4.4.6	<i>Pemilihan Warna</i>	72
4.4.7	<i>Sketsa Terpilih</i>	74
4.4.8	<i>Sketsa Final</i>	75
4.4.9	<i>Gambar Operasional</i>	75
4.4.10	<i>Gambar Teknik</i>	76
4.4.11	<i>Render 3D</i>	76
4.4.12	<i>Pola Ransel</i>	77
4.4.13	<i>Pola Patchwork</i>	77
4.4.14	<i>Proses Pembuatan Produk</i>	78
4.4.15	<i>Prototype Produk</i>	80
4.4.16	<i>Wear Test Prototype</i>	81
4.4.17	<i>RAB</i>	83
4.5	<i>Evaluate Design against User Requirments</i>	84
4.5.1	<i>Validasi Produk</i>	84

BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93