

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
I. BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Identifikasi Masalah	2
I.3. Rumusan Masalah	2
I.4. Batasan Masalah	2
I.5. Tujuan Penelitian	3
I.6. Manfaat Penelitian.....	3
I.7. Metode Penelitian.....	3
I.8. Kerangka Penelitian	4
I.9. Sistematika Penulisan.....	5
II. BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1. Reka Latar	7
II.2. <i>Quilting</i>	7
II.3. Jenis-Jenis <i>Quilting</i>	8
II.3.1. Teknik <i>Half Square Quilting</i> dan <i>Quarter Square Quilting</i>	8
II.3.2. <i>Crazy Quilting</i>	8
II.3.3. <i>Coin Quilting</i>	9
II.4. <i>Crazy Quilting</i>	10
II.5. Tekstil	11
II.6. Produk Fashion.....	11
II.7. Rupa Dasar	12
II.7.1. Unsur Rupa	12
II.7.2. Prinsip Rupa.....	14
III. BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	18
III.1. Data Primer.....	18
III.2. Wawancara	18

III.2.1. Wawancara Kepada Ceza <i>quilt & craft</i>	18
III.3. Observasi	27
III.3.1. Observasi <i>Brand Global (Offline)</i>	27
III.3.2. Observasi <i>Local Brand Indonesia (Offline)</i>	30
III.4. Eksplorasi Awal	35
III.5. Eksplorasi Lanjutan	40
III.6. Data Sekunder	42
III.6.1. Perkembangan <i>Quilting</i>	42
III.6.2. <i>Patchwork</i>	43
III.7. Analisa Perancangan	44
IV. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	46
IV.1. Proses Perancangan	46
IV.2. Konsep Perancangan	46
IV.3. Deskripsi Konsep	47
IV.4. Konsep <i>Imageboard</i>	47
IV.5. <i>Customer Profil /Target Market</i>	48
IV.6. Konsep <i>Lifestyle Board</i>	49
IV.7. Eksplorasi akhir	50
IV.8. Eksplorasi Desain Busana <i>Ready To Wear</i>	52
IV.9. Desain Produk	55
IV.10. <i>Techpack</i>	58
IV.11. Proses Produksi.....	60
IV.12. <i>Product After Care</i>	62
IV.13. Konsep <i>Merchandise</i>	62
IV.14. Produk Akhir.....	64
IV.15. Visualisasi Produk	65
IV.16. Visualisasi <i>Merchandise</i>	69
V. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
V.1. Kesimpulan.....	70
V.2. Saran	70
Daftar Pustaka.....	72