

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
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
II. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
II.1 Metode SCAMPER	8
II.2 Teori Prinsip Desain	11
II.3 Busana	13
II.3.1 Klasifikasi Busana	13
II.4 Leisure wear	14
II.4.1 Macam-Macam <i>Leisure Wear</i>	15
II.4.2 Batasan Material Produk <i>Leisure Wear</i>	16
II.5 Wastra Nusantara	19

II.5.1	Jenis-Jenis Wastra Nusantara	19
II.5.2	Padu Padan Wastra Nusantara Dengan Balutan Modern.....	21
II.6	Kain Endek Bali.....	21
II.6.1	Macam-Macam Kain Endek Bali.....	22
II.6.2	Kain Endek Gianyar Bali	22
II.6.3	Potensi dan Perkembangan Kain Endek Bali.....	26
II.7	Perencanaan Bisnis	27
II.7.1	Analisis SWOT	27
II.7.2	Business Model Canvas (BMC)	28
III.	BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	31
III.1	Latar Belakang Perancangan.....	31
III.1.1	Data Primer	31
III.1.2	Data Sekunder.....	53
III.2	Eksplorasi Awal	55
III.2.1	Observasi Material	56
III.3	Eksplorasi Lanjutan	59
III.4	Analisa Perancangan.....	69
III.4.1	<i>ANALISA PERANCANGAN</i>	70
IV.	BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	71
IV.1	Konsep Perancangan	71
IV.1.1	Analisa Brand Pembanding	71
IV.1.2	Deskripsi Konsep	78
IV.1.3	Konsep <i>Lifestyle Board</i>	80
IV.2	Desain Produk.....	82
IV.2.1	Sketsa Busana	82
IV.2.2	Sketsa Produk Terpilih	90
IV.2.3	Proses Produksi.....	97
IV.2.4	Konsep <i>Merchandise</i>	98
IV.3	Produk Akhir	103
IV.3.1	Visualisasi Produk.....	103
IV.3.2	Visualisasi <i>Merchandise</i>	107
IV.4	Perencanaan Bisnis	110

IV.5	Business Model Canvas.....	112
IV.5.1	Rencana Pasar	121
V.	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
V.1	Kesimpulan	124
V.2	Saran	125
	DAFTAR PUSTAKA	127