

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	1
LEMBAR PERSETUJUAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
HALAMAN PERNYATAAN	3
ABSTRAK	4
<i>ABSTRACT</i>	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	9
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Identifikasi Masalah	17
1.3. Rumusan Masalah	17
1.4. Pertanyaan Penelitian	18
1.5. Tujuan Penelitian	18
1.6. Batasan Perancangan.....	18
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	18
1.8. Manfaat Penelitian.....	19
1.9. Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1. Kajian Pustaka.....	21
2.2. Landasan Teori.....	25
2.2.1. Yoga.....	25
2.2.2. Pengertian Tas.....	29

2.2.3. Fungsionalitas	35
2.2.5. Modularitas	36
2.2.6. Antropometri.....	37
2.2.8. Warna	38
2.2.9. Rangkuman Landasan Teori	39
2.3. Kajian Empiris	39
2.3.1. Mealth Wellness Community.....	39
2.3.2. Observasi Partisipan dan wawancara	39
2.3.3. Kuisisioner	42
2.3.4. Data Produk Eksisting	49
2.3.5. Rangkuman Kajian Empiris	50
BAB III.....	51
METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1. Rancangan Penelitian	51
3.2. Metode Penelitian	52
3.2.1. Studi Literatur.....	52
3.2.2. Observasi Patisipan	53
3.2.3. Wawancara Informal	53
3.2.4. Kuisisioner	54
3.3. Proses Pengumpulan Data	54
3.4. Teknik Analisis Data	55
3.5. Metode Perancangan.....	56
3.6. Proses Perancangan.....	58
3.7. Instrumen Validasi Perancangan	60
BAB IV PEMBAHASAN	61
4.1. Studi Literatur.....	61

4.2. Observasi Partisipan	61
4.3. Wawancara Informal	61
4.4. Kuisisioner	62
4.5. Analisis Barang Bawaan	62
4.6. Analisis Komparasi Produk Sejenis	65
4.7. <i>User Persona</i>	68
4.8. TOR (<i>Term of References</i>)	69
4.9. <i>Activity Flow</i> & Konfigurasi Komponen.....	71
4.10. <i>Mind Mapping</i>	75
4.11. <i>Mood board</i>	76
4.12. Sketsa Makro & Mikro	77
4.13. <i>Scoring</i> Sketsa.....	84
4.14. <i>Final Design</i>	85
4.15. Gambar Teknik	86
4.16. <i>3D Rendering</i>	88
4.17. Pembuatan Prototipe / Sample	92
4.20. Uji validasi	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	102
Kesimpulan	102
Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	106
Gambar Teknik	106