

## DAFTAR ISI

<b>TUGAS AKHIR .....</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>2</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....</b>	<b>3</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>4</b>
<b>KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>5</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>12</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>16</b>
<b>1.1. LATAR BELAKANG MASALAH .....</b>	<b>16</b>
<b>1.2. RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>19</b>
<b>1.3. TUJUAN PERANCANGAN .....</b>	<b>19</b>
<b>1.4. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN .....</b>	<b>20</b>
<b>1.5. PENTINGNYA PERANCANGAN.....</b>	<b>20</b>
<b>1.6. ASUMSI DAN BATASAN PERANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
<b>1.7. DIFINISI ISTILAH .....</b>	<b>22</b>
<b>1.8. SISTEMATIKA PENULISAN .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DATA.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1. DATA PRIMER .....</b>	<b>28</b>
2.1.1. Teknik dan Instrumen.....	28
2.1.2. Hasil Observasi .....	30
2.1.3. Subjek dan Hasil Wawancara kepada <i>Expert User</i> .....	31
2.1.4. Subjek dan Hasil Wawancara kepada <i>Extreme User</i> .....	40
<b>4.2. DATA SEKUNDER .....</b>	<b>52</b>

A. Lurik .....	52
B. Sejarah lurik .....	53
C. Fungsi lurik pada masa lalu .....	53
D. Makna warna pada pakaian prajurit Keraton .....	54
E. Makna motif pada pakaian prajurit Keraton .....	57
F. Makna corak lurik .....	58
G. Asal-usul Wayang .....	65
H. Punakawan .....	65
I. Karakter Punakawan .....	66
J. Wayang dan Punakawan .....	67
K. Desain .....	67
L. Unsur-unsur desain dalam busana .....	68
M. Busana .....	74
N. Busana Strapless .....	75
O. Gaun Terusan .....	75
P. Adibusana .....	75
<b>4.3. KESIMPULAN HASIL RISET AWAL .....</b>	<b>76</b>
<b>BAB III. METODE PERANCANGAN &amp; PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>78</b>
<b>3.1. PERANCANGAN DESAIN TAHAP PERTAMA .....</b>	<b>78</b>
3.1.1. Design Brief .....	79
3.1.2. Mood Board .....	79
3.1.3. Rough Sketches .....	80
3.1.4. Eksplorasi Desain .....	80
<b>3.2. UJI COBA DESAIN TAHAP KEDUA .....</b>	<b>81</b>
3.2.1. Teknik dan Instrumen .....	81
3.2.2. ....	.....
Subjek dan Hasil Wawancara kepada <i>Expert User</i> .....	83
3.2.3. Subjek dan Hasil Wawancara kepada <i>Extreme User</i> .....	86
3.2.4. Kesimpulan Hasil Uji Coba .....	90
<b>3.3. PENGEMBANGAN DESAIN TAHAP KEDUA .....</b>	<b>91</b>

3.3.1. Final Sketches .....	91
3.3.2. Technical Sheet .....	91
3.3.3. Costing Sheet .....	99
<b>BAB IV. HASIL PERANCANGAN AKHIR.....</b>	<b>104</b>
<b>4.1. BRAND DAN IMPLEMENTASI BISNIS .....</b>	<b>104</b>
4.1.1. AZZURE .....	104
4.1.2. Implementasi bisnis .....	104
4.1.3. Corporate Identity .....	105
<b>4.2. LOOKBOOK.....</b>	<b>106</b>
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>121</b>
<b>5.1. KESIMPULAN PROSES DESAIN .....</b>	<b>121</b>
<b>5.2. SARAN.....</b>	<b>121</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>124</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>126</b>

