

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
1. Permasalahan	1
2. Rumusan Masalah	5
3. Keaslian Penelitian	6
B. Manfaat Penelitian	9
C. TUJUAN PENELITIAN	10
D. TINJAUAN PUSTAKA	10
E. LANDASAN TEORI	14
F. METODE PENELITIAN	18
1. Jenis Penelitian	18
2. Bahan Penelitian	18
3. Jalan Penelitian	20
4. Analisis Hasil	21
G. HASIL YANG DICAPAI	22
H. SISTEMATIKA PENULISAN	23
BAB II RUANG LINGKUP PEMIKIRAN <i>DEEP ECOLOGY</i> ARNE NAESS	23
A. Etika Lingkungan	23
1. Pengertian Etika lingkungan	23
2. Aliran Etika Lingkungan	24

B.	<i>Deep ecology</i> Arne Naess	26
1.	Biografi	27
2.	<i>Deep Ecology</i>	29
3.	Prinsip-prinsip <i>Deep Ecology</i> Arne Naess.....	32
BAB III PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY DALAM INDUSTRI SLOW FASHION		41
A.	Pengertian <i>Virtual Reality</i>	41
B.	Pengertian <i>Slow Fashion</i>	47
C.	Peran Transformasi <i>Virtual Reality</i> dalam Industri <i>Slow Fashion</i>	49
BAB IV ANALISIS PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY DALAM INDUSTRI SLOW FASHION DARI PERSPEKTIF DEEP ECOLOGY ARNE NAESS. 55		
A.	Penerapan Teknologi <i>Virtual Reality</i> dalam Industri <i>Slow Fashion</i> sebagai Alat Perubahan Perilaku Manusia	55
B.	Analisis Prinsip-prinsip <i>Deep Ecology</i> Arne Naess terhadap Penggunaan <i>Virtual Reality</i> dalam Industri <i>Slow Fashion</i>	60
1.	Nilai Intrinsik pada Makhluk Hidup.....	61
2.	Nilai Intrinsik pada Kekayaan dan Keberagaman.....	62
3.	Kebutuhan Vital	63
4.	Penurunan Populasi	64
5.	Campur Tangan Manusia.....	66
6.	Perubahan Kebijakan Publik.....	68
7.	Kualitas Hidup.....	70
8.	Kewajiban Aksi Nyata.....	71
C.	Problem Etis Penggunaan <i>Virtual Reality</i> dalam Industri <i>Slow Fashion</i>	75
BAB V PENUTUP		78
A.	Kesimpulan	78
B.	SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Diagram Apron.....	40
Gambar 3.1 : Garis Waktu Perkembangan Penelitian Virtual Reality.....	42
Gambar 3.2 : Fashion and the Metaverse: Virtual Runways and Digital Fashion Trends.....	50
Gambar 3.3 : Fashion Brands Making Waves in VR	51
Gambar 3.3 : Oops. Screenshot: Jay Peters / The Verge	52