

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Flowchart</i> Metode Perancangan	8
Gambar 2.1 Antropometri Indonesia	12
Gambar 2.2 Antropometri Indonesia	13
Gambar 2.3 Antropometri Indonesia	13
Gambar 2.4 Antropometri Indonesia	14
Gambar 2.5 Antropometri Indonesia	14
Gambar 2.6 Posisi Tangan yang Benar Pada <i>Keyboard</i>	16
Gambar 2.7 Posisi Tangan Saat Menggunakan <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i>	17
Gambar 2.8 Jarak Pandang Mata Terhadap Monitor Komputer	18
Gambar 2.9 Ukuran <i>Keyboard</i> Kelas Bawah.....	32
Gambar 2.10 <i>Layout</i> Penggunaan <i>Keyboard Gamer</i> di lapangan.....	33
Gambar 2.11 Pemuda yang Tertidur di Warnet	34
Gambar 2.12 Mahasiswa yang Masih Menggunakan Seragam	34
Gambar 2.13 Posisi Penahan <i>Keyboard</i> Buatan Pabrik	35
Gambar 2.14 Posisi Penahan <i>Keyboard</i> Buatan Pabrik	35
Gambar 2.15 Posisi Tangan Secara Teoritik yang Benar pada <i>Keyboard</i> ..	36
Gambar 2.16 Kecenderungan Meng- <i>Custom</i> Produk Pabrik dengan Tambahan	36
Gambar 2.17 Jarak Pandang dan Peletakan <i>Keyboard</i> yang Dekat Dengan Layar	37
Gambar 2.18 Peletakan <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i> yang Tidak Beraturan	38
Gambar 2.19 Ketinggian dari Letak Operasional Tangan	38
Gambar 2.20 Ketinggian dari Letak Operasional Tangan	39
Gambar 2.21 Posisi Duduk dengan Kaki Terangkat	39
Gambar 2.22 Posisi Duduk dengna Kaki Bersila	40
Gambar 2.23 Posisi Kaki Menginjak Sandaran Besi Bawah Meja	40
Gambar 2.24 Posisi Duduk dengan Kaki Terangkat	40

Gambar 3.1	Peta Konstilasi Masalah Definisi Produk	46
Gambar 3.2	Peta Konstilasi Masalah Aktivitas Pengguna Komputer	47
Gambar 3.3	<i>Layout</i> Ruang Kerja yang Efektif	54
Gambar 3.4	Lingkungan Kerja Produk dengan Sistemnya	56
Gambar 3.5	Dasar Perancangan Rupa Produk	58
Gambar 3.6	Dasar Perancangan Fungsi Produk	59
Gambar 3.7	Rangkaian Sistem Produk	61
Gambar 4.1	<i>Flow of Activity</i>	71
Gambar 4.2	<i>Product Image</i>	72
Gambar 4.3	<i>Product Competitor</i>	72
Gambar 4.4	<i>Image Chart</i>	73
Gambar 4.5	Alternatif Konfigurasi <i>Blocking</i> 3D Komponen	75
Gambar 4.6	Alternatif Konfigurasi <i>Blocking</i> 3D Komponen Terpilih	75
Gambar 4.7	Sketsa Awal 1	76
Gambar 4.8	Sketsa Awal 2	76
Gambar 4.9	Sketsa Awal 3	76
Gambar 4.10	Sketsa Awal 4	77
Gambar 4.11	Sketsa Awal 5	77
Gambar 4.12	Alternatif Pengembangan Sketsa 1	77
Gambar 4.13	Alternatif Pengembangan Sketsa 2	78
Gambar 4.14	Alternatif Pengembangan Sketsa 3	78
Gambar 4.15	Alternatif Pengembangan Sketsa 3 #1	78
Gambar 4.16	Alternatif Pengembangan Sketsa 3 #2	79
Gambar 4.17	Alternatif Pengembangan Sketsa 3 #3	79
Gambar 4.18	Alternatif Pengembangan Sketsa 3 #4	79
Gambar 4.19	Operasional Penggunaan Produk Tahap 1-8	80
Gambar 4.20	Operasional Penggunaan Produk Tahap 9-11	81
Gambar 4.21	<i>Breakdown</i> Komponen	81
Gambar 4.22	<i>Final Design 3D</i>	82
Gambar 4.23	Tahap 1 Pembuatan Produk	82

Gambar 4.24	Tahap 2 Pembuatan Produk	83
Gambar 4.25	Tahap 3 Pembuatan Produk	83
Gambar 4.26	Tahap 4 Pembuatan Produk	84
Gambar 4.27	Tahap 5 Pembuatan Produk	84
Gambar 4.28	Tahap 6 Pembuatan Produk	85
Gambar 4.29	Tahap 7 Pembuatan Produk	85
Gambar 4.30	Presentasi <i>Docking Keyboard</i>	85
Gambar 4.31	Detail Komponen	86
Gambar 4.32	Operasional Penggunaan Produk Tahap 1-8	87
Gambar 4.33	Operasional Penggunaan Produk Tahap 9-11	88