

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.5.1 Tujuan Umum.....	6
1.5.2 Tujuan Khusus.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis	7
1.6.2 Manfaat Dalam Bidang Desain Produk.....	7
1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat Umum	7
1.7 Metode Perancangan	7
1.7.1 Pendekatan	8
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data	8
1.7.3 Teknik Analisis	9
1.8 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN UMUM	11
2.1 Landasan Teoritik	11
2.1.1 Produk	11
2.1.2 Ergonomi	11
2.1.3 Antropometri	12
2.1.4 Ergonomi Perkantoran	15
2.1.5 Pengertian Komputer	19
2.1.6 Komponen Perangkat Keras Komputer	19
2.1.7 Pengguna Komputer	23
2.1.8 Aktivitas Penggunaan Komputer	25
2.1.9 Kendala Pengguna Komputer	30
2.2 Landasan Empirik	31
2.2.1 Detail Survey Lapangan	31
2.2.2 Ukuran <i>Keyboard</i> Kelas Bawah	32
2.2.3 Kebiasaan Cara Penggunaan <i>Keyboard Gamer</i>	33

2.2.4	Karakter Pengguna Komputer	33
2.2.5	Perbedaan <i>Keyboard</i> Buatan Pabrik dengan Teoritik yang Ada	35
2.2.6	Kecenderungan Meng- <i>Custom</i> Produk Pabrik	36
2.2.7	Jarak Pandang	37
2.2.8	Peletakan <i>Keyboard</i>	37
2.2.9	Ketinggian Meja Terhadap Tangan Pengguna	38
2.2.10	Posisi Duduk Pengguna Komputer	39
2.2.11	Kendala yang dialami Pengguna di Lapangan	41
2.3	Gagasan Awal Perancangan	42
2.4	<i>Summary</i>	43
BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN		45
3.1	Fenomena Aktivitas Penggunaan Komputer di Ruang Kerja dan Ruang Publik	45
3.2	Pembobotan Aspek Desain	45
3.3	Aspek Primer	50
3.3.1	Aspek Ergonomi	51
3.3.2	Aspek Lingkungan Kerja	53
3.3.3	Aspek Operasional	55
3.4	Aspek Sekunder	56
3.4.1	Aspek Rupa	56
3.4.2	Aspek Fungsi	58
3.4.3	Aspek Teknologi	60
3.4.4	Aspek Psikologi Pengguna	61
3.5	Aspek Tersier	63
3.5.1	Aspek Material	63
3.5.2	Aspek Keamanan	65
3.5.3	Aspek Fisiologi Pengguna	66
3.6	T.O.R. (<i>Term of Reference</i>)	68
3.3.1	Pertimbangan Desain (<i>Design Consideration</i>)	68
3.3.2	Batasan Desain (<i>Design Constrain</i>)	68
3.3.3	Deskripsi Desain (<i>Design Description</i>)	69
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		71
4.1	Konsep Perancangan	71
4.1.1	<i>Flow of Activity</i>	71
4.1.2	<i>Product Image</i>	72
4.1.3	<i>Product Competitor</i>	72
4.1.4	<i>Image Chart</i>	73
4.2	Proses Perancangan	73
4.2.1	Penentuan Material	73
4.2.2	Penentuan Bentuk	74
4.2.3	Penentuan Warna	74
4.2.4	Tabel Kedekatan Antar Komponen	74
4.2.5	Alternatif Konfigurasi <i>Blocking</i> 3D Komponen	75

4.2.6	Sketsa Awal	76
4.2.7	Pengembangan Sketsa Terpilih	77
4.2.8	Operasional Produk	80
4.2.9	<i>Breakdown</i> Komponen	81
4.2.10	<i>Final Design (3D)</i>	82
4.2.11	Proses Pembuatan Produk	82
4.3	Visualisasi Karya	85
4.3.1	Presentasi Karya	85
4.3.2	Detail Komponen	86
4.3.3	Operasional	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		92