

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Batasan Masalah	4
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.8 Manfaat Penelitian	5
1.9 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teoritis	10
2.2.1 Meja <i>Gaming</i>	10
2.2.2 Material Furnitur	29
2.2.3 <i>Finishing</i> Furnitur	36
2.2.4 Warna	40
2.2.5 Konsep Modern	42
2.2.6 Konsep Desain Ruang <i>Gaming</i>	43
2.2.7 Ergonomi	50

2.2.8	Antropometri	60
2.2.9	Workstation	68
2.2.10	User.....	68
2.2.11	<i>Streamer Game</i>	70
2.3	Landasan Empiris.....	85
2.3.1	Studi Lapangan	85
2.3.2	Flow Activity User	96
2.3.3	Problem Di Lapangan	97
2.4	Summary (Hipotesa)	97
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		99
3.1	Rancangan Penelitian	99
3.2	Metode Penggalan Data	101
3.3	Proses Perancangan.....	102
3.4	Metode Validasi	103
BAB IV PEMBAHASAN.....		104
4.1	Proses Perancangan.....	104
4.2.1	Positioning Product	104
4.2.2	Mind Mapping	105
4.2.3	Mood Board	106
4.2.4	User Board	106
4.2.5	5W+1H	107
4.2.6	SCAMPER	108
4.2.7	TOR (<i>Term Of Reference</i>)	109
4.2	Hasil Perancangan.....	110
4.2.1	Sketsa Alternatif	110
4.2.2	Sketsa Final	112
4.2.3	Gambar Teknik	113
4.2.4	<i>Detailing Meja</i>	114
4.2.5	Visualisasi Produk Pada Ruangan	114
4.2.6	Prototyping	116
4.3	Hasil Validasi	120
4.3.1	Validasi Oleh User	120

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
1. Kesimpulan	122
2. Saran	122
LAMPIRAN.....	123
DAFTAR PUSTAKA.....	144