

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Desain	8
2.1.1 Definisi Desain secara Khusus.....	9
2.1.2 Desain Produk.....	9
2.1.3 Ruang lingkup Desain Produk	10
2.1.4 Tujuan Desain Produk.....	11
2.2 Rotan.....	11
2.2.1 Karakteristik Rotan	12
2.2.2 Pengelolaan Rotan	14
2.2.3 Proses Pengelolaan Rotan Pasca Panen	15
2.2.4 Beberapa teknik finishing rotan	18
2.2.5 Jenis-jenis anyaman rotan	19
2.2.6 Identifikasi Rotan.....	23
2.3 Kursi Lantai	25

2.4	Kursi Game	29
2.4.1	Konsep Desain Kursi Game.....	29
2.5	Kriteria Kursi <i>Game</i>	30
2.6	Profil Target user	32
2.7	Psikologi Warna.....	32
2.8	Pengertian <i>Game</i>	37
2.8.1	Jenis <i>Platform game</i>	38
2.8.2	<i>Genre game</i>	39
2.8.3	<i>Genre</i> lainnya.....	44
2.9	Ergonomi	46
2.9.1	Definisi Ergonomi.....	47
2.9.2	Tujuan Ergonomi	49
2.9.3	Konsep Keseimbangan Dalam Ergonomi	50
2.9.4	Kemampuan Kerja	50
2.9.5	Tuntutan Tugas	51
2.9.6	Performansi	51
2.9.7	Kapasitas Kerja	52
2.9.8	Studi Ergonomi Duduk	56
2.10	Antropomeri.....	61
2.10.1	Variabel Antropometri	61
2.11	Umur Pengguna Gadget.....	62
2.11.1	Penggunaan Internet Menyerang Usia Produktif	64
2.12	Dampak buruk bermain <i>game</i>	64
2.12.1	Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	65
2.12.2	Dampak Buruk Bermain <i>Game</i>	67
2.12.3	Dampak Buruk Duduk Berlama-lama Akibat Bermain <i>game</i>	69
BAB III	70	
METODE PENELITIAN.....	70	
3.1	Metode Pendekatan.....	70
3.1.1	Metode penelitian (Subyek, Objek dan Lokasi Penelitian).....	71
3.1.2	Subjek Penelitian	73
3.1.3	Objek Penelitian.....	73
3.1.4	Tempat dan Waktu Penelitian	73
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data.....	74
3.1.6	Metode Wawancara	75

3.1.7	Metode Observasi	76
3.2	Hasil dari observasi (Deskriptif)	77
3.2.1	Lokasi Pengambilan ‘Sempel’ Penelitian	78
3.3	Studi Kursi <i>Gaming</i>	81
3.3.1	Perubahan Desain dan Inovasi Kursi <i>Gaming</i>	82
3.4	Studi Budaya dan Perubahan Gaya Kursi Rotan Dari Masa ke Masa .	83
3.5	Studi Ergonomi Duduk	86
BAB IV	91
PEMBAHASAN DAN ANALISA.....		91
4.1	Konsep 5W + 1H	98
4.2	Hasil Penelitian	91
4.2.1	Hasil wawancara	91
4.2.2	Hasil Observasi	96
4.3	Target Market	98
4.3.1	Data Pengguna	99
4.3.2	Gaya Hidup Pengguna	100
4.3.3	Aktifitas Pengguna.....	101
4.3.4	Pekerjaan Pengguna	102
4.3.5	Personal Pengguna	103
4.4	Konsep Desain	104
4.4.1	<i>Image Chart</i>	106
4.4.2	<i>Image Board</i>	107
4.4.3	<i>Key Word</i>	108
4.4.4	Key Visual	109
4.5	Alasan Perancangan	109
4.5.1	Hipotesa Desain	110
4.5.2	<i>Brainstroming</i>	110
4.5.3	<i>Final Desain</i>	113
4.5.4	3D Modeling	113
4.5.5	Tampak Orthogonal 3D	115
4.5.6	Dokumentasi Pembuatan Kursi.....	117
4.5.7	Final Produk.....	118
4.5.8	Diorama Pengaplikasian Kursi Lantai <i>Game</i> di ruangan.....	120
BAB V	122
KESIMPULAN DAN SARAN.....		122

5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran	123
	Daftar Pustaka.....	124
	Lampiran.....	127

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U