

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
<b>BAB II KAJIAN</b> .....	7
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Landasan Teoritis .....	10
<b>2.2.1 Meja <i>Gaming</i></b> .....	10
<b>2.2.2 Material Furnitur</b> .....	29
<b>2.2.3 <i>Finishing</i> Furnitur</b> .....	36
<b>2.2.4 Warna</b> .....	40
<b>2.2.5 Konsep Modern</b> .....	42
<b>2.2.6 Konsep Desain Ruang <i>Gaming</i></b> .....	43
<b>2.2.7 Ergonomi</b> .....	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	<b>Studi Lapangan</b> .....	85
2.3.2	<b>Flow Activity User</b> .....	96
2.3.3	<b>Problem Di Lapangan</b> .....	97
2.4	Summary (Hipotesa) .....	97
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>99</b>
3.1	<b>Rancangan Penelitian</b> .....	<b>99</b>
3.2	Metode Penggalan Data .....	101
3.3	Proses Perancangan.....	102
3.4	Metode Validasi .....	103
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>104</b>
4.1	Proses Perancangan.....	104
4.2.1	<b>Positioning Product</b> .....	104
4.2.2	<b>Mind Mapping</b> .....	105
4.2.3	<b>Mood Board</b> .....	106
4.2.4	<b>User Board</b> .....	106
4.2.5	<b>5W+1H</b> .....	107
4.2.6	<b>SCAMPER</b> .....	108
4.2.7	<b>TOR (<i>Term Of Reference</i>)</b> .....	109
4.2	Hasil Perancangan.....	110
4.2.1	<b>Sketsa Alternatif</b> .....	110
4.2.2	<b>Sketsa Final</b> .....	112
4.2.3	<b>Gambar Teknik</b> .....	113
4.2.4	<b><i>Detailing Meja</i></b> .....	114
4.2.5	<b>Visualisasi Produk Pada Ruangan</b> .....	114
4.2.6	<b>Prototyping</b> .....	116
4.3	Hasil Validasi .....	120
4.3.1	<b>Validasi Oleh User</b> .....	120

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