

**DESAIN *WORK STATION* UNTUK ATLET *ESPORT PC*
(*PERSONAL COMPUTER*)**

TUGAS AKHIR

INDRA MUHAMMAD

13116006



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI SAINS BANDUNG

BEKASI

AGUSTUS 2022

**DESAIN *WORK STATION* UNTUK ATLET *ESPORT PC*
(*PERSONAL COMPUTER*)**

TUGAS AKHIR

INDRA MUHAMMAD

13116006

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Desain
Pada Program Studi Desain Produk



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI SAINS BANDUNG

BEKASI


AGUSTUS 2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan
semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : INDRA MUHAMMAD

NIM : 13116006

Tanda Tangan : 

Tanggal : 17 September 2022

**DESAIN WORK STATION UNTUK ATLET ESPORT PC
(PERSONAL COMPUTER)**

TUGAS AKHIR

INDRA MUHAMMAD

13116006

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik
Pada Program Studi Desain Produk

Menyetujui,

Bekasi, 17 September 2022

Pembimbing



Drs. Iyus S Sanusi, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sains Bandung. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan secara moral dan material;
- 2) Bapak Iyus Susila S, Drs, M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberi arahan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
- 3) Teman-teman dari Desain Produk yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.
- 4) Tim Dominatus yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembang ilmu.

Bekasi, 10 September 2022

Indra Muhammad

**HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Teknologi Sains Bandung, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indra Muhammad

NIM : 13116006

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Teknik dan Desain

Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Teknologi Sains Bandung **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya saya yang berjudul

Desain Work Station untuk atlet Esport PC

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Teknologi Sains Bandung berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 5 September 2022

Yang menyatakan



(Indra Muhammad)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Manfaat Penelitian	15
1.5 Batasan Penelitian	15
1.6 Metodologi Penelitian	15
1.7 Kerangka Berfikir Penelitian.....	16
1.8 Tahapan Penelitian	17
1.9 Sistematika Penelitian	17
BAB II	18
2.1 Pengertian <i>Esport</i>	18
2.2 Pengertian <i>Workstation</i>	18
2.3 <i>Gaming House</i> Dalam Industri <i>Esport</i>	19
2.4 Regulasi Dari Setiap Pertandingan	1

2.5 Aktifitas Pekerjaan Atlet	23
BAB III.....	25
3.1 Lokasi Observasi Dan Pengumpulan Data Lapangan	25
3.2 Alur Kegiatan Tim	25
3.3 Standar Fasilitas Yang Diberikan Saat <i>Camping</i>	26
3.4 Kegiatan Berlatih Saat <i>Camping</i>	27
3.5 Perilaku Atlet Dalam Beraktifitas	28
3.6 Analisa Data Lapangan	31
3.7 Komparasi Produk.....	36
3.8 Data Material Produk Komparasi.....	37
3.9 Simpulan Awal Hasil Studi Lapangan	40
BAB IV	41
4.1 Usulan Solusi Desain	41
4.2 <i>TOR</i>	41
4.3 Studi Sketsa Final Desain	44
4.4 Studi Antropometri dan Ergonomi.....	45
4.5 <i>Moodboard</i>	47
4.6 Final Desain	47
4.7 Produk Pendamping	56
BAB V.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	57
5.3 Daftar Pustaka	58
5.4 Lampiran	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Dalam <i>Gaming House Online</i>	28
Tabel 3.2 Kegiatan Kompetisi <i>Offline</i>	29
Tabel 3.3 Fasilitas, <i>Equipment</i> dan <i>Gear</i> yang digunakan	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir	16
Gambar 2. 1 Bagan Kompetisi Minor	21
Gambar 2. 2 Bagan Kompetisi Major	22
Gambar 2. 3 Bagan Kompetisi Primer	23
Gambar 3. 1 <i>Standart Gaming Chair</i>	27
Gambar 3. 2 <i>Monitor AOC 24 inc 144hz</i>	27
Gambar 3. 3 <i>Adjustable Laptop Table</i>	36
Gambar 3. 4 <i>Gaming Desk</i>	37
Gambar 4.1 Studi Sketsa Penentuan Final Desain	44
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i>	47
Gambar 4. 3 Final desain modul <i>adjustable table</i>	48
Gambar 4. 4 Final Desain Modular	48
Gambar 4. 5 Final Desain Tas Koper	49
Gambar 4. 6 Gambar Tampak Modul	49
Gambar 4. 7 Gambar Tampak Modular	50
Gambar 4. 8 Gambar Tampak Tas Koper	50
Gambar 4. 9 Gambar Operasional Berkelompok	51
Gambar 4. 10 Gambar Operasional.....	51
Gambar 4. 11 Gambar Operasional Koper	52
Gambar 4. 12 Gambar <i>Exploded View</i> Koper	52
Gambar 4. 13 <i>Exploded View</i> Modul	53
Gambar 4. 14 Modul polos	53
Gambar 4. 15 Gambar Detail <i>Clip Lock</i>	54
Gambar 4. 16 Gambar Detail dan <i>Ghost View Zipper Lock</i> Vertikal	54

Gambar 4. 17 Gambar Detail dan <i>Ghost View Zipper Lock</i> Horizontal	55
Gambar 4. 18 Gambar Detail Produk dimasukkan dalam Koper.....	55
Gambar 4. 19 Detail Meja Alas ditempatkan dalam penyimpanan	56