

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jumlah Kejahatan yang Dilaporkan Menurut Polda, Tahun 2013	19
Gambar 2.2. Angka Kejahatan Terhadap Hak Milik / Barang dari Kepolisian Daerah Tahun 2011	20
Gambar 2.3. Penggunaan Barang Berharga di Ruang Publik (Alun-alun Kota Bandung)	23
Gambar 2.4. Penggunaan Barang Berharga di Ruang Publik (Pedestrian Jalan Braga)	24
Gambar 2.5. Penggunaan Barang Berharga di Ruang Publik (Taman Balaikota Bandung)	26
Gambar 2.6. Penggunaan Barang Berharga di Ruang Publik (Teras Cikapundung)	27
Gambar 2.7. Cara Penggunaan Tas di Ruang Publik (Bandung Indah Plaza)..	28
Gambar 2.8. Peletakkan Handphone di Ruang Publik (Foodcourt BIP dan Ciwalk)	28
Gambar 2.9. Grafik Frekuensi Penggunaan Handphone di Ruang Publik.....	33
Gambar 2.10. Grafik Posisi Menyimpan Handphone saat berada di Ruang Publik	34
Gambar 2.11. Grafik Frekuensi Menyimpan Handphone di Ruang Publik.....	35
Gambar 2.12. Grafik Alasan Penggunaan Handphone di Ruang Publik	36
Gambar 2.13. Grafik Pengalaman Pengguna Kehilangan Handphone di Ruang Publik.....	37
Gambar 3.1. Ilustrasi Simulasi Sistem Kerja.....	53
Gambar 4.1. Rangkaian Sistem yang Diterapkan pada Produk	66
Gambar 4.2. Cara Kerja Sistem Pada Produk	68
Gambar 4.3. Mind Mapping	70
Gambar 4.4. Mood Board	71
Gambar 4.5. Visual Chart	72
Gambar 4.6. Product Competitor	73
Gambar 4.7. <i>Flow of Activity</i>	74
Gambar 4.8. Tabel Kebutuhan Desain.....	75
Gambar 4.9. <i>Blocking System</i> pada Produk Pergelangan Tangan.....	77
Gambar 4.10. <i>Blocking System</i> pada Produk <i>Handphone</i>	78

Gambar 4.11. Tabel Kedekatan Komponen Produk pada Pergelangan Tangan	78
Gambar 4.12. Tabel Kedekatan Komponen Produk pada Handphone	79
Gambar 4.13. Alternatif Sketsa 1 Produk Pada Pergelangan Tangan.....	80
Gambar 4.14. Alternatif Sketsa 2 Produk Pada Pergelangan Tangan.....	80
Gambar 4.15. Alternatif Sketsa 3 Produk Pada Pergelangan Tangan.....	81
Gambar 4.16. Alternatif Sketsa Produk Pada <i>Handphone</i>	82
Gambar 4.17. Sketsa Akhir Produk Pada Pergelangan Tangan.....	82
Gambar 4.18. Sketsa Akhir Produk Pada Handphone	83
Gambar 4.19. Pencetakan Model Menggunakan Mesin 3D <i>Printing</i>	84
Gambar 4.20. Hasil Model dari Mesin 3D <i>Printing</i>	84
Gambar 4.21. Proses Menghaluskan Model dengan di Amplas	85
Gambar 4.22. Proses Menutupi Bagian yang Tidak Rata dengan Dempul.....	85
Gambar 4.23. Model Setelah Diberi Dempul	86
Gambar 4.24. Menghaluskan Produk yang Sudah di Dempul.....	86
Gambar 4.25. Proses Mengecat Produk dengan Warna Dasar	87
Gambar 4.26. Hasil Produk Setelah diberi Cat Dasar.....	87
Gambar 4.27. Proses <i>Finishing</i> Produk	88
Gambar 4.28. Hasil Semua <i>Part</i> Setelah di <i>Finishing</i>	88
Gambar 4.29. Proses Memasang Tali Silikon Pada Produk	89
Gambar 4.30. Proses Memasang Produk pada <i>Hardcase</i>	89
Gambar 4.31. Hasil Akhir Produk	90
Gambar 4.32. <i>Final Design</i> Produk pada Pergelangan Tangan.....	90
Gambar 4.33. <i>Final Design</i> Produk yang Dipasang pada <i>Handphone</i>	91
Gambar 4.34. <i>Product Detail Case</i> pada Bagian Tangan.....	92
Gambar 4.35. <i>Product Detail</i> pada Bagian <i>Hardcase</i>	92
Gambar 4.36. <i>Wire Design</i> Produk pada Pergelangan Tangan.....	93
Gambar 4.37. <i>Wire Design</i> Produk yang Dipasang pada <i>Handphoe</i>	93