

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Pertanyaan Penelitian.....	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Batasan Masalah	3
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan	4
1.9. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Kajian Teoretis.....	10
2.2.1. Panel Akustik	11
2.2.2 Material	14
2.2.3 Streamer	22
2.2.2. Rangkuman Kajian Teoretis.....	28
2.3. Kajian Empiris	29
2.3.1. Mengamati kegiatan <i>streamer live shopping</i>	29
2.3.2. Pendapat para <i>streamer</i> Indonesia terhadap <i>live streaming</i>	32
2.3.3. Rangkuman Kajian Empiris	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1. Rancangan Penelitian.....	38
3.2. Metode Penelitian	39
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.3.1 Data Primer	41
3.3.2 Data Sekunder	41
3.4. Proses Pengumpulan Data.....	42
3.5. Teknik Analisis Data.....	43
3.6. Metode Perancangan.....	44
3.7. Proses Perancangan.....	46
3.8. Instrumen Validasi Perancangan.....	47
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	48
4.1. Analisis Komparasi Produk Sejenis.....	48
4.2. Konsep Umum	50
4.3. Konsep Perancangan.....	50
4.3.1. <i>Mind Mapping</i>	51
4.3.2. <i>Product Positioning/Image Chart</i>	52
4.3.3. <i>Mood Board</i>	54
4.3.4. <i>User Image</i>	55
4.3.5 <i>Flow Activity/Alur Kerja Produk</i>	56
4.4. Sketsa Produk.....	58
4.4.1. Sketsa Makro.....	58
4.4.2. Sketsa Mikro	61
4.4.3. <i>Final Design</i>	62
4.5. Gambar Teknik	63
4.6. Konsep Produk.....	66
4.6.1 Nama Produk.....	66
4.6.2 Deskripsi Produk.....	66
4.6.3 Filosofi Desain	66
4.7. Proses Produksi	67
4.7.1 Panel Akustik Absorber	67
4.7.2 Kerangka	69
4.7. Foto Produk.....	71
4.8. Validasi Produk.....	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	86