

ABSTRAK

Perkembangan jaman saat ini dapat diindikasikan dengan kemajuan teknologi. Teknologi dapat mempermudah manusia untuk mengerjakan sesuatu. Selain itu, ada pula teknologi yang diciptakan untuk menghibur manusia, yaitu *game*. Saat ini sudah terdapat begitu banyak jenis *console* (*game player*) seperti: Nintendo, Sega Mega Drive, Super Nintendo, Sega Dreamcast, Nintendo 64, Play Station, Play Station 2, XBOX, dan sebagainya) yang dapat dipilih bagi para penggemar *game*, terutama yang menggunakan kaset berupa CD (*Compact Disc*). Pada umumnya, para penggemar *game* meletakkan *console* di lantai di depan televisi atau di atas meja. Jika hanya diletakkan di lantai atau meja, dapat membuat *console* terinjak atau bahkan jatuh, serta membuat kabel *stick* tidak rapi dan CD berserakan, sehingga dapat mengganggu orang lain dan membuat *console* cepat rusak.

Tugas Akhir ini dibuat untuk merancang dan membuat produk yang dapat digunakan untuk menyimpan *console* dengan aman, praktis, dan mudah digunakan, sehingga dapat mengurangi tingkat kerusakan *console* dan meningkatkan kebersihan dan kerapian *console*.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para responden yang gemar bermain *console* dengan harapan untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk merancang dan membuat tempat mesin *game*/tempat *console* yang sesuai dengan harapan konsumen. Data tersebut diolah melalui konsep Perancangan dan Pengembangan Produk, Ergonomi, dan *Anthropometri*. Secara garis besar setelah data diolah melalui *Concept Generation*, *Concept Screening* dan *Concept Scoring* diperoleh gambaran dan konsep mengenai tempat untuk menyimpan *game* dan fasilitasnya yaitu *box console*. *Box console* adalah tempat *console* yang dapat digunakan multifungsi untuk menyimpan Play Station atau Play Station 2 dengan kapasitas untuk menyimpan CD sebanyak 21-30 CD dan bentuknya menyerupai *dos/box*. *Box console* ini didesain sedemikian rupa sesuai dengan konsep Ergonomi dan *Anthropometri*.

Box console setelah dirancang dan dibuat, dilakukan *concept testing* untuk mengetahui apakah faktor dari kriteria yang diinginkan konsumen sudah terpenuhi atau belum. Dari hasil *concept testing* didapatkan bahwa *box console* sudah sesuai dengan keinginan konsumen, fungsi-fungsi yang ada pada *box console* juga sudah sesuai dengan keinginan konsumen. Kemudian dilakukan *benchmarking* terhadap produk-produk lain yang sejenis sehingga didapatkan kelebihan-kelebihan *box console* dibandingkan dengan produk-produk lain tersebut, diantaranya adalah: kuat, tidak mudah rusak, misalnya diinjak oleh satu orang dewasa, produk tetap utuh/tidak rusak, terdapat 2 buah kipas angin sehingga *console* tidak cepat panas saat digunakan untuk bermain, *box console* dapat digunakan untuk menyimpan *console* saat tidak digunakan dan dapat juga untuk melindungi *console* saat digunakan untuk bermain sehingga *console*, *stick* dan CD-CDnya aman, praktis, bersih, rapi, menarik dan estetik.