



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian/Perancangan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Desain	5
2.2. Prototipe	5
2.3. <i>Gait Cycle</i>	6
2.4. Fase Dalam <i>Gait Cycle</i>	7
2.4.1. <i>Initial Contact</i>	8
2.4.2. <i>Loading Response</i>	8
2.4.3. <i>Mid Stance</i>	9
2.4.4. <i>Terminal Stance</i>	9



2.4.5.	<i>Pre Swing</i>	10
2.4.6.	<i>Initial Swing</i>	10
2.4.7.	<i>Mid Swing</i>	11
2.4.8.	<i>Terminal Swing</i>	11
2.5.	Pembebanan Dalam <i>Gait Cycle</i>	12
2.6.	<i>Antropometri</i>	13
2.6.1.	Anatomi Sendi Lutut	14
2.6.2.	<i>Morphometri</i> Tulang Dalam Sendi Lutut	15
2.7.	Sendi Lutut Tiruan	16
2.7.1.	<i>Unicompartamental</i> dan <i>Tricompartmental TKP</i>	18
2.7.2.	<i>PCL Retained</i> dan <i>PCL Removed TKP</i>	19
2.7.3.	<i>Fixed Bearing</i> dan <i>Mobile Bearing TKP</i>	22
2.7.4.	<i>Cemented</i> dan <i>Cementless TKP</i>	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Obyek Perancangan	24
3.2.	Bahan	24
3.3.	Alat	24
3.4.	Langkah Perancangan	24
3.4.1.	Studi Pendahuluan	24
3.4.2.	<i>CT Scan</i> Sampel Tulang Indonesia	24
3.4.3.	<i>Antropometri</i> Tulang	24
3.4.4.	Parameter Konsep Desain	25
3.4.5.	Perancangan Konsep Desain	25
3.4.6.	Prototipe Virtual	25
3.4.7.	Simulasi Desain dan Manufaktur	25
3.4.8.	Biaya Manufaktur	25

BAB IV PROSES PERANCANGAN DAN ANALISIS MANUFAKTUR

4.1.	<i>Antropometri</i> Tulang	27
4.2.	Parameter Konsep Desain	28
4.2.1.	Penyaringan Konsep	29



4.2.2.	Penilaian Konsep	29
4.2.3.	<i>PCL Retained</i>	30
4.2.4.	Model Sambungan dan <i>Mobile Bearing UHMWPE</i>	31
4.2.5.	<i>Cemented Prosthese</i>	33
4.2.6.	Pemilihan Material.....	34
4.3.	Perancangan Desain	35
4.3.1.	Perancangan Komponen <i>Femoral</i>	35
4.3.2.	Perancangan Komponen <i>Tibial</i>	37
4.4.	Prototipe Virtual	38
4.5.	Simulasi <i>Gait Analysis</i> dan <i>Knee Flexion</i>	39
4.6.	Perhitungan Biaya Manufaktur.....	41
4.6.1.	Perhitungan Biaya Komponen.....	42
4.6.2.	Perhitungan Biaya Perakitan.....	46
4.6.3.	Perhitungan Biaya <i>Overhead</i>	46
4.6.4.	Perhitungan Total Biaya Manufaktur	46
BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan	47
5.2.	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		51