



**ANTHROMOTION**

**PANDUAN PENGGUNA**

**Anthromotion Mouse**

**Anthromotion**

**JUNI 2023**

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
1.0 IKHTISAR	1
1.1 Subjek Utama	1
1.2 Persyaratan Minimum Aparatus	1
1.3 Perangkat Lunak Anthromation Mouse	1
2.0 INSTALASI	2
2.1 Pemasangan (Instalasi) Driver UART Silicon Labs atau QinHeng Electronics	2
2.1.1 Pemasangan pada Windows	2
2.1.2 Pemasangan pada Linux	2
2.1.3 Pemasangan pada MacOS	2
2.2 Pengunduhan dan Pemasangan Perangkat Lunak Anthromation Mouse	3
2.3 Perancangan Alat	3
2.3.1 Konfigurasi Aparatus Kaki atau <i>Foot Switch</i> (Foot Module)	3
2.3.2 Pemasangan Aparatus Lengan (Arm Module)	4
2.3.3 Pengisian Ulang Baterai Aparatus Lengan	6
2.4 Kalibrasi Sistem Perangkat Lunak Anthromation	6
2.4.1 Pemetaan Penekanan Footswitch untuk Fungsi Khusus	7
2.4.2 Menengahkan Cursor pada Layar Monitor	8
2.4.3 Penyesuaian Sensitivitas	8
2.4.4 Penyesuaian Arah Gerak	9
3.0 PANDUAN MEMULAI	10
3.1 Perangkat Lunak Anthromation Mouse - Mampu BBS	10
3.2 Menghubungkan Alat dengan Komputer	11

## **1.0 IKHTISAR**

### **1.1 Subjek Utama**

Anthromotion adalah peranti pengganti tetikus/mouse menggunakan inersia. Subjek utama pada panduan pengguna ini adalah pengguna yang tidak dapat memegang mouse di meja. Memerlukan latihan untuk membiasakan penggunaan peranti (perangkat) ini. Petunjuk penggunaan ada pada dokumen ini.

### **1.2 Persyaratan Minimum Aparatus**

- Windows<sup>®</sup> 7, Windows<sup>®</sup> 8, Windows<sup>®</sup> 8.1, Windows<sup>®</sup> 10, dan versi setelahnya, dengan basis sistem 32-bit maupun 64-bit.
- Prosesor CPU Core i3 generasi 2 dan setelahnya.

### **1.3 Perangkat Lunak Anthromotion Mouse**

Merupakan perangkat lunak pendukung kinerja Anthromotion Mouse.

## 2.0 INSTALASI

### 2.1 Pemasangan (Instalasi) Driver UART Silicon Labs atau QinHeng Electronics

Memastikan *driver* komunikasi sudah tersedia pada mesin atau sistem operasi yang ingin digunakan. Apabila perangkat dikenal sebagai “CP210x UART Bridge” pada Device Manager untuk Sistem Operasi Windows dapat mengunduh *driver* dari alamat Silicon Labs (Silabs) <https://www.silabs.com/developers/usb-to-uart-bridge-vcp-drivers?tab=downloads>. Apabila perangkat dikenali sebagai “USB-Enhanced-SERIAL CH9102” juga dapat dilihat melalui Device Manager dapat mengunduh *driver* dari alamat QinHeng Electronics <https://www.wch.cn/search?q=CH9102&t=downloads>.

#### 2.1.1 Pemasangan pada Windows

Untuk Windows memastikan *driver* sudah terpasang dapat dilihat melalui Device Manager.

Jika belum, unduh dari tautan Silicon Labs (SiLabs) di atas dan pilih *driver* yang bernama.

#### CP210x Universal Windows Driver

Apabila muncul nama lain seperti “USB-Enhanced-SERIAL CH9102”, mengindikasikan FTDI berasal dari pabrik lain, selain SiLabs yaitu QinHeng Electronics.

#### CP210x Driver?

Selanjutnya buka Device Manager.

#### 2.1.2 Pemasangan pada Linux

Saat ini belum ada dukungan untuk Linux.

#### 2.1.3 Pemasangan pada MacOS

Saat ini belum ada dukungan untuk MacOS

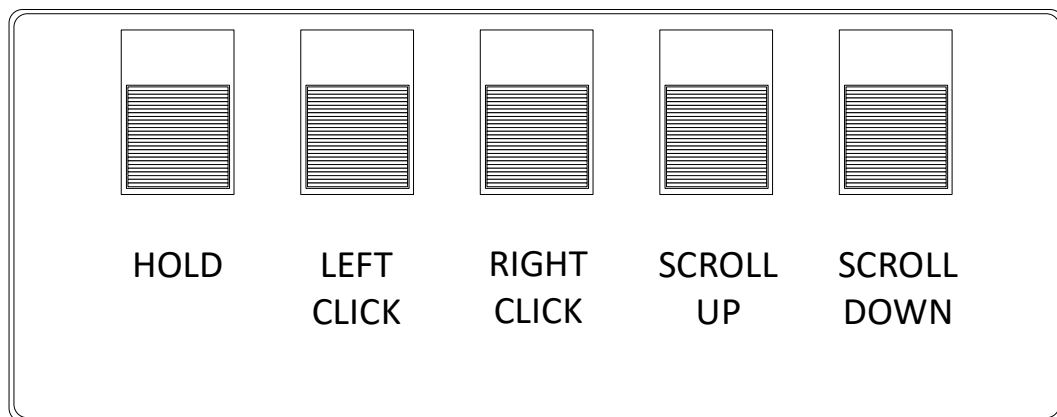
## 2.2 Pengunduhan dan Pemasangan Perangkat Lunak Anthromation Mouse

Berikut adalah petunjuk pengunduhan perangkat lunak Anthromation Mouse dengan melalui situs resmi kami. Pada bagian tabulasi Unduh.

## 2.3 Perancangan Alat

### 2.3.1 Konfigurasi Aparatus Kaki atau *Foot Switch* (Foot Module)


Berikut adalah konfigurasi *footswitch* untuk mengatur dan mengoperasikan klik pada kursor di layar (monitor). Berurutan terdiri atas footswitch dari kiri ke kanan: HOLD, LEFT CLICK, RIGHT CLICK, SCROLL UP, dan SCROLL DOWN.







**Gambar 1** Konfigurasi berurutan *footswitch*

Port USB perangkat terhubung dengan PC atau aparatus dengan kabel USB2.0 Type A Male ke Type A Male. Tabel 1 menunjukkan fungsi tiap footswitch.






**Tabel 1.** Fungsi setiap Footswitch

Tombol Kunci	Aksi
 HOLD	Fungsi sama dengan LEFT CLICK tetapi kontrol penuh pada pengguna saat menekan dan mengangkat.

Tombol Kunci	Aksi
 LEFT CLICK	Berfungsi pengganti klik kiri pada tetikus ( <i>mouse</i> ).
 RIGHT CLICK	Berfungsi pengganti klik kanan pada tetikus ( <i>mouse</i> ).
 SCROLL UP	Menggulir ke atas sebuah konten pada layar. Berfungsi sama dengan <i>Page Up</i> dan <i>Mouse Wheel</i> ke arah atas.
 SCROLL DOWN	Menggulir ke bawah sebuah konten pada layer. Berfungsi sama dengan <i>Page Down</i> dan <i>Mouse Wheel</i> ke arah bawah.

Setiap footswitch terhubung ke alasnya dengan perekat Velcro. Konfigurasi kotak slot atau *socket*, dengan peranti kaki, dan selanjutnya ke PC atau komputer pengguna seperti pada Tabel 2.

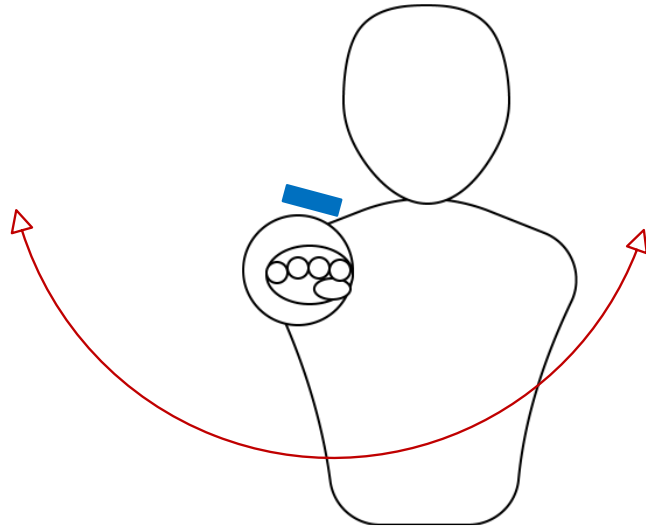
**Tabel 2.** Sambungan footswitch dan kode box pada Foot module.

Peranti <i>footswitch</i> kaki	Tanda Label Kotak Slot
 HOLD	⇒ A
 LEFT CLICK	⇒ B
 RIGHT CLICK	⇒ C
 SCROLL UP	⇒ D
 SCROLL DOWN	⇒ E

### 2.3.2 Pemasangan Aparatus Lengan (Arm Module)

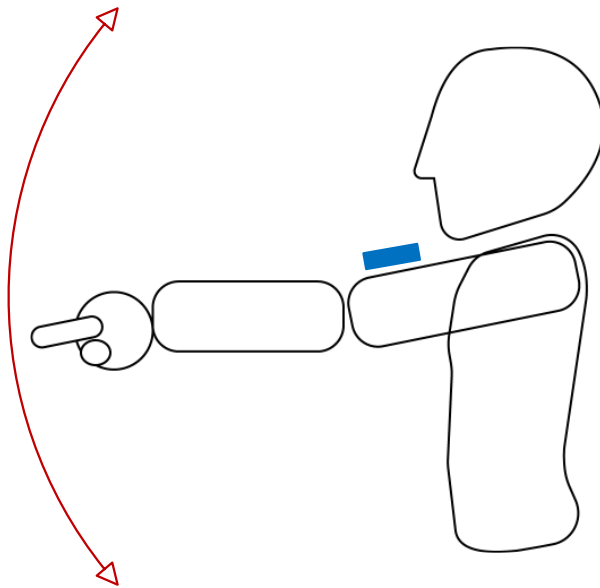
Berikut adalah pemasangan aparatus lengan.

1. *Strap* atau sabuk yang akan mengikat *device box* dengan lengan.
2. *Device box* atau kotak alat yang berisi sensor inersia yang bertujuan untuk menggerakkan kursor.
3. Mencoba menggerakkan kursor secara horizontal dengan cara memutar lengan, dapat melihat ilustrasi di bawah. Tanda kotak biru adalah aparatus lengan, tanda panah 2 arah adalah kedua arah putaran lengan.



**Gambar 2** Cara menggerakkan kursor secara horisontal

4. Mencoba menggerakkan kursor secara vertikal dengan cara menaik turunkan lengan, seperti pada ilustrasi di bawah ini.



**Gambar 3** Cara menggerakkan kursor secara vertikal

5. Pemasangan alat seperti kotak biru pada gambar di atas hanya sebagai ilustrasi saja sehingga pemasangan juga dapat diposisikan pada bagian dalam, luar, maupun bawah lengan atas.
6. Penyesuaian pengguna tangan kiri maupun tangan kanan juga peletakan alat di atas, dalam, luar maupun bawah lengan atas dapat membalikan

arah, apabila dirasakan saat mengarahkan kursor terbalik dari yang diinginkan, dengan cara mengaktifkan/mematikan mode **InvertX** maupun **InvertY** lebih jelasnya pada tahap **2.4.3 Penyesuaian Sensitivitas**.

7. Penyesuaian alat dan latihan dapat berlangsung 2-5 hari atau lebih.

### 2.3.3 Pengisian Ulang Baterai Aparatus Lengan

Baterai berupa baterai Lithium dapat diisi ulang. Tahapan pengisiannya adalah sebagai Berikut

1. Masukkan USB dari *adapter* ke *port* USB aparatus lengan.
2. Masukkan penghubung daya dari *adapter* ke sumber listrik.
3. Tunggu sampai lampu hijau menyala. Terindikasi sudah terdapat daya yang masuk ke aparatus lengan dan sedang mengisi.
4. Tunggu sampai lampu hijau mati berarti daya sudah terisi penuh,  $\pm 30$  menit.
5. Daya tahan daya aparatus lengan kira-kira  $\pm 7$  jam penggunaan.

## 2.4 Kalibrasi Sistem Perangkat Lunak Anthromation

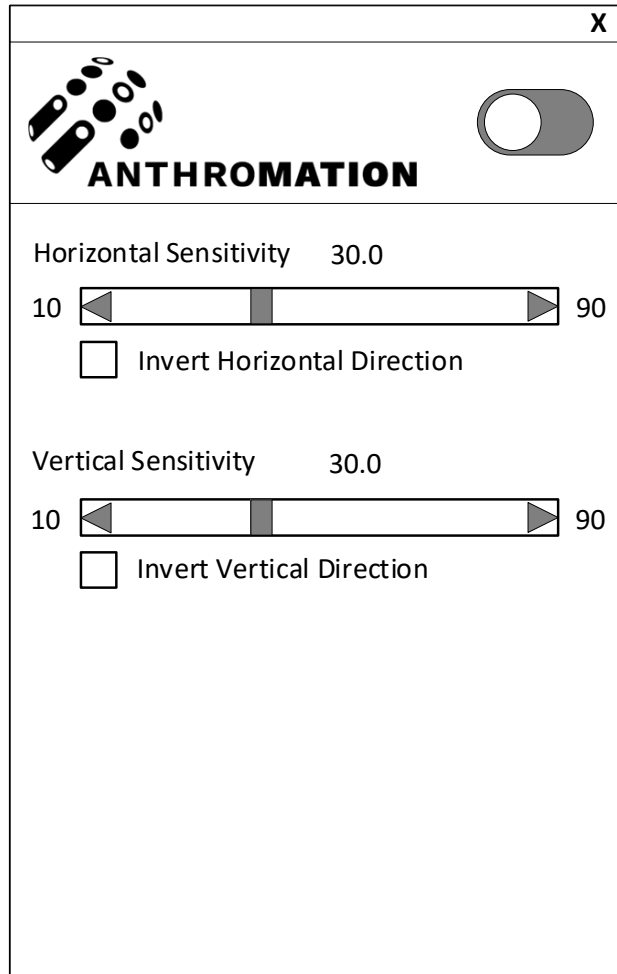
Klik icon seperti pada Gambar 4 di kelompok hidden icon (icon tersembunyi) pada layar Windows ujung kiri bawah.



**Gambar 4** Ikon untuk menampilkan setting kursor

Setting/pengaturan kursor akan tampil setelah Ikon Gambar 4 di klik. Kalibrasi dapat melalui file *config.ini* maupun antarmuka yang disediakan oleh perangkat lunak.







**Gambar 5** Setting/pengaturan kursor





Berkas ‘config.ini’ sudah ada pada folder penginstalan umumnya pada “C://Program Files/Anthromation/Anthromation Mouse/config.ini”.

#### 2.4.1 Pemetaan Penekanan Footswitch untuk Fungsi Khusus



Untuk fungsi khusus dipetakan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Pemetaan fungsi khusus



Kombinasi	Aksi
 LEFT CLICK +  RIGHT CLICK	Memunculkan dan mematikan <i>on-screen keyboard</i> (Papan ketik virtual)

Kombinasi	Aksi
 SCROLL UP +  RIGHT CLICK	Mematikan aplikasi
 SCROLL DOWN +  SCROLL UP	Menengahkan kursor pada layar/kalibrasi kursor oleh <i>user</i> .

### 2.4.2 Menengahkan Kursor pada Layar Monitor

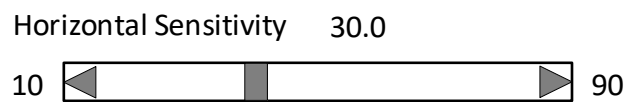
Menengahkan kursor di layar dengan mengeklik kombinasi footswitch  SCROLL DOWN +  SCROLL UP.

Pengembalian posisi kursor pada tengah layar bertujuan untuk kalibrasi awal saat mouse digunakan. Nilai akan tersimpan di komputer selama program tidak dihapus/*uninstall*. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Posisikan lengan senyaman mungkin sebagai titik tengah kursor.
2. Tekan gabungan kombinasi footswitch  SCROLL DOWN +  SCROLL UP.

### 2.4.3 Penyesuaian Sensitivitas

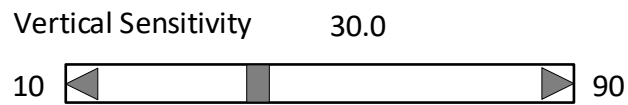
Penyesuaian sensitivitas dapat mengatur kecepatan kursor Anthromotion Mouse. Terdapat 2 variabel, yaitu **Horizontal Sensitivity** dan **Vertical Sensitivity**. **Horizontal Sensitivity** merupakan pengaturan sensitivitas kursor secara mendatar. Pengaturan pada ditandai pada label **Horizontal Sensitivity**. Gambar 6 menunjukkan angka 30.0 merupakan indikator besaran nilai **Horizontal Sensitivity** sebagai contoh. Angka 10 dan 90 adalah angka minimum dan maksimum nilai masukan.



**Gambar 6.** Setting horizontal: sensitivitas kursor mouse

**Vertical Sensitivity** merupakan pengaturan sensitivitas kursor secara tegak lurus. Pengaturan pada ditandai pada label **Vertical Sensitivity**. Pada gambar

berikut angka 30.0 merupakan indikator besaran nilai **Vertical Sensitivity** saat ini. Angka 10 dan 90 adalah angka minimum dan maksimum nilai masukan.



**Gambar 7.** Setting vertikal: sensitivitas kursor mouse

#### 2.4.4 Penyesuaian Arah Gerak

Pengaturan sumbu horizontal kursor dapat dipetakan terbalik dengan mencentang kolom Invert Horizontal Direction pada tampilan. Sedangkan pengaturan sumbu vertikal kursor dapat dipetakan terbalik dengan mencentang kolom Invert Vertical Direction.

- Invert Horizontal Direction
- Invert Vertical Direction

**Gambar 8.** Setting invert: jika aktif tangan kiri atau kanan yang dikehendaki

### 3.0 PANDUAN MEMULAI

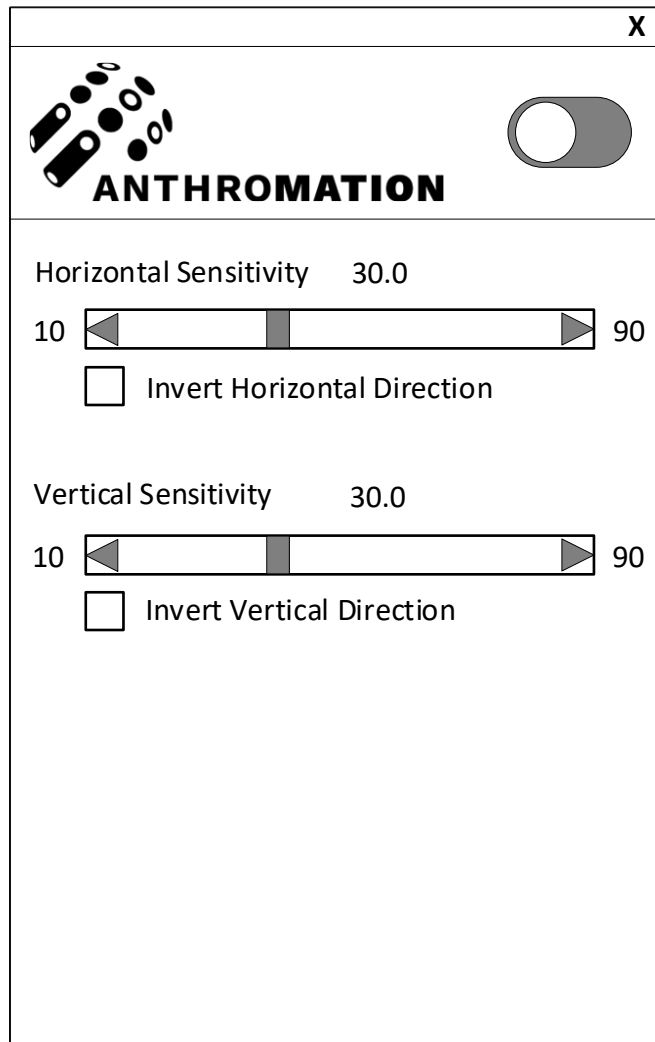
#### 3.1 Perangkat Lunak Anthromotion Mouse - Mampu BBS

Cara kerja dan penggunaan aplikasi Anthromotion Mouse adalah sebagai berikut.

1. Jika aplikasi Anthromotion Mouse dijalankan akan muncul ikon pada daftar ikon tersembunyi pada taskbar.





2. Tampilan jendela pengaturan ada pada gambar berikut.



Gambar 4 Tampilan jendela pengaturan Anthromotion

3. Tanda silang **X** pada pojok kanan atas akan menutup jendela pengaturan tetapi tidak akan menutup aplikasi.
4. Tombol ‘*Start/Stop*’ untuk memulai koneksi dengan perangkat. Jika sakelar seperti gambar di bawah ini, ada pada posisi kanan dan berwarna biru berarti peranti Anthromation Mouse masih aktif jika pada posisi kiri dan berwarna abu-abu berarti sedang tidak aktif.



5. Untuk keluar dari aplikasi klik kanan ikon pada daftar ikon tersembunyi pada taskbar (seperti pada nomor 1), lalu klik **Quit**; atau dengan kunci pintas sebagaimana dijelaskan pada subbab “Pemetaan ” yaitu dengan menekan  SCROLL UP +  RIGHT CLICK secara bersamaan.

### 3.2 Menghubungkan Alat dengan Komputer

Berikut adalah cara-cara atau tahapan-tahapan beserta keterangan saat pengguna menjalankan alat dan perangkat lunak Anthromation Mouse.

Sehingga secara keseluruhan tahapan yang dilakukan antara lain.

1. Memastikan koneksi komputer dan peranti Athromation Mouse Terhubung dan dikenali.
2. Memastikan peranti aparatus lengan terpasang baterai dan dapat menyala.
3. Menjalankan aplikasi pendukung peranti Anthromation Mouse.
4. Memasang peranti aparatus lengan pada lengan atas subjek.
5. Menghidupkan peranti aparatus lengan.
6. Tunggu sejenak, sampai kursor pada layar responsif dengan pergerakan lengan yang terpasang peranti aparatus.