

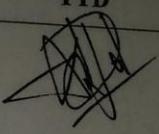
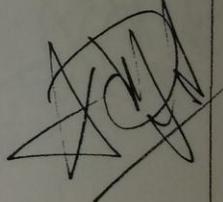
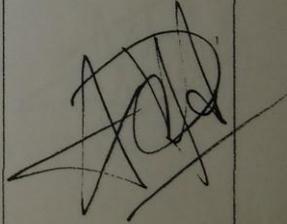
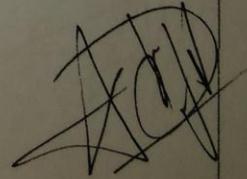
GLOSARIUM

ISTILAH	ARTI
3D Rendering	Hasil dari program 3D studio max, dapat berupa gambar atau video.
Cafe	Tempat minum yang pengunjungnya dapat memesan minuman, dan makanan kecil.
Desainer	Orang yang membuat rancangan.
Display	Suatu cara penataan produk, terutama produk barang yang diterapkan dengan tujuan untuk menarik minat konsumen.
Dowel	Material penghubung sebagai sarana penyambung / penguat konstruksi (biasanya dengan lubang)
Fitness	Tempat untuk meningkatkan kebugaran fisik dan memaksimalkan kekuatan otot tubuh.
Glass box	Merancang berdasarkan analisis dan sintesis yang dapat ditelusuri prosesnya.
Handmade	Buatan tangan tanpa / minim dalam penggunaan mesin.
Home theater	Ruang hiburan di dalam rumah yang mendekati nuansa hiburan di bioskop.
Indoor	Produk mebel yang penempatannya di dalam ruangan.
Jok	Tempat duduk yang berlapis kasur (karet busa, pegas, dan sebagainya).
Knockdown	Konstruksi yang dapat dibongkar pasang.
Lobi	Ruang teras dekat pintu masuk (perkantoran, hotel, bioskop, dan sebagainya) yang dilengkapi dengan perangkat meja kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu.
Log / kayu log	Kayu yang masih utuh berbentuk gelondong bulat (potongan setelah ditebang), sebelum dilakukan pembelahan kayu.
Mal / pola	Gambar / garis yang digunakan sebagai contoh untuk diikuti alurnya.
Multifungsi	Mempunyai berbagai (tugas / fungsi).
Oscar (kulit sintesis)	Bahan kulit buatan (sintesis) pelapis jok / upholsetry.
Packing	Proses membungkus / mengemas produk yang telah jadi dan selanjutnya siap untuk dikirim kepada pemesan.
Paku tembak / nail gun	Alat untuk menembakkan isian paku dengan bantuan alat kompresor.
Perspektif	Cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).

Point of interest	Titik pandang utama (bagian paling menarik) pada suatu ruang.
Proyeksi	Gambar suatu benda yang dibuat rata (mendatar) atau berupa garis pada bidang datar.
Record	Catatan berupa rekaman suara.
Showroom	Tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, mebel, dan lain – lain.
Spray gun	Alat bantu pengganti kuas untuk mengaplikasikan bahan finishing dengan cara spray / penyemprotan
Staples tembak / stapler gun	Alat untuk menembakkan isian staper dengan bantuan alat kompresor.
Supplier	Seseorang / perusahaan yang secara terus menerus menjual barang kepada perusahaan lain untuk mendukung kegiatan usahanya.
Tenon dan mortise	Jenis konstruksi pen dan lubang pada kayu.
Top coat	Aplikasi pelapisan akhir pada proses finishing.
Upholsetry	Bahan yang melapisi sofa, bisa berupa kain, kulit (asli atau sintesis), yang menempel secara permanen menutupi bahan bantalan.
Water base	Teknik finishing dengan bahan pengencer air yang ramah terhadap lingkungan.
Webbing	Sistem pegas dari karet yang dianyam bersilangan.
Website	Suatu halaman web yang saling berhubungan, berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.
Wood panneling	Jenis produk yang menggunakan bahan baku kayu olahan (MDF, multipleks, dan lain – lain).

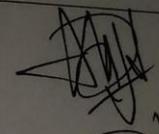
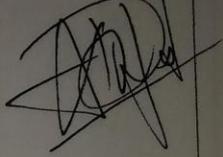
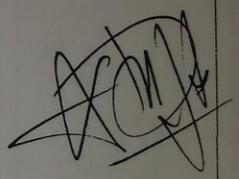
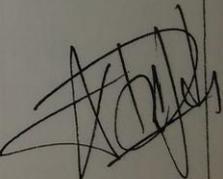
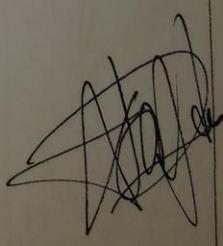
LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulil Albab
 NIM : 131260000193
 Judul TA : Barbel Sebagai Ide Perancangan Sofa

NO	TANGGAL	MATERI	TTD
1.	12 - 9 - 2017	Proposal	
2.	22 - 9 - 2017	BAB j Latar belakang Tujuan Rumusan masalah	
3.	28 - 9 - 2017	BAB j Latar belakang	
4.	12 - 10 - 2017	BAB ii Tinjauan teori Kerangka pikir	
	23 - 10 - 2017	BAB ii Tinjauan teori	

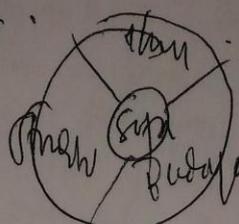
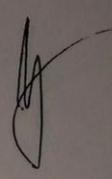
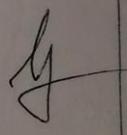
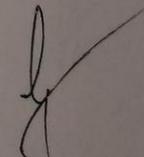
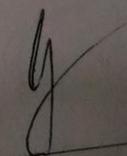
LEMBAR KONSULTASI

: Ulil Albab
 : 131260000193
 : Barbel Sebagai Ide Perancangan Sofa

NO	TANGGAL	MATERI	TTD
6	15 - 11 - 2017	BAB <u>iii</u> Desain penelitian Folws penelitian	
7	5 - 12 - 2017	BAB <u>iii</u> Teknik pengumpulan data	
8	24 - 1 - 2018	BAB <u>IV</u> Konsep desain	
9	20 - 2 - 2018	BAB <u>v</u> Urutan proses produksi perlu diteliti	
10	10 - 3 - 2018	BAB <u>vi</u> Penutup Daftar pustaka.	

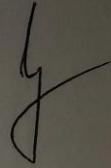
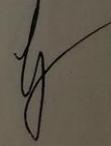
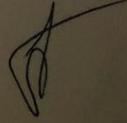
LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulil Albab
 NIM : 131260000193
 Judul TA : Barbel Sebagai Ide Perancangan Sofa

NO	TANGGAL	MATERI	TTD
1.	16-9-2017	Proposal UB 	
2.	23-9-2017	BAB I Kontes mengapikan masalah belian plus protipi later belabug sehingga mudah mengon me masalah	
3.	29-9-2017	BAB I masalah belian menentukan later buah protipi berdasar later belabug masalah	
4.	5-10-2017	BAB I Tujuan manfaat Perlu plus	

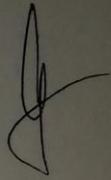
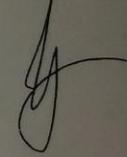
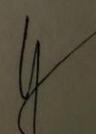
LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulil Albab
 NIM : 131260000193
 Judul TA : Barbel Sebagai Ide Perancangan Sofa

NO	TANGGAL	MATERI	TTD
5.	15 - 10 - 2017	BAB II Kajian kritis. Belun folus - perlu banyak Data Referensi (-Pran palquid - Edy S Manizer	
6.	26 - 10 - 2017	BAB II Folus & krusblen dalam puitis . Teori (Ginkromi oroi)	
7.	19 - 11 - 2017	BAB III pengalihan data pada folus	
8.	2 - 12 - 2017	BAB III Dhea Sugiyono Subroimi Muliunto	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulil Albab
 NIM : 131260000193
 Judul TA : Barbel Sebagai Ide Perancangan Sofa

NO	TANGGAL	MATERI	TTD
9.	30 - 1 - 2018	BAB IV Konsep desain / Skematika prosedur / prosedur desain disesuaikan	
10.	28 - 2 - 2018	BAB V Urutan proses produksi pada & keliha ulay tata tulisnya	
11.	8 - 3 - 2018	BAB VI Penutup	
12.	12 - 3 - 2018	Daftar pustaka Huruf glossarium Abstrak / Sari	



Program Studi :

- Desain Produk
- Teknik Sipil

- Teknik Industri
- Teknik Elektro

- Teknik Informatika
- Budidaya Perairan

- Desain Komunikasi Visual
- Sistem Informasi

CATATAN HASIL UJIAN SKRIPSI

No	Masalah	Keterangan
1	Tinjauan postale	tampilan jenis borbel
2	estetika	tampilan unsur estetikanya ada dalam borbel
3	kepakaran	stiker logo brand dan fungsi, brand dan kepakaran logo
4	fokus produk	fantasi pilihan fokus dari produk
5	pengaya desain	terlalu banyak model unsur estetik dan desain

Jepara, 28 Maret 2018
Penguji I

Jati Raharjo, M.Sn



Program Studi :

- Desain Produk
- Teknik Industri
- Teknik Informatika
- Desain Komunikasi Visual
- Teknik Sipil
- Teknik Elektro
- Budidaya Perairan
- Sistem Informasi

CATATAN HASIL UJIAN
SKRIPSI

No	Masalah	Keterangan
1	hal 38 kerangka paku	di kaji ulang.
2	hal 58 proses desain	di kaji ulang.
3	hal 68 kertas	di kecilkan serta diteliti dgn file Nabiah
4	hal judul	ditambahkan tempat / ruang
5	alur pembaruan	di kaji ulang.
6	Diagram proses pengembangan produk	di kaji ulang.
7	hal 36 Referensi	Cari contoh yg bentuk mirip desain anda

8. proses desain
konsep - alur.

Jepara, 28 Maret 2018

Penguji II

H. Ariyanto, ST, MT

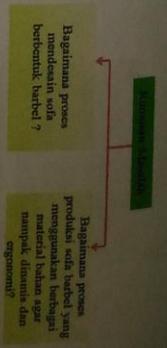
TUGAS AKHIR
 HARIHIE
 SEBAGAI IDE PERANCANGAN SOFA



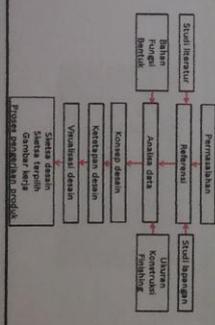
Daftar:
 TULU Alhabib
 131200007199
 PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
 FAKULTAS SENI DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 JEPARA
 2018

Latar Belakang

- Perkembangan industri mebel yang terus berkembang baik dari segi desain dan material bahan.
- Penulis memunculkan sebuah desain sofa yang berhubungan dengan orang-orang yaitu orang-orang angkat beban.



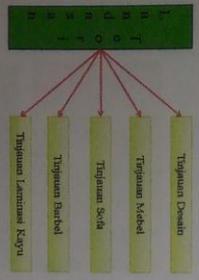
Proses Desain



Sketsa



Sketsa alternatif 1



Sistem alternatif 5



Sistem alternatif 3



Sistem alternatif 4



Sistem Terpilih



Kepintuan Desain

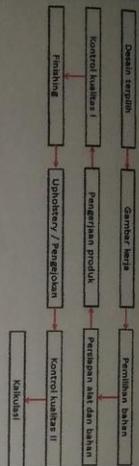
- Bentuk
- Ukuran
- Fungsi
- Bahan
- Struktur dan konstruksi
- Finishing
- Upah/tenaga/pemasangan/ biaya (peragakan)



Sistem alternatif 5



Proses Perancangan Produk



Produk Produk



- Dengan konsep dan perencanaan yang matang diharapkan dengan gambar kerja yang jelas dan lengkap seperti desain dapat divyutukan sesuai dengan kriteria dan
- Perencanaan alat yang diharapkan
- Perencanaan alat yang konsep bentuk terdih
- Perencanaan alat yang konsep bentuk terdih ergonomi dan antropometri yang dapat memberikan kenyamanan pemakaian dan menambah sisi estetika dalam ruangan

TERIMA KASIH