

## GLOSARIUM

NO	ISTILAH	ARTI/MAKNA
1.	<i>Antropometri</i>	Ilmu yang mempelajari terkait dengan pengukuran dimensi tubuh manusia (ukuran, volume, berat dan lain-lain) dan karakteristik khusus dari tubuh seperti ruang gerak.
2.	<i>Display</i>	Kegiatan menata produk jadi atau barang pada suatu tempat dengan maksud atau tujuan tertentu.
3.	<i>Deformasi</i>	Kegiatan perubahan gaya atau bentuk, posisi dan dimensi serta volume dari suatu objek dengan menambahkan atau merubah beberapa unsur visual.
4.	<i>Eksperimen</i>	Suatu set tindakan dan pengamatan yang dilakukan untuk mengecek suatu hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala tertentu.
5.	<i>Eksplorasi</i>	Penjelajahan atau pencarian adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan tertentu.
6.	<i>Ergonomi</i>	Istilah yang berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan rancangan benda untuk manusia.
7.	<i>Family</i>	Tingkatan dalam klarifikasi ilmiah untuk mengklarifikasi atau mengelompokkan species makhluk hidup.
8.	<i>Handle</i>	Komponen pelengkap pada industry <i>furniture</i> yang biasanya dipergunakan untuk tarikan laci.
9.	<i>Hipotesis</i>	Jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya dengan eksperimen.
10.	<i>Informan</i>	Orang yang memberikan informasi terhadap seseorang atau organisasi untuk tujuan tertentu.
11.	<i>Interior</i>	Ilmu dalam Arsitektur tengang bagian dalam

		bangunan atau ruangan.
12.	<i>Mode</i>	Gaya yang populer dalam suatu produk atau objek.
13.	<i>Ragam hias</i>	Motif atau Dekorasi yang digunakan untuk memperindah bagian dari sebuah produk atau objek.
14.	<i>Parameter</i>	Ukuran atau patokan seluruh populasi dalam penelitian yang harus diperkirakan yang terdapat di dalam contoh.
15	<i>Perspektif</i>	Konteks sistem dan persepsi visual adalah cara bagaimana objek terlihat oleh mata manusia berdasarkan sifat spasial, atau dimensinya dan posisi mata relative terhadap objek.
16.	<i>Proyeksi</i>	Penyajian gambar dua dimensi suatu objek dilihat dari beberapa arah pandangan ( <i>View</i> ) dengan perbandingan skala.
17.	<i>Showroom</i>	Tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, <i>furniture</i> , ataupun yang lainnya, yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran.
18.	<i>Species</i>	Suatu takson yang dipakai dalam taksonomi untuk merujuk pada satu atau beberapa kelompok individu (populasi) yang serupa.
19.	<i>Stilasi</i>	Menggayakan objek atau merubah bentuk tanpa meninggalkan bentuk aslinya.
20.	<i>Subtractive</i>	warna pokok yaitu <i>cyan</i> , <i>magenta</i> , dan kuning ( <i>yellow</i> ). Dalam komputer disebut warna model <i>CMYK</i> .
21	<i>Variable</i>	Objek penelitian atau apa yang menjadi fokus dalam suatu penelitian. Variabel merupakan konsep yang mempunyai nilai bermacam-macam.
22.	<i>Website</i>	Halaman pada internet yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar dll.