

DAFTAR ISI
SKRIPSI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
INTISARI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Kerangka Pemikiran	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Pembatasan masalah	6
1.7 Lokasi Pengamatan dan Sarana Pengujian	6
BAB II TEORI DASAR	7
2.1 Istilah, Pengertian dan Sifat	7
2.1.1. Istilah	7
2.1.2. Pengertian	8
2.1.3. Sifat Kain Rajut	10
2.2 Prinsip Merajut	11
2.2.1. Mekanisme Pembuatan Jeratan Knit, Tuck, Welt	12
2.3 Struktur Dasar Kain Rajut Pakan	14
2.4 Corak Kain Rajut	14
2.4.1. Corak Kain Rajut Secara Umum	14
2.4.1.1. Corak Karena Pengaruh Warna (Motif Warna)	14
2.4.1.2. Corak Karena Pengaruh Motif Jeratan	15
2.4.1.3. Corak Gabungan Motif Warna dan Motif Jeratan	16
2.4.2. Corak Kain Rajut Ditinjau dari sistem Pengendalian Jarum	17
2.4.2.1. Sistem Jarum Langsung	17
2.4.2.2. Sistem Jarum tak Langsung	17
2.4.2.3. Sistem Elektronik	17
2.5 Mesin Rajut Bundar	18
2.5.1. Mesin Rajut Bundar Single Knit	19
2.5.2. Mesin Rajut Bundar Double Knit	19
2.5.2.1. Mesin Rajut Bundar Rib	19

DAFTAR ISI
SKRIPSI
(Lanjutan)

	Halaman
2.5.2.2. Mesin Rajut Bundar Interlock	19
2.5.3. Mesin Rajut Komputer Kaos Kaki	20
2.6 Mekanisme Pembentukan Jeratan pada MRB Kaos Kaki Komputer	22
2.7 Program Desain Styler 4 dan DA7	23
2.7.1. Program Styler 4	23
2.7.1.1. File Menu	23
2.7.1.2. Vision Menu	24
2.7.1.3. Edit Menu	25
2.7.1.4. Picture Menu	25
2.7.1.5. Tools Menu	26
2.7.1.6. Mode Menu	27
2.7.1.7. Line Menu	28
2.7.1.8. Undo	28
2.7.1.9. Confirm	28
2.7.2. Program DA7	28
2.7.2.1. Designer	29
2.7.2.2. Card	29
2.7.2.3. Pattern	29
BAB III PELAKSANAAN PERCOBAAN	30
3.1. Spesifikasi Mesin	30
3.2. Perangkat Keras Komputer	30
3.3. Perencanaan Desain Kaos Kaki	31
3.4. Operasional Desain dengan Program Styler 4	33
3.4.1. Langkah Persiapan dan Pembuatan	33
3.4.2. Pembuatan Gambar/Desain	35
3.4.2.1. Pembuatan Gambar/Desain Rib 3x1	35
3.4.2.2. Pembuatan Gambar/Desain Plain+Mes	36
3.4.2.3. Pembuatan Gambar/Desain Plain+Motif Warna+Mes	38
3.5. Operasional Desain dengan Program DA7	40
3.5.1. Langkah Persiapan Operasional Program DA7	40
3.5. Analisa produk	46

DAFTAR ISI
SKRIPSI
(Lanjutan)

	Halaman
BAB IV DISKUSI	48
4.1 Mekanisme pada Styler 4 dan DA7 untuk Mesin DK-B318	48
4.2 Kelebihan dan Kekurangan Mesin Rajut Kaos Kaki DK-B318.....	48
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 Diagram Alir Penelitian	5
2.1 Lengkung	8
2.2 Jeratan Kanan Arah <i>Course</i> dan <i>Wale</i> pada Rajut Pakan	9
2.3 Rajut Pakan dan Rajut Lusi	9
2.4 Jeratan Kiri dan Jeratan Kanan	10
2.5 Proses Pembuatan Jeratan dengan Jarum Lidah	11
2.6 Mekanisme Jeratan <i>Knit</i>	12
2.7 Mekanisme Jeratan <i>Tuck</i>	13
2.8 Mekanisme Jeratan <i>welt</i>	13
2.9 Corak Karena Pengaruh Warna	15
2.10 Motif Jeratan	15
2.11 Diagram Jeratan Kain Gabungan Warna, <i>Knit</i> dan <i>Tuck</i>	16
2.12 Diagram Jeratan Kain Gabungan Warna, <i>Knit</i> dan <i>Welt</i>	16
2.13 Mesin Rajut Komputer Kaos Kaki Da Kong Tipe DK-B318	21
2.14 Mekanisme Pembentukan Jeratan	22
3.1 perencanaan Desain Kaos Kaki	32
3.2 Tampilan Menu Utama Program Styler 4	33
3.3 Layar Perintah pada Program Styler 4	34
3.4 Tampilan Area Kerja	34
3.5 Tampilan Area Kerja 16x Ukuran Normal	35
3.6 Sub Menu dari Menu Perintah Utama Pen	35
3.7 Desain RIB 3x1	36
3.8 Tampilan Area Kerja 16x Ukuran Normal	37
3.9 Sub Menu dari Menu Perintah Utama Pen	37
3.10 Desain PLAIN+MES	38
3.11 Tampilan Area Kerja 16x Ukuran Normal	38
3.12 Sub Menu dari Menu Perintah Utama Pen	39
3.13 Desain PLAIN+MOTIF WARNA+MES	39
3.14 Menu Utama Program DA7	40
3.15 Sub Menu Pattern Program Recording	41
3.16 Perintah Pattern 1	42
3.17 Perintah Pattern 2	43
3.18 Perintah Pattern 3	44

DAFTAR GAMBAR

(Lanjutan)

	Halaman
3.19 Perintah Pattern 4	44
3.20 Menu Pattern Assignment	45
3.21 Kode Perintah Pattern Assignment	46
3.22 Produk yang dihasilkan	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Styler 4 <i>Design System</i> kaos kaki olahraga	51
Lampiran 2 Styler 4 <i>Design System</i> kaos kaki polos	52
Lampiran 3 Kaos Kaki DK-B318 <i>Design</i>	53

