

## ABSTRAK

Terdapat dua strategi untuk pemesinan bentuk rongga segitiga yaitu: *direction parallel* dan *contour parallel*. Kedua strategi tersebut masing-masing mempunyai kekurangan. Pada strategi *direction parallel*, untuk menyelesaikan pemesinan, harus ditambahkan lintasan pahat mengelilingi batas untuk menghilangkan *scallop*. Sedangkan pada strategi *contour parallel*, pemesinan harus dilakukan secara *overlap* untuk menghindari timbulnya daerah sisa pemesinan di tengah area bentuk rongga.

Kedua hal tersebut menyebabkan terjadinya proses pemesinan berulang. Pengembangan terhadap strategi *contour parallel* dan *direction parallel* dilakukan untuk mengurangi sebanyak mungkin terjadinya proses pemesinan berulang itu. Penambahan ataupun penggantian lintasan pahat menjadi pilihan utama dalam pengembangan strategi ini.

Pada akhirnya strategi hasil pengembangan berhasil memberikan lintasan pahat yang lebih pendek, yang berarti dengan menggunakan strategi hasil pengembangan, proses pemesinan bentuk rongga dapat dilakukan lebih cepat.

**Kata kunci:** bentuk rongga segitiga, strategi pemesinan, *scallop*, *overlap*

## **ABSTRACT**

*There are two machining strategies exist for triangular pocket machining: direction parallel and contour parallel. Both of those strategies have a weakness. On direction parallel strategy, to finish the machining, we must add a tool path around the boundary to remove scallop. Whereas on contour parallel strategy, we must do machining with overlap to avoid unmachined area remain. Both of those can cause the repeated machining process.*

*The development we've done, toward contour parallel and direction parallel strategy, have aim to reduce as much as appearance of the repeated machining process. We must add or change a tool path in develop this strategy.*

*At last, the development strategy can give shorter toll path successfully. Its mean, with the development strategy, we can do triangular pocket machining faster.*

**Keywords:** *triangular pocket, machining strategy, scallop, overlap*