



**BUKU PANDUAN
PENULISAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
DAN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

EDISI KE-V

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2015**

BUKU PANDUAN PENULISAN LAPORAN TUGAS AKHIR

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
DAN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Tim Penyusun EDISI KE-V

Edy Muladi, Ir, MSi
Zulfikar Sa'aban, SPd., M.Ds.
Djoko Soemarsono, Drs., M.Ds.
Lukman Arief, S.Ds., M.Sn
Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn
Novena Ulita Napitupulu, S.Pd., M.Sn
Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2015**

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|----|
| COVER DALAM | i |
| DAFTAR ISI | ii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| | |
| I. PROSEDUR PENYUSUNAN TUGAS AKHIR | 1 |
| A. Pengertian | 1 |
| B. Tujuan Penyusunan | 1 |
| C. Persyaratan | 1 |
| D. Materi | 2 |
| E. Pembimbing dan Teknik Bimbingan | 2 |
| F. Tahapan Pelaksanaan | 3 |
| G. Ketentuan Sidang Tugas Akhir | 4 |
| H. Jadwal Pelaksanaan | 5 |
| I. Tata Tertib dan Sanksi | 5 |
| J. Kelulusan Tugas Akhir | 6 |
| K. Dokumen Tugas Akhir | 6 |
| | |
| II. FORMAT DAN ISI | 7 |
| A. Bagian Awal | 7 |
| 1. Sampul Luar | 7 |
| 2. Bagian Punggung Sampul Luar | 7 |
| 3. Halaman Judul | 8 |
| 4. Halaman Pengesahan | 8 |
| 5. Halaman Pernyataan | 8 |
| 6. Abstrak | 8 |
| 7. Kata Pengantar | 8 |
| 8. Daftar Isi | 9 |
| 9. Daftar Tabel | 9 |

| | |
|---|----|
| 10. Daftar Gambar | 9 |
| 11. Daftar Lampiran | 9 |
| B. Bagian Utama | 9 |
| 1. Bab I Pendahuluan | 10 |
| 2. Bab II Metode Perancangan | 10 |
| 3. Bab III Data dan Analisa Perancangan | 11 |
| 4. Bab IV Konsep Perancangan | 12 |
| 5. Bab V Pameran | 13 |
| C. Bagian Akhir | 13 |
| 1. Kepustakaan | 14 |
| 2. Daftar Nara Sumber/Informan | 14 |
| 3. Daftar Istilah | 14 |
| 4. Lampiran | 14 |
| D. Berbagai Sumber Acuan | 14 |
| III. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN | 15 |
| A. Bahasa | 15 |
| B. Pengetikan | 17 |
| C. Teknik Penulisan | 19 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 28 |

KATA PENGANTAR

Pada tahun sebelumnya telah diterbitkan buku panduan Tugas Akhir yang telah dijadikan pedoman, namun dalam perjalanannya dinilai ada hal-hal yang perlu direvisi dan ditambah, antara lain belum adanya perbedaan yang jelas dalam hal format dan isi; juga belum lengkapnya petunjuk teknis penulisan dan penyajian visualnya.

Di samping itu, mengingat sifat-sifat khas dalam proses perancangan bidang desain, serta memperhatikan azas-azas umum dalam penyusunan karya ilmiah untuk pendidikan tingkat sarjana, buku pedoman ini berusaha untuk memberikan petunjuk atau rambu-rambu yang memudahkan mahasiswa dalam proses penelitian atau perancangan desainnya sekaligus cara menuangkannya dalam bentuk tugas akhir atau pertanggungjawaban tertulis karya desainnya. Di dalam Program Studi Desain Produk UMB, Tugas Akhir adalah sebagai mata kuliah yang wajib diambil untuk mengakhiri studi sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar sarjan. Sejalan dengan maksud tersebut, buku ini disajikan dengan format seperti tugas akhir dan diberi judul *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*.

Semoga buku pedoman ini memberikan kemudahan dan bermanfaat bagi mahasiswa Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual. Kritik dan masukan dari semua pihak kami tunggu, agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbaikan untuk penerbitan edisi mendatang.

Jakarta, Mei 2015

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif,

(Edy Muladi, Ir., MSi.)

I. PROSEDUR PENYUSUNAN TUGAS AKHIR

A. Pengertian

Tugas Akhir adalah mata kuliah akhir yang dibuat oleh mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program Strata I yang mempunyai bobot 8 sks.

B. Tujuan Penyusunan

1. Menguasai proses perencanaan dan perancangan dalam bentuk sintesa dari semua ilmu yang pernah diperoleh selama pendidikan melalui penyelesaian suatu proyek Desain Grafis dan Multimedia secara terpadu dan menyeluruh.
2. Penerapan kemampuan profesional dalam proses perencanaan dan perancangan secara komprehensif (perencanaan dan perancangan)

C. Persyaratan

1. Persyaratan Akademis
 - a. Telah menyelesaikan program studinya sesuai dengan rencana kurikulum
 - b. Indeks prestasi kumulatif (IPK) minimal 2.
 - c. Nilai D maksimum 20 % dari total mata kuliah yang diperkenankan dengan nilai D (setara dengan maksimum 10 sks)
 - d. Tidak ada nilai E.
2. Persyaratan Administrasi
 - a. Terdaftar sebagai mahasiswa pada tahun akademik yang sedang berlangsung (tidak dalam cuti akademik).
 - b. Mengisi KRS / Formulir tugas akhir
 - c. Telah membayar uang kuliah sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UMB.

D. Materi

Survey, analisa, penyusunan konsep, perencanaan dan perancangan dilengkapi dengan laporan dan produk 1:1 atau maket untuk ukuran proyek Grafis yang berukuran besar. Bentuk hasil tergantung pada penekanan bobot sesuai dengan proyek.

E. Pembimbing dan Teknik Bimbingan

1. Pembimbing

- a. Untuk setiap kegiatan tugas akhir, mahasiswa dibimbing oleh dosen pembimbing yang disetujui oleh ketua program studi dan disahkan dengan surat tugas dari dekan.
- b. Pembimbing bertanggung jawab atas kegiatan bimbingan sampai selesai.
- c. Untuk kepentingan kelancaran kegiatan bimbingan, Fakultas dapat mengganti pembimbing yang dianggap perlu, dengan persetujuan Ketua Program Studi.
- d. Setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan tugas akhir dibimbing oleh 1 pembimbing materi.
- e. Seorang pembimbing hanya diperkenankan membimbing sebanyak 4 orang mahasiswa dalam 1 semester.
- f. Sebagai penunjang apabila diperlukan dapat diangkat Ka. Pembimbing apabila diperlukan.

2. Teknik Bimbingan

- a. Pada tahap perencanaan, bimbingan bersifat konsultasi untuk bidang terkait Proyek.
- b. Kegiatan bimbingan / konsultasi direkam pada kartu asistensi yang disediakan oleh Fakultas dengan minimal jumlah asistensi 8 kali.
- c. Seluruh kegiatan konsultasi dilakukan pada masa bimbingan yang ditetapkan.

F. Tahapan Pelaksanaan

1. Tahapan Seminar (Usulan Judul)

Tahap ini dimaksud untuk menyusun karya tulis yang berisi telaah atas permasalahan yang akan timbul dari soal, serta menyusun konsep penyelesaian masalah yang dipergunakan untuk mengerjakan tahap perancangan, Peserta yang dinyatakan tidak lulus dalam tahap ini tidak berhak untuk mengikuti tahap perancangan Tugas Akhir. Tahap Seminar dilakukan minimal 1 semester sebelum pengambilan Tugas Akhir mahasiswa dan tidak dapat dilakukan secara bersamaan.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini peserta mewujudkan pemikiran – pemikiran yang dituangkan pada hasil seminar dalam suatu proses perancangan yang menghasilkan rancangan produk atau model (maket) yang dilengkapi laporan perancangan.

3. Tahap Pameran

Pada Tahap ini peserta wajib memamerkan seluruh karya yang dihasilkan selama minimal 3 hari efektif (tidak termasuk persiapan). Dalam tahap ini juga peserta diwajibkan membuat katalog kolektif karya yang dipamerkan dengan jumlah eksemplar minimal 5 buah (tercetak) dan *file* digital dalam format CD.

4. Tahap Sidang Tugas Akhir.

Susunan panitia sidang sarjana terdiri atas :

Ketua : Ketua Jurusan

Sekretaris : Sekretaris Jurusan

Anggota : Dosen yang diusulkan oleh ketua jurusan.

Sidang sarjana dinyatakan sah bila terdiri dari, sekurangnya 3 (tiga) penguji dengan keahlian sama dengan bidang yang teruji.

G. Ketentuan SIDANG TUGAS AKHIR

1. Calon peserta wajib mengisi *form* pendaftaran sidang tugas akhir minimal 1 Minggu sebelum jadwal pengumpulan dokumen (*form* dapat diminta di Tata Usaha)
2. Calon peserta harus memenuhi persyaratan asistensi minimal 8x (delapan kali)
3. Jadwal sidang sesuai dengan pengumuman Prodi.
4. Pakaian :
 - Pria : Jas + kemeja lengan panjang + dasi + celana panjang + sepatu atau disesuaikan dengan tema proyek Tugas Akhir.
 - Wanita : Blazer + rok panjang + sepatu atau disesuaikan dengan tema proyek Tugas Akhir.
 - Peserta datang 30 menit sebelum jadwal sidang yang telah ditentukan (peserta yang datang terlambat dikenakan reduksi 10 %)
5. Sidang dilakukan \pm 40 menit dengan rincian 10 menit presentasi peserta dan 30 menit sesi pengujian oleh 3 (tiga) orang penguji
6. Materi presentasi dianjurkan berupa *power point*, gambar *display* atau maket dan ditambah konsep perancangan.
7. Peserta yang membuat materi presentasi komputer membawa materi dalam bentuk CD/*Flash Drive* dan telah dipastikan bebas Virus.
8. Bobot penilaian sidang Studio TA :
 - Konsep Perancangan (40%)
 - Kemampuan merumuskan Konsep Perancangan
 - Kemampuan menurunkan Konsep Perancangan dalam hasil perancangan.
 - Hasil Perancangan (30%)
 - Efektivitas Karya
 - Orisinalitas/ Nilai Kebaruan
 - Penguasaan material rancangan

- *Display/ Pameran Karya Rancangan (20%)*
 - Efektivitas Pameran
 - Pemanfaatan media penyajian karya
 - Tingkat Kejelasan informasi dalam Pameran
 - Daya Tarik Pameran
 - Teknik Presentasi & Penampilan Sidang (10%)
 - Kelengkapan Penyajian,
 - Penguasaan Bahan Presentasi
 - Penampilan Sidang
9. Bobot penilaian ditetapkan oleh panitia Sidang Sarjana Prodi sesuai dengan tema tugas akhir dan ketentuan yang berlaku.

H. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan ditentukan di awal perkuliahan oleh koordinator TA.

I. Tata Tertib dan Sanksi

1. Tata Tertib

- a. Semua pekerjaan tugas akhir wajib dikerjakan sendiri kecuali pembuatan *dummy* dengan ukuran besar.
- b. Setiap rujukan yang dipakai (buku atau gambar) harus dicantumkan sumbernya dengan jelas. Penjiplakan dalam bentuk apapun tidak diperkenankan.
- c. Segala hal di luar ketentuan ini wajib dikonsultasikan dengan panitia Sekretariat Prodi.

2. Sanksi

Pelanggaran terhadap tata tertib tersebut di atas akan dikenakan sanksi, tidak disidangkan dan dinyatakan tidak lulus dengan nilai E atau dibatalkan keputusan kelulusannya bagi yang telah diumumkan, apabila :

- a. Asistensi kurang dari ketentuan yang disyaratkan.
- b. Karya terbukti dengan sengaja menjiplak keseluruhan atau sebagian.

J. Kelulusan Tugas Akhir

- Hasil sidang akan langsung diumumkan setelah peserta terakhir selesai melaksanakan sidang
- Peserta wajib datang dan mengambil sendiri berkas hasil sidangnya (tidak diwakilkan)
- Peserta yang dinyatakan **lulus langsung** dapat langsung mengumpulkan dokumen tugas akhir sesuai standar
- Peserta yang dinyatakan **lulus melengkap**i harus melengkapi tugas akhirnya selama 2 Minggu sebelum mengumpulkan dokumen tugas akhir sesuai standar
- Peserta dinyatakan **lulus perbaikan** harus memperbaiki tugas akhirnya tugas akhirnya selama 6 Minggu sebelum mengumpulkan dokumen tugas akhir sesuai standar
- Peserta dinyatakan **tidak lulus** harus mengulang kembali proses studio tugas akhir pada periode selanjutnya
- Peserta yang tidak memenuhi jadwal yang telah ditentukan dikenakan **penurunan grade** kelulusan

K. Dokumen Tugas Akhir

Setiap Peserta yang dinyatakan lulus langsung atau telah selesai proses melengkapi/perbaikan harus segera melengkapi dokumen tugas akhir (yang merupakan salah satu syarat untuk mengikuti Wisuda dan pengambilan Ijazah Sarjana) selambat-lambatnya dalam waktu 1 Minggu, berupa :

- *Hard Cover* dokumen laporan Perancangan yang telah dilengkapi dan diperbaiki serta dilengkapi dengan gambar desain dan foto maket sebanyak 2 (dua) rangkap dengan standar ketentuan yang berlaku
- CD berisi *file* dokumen tugas akhir (format *word*) dan dilengkapi dengan foto karya, pameran (format JPEG), serta *scan* sampul depan *hard cover* beserta halaman pengesahan yang telah di tanda tangani dan distempel (tersahkan).

II. FORMAT DAN ISI PENULISAN LAPORAN TUGAS AKHIR

A. BAGIAN AWAL

1. Sampul Luar

Sampul luar berukuran 30 cm x 21,3 cm, dengan warna biru tua, diperkuat dengan karton 2 mm (*hardcover*) dan dilaminasi. Teks dan gambar lambang UMB pada sampul dicetak dengan tinta warna emas.

Teks/kalimat dan lambang UMB pada sampul disusun secara simetrik (*centered*) dari atas ke bawah dengan urutan sebagai berikut:

- a. Judul Tugas Akhir. Judul dibuat 3 cm dari tepi atas secara singkat dan jelas sesuai judul proposal dengan ukuran *font* 18 – 30 poin, reguler atau *bold*, kecuali untuk istilah asing diketik *italic*, 1 spasi.
- b. Lambang UMB, dengan garis tengah 6 cm.
- c. Maksud Tugas Akhir, terdiri dari 2 baris, 1 spasi, 12 poin, reguler. Ditulis sesuai dengan minat studinya.
- d. Nama Mahasiswa dan NIM, terdiri dari 3 baris, 1 spasi, 12 poin, reguler, kecuali untuk nama mahasiswa diketik *bold*, 14 poin.
- e. Lembaga yang dituju dan Tahun Penerbitan, terdiri dari 4 baris, 1 spasi, 12 poin, disusun memusat-simetrik (*centered*):
 - 1) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** (kapital semua, *bold*)
 - 2) **FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN** (kapital semua, *bold*, nama lembaga ditulis dalam satu baris)
 - 3) **UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA** (kapital semua, *bold*)
 - 4) Tahun penerbitan diisi sesuai tahun pengesahan tugas akhir (*bold*)

2. Bagian Punggung Sampul Luar

Ukuran bagian ini biasanya 2,5-3,5 cm x 30 cm; terdiri dari 4 kolom (dari kiri ke kanan) menyajikan: (1) Teks: Tugas akhir/Tugas Akhir; (2) Nama Mahasiswa dan NIM; dan (3) Judul tugas akhir (disusun *horisontal*), serta (4) Lambang UMB dan tahun penerbitan/pengesahan (disusun *vertikal*). Ukuran *font* disesuaikan dengan ruang yang tersedia.

3. Halaman Judul

Bentuk dan isinya sama dengan Sampul Luar, kecuali bahan dan warna Halaman Judul dibuat di atas kertas HVS A4 80 mg (29,7 cm x 21,0 cm), warna putih. Batas margin kiri: 4 cm; atas, bawah atau kanan: 3 cm; teks dan lambang disusun simetrik memusat/*centered*.

4. Halaman Pengesahan

Menyajikan tanda tangan anggota Dewan Penguji, tanda tangan Kaprodi, serta cap lembaga berlatar belakang lambang UMB berwarna kuning, sebagai bukti tugas akhir/tugas akhir telah dipertahankan dalam ujian, diterima, dan disahkan.

5. Halaman Pernyataan

Berisi pernyataan penulis bahwa Karya Tugas Akhir beserta Pertanggungjawaban Tertulis atau Tugas akhirnya benar-benar karya asli, bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi.

6. Abstrak

Berisi intisari dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, berupa penjelasan singkat, lengkap dan jelas tentang tujuan perancangan, metodologi, dan hasil karya desain sesuai dengan topik perancangan masing-masing.

Sesuai dengan artinya, Abstrak disusun dalam kalimat yang efektif dan efisien, terdiri dari 3 alinea, diketik 1 spasi, maksimal 300 kata atau $\frac{3}{4}$ halaman. Tambahkan kata-kata kunci (*keywords*) pada baris terakhir.

Abstract dalam bahasa Inggris disajikan di depan Abstrak dalam bahasa Indonesia, kecuali jika tugas akhir ditulis dalam bahasa Inggris, disusun sebaliknya.

7. Kata Pengantar

Kata Pengantar berisi uraian singkat berkaitan dengan maksud dan tujuan penyusunan tugas akhir, penjelasan-penjelasan, serta ucapan terima kasih. Dalam

halaman ini penulis tidak perlu menyampaikan uraian atau penjelasan yang bersifat ilmiah, atau ungkapan yang bersifat sentimental/romantik.

8. Daftar Isi

Berisi gambaran menyeluruh tentang isi tugas akhir dan semacam pedoman bagi pembaca dalam mencari bagian-bagian tugas akhir yang diinginkan, mulai dari abstrak hingga lampiran. Oleh karenanya daftar ini harus menyajikan bagian-bagian penting, bab-bab dan subbab (di bagian kiri) dilengkapi petunjuk nomor halamannya (di bagian kanan). Daftar Isi diketik 1 spasi.

9. Daftar Tabel

Daftar ini dibuat jika di dalam tugas akhir terdapat lebih dari 2 tabel. Dalam halaman ini disajikan judul tabel di bagian kiri dan nomor halaman di bagian kanan. Nomor tabel menggunakan huruf Arab disusul judul tabel, dan diketik 1 spasi.

10. Daftar Gambar

Daftar ini dibuat jika terdapat banyak gambar atau lebih dari 5 gambar yang digunakan sebagai ilustrasi atau lampiran. Bentuk dan susunannya mirip dengan daftar tabel, urutan judul gambar disajikan Di bagian kiri dan nomor halaman di bagian kanan. Daftar Gambar diketik 1 spasi.

11. Daftar Lampiran

Daftar ini dibuat jika terdapat berbagai jenis lampiran. Bentuk dan susunannya mirip dengan daftar gambar dan daftar tabel.

B. BAGIAN ISI

Bagian isi berisi tentang susunan penulisan sebagai laporan yang perlu disertakan bersama desain Tugas Akhir. Berikut susunan laporan tersebut.

BAB I PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG PERANCANGAN

Pada bagian ini berisi penjelasan tentang:

- Situasi dan kondisi yang berhubungan dengan perancangan.
- Simpulan berbagai data awal yang dapat mendukung rancangan misalnya, simpulan artikel, simpulan data statistic, fenomena sehari-hari, kecenderungan pasar dan sebagainya.
- Dalam bagian ini tidak dikehendaki tabel atau grafik, cukup dihadirkan lewat tulisan.

BAB II METODE PERANCANGAN

A. ORISINALITAS

Pada Bagian ini berisi tentang:

- Ulasan produk sejenis yang telah ada, serta menjelaskan peluang pengembangannya. Pengembangan tersebut dapat dilakukan dari sisi FUNGSI, ESTETIKA, CARA-CARA PERWUJUDANNYA – ATAU – gabungan dari ketiga unsur tersebut.
- ATAU – Perumusan orisinalitas dapat juga dilakukan dengan merumuskan kebutuhan actual sebagai landasan perancangan

B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK

Pada bagian ini berisi tentang Penjelasan tentang kelompok pengguna produk yang dituju berdasarkan umur, kelompok wilayah, daya beli atau kebutuhan khusus pengguna.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. TUJUAN

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan rinci ide pengembangan dalam desain

2. MANFAAT

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan manfaat hasil perancangan kepada kelompok pengguna dan khalayak luas.

D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI

Bagian ini berisi penjelasan tentang beberapa hal yang harus disiapkan untuk menyelesaikan rancangan, misalnya:

- 1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN**
- 2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN**
- 3. MATERIAL YANG AKAN DIPERGUNAKAN**
- 4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI**

E. SKEMA PROSES KERJA

Pada bagian ini berisi bagan yang dapat menjelaskan urutan proses kerja mulai dari pemilihan material sampai dengan hasil rancangan melalui bagan

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN

Berisi penjelasan tentang paparan data dan penjelasannya yang dapat dijadikan sebagai faktor yang mempengaruhi anda dalam mengambil keputusan desain yang berhubungan dengan aspek FUNGSI.

B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN

Berisi penjelasan tentang paparan data dan penjelasannya yang dapat dijadikan sebagai faktor yang mempengaruhi anda dalam mengambil keputusan desain yang berhubungan dengan aspek ESTETIKA.

C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN

Berisi penjelasan tentang paparan data dan penjelasannya yang dapat dijadikan sebagai faktor yang mempengaruhi anda dalam mengambil keputusan desain yang berhubungan dengan aspek TEKNIS, seperti pilihan material dan cara pembuatan/produksi.

D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN

Berisi penjelasan tentang paparan data dan penjelasannya yang dapat dijadikan sebagai faktor yang mempengaruhi anda dalam mengambil keputusan desain yang berhubungan dengan aspek EKONOMI.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS

- Menjelaskan tentang keterhubungan hasil rancangan dengan lingkungan FISIK. Misalnya pada produk yang berhubungan dengan Produk Ramah Lingkungan, Produk Daur Ulang (Reduce, Reuse, Recycle), atau Produk yang memperbaiki fungsi lingkungan. –ATAU–
- Menjelaskan tentang keterhubungan hasil rancangan dengan lingkungan NON-FISIK. Misalnya pada produk yang menguatkan komunitas, produk dengan nilai-nilai social budaya. –ATAU--
- Gabungan Keduanya.

B. TATARAN SISTEM

- Menjelaskan tentang cara penyebaran dan pemanfaatan produk
- Menjelaskan tentang cara kerja produk

C. TATARAN PRODUK

- Berisi penjelasan secara rinci tentang produk yang dibuat
- Gambar kerja/ gambar produksi. Berisi gambar: 1 buah tampak atas, 2 buah tampak samping, 2 buah gambar potongan (melintang dan membujur). Gambar menggunakan skala dan dilengkapi dengan ukuran (mm) atau (cm) sesuai kebutuhan.

D. TATARAN ELEMEN

- Menjelaskan Unsur Rupa dan Prinsip Rupa (warna, tipografi, layout, material, tekstur, komposisi, keseimbangan dsb) yang diterapkan dalam rancangan serta efek/kesan/pesan yang muncul dalam aplikasinya.

BAB V PAMERAN

A. DESAIN FINAL

Berisi gambar atau foto hasil akhir desain

B. KONSEP PAMERAN

Berisi tentang penjelasan tata letak yang akan anda terapkan pada kegiatan pameran. Selain itu juga berisi tentang kelengkapan apa saja yang anda desain berkenaan dengan pelaksanaan pameran.

C. RESPON PENGUNJUNG

Berisi tentang review komentar yang didapat selama pameran, dan seperti apa anda menanggapi.

C. BAGIAN AKHIR

1. Kepustakaan

Kepustakaan berisi identitas atau data sumber tertulis yang berupa buku, ensiklopedi, jurnal, laporan penelitian, dan sumber-sumber acuan lain termasuk surat elektronik (*e-mail*) dan data tertulis via internet yang digunakan dalam penyusunan pertanggungjawaban tertulis tugas akhir yang disebutkan dalam bagian utama. Oleh

karenanya sumber-sumber yang tidak disebutkan dalam bagian isi/utama, tidak perlu dicantumkan dalam daftar ini.

Cara penulisannya menggunakan format khusus, yang secara rinci dapat dilihat dalam bab III. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN

2. Daftar Nara Sumber/Informan

Berisi Daftar orang atau para tokoh yang dijadikan sumber acuan, yang pada umumnya diperoleh melalui wawancara. Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan usia tokoh, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data nara sumber diurutkan secara *alfabetik* menurut nama tokoh atau berdasarkan urutan waktu dilakukannya wawancara.

3. Daftar Istilah

Berisi sejumlah istilah-istilah penting dalam bahasa asing atau daerah yang sering digunakan dalam bagian utama tugas akhir. Susunan diurutkan secara *alfabetik* berdasarkan istilah yang dimaksud.

4. Lampiran

Memuat hasil karya tugas akhir disertai keterangan spesifikasi teknisnya, desain panel-panel yang digunakan pada saat pameran berlangsung, foto-foto dokumentasi pameran, serta kartu asistensi.

D. Berbagai Sumber sebagai Acuan

Beberapa sumber yang dapat diacu guna penyusunan TA antara lain: . Jonathan Sarwono & Hary Lubis (2007) *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*; ANDY, Yogyakarta; Surianto Rustan (Edisi 2009) *Layout dasar & Penerapannya*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta; Danton Sihombing (2001) *Tipografi Dalam Desain Grafis*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Dua buku berkaitan dengan penggunaan bahasa

Indonesia juga perlu diperhatikan, yaitu Keraf (1993): *Komposisi*, dan Wedhawati et al. (1991): *Yang Penting Buat Anda*.

Di samping itu, beberapa tugas akhir karya TA mahasiswa Desain Grafis & Multimedia yang juga dapat diacu antara lain: Yanti Haryanti (2011) *CD Interaktif Dongeng Jack dan Kacang Ajaib dengan Metode Teka-teki*; Ida Lestari (2011) *Perancangan Buku Edukasi Stimulasi Anak untuk usia 4-6 tahun*; Vicky Muhariandry Putra (2012) *Perancangan Permainan Interaktif Cerita Pahlawan Nasional*; Syaef Mahfudin (2012) *Belajar Fotografi melalui CD interaktif*; Rizky Dinata (2012) *Perancangan Media Komunikasi/magazine Komunitas MISC (Mercur Buana Independent Skateboarding Culture*; Wimbo Nikodemus (2012) *Perancangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak dengan Tema Fabel*; Herry Saputra (2012) *Perancangan Media Promosi Kampanye Kreatif Sustainable Seafood WWF Indonesia*; Iin Danyawatie (2011) *Perancangan Konsep Fun pada Fotografi Prewedding*; Dena Anggita (2011) *Learning about Sukabumi Throught Photography*; Achmad Fadillah (2011) *Penerapan Animasi 2D dan 3D pada Video Clip Afternoon with Euphoria Band "if you know"*;

III. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN

A. Bahasa

1. Pemakaian Bahasa dan Bentuk Kalimat

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia baku dan benar yang lazim digunakan untuk penulisan ilmiah. Tata cara penulisan mengikuti aturan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan. Bahasa untuk karya tulis ilmiah harus jelas, ringkas-padat, dan komunikatif.

Jelas, antara lain bahwa kalimat bahasa Indonesia baku setidaknya memiliki subjek dan predikat, dan lebih lengkap lagi ditambah objek dan keterangan. Jelas juga berarti lugas, dalam arti tidak menimbulkan tafsir ganda. Selain itu, tulisan yang baik sedapat mungkin menggunakan kalimat pernyataan dan kalimat aktif.

Ringkas-padat, dimaksudkan bahwa tulisan menggunakan kalimat yang efisien dan efektif, yaitu hemat kata dan memiliki isi atau informasi yang jelas; contoh: dalam

bahasa tulis penegasan atau penekanan arti sesuatu hal atau istilah cukup dinyatakan dengan huruf tebal (*bold*), bergarisbawah (*underlined*), atau huruf miring (*italics*).

Komunikatif berarti isi atau informasi dalam tulisan mudah ditangkap dan dimengerti oleh pembaca. Hal ini dimungkinkan apabila tulisan disajikan secara logis dan sistematis, dalam arti antara lain ada hubungan logis antar kalimat dan alinea, antar alinea dalam satu bagian atau bab, serta adanya urutan, keteraturan, dan kesalingterkaitan yang padu.

Sebutan bagi pengarang/penyusun Tugas Akhir adalah **saya**; namun, pada penyajian ucapan terima kasih dalam Kata Pengantar, istilah **saya** diganti **penulis**. Tidak dibenarkan membuat kalimat-kalimat yang menampilkan orang pertama dan kedua seperti **aku, kami, kita, dan engkau**.

2. Istilah

- a. Gunakanlah istilah bahasa Indonesia baku atau yang sudah diindonesiakan.
- b. Apabila menggunakan istilah asing atau bukan bahasa Indonesia, harus ditulis miring dan ditambahkan terjemahan bahasa Indonesia di belakangnya, seperti *sophisticated* (bahasa Inggris), rumit, canggih; *siwur* (bahasa Jawa), gayung air terbuat dari batok kelapa, dll.
- c. Istilah-istilah baru yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia harus konsisten penggunaannya. Dalam penggunaan yang pertama kali perlu diberikan padanannya dalam bahasa asing (dalam kurung); contoh: “sangkil” (*sophisticated*), “barik” atau tekstur (*texture*). Apabila banyak digunakan kata dalam bahasa asing, sebaiknya dibuatkan daftar istilah atau glosari (*glossary*).

3. Kesalahan yang Sering Terjadi

- a. Pemakaian awalan **ke** dan **di** (contoh: **ketakutan** dan **diatasi**) harus dibedakan dengan kata depan **ke** dan **di**, contoh: **ke kanan, di atas, di sana, di antara**.
- b. Jangan memulai suatu kalimat dengan kata-kata penghubung, seperti: **dan, sedangkan, sehingga, dan untuk**.

- c. Penggunaan tanda baca yang kurang tepat. Contoh: masih sering dijumpai judul atau subjudul diakhiri titik, tidak dapat membedakan antara penggunaan koma dan titik koma, dlsb.
- d. Tidak bisa membedakan kata-kata tak baku dan kata baku, misalnya:

| Tak Baku | Baku | Tak Baku | Baku |
|--------------|-------------|------------|------------|
| analisa | analisis | jaman | zaman |
| audio visual | audiovisual | kreatip | kreatif |
| estetis | estetik | motifasi | motivasi |
| foto copy | fotokopi | obyek | objek |
| hakekat | hakikat | praktek | praktik |
| jadual | jadwal | prosentase | persentase |

B. PENGETIKAN

Pengetikan berkaitan dengan bahan, ukuran, sampul, jenis huruf (*font*), bilangan dan satuan, jarak baris, batas tepi, pengisian ruangan, alinea baru, permulaan kalimat, subkategorisasi judul, perincian ke bawah dan tata letak.

1. Bahan, Ukuran, dan Sampul

- a. Kertas dan Ukuran. Naskah/teks diketik dengan tinta hitam di atas kertas HVS A4 warna putih 80 mg (29,7 cm x 21,0 cm), satu muka atau tidak bolak-balik.
- b. Sampul. warna biru tua, diperkuat dengan karton 2 mm (*hardcover*) dan dilaminasi. Teks dan gambar lambang Universitas Mercu Buana pada sampul dicetak dengan tinta warna emas.
- c. Jika diperlukan halaman kosong untuk memisah bab satu dan bab lainnya atau untuk setiap halaman bergambar yang ditempel foto, gunakanlah sejenis kertas tipis yang permukaannya agak licin (seperti kertas *dorslag*, kertas lampion, atau kertas kalkir) berwarna putih atau abu-abu muda.

2. Batas Tepi Pengetikan dan Alinea Baru

- a. Batas-batas tepi pengetikan (*margins*) untuk naskah/teks jaraknya dihitung dari tepi kertas ditetapkan sebagai berikut:
 - 1) tepi kiri: 4 cm
 - 2) tepi atas/tepi bawah/tepi kanan: 3 cm
- b. Alinea baru dimulai pada ketukan ke-7 dari tepi kiri.

3. Jenis *Font* dan Spasi

- a. Font menggunakan Calibri
- b. Seluruh naskah harus diketik dengan satu jenis font.
- c. Jarak antar baris adalah 1,5 spasi, kecuali untuk *abstract*/abstrak, daftar isi, kutipan langsung, judul gambar dan tabel: diketik 1 spasi.
- d. Lambang, *font* Yunani, dan tanda-tanda lain yang tidak dapat diketik, harus ditulis dengan jelas dan rapi menggunakan tinta hitam.

4. Bilangan dan Satuan

- a. Kecuali pada awal kalimat, bilangan diketik dengan angka, misalnya:
 - (1) Sembilan meter panjang kain itu, atau
 - (2) Kain itu panjangnya 9 m.
- b. Bilangan desimal ditandai dengan koma, misalnya 9,5 kg, bukan 9.5 kg.
- c. Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik di belakangnya, misalnya **cm, g, kg**, kecuali pada akhir kalimat.

5. Sub Kategorisasi Judul dan sub-subnya

- a. Judul bab tanpa tulisan BAB, langsung diawali dengan angka Romawi (**I, II, III** dst.) ditulis dengan *font* kapital semua dan ditebalkan (*bold*), simetrik/di tengah, dengan jarak 4 cm dari tepi atas kertas, dan tanpa diakhiri dengan titik.
- b. Subjudul secara urut diawali dengan *font* Latin (**A, B, C**, dst.) ditulis di tengah (*centered*), setiap kata dimulai dengan *font* kapital, kecuali untuk kata

penghubung (dan, oleh, pada, untuk, dll.) dan kata depan (di dan ke), semua ditebalkan (*bold*), tanpa diakhiri dengan titik.

- c. Anak Subjudul secara urut diawali dengan angka Arab (1, 2, 3, dst.), diketik dari batas tepi kiri, semua ditebalkan (*bold*), setiap kata dimulai dengan *font* kapital tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah Anak Subjudul dimulai dengan alinea baru.
- d. Sub Anak Subjudul secara urut diawali dengan *font* Latin kecil (a, b, c, dst.) ditulis mulai dari ketukan ke-7 dari garis tepi/margin diakhiri dengan titik. Kalimat berikutnya diketik langsung sesudah Sub Anak Subjudul.
- e. Secara garis besar penulisan sub kategorisasi dapat dilihat pada Lampiran, namun secara singkat lebih kurang urutannya sebagai berikut: I – A – 1 – a – 1) – a) – (1) – (a). Urutan ini berlaku juga untuk sub kategorisasi berupa rincian ke bawah.
- f. Rincian ke samping kanan, sebaiknya menggunakan penomoran di antara tanda kurung tanpa titik, contoh: (1) Radio, (2) Televisi, dan (3) Video. atau (a) Radio, (b) Televisi, dan (c) Video.
- g. Rincian ke bawah tidak dibenarkan menggunakan garis penghubung (-), bintang (*), titik hitam, dlsb. yang ditempatkan di depan.

C. TEKNIK PENULISAN

Bagian ini menjelaskan tentang penomoran, penyajian gambar dan tabel, pengutipan, dan penulisan daftar pustaka. Dalam beberapa hal teknik penulisan mengacu pedoman yang berlaku secara internasional dari buku *STYLE Manual, for Authors, Editor, and Printers, 5th Edition, 1994, An AGPS Press Publication* Australian Government Publishing Service, Canberra, dengan sedikit perubahan dan penyesuaian; misalnya penggunaan catatan perut, penulisan kepustakaan, dan pungtuasi untuk singkatan gelar akademik.

1. Nomor halaman

- a. Letak nomor halaman di bagian kanan bawah, 1,5 cm dari tepi bawah.
- b. Nomor halaman untuk bagian awal laporan tugas akhir, mulai dari halaman judul sampai ke Daftar Tabel diberi tanda dengan angka Romawi kecil.

- c. Bagian utama dan Bagian Akhir, mulai dari Bab I (Pendahuluan) sampai dengan Bab Konsep Perancangan, hingga Lampiran-lampiran diberi nomor halaman berurutan memakai angka Arab.

2. Gambar

- a. Apabila jumlahnya relatif sedikit, foto, gambar, grafik, bagan, dan peta semua disebut gambar dan tidak dibedakan, misal Gambar 1 s.d 20. Tetapi apabila jumlahnya relatif banyak, dapat dibedakan atau dikelompokkan, misalnya Foto 1 – 20; Bagan 1 s.d 10; Gambar 1 – 40; dlsb.
- b. Nomor gambar diikuti dengan judul gambar tanpa diakhiri dengan titik, peletakkannya menyesuaikan.
- c. Keterangan atau penjelasan gambar dituliskan langsung di bawah gambar, dapat menggunakan ukuran *font* 10 poin. Apabila merupakan foto reproduksi dari buku/katalog harus disebutkan data sumbernya seperti teknik pengutipan. Penempatannya memperhatikan aspek informatif dan estetik.
- d. Ukuran dan letak gambar disesuaikan keserasiannya dengan naskah dan ruang yang tersedia.
- e. Gambar, grafik atau bagan yang digambar dengan tangan atau melalui komputer harus menggunakan bahan/tinta yang tidak luntur/larut dengan air.
- f. Setiap halaman bergambar sebaiknya dilapisi lembar kertas *dorslag* yang satu sisi mukanya licin. Apabila gambar berupa foto yang ditempelkan, sebaiknya di tepi kiri setiap halaman berfoto ditempel kertas manila berukuran 1,5 cm x 29,7 cm, agar ketika dijilid bentuk tugas akhir tidak membuka/cembung.

3. Tabel

- a. Kata Tabel diikuti dengan nomor tabel dan judul tabel, setiap kata, kecuali kata sambung/penghubung diawali dengan *font* kapital, 12 poin, bold, ditempatkan di tengah (*centered*), tanpa diakhiri dengan titik, 1 spasi.
Contoh: **Tabel 10. Museum Tekstil di Kota Jakarta**
- b. Tabel yang besarnya lebih dari satu halaman, dapat dilipat dan letak bagian atas tetap di bagian atas.

- c. Apabila bentuk dan ukuran tabel lebih lebar dari ukuran kertas, sehingga harus berbentuk horizontal (*landscape*) dan masih berukuran kuarto, bagian atas tabel diletakkan di bagian kiri halaman tugas akhir.
- d. Tulisan di dalam kolom maupun baris-baris tabel dapat menggunakan ukuran *font* 8 – 10 poin.

4. Penulisan Kutipan

- a. Kutipan langsung, ditulis dalam bahasa aslinya. Jika hanya 1-3 baris, dibubuhi tanda kutip dan diketik 1,5 spasi. Namun jika lebih dari 3 baris, diketik 1 spasi, dan seluruh baris kutipan diketik menjorok ke dalam pada ketukan ke-7, kecuali baris pertama setiap alinea dimulai dari ketukan ke-9. Kutipan tidak diterjemahkan, tetapi dapat dibahas sesuai isi yang dikutip. Panjang kutipan jangan lebih dari satu halaman agar tidak mengganggu uraian, namun jika diperlukan kutipan panjang, lebih tepat dimasukkan sebagai lampiran.
- b. Kutipan tak langsung, adalah kutipan yang hanya mengambil pokok pikiran dari sumber aslinya, tetapi menggunakan kalimat dan gaya bahasa yang disusun sendiri oleh pengutip, tanpa dibubuhi tanda kutip, dan diketik 1,5 spasi.

5. Catatan Lambung/Perut

Catatan lambung/perut digunakan untuk penyebutan sumber bahan yang diacu, dituliskan di depan atau di belakang kutipan (langsung atau tak langsung) dengan mencantumkan nama penulis, diikuti tahun, dan nomor halaman.

Contoh:

- a. Menurut Gustami *et al.* (1985:185-193), perubahan itu tidak hanya memperkaya jenis produk dan nilai seninya, tetapi sekaligus meningkatkan kehidupan ekonomi para perajin dan akhirnya mengubah pola hidup mereka.
- b. *“In short, if a work is produced by someone who has established himself as an artist, then it is a work of art”*, demikian penegasan Ian Bennet (Cil, 1998: 14).

6. Penulisan Nama

- a. Gelar akademik maupun sebutan dalam hubungan sosial atau keluarga (Bapak, Tante, beliau, dll.) tidak dicantumkan, baik untuk penyebutan nama pengarang dalam naskah maupun dalam kepastakaan, kecuali penyebutan nama dalam Kata Pengantar.
- b. Nama yang diikuti dengan singkatan, dianggap bahwa singkatan itu menjadi satu dengan suku kata yang ada di depannya.

Contoh:

A.M. Ari Subekti, ditulis: A.M. Ari Subekti

Ariani K. Wardhani, ditulis: Ariani K. Wardhani

7. Kepustakaan

- a. Isi kepastakaan adalah sebuah daftar yang berisi data sumber-sumber yang bertalian atau digunakan untuk penyusunan tulisan atau tugas akhir, yang pada umumnya terdiri dari buku, jurnal, majalah surat kabar, dan bahan-bahan penerbitan lainnya.
- b. Susunan
 - 1) Diurutkan secara *alfabetik* menurut nama pengarang. Jika tak ada nama penulis, dituliskan nama editor atau judul sumbernya.
 - 2) Baris ke-1 diketik mulai dari garis margin, sedangkan baris ke-2 dst. diketik mulai dari ketukan ke-5, dan diketik 1 spasi.
 - 3) Pengetikan antar sumber diberi spasi 1,15.
- c. Bentuk. Mengingat untuk penyebutan data sumber yang diacu menggunakan catatan perut, maka secara umum penulisan sumber pustaka urutannya adalah: nama pengarang, tahun penerbitan, judul tulisan, nama kota, dan nama penerbit. Perhatikan penggunaan tanda baca titik dan koma.
 - 1) Nama pengarang ditulis mulai dengan nama keluarga atau nama akhirnya; nama lainnya atau huruf singkatannya ditulis di belakang nama akhir, dipisahkan dengan koma, dan diakhiri tanda titik.
 - 2) Tahun penerbitan di antara tanda kurung, diikuti koma.

- 3) Judul tulisan untuk buku, diketik miring (*italic*). Judul tugas akhir, artikel di koran atau dalam seminar ditulis di antara tanda kutip, diikuti koma.
- 4) Nama penerbit diikuti koma, nama kota, dan diakhiri titik. Jika terdapat banyak kota, cukup ditulis yang pertama.
- 5) Jumlah dan nomor halaman tidak dicantumkan.

8. Contoh penulisan keputakaan dari berbagai macam sumber

- a. Buku dengan satu, dua, dan tiga orang pengarang

Anderson, Benedict R.O.G. (1965), *Mythology and the Tolerance of the Javanese, Southeast Asia Program*, Departement of Asian Studies, Cornell University, Ithaca, New York.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. (1995), *Balinese Dance in Transition, Kaja and Kelod*, Oxford University Press, Kuala Lumpur.

Kartodirdjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (1977), *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid I*, Balai Pustaka, Jakarta.

- b. Buku terjemahan

Holt, Claire. (1967), *Art in Indonesia: Continuities and Change* atau *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, terjemahan R.M. Soedarsono. (2000), MSPI, Bandung.

Read, Herbert. (1959), *The Meaning of Art atau Seni Rupa, Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. (2000), Duta Wacana Press, Yogyakarta.

- c. Beberapa buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama. Dalam hal ini nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis bawah sepanjang namanya, dan pada tahun penerbitan ditambah huruf latin kecil sebagai penanda urutan penerbitan.

Greenberg, Joseph H. (1957), *Essays in Linguistics*, University of Chicago Press, Chicago.

_____. (1966a), *Language of Africa*, Indiana University Press, Bloomington.

_____. (1966b), "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.), Mouton, The Hague.

d. Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopaedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

"Rhetoric," Encyclopaedia Britannica, 1970, XIX.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The Potter's Dictionary of Material and Techniques, 3rd Edition*, A & C Black, London.

e. Artikel dalam Jurnal, Koran, dan naskah dalam Seminar

Hutomo, Suripan Sandi. (April 1994), "Transformasi Seni Kentrung ke Wayang Krucil" dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Gie, Kwik Kian. (4 Agustus 2004), "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa", *Kompas*.

Buchori Z., Imam. (2-29 Mei 1990), "Aspek Desain dalam Produk Kriya" dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.

9. Website atau sumber lainnya melalui internet

Goltz, Pat. (1 Mei 2004), Sinichi Suzuki had a Good Idea, But... <http://www.seghea.com/homeschool/Suzuki.html>.

<http://www.suzuki.org.nz./suzuki/method.htm>.

Wood, Enid. (1 Mei 2004), Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method, Sinichi Suzuki Association.

<http://www.Internationalsuzuki.org/Suzuki.html>

10. Daftar Nara Sumber/Informan

Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia tokoh, profesi, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara *alfabetik* menurut nama tokoh yang diwawancarai. Contoh:

Affandi (77 th.), pelukis, wawancara tanggal 30 Juni 1984 di Museum Affandi, Yogyakarta.

Bagong Kussudiardja (73 th.), pelukis dan koreografer, wawancara tanggal 12 Agustus 2002, di Padepokan Bagong Kussudiardja, Kasihan Bantul, Yogyakarta.

11. Daftar Istilah/Glosari

Apabila banyak digunakan istilah asing dan baru, dianjurkan untuk membuat Daftar Istilah atau Glosari (*Glossary*). Susunan istilah asing/baru di sebelah kiri dan padanan artinya di sebelah kanan, diurutkan secara alfabetik, seperti contoh berikut.

Apprentice = magang (bhs. Jawa: nyantrik)

Barik = nilai raba pada permukaan benda (bhs. Inggris: *texture*)

Sangkil = pintar, rumit, canggih (bhs. Inggris: *sophisticated*)

Tetuka = nama lain dari tokoh wayang bernama Gatotkaca

Virtuoso = orang yang memiliki kemahiran teknik luar biasa dalam memainkan alat musik (biola, piano, dll.)

Contoh 1

HALAMAN SAMPUL/JUDUL TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

**EKSPLORASI IMAGE ARAB, INDIA DAN MELAYU DALAM
PERANCANGAN GRAFIS IDENTITAS MUSIK DANGDUT INDONESIA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh :

Hendry

NIM 41905120001

Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing:



Lukman Arief, S.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK DESAIN DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2012

Contoh 2

HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA

| | | |
|---|--|---|
|  | <p style="text-align: center;">LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</p> <p style="text-align: center;">KOMPREHENSIF LOKAL</p> <p style="text-align: center;">FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN</p> <p style="text-align: center;">UNIVERSITAS MERCU BUANA</p> |  |
|---|--|---|

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Hendry**
Nomor Induk Mahasiswa : **41905120001**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 12 Agustus 2012

Yang **memberikan pernyataan,**



////
////
////
MATERAI
////
////
TEMPEL 2010
////
////
RP 6000
////
////

Hendry

LAMPIRAN -LAMPIRAN

Contoh 3

HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA

| | | |
|---|--|---|
|  | <p style="text-align: center;">LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA</p> <p style="text-align: center;">KOMPREHENSIF LOKAL</p> <p style="text-align: center;">FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</p> <p style="text-align: center;">UNIVERSITAS MERCU BUANA</p> |  |
|---|--|---|

Semester: Genap

Tahun akademik: 2011/2012

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **EKSPLORASI IMAGE ARAB, INDIA DAN MELAYU DALAM PERANCANGAN GRAFIS IDENTITAS MUSIK DANGDUT INDONESIA**

Disusun Oleh :

Nama : **Hendry**
NIM : **41905120001**
Jurusan/Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 5 Agustus 2012

Pembimbing,

Lukman Arief, S.Ds.

Jakarta, 12 Agustus 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Contoh 4

HALAMAN LEMBAR ABSTRACT

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Ir. Edy Muladi, M.Si.

IMAGE EXPLORATION ARABIC, INDIAN AND MALAY IDENTITY IN GRAPHIC DESIGN INDONESIAN DANGDUT MUSIC

Written Project Report

Study Programs Product Design Department of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2012

By: **Hendry**

ABSTRACT

Revitalization of dangdut music at the moment only in dangdut music events held by the public, tv stations, and dangdut orchestra it self. Designers have not seen any of a revitalization of dangdut music that originated in the placement of an identity or logo on dangdut music, so that this interests designer to design a symbol of dangdut music that serves as a symbol of culture and pride of the people of Indonesia to the art of music.

The purpose of this design are: image explores Arabic, Indian, and Malay in graphic design identity Indonesian dangdut music, then for the purpose: (1) Introducing a symbol of dangdut music to the whole world as a musical identity and cultural pride of the people of Indonesia. (2) Obtain the work of design drafting Indonesian dangdut music symbols, so it can be used as portfolio for writers. (3) Knowing what needs to be done both theoretically and practically in the design drafting design work as an identity symbol of Indonesian dangdut music.

Symbols dangdut music, in particular, can be identified with the revitalization of dangdut music that shows the unity of cultural diversity of Indonesia, and the Indonesian dangdut music introduced to the community in general.

Keywords: exploration, image Arabic, Indian, Malay, Dangdut music, symbols

Contoh 5

HALAMAN LEMBAR ABSTRAK

EKSPLORASI IMAGE ARAB, INDIA DAN MELAYU DALAM PERANCANGAN GRAFIS IDENTITAS MUSIK DANGDUT INDONESIA

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2012

Oleh: **Hendry**

ABSTRAK

Revitalisasi musik dangdut pada saat ini hanya terdapat pada acara-acara musik dangdut yang diadakan oleh masyarakat, stasiun tv, maupun orkes dangdut itu sendiri. Perancang belum melihat adanya suatu revitalisasi musik dangdut yang bersumber pada penempatan suatu identitas atau logo pada musik dangdut, sehingga hal ini menarik minat perancang untuk mendesain simbol musik dangdut yang berfungsi sebagai simbol kebudayaan dan kebanggaan masyarakat Indonesia pada seni musik.

Maksud dari perancangan ini adalah: mengeksplorasi *image* arab, india dan melayu dalam perancangan grafis identitas musik dangdut Indonesia, selanjutnya untuk tujuannya: (1) Memperkenalkan simbol musik dangdut kepada seluruh dunia sebagai identitas musik kebudayaan dan kebanggaan masyarakat Indonesia. (2) Memperoleh hasil karya desain perancangan simbol musik dangdut Indonesia, sehingga dapat dijadikan portofolio bagi penulis. (3) Mengetahui apa saja yang perlu dilakukan baik secara teoritis maupun praktis dalam merancang karya desain perancangan simbol sebagai identitas musik dangdut Indonesia.

Simbol musik dangdut ini, pada khususnya, dapat menjadi identifikasi revitalisasi musik dangdut bersama yang menunjukkan ragam budaya persatuan masyarakat Indonesia, dan memperkenalkan musik dangdut Indonesia pada masyarakat dunia pada umumnya

Kata kunci: eksplorasi, image arab, india, melayu, musik dangdut, simbol

Contoh 6

HALAMAN LEMBAR DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| COVER DALAM | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| ABSTRACT | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Perancangan | 1 |
| 1. Penjelasan Judul Perancangan | 1 |
| 2. Latar Belakang Pemilihan Studi | 2 |
| 3. Solusi Desain | 4 |
| 4. Perwujudan Karya | 5 |
| 5. Muatan Produk | 8 |
| B. Orisinalitas (<i>State Of The Art</i>) | 10 |
| C. Peluang dan Tantangan Studi Di masa Datang | 10 |
| 1. Peluang Studi | |
| 2. Tantangan Studi | |
| | |
| II. METODOLOGI | |
| A. Tujuan dan Manfaat Perancangan | 11 |
| 1. Tujuan Perancangan | 11 |
| 2. Manfaat Perancangan | 11 |
| B. Relevansi & Konsekuensi Studi | 11 |
| C. Kerangka Berfikir studi | 12 |
| D. Tema Desain | 12 |
| E. Cara Pengumpulan Data | 14 |
| | |
| III. DATA PERANCANGAN | 19 |
| A. Tabel Data Perancangan | 19 |
| B. Rincuan Data Perancangan | 21 |
| C. Onjek Referensi & Inspirasi | 27 |
| | |
| IV. | |
| | |
| V. | |
| | |
| KEPUSTAKAAN | 61 |
| LAMPIRAN | 62 |

Contoh 7

HALAMAN LEMBAR DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------|--|----|
| Gb.1. | Simbol Group Musik Slank..... | 2 |
| Gb.2. | Simbol <i>Fans Club</i> Group Musik Slank | 2 |
| Gb.3. | Simbol-simbol <i>Fans Club</i> yang Ada di Indonesia | 3 |
| Gb.4. | Simbol Group Musik Rolling Stone | 4 |
| Gb.5. | <i>Icon-icon</i> logo Unilever | 9 |
| Gb.6. | Proses <i>Thumbnail</i> Simbol Dangdut Indonesia | 13 |
| Gb.7. | Sketsa Metamorfosa Simbol Dangdut Indonesia | 14 |
| Gb.8. | Proses Eksperimental Simbol Dangdut Indonesia | 15 |
| Gb.9. | Proses Digitalisasi Simbol Dangdut Indonesia | 18 |
| Gb.10. | Final Desain Simbol Dangdut Indonesia | 18 |
| Gb.11. | Artis Dangdut Inul Daratista | 23 |
| Gb.12. | Logo KDI (Kontes Dangdut Indonesia)..... | 24 |
| Gb.13. | Logo Komunitas Motor Dangdut | 29 |
| Gb.14. | Logo Radio Dangdut Indonesia..... | 30 |
| Gb.15. | <i>Image</i> India | 31 |
| Gb.16. | <i>Image</i> Arab | 32 |
| Gb.17. | <i>Image</i> Melayu..... | 33 |
| Gb.18. | <i>Full Collor</i> Simbol Dangdut Indonesia..... | 58 |

Contoh 8

ILUSTRASI FOTO/GAMBAR DAN DESKRIPSINYA

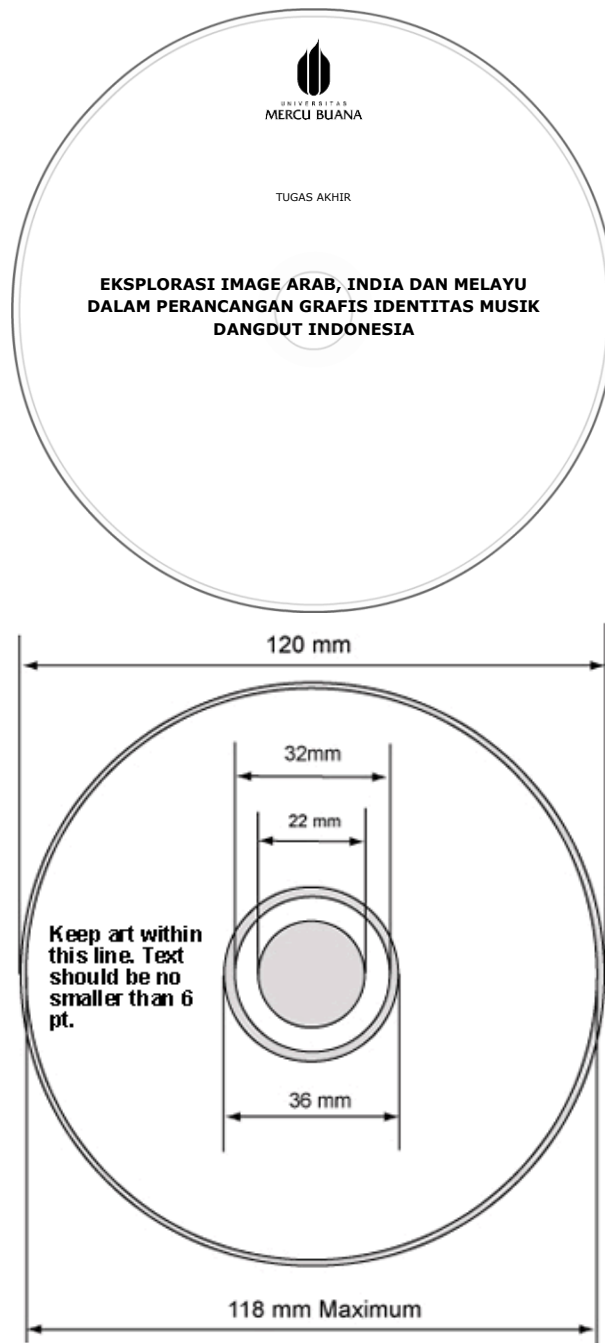


Gb. 1. *Elvy Sukaesih*. Berbagai pose Elvy Sukaesih di dalam berbagai media: cover kaset, poster dan video CD. (Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Dangdut>)
Foto reproduksi: penulis.

Gb. 2. *Proses Metamorfosa Simbol Dangdut*. Merupakan proses perubahan bentuk, dari bentuk dasar berkembang s.d berubah menjadi bentuk jadi. (Sketsa & reproduksi digital: penulis)

Contoh 9

Format LABEL CD Untuk File Digital



Keterangan:

1. Jenis CD:
 - *Regular Round Shape* CD-R
 - *Actual Size*: 120 mm
 - *Capacity*: 650/ 700MB
2. Spesifikasi Teknis
 - Ukuran teks/kaliamt & lambang UMB: disesuaikan sendiri
 - Warna Dasar (*background*): biru tua dengan teks putih
 - Warna Lambang UMB: putih



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI TUGAS AKHIR

Prodi Desain Produk Grafis & Multimedia

N A M A : _____ SEMESTER : _____
N I M : _____ THN. AKADEMIK : 20 / 20
Judul Tugas Akhir : _____
Dosen Pembimbing : _____

| No. | TANGGAL | CATATAN PEMBIMBING | PARAF |
|-----|---------|--------------------|-------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| No. | TANGGAL | CATATAN PEMBIMBING | PARAF |
|-----|---------|--------------------|-------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |