

# PEDOMAN PENULISAN RISET DESAIN



Program Studi Desain Produk  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Program Studi Desain Interior

EDISI KE-VI

FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2018

## **KATA PENGANTAR**

Pada awalnya Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana (UMB) telah menerbitkan buku yang diberi judul: Pedoman Penulisan Tugas Akhir Edisi ke-5, tetapi berdasarkan perubahan kurikulum KKNI pada tahun 2013 maka, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi dan dilengkapi. Pedoman untuk penulisan riset desain, isi proposal dan isi penulisan laporan tugas akhir, merupakan salah satu pertimbangan perlunya penambahan pada revisi pedoman penulisan riset. Buku ini dibuat untuk membantu memudahkan mahasiswa menyusun riset desain dan proposal perancangan tugas akhir baik untuk Prodi Desain Produk, Prodi Desain Interior, dan Prodi Desain Komunikasi Visual.

Di samping itu, mengingat sifat-sifat khas dalam proses penelitian 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.

Azas efisiensi dan efektifitas juga diupayakan dalam buku ini, sehingga diharapkan selain berfungsi sebagai pedoman dan petunjuk juga dapat mendukung mahasiswa menghasilkan hasil riset yang berkualitas. Namun demikian, selengkap apapun sebuah buku pedoman tetap menuntut usaha dan konsentrasi mahasiswa agar selalu fokus dan konsisten dalam menggunakan aturan atau ketentuan teknis yang tertulis dalam petunjuknya.

Semoga buku pedoman ini dapat memberikan kelancaran dan bermanfaat bagi mahasiswa maupun para dosen pembimbing. Tentu saja kritik dan masukan dari semua pihak sangat kami harapkan agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbaikan untuk penerbitan edisi mendatang.

Jakarta, 5 Maret 2018

ttd.

Tim Penyusun

# **I. PROSEDUR RISET DESAIN**

## **I.1 Pengertian Riset Desain**

Riset desain adalah mata kuliah wajib yang secara umum membahas tentang pola pikir penelitian desain secara komprehensif dan metodologis menuju ditemukannya deskripsi, kategorisasi, atau skripsi. Pokok bahasan mata kuliah ini memusatkan perhatiannya pada pola pikir ilmiah dengan outcome rancangan penelitian (proposal) dan hasil penelitian yang teruji.

## **I.2 Maksud dan Tujuan**

Pedoman Penulisan Riset Desain ini dimaksudkan sebagai petunjuk atau rambu-rambu yang bersifat umum bagi mahasiswa Desain Produk, Desain Interior, dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.

## **I.3 Bimbingan dan Teknik Bimbingan**

1. Pembimbing
  - a. Untuk setiap kegiatan riset desain, mahasiswa akan didampingi oleh dosen pembimbing yang disetujui oleh ketua program studi dan disahkan dengan surat tugas.
  - b. Pembimbing bertanggung jawab atas kegiatan bimbingan sampai selesai.
  - c. Untuk kepentingan kelancaran kegiatan bimbingan, Koordinator dapat mengganti pembimbing yang dianggap perlu, dengan persetujuan Ketua Program Studi.
  - d. Setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan riset desain dibimbing oleh 1 pembimbing materi.
  - e. Seorang pembimbing hanya diperkenankan membimbing sebanyak 4 orang mahasiswa dalam 1 semester.

2. Teknik Bimbingan
  - a. Bimbingan bersifat konsultasi untuk bidang terkait topik riset tertentu.
  - b. Kegiatan bimbingan / konsultasi direkam pada kartu asistensi yang disediakan oleh Fakultas dengan minimal jumlah asistensi 5 kali.
  - c. Seluruh kegiatan konsultasi dilakukan pada masa bimbingan yang ditetapkan.

#### **I.4 Tahap Seminar Riset Desain**

1. Tim Penilai Hasil Seminar Riset Desain terdiri atas :
  - a. Ketua Program Studi / Sekretaris Program Studi, sebagai Ketua dan sebagai anggota
  - b. Pembimbing Riset, anggota
  - c. Penguji Ahli, Dosen yang diusulkan oleh ketua jurusan. Seminar riset desain dinyatakan sah bila terdiri dari, sekurangnya 3 (tiga) penguji dengan keahlian sama dengan bidang yang teruji.
  
2. Ketentuan Seminar Riset Desain
  - a. Calon peserta harus memenuhi persyaratan asistensi minimal 5x (max 8 kali)
  - b. Jadwal seminar riset desain sesuai dengan pengumuman Prodi.
  - c. Pakaian :
    - ❖ Pria : Jas + kemeja lengan panjang + dasi + celana panjang + sepatu atau disesuaikan dengan tema riset desain.
    - ❖ Wanita : Blazer + rok panjang + sepatu atau disesuaikan dengan tema Proposal Perancangan.
    - ❖ Peserta datang 30 menit sebelum jadwal seminar riset desain yang ditentukan (peserta yang datang terlambat dikenakan reduksi 10 %).
  - d. Seminar riset desain dilakukan  $\pm$  40 menit dengan rincian 10 menit presentasi peserta dan 30 menit sesi pengujian oleh 3 (tiga) orang penguji
  - e. Materi presentasi dianjurkan berupa powerpoint/pdf, gambar display dan hasil temuan observasi.

- f. Peserta yang membuat materi presentasi komputer membawa materi dalam bentuk CD/Flash Drive dan telah dipastikan bebas Virus.
- g. Bobot penilaian seminar riset desain: Bobot penilaian ditetapkan oleh panitia seminar riset desain sesuai dengan topik kajian dan kualitas hasil penelitian sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

## **I.5 Tata Tertib dan Sanksi**

### **1. Tata Tertib**

- a. Semua pekerjaan riset desain wajib dikerjakan sendiri.
- 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 dan dinyatakan tidak lulus dengan nilai E atau dibatalkan keputusan kelulusannya bagi yang telah diumumkan, apabila :

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

## **I.6 Bobot Penilaian dan Hasil Seminar Riset Desain**

- 1. Kemampuan melakukan observasi dan pengumpulan data.
- 2. Kemampuan menjabarkan metode serta kaitannya dengan objek amatan.
- 3. Pemanfaatan kepustakaan sebagai buku referensi serta relevansinya dengan kondisi kekinian.

4. Hasil analisa beserta kedalaman
5. Kontibusi ilmiah dan hasil temuan

#### **I.7 Kelulusan Seminar Riset Desain**

1. Hasil sidang akan langsung diumumkan setelah peserta terakhir selesai melaksanakan sidang.
2. Peserta wajib datang dan mengambil sendiri berkas hasil sidangnya (tidak diwakilkan)
3. Peserta yang dinyatakan lulus langsung dapat langsung mengumpulkan dokumen hasil riset desain sesuai standar.
4. Peserta yang dinyatakan lulus melengkapi harus melengkapi hasil riset selama 2 Minggu sebelum mengumpulkan hasil riset desain sesuai standar.
5. Peserta dinyatakan lulus perbaikan harus memperbaiki riset desainnya selama 6 Minggu sebelum mengumpulkan hasil riset desain akhir sesuai standar.
6. Peserta dinyatakan tidak lulus harus mengulang kembali proses riset desain pada periode selanjutnya.
7. Peserta yang tidak memenuhi jadwal yang telah ditentukan dikenakan penurunan grade kelulusan.

## II. RISET BIDANG DESAIN

Masalah-masalah dalam riset bidang desain dapat diformulasikan secara umum menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan desain-desain yang akan dibagi sesuai program studi desain. Kajian masalah dalam riset desain meliputi:

### A. Desain Produk

#### 1) Aspek Fungsional

Berhubungan dengan aspek yang mendukung sebuah benda agar dapat memiliki performansi yang maksimal, yaitu pembahasan tentang:

- (a) Faktor kenyamanan; pembahasan tentang ergonomic dan antropometri
- (b) Faktor efektifitas fungsi; pembahasan tentang kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan aktivitas
- (c) Faktor keselamatan dan keamanan; pembahasan tentang keselamatan dan keamanan dalam melakukan aktivitas
- (d) Faktor kemudahan dalam pemeliharaan; penggantian spare part, dan perbaikan pada benda desain
- (e) Faktor kebiasaan dan perilaku; membahas tentang benda desain sebagai pemenuhan kebutuhan akan kebiasaan dan perilaku atau benda desain sebagai pembentuk kebiasaan dan perilaku baru

#### 2) Aspek Sistem dan Struktur

Berhubungan dengan aspek yang mendukung sebuah benda agar dapat memiliki kekokohan yang memadai dan sistem struktur untuk keperluan performansi benda desain, yaitu pembahasan tentang:

- (a) Faktor material; membahas tentang kemungkinan eksplorasi penggunaan material baru sebagai elemen utama desain, dengan pembahasan dari aspek kekokohnya
- (b) Faktor sistem sambungan; membahas tentang sistem sambungan pada benda desain
- (c) Faktor sistem mekanis; membahas tentang hal yang berhubungan dengan system gerak pada sebuah benda desain

### 3) Aspek Estetika

Berhubungan dengan aspek yang membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan keindahan dan kepantasan pada sebuah desain, yaitu pembahasan tentang:

- (a) Tinjauan desain sebagai sebuah pernyataan simbolis
- (b) Tinjauan desain sebagai sebuah media pengingat (memory device) dan yang bersifat romantic (menggugah perasaan atau kenangan) pada sebuah event, masa, dan rentang waktu tertentu
- (c) Tinjauan desain yang membahas tentang bentuk yang merujuk pada suatu gaya tertentu (retro desain)

### 4) Aspek Desain dan Konteksnya

Berhubungan dengan aspek yang membahas tentang desain dari sudut pandang ranah bidang lainnya, yaitu pembahasan tentang:

- (a) Tinjauan desain dari sudut pandang social; pembahasan tentang trend, gaya hidup, fasilitas umum, dan fasilitas social
- (b) Tinjauan desain dari sudut pandang ekonomi; pembahasan tentang desain dengan budget rendah, pembahasan tentang desain dengan kemungkinan wirausaha
- (c) Tinjauan desain dari sudut pandang budaya; pembahasan tentang desain ditinjau dari budaya yang ada di nusantara

## B. Desain Komunikasi Visual

### 1) Sarana Identifikasi

Identitas seseorang atau pesan dapat mengungkapkan pesan atau orang tersebut. Demikian juga dengan suatu produk ataupun lembaga. Jika mempunyai produk tersebut memiliki identitas berarti mencerminkan bahwa kualitas produk tersebut mudah dikenali dan baik citranya.

### 2) Sarana Informasi dan Instruksi

Desain komunikasi visual bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara sesuatu dengan hal yang lain seperti peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Pesan akan dianggap berguna jika disampaikan kepada komunikan yang tepat dan pada



kondisi yang tepat, juga dalam bentuk yang mudah dipahami. Kemudian, dipresentasikan secara logis dan konsisten.

### 3) Sarana Presentasi dan Promosi

Tujuan ini pun dapat kita lihat ketika para pengusaha yang menyebarkan pamflet atau poster sebagai ajang promosi mereka atau memberitahukan informasi bahwa terdapat produk yang bisa masyarakat gunakan. Singkat, jelas, dan padat akan mudah diingat oleh pembaca. Umumnya, untuk mencapai tujuan tersebut, maka pesan yang disampaikan bersifat persuasif dan menarik. Sehingga tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

Tinjauan bidang riset desain komunikasi visual antara lain:

- (a) Desain Grafis Periklanan (Advertising). Dalam hal periklanan pasti membutuhkan komunikasi visual dan persuasif yang digunakan sebagai penyampai pesan kepada audiens.
- (b) Animasi. Inilah yang menarik untuk para komunikator dengan teknik komunikasi visual.
- (c) Visual Branding tinjauan dalam berbagai elemen visual yang digunakan untuk membangun karakter identitas perusahaan/jasa. Desain Identitas Usaha (Corporate Identity). Pada umumnya, hal ini digunakan ketika pembuatan Company Profile, Mock Up, hingga Slider Presentation.
- (d) Desain Marka Lingkungan (Environment Graphics) atau Signage tinjauan pada penggunaan lambang dan simbol untuk mengkomunikasikan sebuah informasi kepada kelompok audience.
- (e) Desain Multimedia. Desain multimedia dengan menggunakan pesan yang dapat diterima oleh khalayak dengan menggunakan media digital, animasi, web desain.
- (f) Desain Grafis Industri (promosi), tinjauan komunikasi visual promosi dengan mengkombinasikan pengetahuan tentang produk dan riset pemahaman tentang target audience yang dituju.
- (g) Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain). Biasanya hal ini dilakukan di pekerjaan penerbitan ataupun redaksional.

- (h) Cergam (komik), Karikatur, Poster. Hal ini diperlukan ketika pembuatan ilustrasi terhadap tulisan sebagai perwakilan tulisan.
- (i) Fotografi, Tipografi, dan Ilustrasi.
- (j) User interface tinjauan tentang desain tatap muka yang sesuai dengan penggunaannya.

## C. Desain Interior

Tinjauan bidang riset desain interior antara lain meliputi:

### 1) Konsep Desain (Gaya dan Tema)

Ide kreatif terkait dalam hal merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior didalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia. Prinsip perancangannya harus meliputi :

- (a) Pengaturan denah (lay out) sebuah bangunan dan penetapan ukuran atau dimensi yang diukur dengan skala tertentu
- (b) Penentuan tata warna dalam ruangan
- (c) Penentuan letak dan arah
- (d) Penyesuaian interior dengan elemen dasar pembentuk tata ruang dalam

### 2) Perilaku dan kepuasan pengguna interior

- (a) Ergonomi : Ilmu atau kaidah yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakteristik fisik maupun nonfisik, keterbatasan manusia, dan kemampuannya dalam rangka merancang suatu sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien.
- (b) Antropometri : Suatu kumpulan data numeric yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia berupa ukuran, bentuk dan kekuatan, serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain.

### 3) Estetika Desain

Ilmu yang membahas tentang keindahan tata ruang. Bidang ini bertujuan untuk menciptakan keindahan lingkungan yang terdapat didalamnya. Adapun persyaratan yang ditentukan adalah:

- (a) Keterpaduan
  - Bentuk geometri (piramida, kubus, bola, kerucut, dan silinder)

- Subordinasi dan Dominasi (memadukan berbagai ukuran suatu bentuk dengan mengecilkan unsur-unsur minor untuk menonjolkan unsur mayor)
- Menggunakan bentuk-bentuk yang sama (bentuk yang sama lebih mudah disusun menjadi suatu keterpaduan yang serasi)

(b) Keseimbangan

- Keseimbangan Simetris (susunan obyek yang benar-benar sama antara bagian kiri dan kanan)
- Keseimbangan Asimetris (keseimbangan ini terjadi karena ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun bentuknya tidak sama)

(c) Proporsi (keseimbangan perbandingan ukuran antara bagian-bagian dalam suatu benda atau obyek)

(d) Skala

- Skala suatu obyek/ benda (kesan yang ditimbulkan obyek tersebut mengenai ukuran besarnya)
- Skala heroik (membuat suatu obyek nampak besar, dalam arsitektur dan interior)
- Skala natural (memperlihatkan suatu obyek seperti apa adanya, menurut ukuran semestinya)
- Skala intim (suatu obyek terlihat lebih kecil dari ukuran sebenarnya)

4) Local Content

Konsep yang tidak hanya mengedepankan budaya lokal tetapi kombinasi beberapa unsur-unsur lokal. Pengertian local content tidaklah berarti sama dengan gaya etnik (*ethnic style*).

5) Green Design

Sebuah konsep design yang ramah lingkungan , atau design yang berkelanjutan (sustainable design).

Faktor Kualitas Bentuk Suatu desain harus dibuat sedemikian rupa agar menarik sehingga menimbulkan kenikmatan estetis. Hal ini penting dalam meningkatkan cita rasa seseorang/ masyarakat/konsumen. Untuk itu perlu diperhatikan:

- (a) Spirit dan Gaya Jaman Spirit dan gaya jaman senantiasa menandai style suatu desain. Sebagai contoh pada jaman terjadi gerakan seni dan kriya atau lebih dikenal dalam bahasa Inggris sebagai art and craft movement (suatu gerakan pada akhir masa revolusi industri yang mementingkan komitmen kerja dan keindahan), yang menolak estetika yang dihasilkan oleh produksi secara massal, karena dianggap sebagai penyebab utama hilangnya keindahan individual. Pada gerakan ini, mesin dianggap menghantui seni dari pertukangan (industri) karena barang yang dikerjakan mesin sudah menjadi standarisasi sendiri. Gerakan ini ingin menjadikan seni sebagai bagian dari komunitas dan seniman seharusnya juga seorang perajin kriya. Art and craft movement memberikan kesan kembali ke periode gothic, roccoco, dan renaisans. Maka pada saat itu satu ciri utama dari desain yang dihasilkannya adalah karya seni dibuat secara individu oleh seniman dengan sentuhan artistik yang khas. Setiap karya digarap dengan serius dan teliti.
- (b) Estetika dan Daya tarik Desain tidak sekedar membuat struktur, konstruksi dan bentuk saja, sebagaimana pendapat Plato dalam Bertram (1938) bahwa prinsip dalam pembuatan benda dihubungkan dengan segi keindahan dan keserasian, yang merupakan faktor penting dalam desain, karena sekuat apapun konstruksinya, sebagus apapun bahannya, jika tidak memiliki sentuhan keindahan maka tidak akan diminati oleh konsumen.
- (c) Penyelesaian Detail dan Finishing Sebuah desain merupakan rencana yang akan diimplementasikan dalam karya jadi. Jika sebuah produk dikerjakan secara serampangan akan terlihat tidak profesional. Oleh karena itu setiap detail dari produk yang dihasilkan harus dicermati secara seksama, karena kualitas suatu produk sangat tergantung dari bagaimanapun penyelesaian detail dan finishingnya tergarap dengan sempurna.
- (d) Pengolahan Bentuk sesuai Struktur dan Karakter Bahan Bentuk yang tercipta juga sangat ditentukan oleh bahan yang digunakan. Setiap bahan memiliki

karakteristiknya masing-masing yang menjadi ciri khas dan pembeda dari bahan lainnya. Setiap bahan pun membawa kesan dan citra tertentu.

- (e) Kombinasi dengan Bahan Lain Kombinasi mengandung arti memadukan dua unsur atau bahan yang berbeda. Dalam pembuatan desain produk sangat dimungkinkan adanya kombinasi bahan yang akan menghasilkan suatu produk yang inovatif dan mengandung unsur kebaruan dan keunikan (*uniqueness*).

### **III. TOPIK KAJIAN**

Kelayakan Topik Kajian: MENARIK, MUTAHIR, PROSPEKTIF, LUGAS, MENGANDUNG  
KEBAHARUAN, ORIGINAL.

- Mengandung masalah yang perlu penyelesaian
- Tersedia data yang diperlukan (terselesaikan)
- Cukup dana yang diperlukan (terjangkau)
- Tidak menimbulkan interpretasi ganda
- Terukur

Keaslian Penelitian

- Keaslian penelitian dibuktikan dengan telaah pustaka terdahulu
- Telaah buku dan referensi yang mendekati usulan
- Telaah sumber data
- Untuk kajian strata satu, ditekankan menghasilkan deskripsi (skripsi)

## **IV. SISTEMATIKA LAPORAN RISET DESAIN**

### **II.1 HALAMAN SAMPUL**

**LAPORAN RISET DESAIN**



**JUDUL RISET**

**Nama Mahasiswa**

**NIM Mahasiswa**

**Nama Pembimbing**

**BIDANG ILMU DESAIN PRODUK/INTERIOR/KOMUNIKASI VISUAL**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Bulan dan Tahun**

## **II.2 RINGKASAN**

Membuat ringkasan dari rangkuman untuk menyajikan karangan yang panjang dalam sajian yang singkat berdasarkan urutan hasil penelitian yang telah dilakukan. Sebuah ringkasan bermula dari sumber yang cukup panjang, kemudian dipangkas dengan mengambil hal-hal atau bagian yang pokok dengan membuang perincian serta ilustrasi, atau dengan kata lain hanya mengambil ide pokok/pikiran utama untuk kemudian disatukan menjadi sebuah karya yang baru yaitu sebuah ringkasan penelitian yang mencakup semua materi tersebut. Sebuah ringkasan akan tetap mempertahankan pikiran pengarang serta pendekatannya yang asli dan tidak mengubah maksudnya. Jadi dengan kata lain ringkasan penelitian merupakan keterampilan memproduksi hasil karya yang sudah ada dalam bentuk yang singkat.

## **II.3 DAFTAR ISI**

Mencantumkan daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran (hasil wawancara, observasi foto, dan lampiran lain yang mendukung untuk riset desain) beserta halamannya. Setiap daftar ditulis pada halaman terpisah.

## **II.4 ISI**

### **Bab I. Pendahuluan**

#### **1.1. Latar belakang penelitian**

Ceritakan, tentang objek formal (studi) tersebut menarik untuk diteliti. Selain itu dapat diceritakan pengalaman langsung berkenaan dengan ketertarikan terhadap topik amatan. Menurut peneliti seberapa arti pentingnya topik amatan.

#### **1.2. Rumusan Masalah**

Pertanyaan penelitian atau hipotesa dari apa yang akan diteliti. Dapat menggunakan pertanyaan (Apa, Mengapa, Bagaimana). Jika ada hipotesis, tuliskan dalam kalimat pernyataan yang jelas. Jika tidak ada hipotesis, dapat dikemukakan asumsi-asumsi (dalam kalimat tanya) yang akan



memandu proses pencapaian tujuan penelitian. Pengajuan hipotesis atau asumsi didasarkan atas pengamatan sebelumnya, kajian teoretik ataupun kerangka pemikiran.

### 1.3. Batasan Masalah

- Penelitian yang akan diteliti lebih difokuskan, antara lain:
- Jenis & varian objek format yang akan diteliti.
- Tahun Pembuatan (pembatasan waktu dan kapan penelitian dilakukan)
- Tempat / Daerah / Wilayah tertentu (Dimana)
- Aspek-aspek yang menjadi tinjauan amatan.

## **Bab II. Tinjauan Pustaka**

### 2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka, berupa hasil review buku, jurnal (wajib menyertakan 3 jurnal), artikel (koran, majalah, mass media) terkait penelitian-penelitian terdahulu yang relevan atau mendekati rencana /topik penelitian yang akan dilakukan. Dalam mengadakan tinjauan hendaklah ditunjukkan bahwa judul/tema/topik yang dikaji/diteliti belum pernah dilakukan atau belum terjawab atau belum terpecahkan secara optimal dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

### 2.2. Landasan Teori

Landasan teori, adalah: teori /pemikiran /konsep yang relevan untuk mendukung serta menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Apabila rumusan masalah dan tujuan penelitian dirumuskan dengan jelas, maka akan segera diketahui kerangka konseptual atau teori-teori yang akan digunakan. Sebagai contoh, jika tujuan peneliti akan mengkaji masalah bentuk/ struktur/ fungsi/ gaya karya desain, maka dengan sendirinya akan dibutuhkan landasan teori.

## **Bab III. Tujuan dan Manfaat Riset**

3.1. Tujuan Penelitian Mencari jawaban atas masalah yang diusulkan untuk menemukan konsep atau generalisasi)

3.2. Manfaat Penelitian Manfaat bagi sendiri (peneliti), manfaat untuk persiapan Tugas Akhir, manfaat bagi institusi, bagi ilmu, bagi masyarakat desain.

#### **Bab IV. Metode Riset**

Penelitian ilmiah merupakan pencerminan dari berpikir ilmiah, yaitu menggabungkan logika berpikir rasional dengan berpikir empiris. Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Pada bidang seni dan desain bisa dilakukan dengan pendekatan Kualitatif maupun Kuantitatif, Penelitian bidang seni dan desain khususnya, seringkali banyak menggunakan penelitian deskriptif antara lain dengan melakukan survey (pengumpulan data), namun adanya melihat fenomena di sekitar kita yang menarik. Penelitian juga dapat berupa penelitian eksperimental laboratorium untuk pengujian dan pengembangan material dasar. Program Studi Desain Produk membutuhkan metodologi riset eksperimental untuk kebutuhan tema riset yang berhubungan dengan pengujian material desain dan benda desain.

#### **Bab V. Data dan Pembahasan**

Meliputi peralatan dan pengumpulan data yang dipakai, prosedur yang dipergunakan untuk pengumpulan data, bagaimana ketepatan dan kecermatan data dapat dipertanggungjawabkan. Contoh: bagaimana dapat dikumpulkan data seakurat dan se-objektif mungkin dalam bentuk rekaman gambar/foto (karya desain, produk, grafis, interior, dll) atau rekaman audio-visual (pertunjukan tari atau musik). Sertakan juga alasan pemilihan masing-masing teknik yang dipilih.

Di bagian ini dipaparkan temuan-temuan atau data yang dihasilkan dari observasi, interview, angket, catatan-catatan, dan perekaman visual atau audio-visual dalam bentuk gambar, foto, tabel/daftar, CD, VCD, dan jenis-jenis presentasi lain. Perlu diperhatikan cara mengklasifikasi data agar sesuai dengan tujuan penelitian dan berkaitan langsung dengan metode analisis untuk diskusi atau pembahasan dalam bab berikutnya.

Analisis dan interpretasi data diperlukan untuk merangkum apa yang telah diperoleh, menilai apakah data tersebut berbasis kenyataan, teliti, ajeg, dan benar. Analisis dan interpretasi data juga diperlukan untuk member jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Hasil analisis dan interpretasi data akhirnya digunakan untuk memberikan masukan bagi perbaikan kegiatan baik bagi kegiatan peneliti sendiri maupun teman satu tim. Pada akhir kegiatan penelitian, hasil analisis dan interpretasi data digunakan untuk menarik kesimpulan dalam laporan.

Diskusi dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi peringkasan, eksplanasi, dan interpretasi atas temuan-temuan dalam proses dan tindakan pengumpulan data. Poin-poin yang harus dipenuhi dalam pembahasan ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab: Apa makna umum dari temuan-temuan itu? Bagaimana kaitan temuan-temuan itu dengan permasalahan/asumsi yang diperkenalkan sebelumnya? Bagaimana hubungan temuan-temuan dengan kecenderungan-kecenderungan yang dilaporkan dalam literatur yang relevan? Pandangan-pandangan apa yang didukung atau ditolak oleh temuan-temuan yang diperoleh?

## **Bab VI. Kesimpulan dan Saran**

### **6.1. Kesimpulan**

Uraian singkat dalam garis besar dari hasil penelitian yang telah didapatkan dapat dirangkum secara keseluruhan, meliputi:

- (1) Kesimpulan umum hasil amatan apakah semua tujuan penelitian tercapai dengan memuaskan/signifikan;
- (2) Adakah temuan-temuan atau masalah baru yang muncul
- (3) Hal-hal apa saja yang menunjang selama proses penelitian berlangsung; dan

(4) Hal-hal yang menghambat/mengganggu proses penelitian.

## **6.2. Saran**

Berisi saran-saran untuk penelitian selanjutnya, tentang hal apa saja yang harus diperhatikan untuk penelitian berikutnya

## **6.3. Manfaat Penelitian Untuk Proses Desain**

Memaparkan hasil riset yang bisa dimanfaatkan untuk Tugas Akhir. Bisa berupa kesiapan data untuk proses desain atau bahkan bisa sampai tahap konsep.

## **II.5 DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka ditulis di halaman terpisah dan disusun secara alfabetis, dengan judul “Daftar Pustaka” dicetak tebal di tengah halaman pada bagian atas. Setiap entri dalam Daftar Pustaka ditulis dengan spasi 1, spasi antar paragraf 1,5. Baris ke dua dan seterusnya dalam setiap paragraf daftar pustaka ditulis menjorok ke dalam dengan *indentation* 1,25 cm.

## **II.6 LAMPIRAN**

Data, tabel, hasil wawancara, dsb. yang bersifat sebagai pendukung isi tulisan tetapi tidak dimasukkan ke dalam badan tulisan dapat disertakan dalam bentuk lampiran. Setiap data dalam lampiran wajib diberi keterangan dan didata dalam Daftar Lampiran.

## V. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN

### V.1 BAHASA

#### V.1.1 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.

#### V.1.2 Istilah

- a. Gunakanlah istilah bahasa Indonesia baku atau yang sudah di-Indonesiakan.

- 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*).

### V.1.3 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, atau, sehingga.
- 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.

## V.2 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.

### V.2.1 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.

Dibuat dari kertas Asturo No. 11 atau yang sejenis 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. Antara satu bab dengan bab lain tidak perlu menggunakan halaman kosong sebagai pemisah.

#### V.2.2 Batas Tepi Pengetikan

Batas-batas tepi pengetikan (margins) untuk naskah/teks jaraknya dihitung dari tepi kertas ditetapkan sebagai berikut:

- tepi kiri: 4 cm
- tepi atas/tepi bawah/tepi kanan: 3 cm

#### V.2.3 Jenis Font dan Spasi

- a. Seluruh naskah harus diketik dengan satu jenis font.
- b. Font yang digunakan adalah Times New Roman (12 pt), kecuali judul gambar dengan ukuran font 10 pt.
- c. Jarak antarbaris adalah 1,5spasi, kecuali untuk ringkasan, 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.

#### V.2.4 Bilangan dan Satuan

- a. Kecuali pada awal kalimat, bilangan diketik dengan angka, misalnya: Sembilan meter panjang kain itu, atau 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.

#### V.2.5 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 urutan bab dalam font Romawi, diikuti dengan urutan subbab dalam angka Arab (I.1, I.2, I.3, dst.), diketik dari batas tepi kiri, semua ditebalkan (bold), tanpa diakhiri dengan titik.
- c. Anak Subjudul dengan urutan bab dalam font Romawi, diikuti dengan urutan subbab dan anak subbab dalam angka Arab (I.1.1, I.1.2, I.1.3, dst.), diketik dari batas tepi kiri, tidak ditebalkan, setiap kata dimulai dengan font kapital tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah Anak Subjudul dimulai dengan alinea baru.
- d. 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.
- e. 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.
- f. Rincian ke bawah tidak dibenarkan menggunakan garis penghubung (-), bintang (\*), titik hitam, dlsb. yang ditempatkan di depan.

### **V.3 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.

#### **V.3.1 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 Kesimpulan dan Saran, hingga Lampiran-lampiran diberi nomor halaman berurutan memakai angka Arab.



### V.3.2 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; dsb.
- 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. 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.

### V.3.3 Tabel

- a. Kata Tabel diikuti dengan nomor tabel dan judul tabel, setiap kata, kecuali kata sambung/penghubung diawali dengan font kapital, 10 pt, 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 10 pt.

#### V.3.4 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.

#### V.3.5 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:

- 1) 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.
- 2) *"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).

#### V.3.6 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 kepustakaan, 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

### V.3.7 Daftar Pustaka

- a. Isi kepustakaan 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.
- d. Sistem

Penulisan referensi pada sitasi dan daftar pustaka mengikuti pedoman APA 6<sup>th</sup> ed. (American Psychological Association 6<sup>th</sup> edition) dengan link <http://www.apastyle.org/>

#### (1) Buku

Penulisan referensi dari buku cetak dalam daftar pustaka mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga penulis], [Inisial nama depan penulis]. (tahun publikasi). [*Judul dalam font italic*]. [Kota penerbitan]: [Nama penerbit].

Contoh:

Brooks, G. (2005). *March*. New York, NY: Viking.

Penulisan referensi dari salah satu bab dari buku yang masing-masing babnya ditulis oleh penulis yang berbeda mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga penulis], [Inisial nama depan penulis]. (tahun publikasi). [Judul bab]. Dalam [Inisial nama depan editor], [nama belakang/nama keluarga editor] (Ed.), [*Judul buku dalam font italic*] (halaman). [Kota penerbitan]: [Nama penerbit].

Longacre, W. A., & Ayres, J. E. (1968). Archeological lessons from an Apache wickiup. Dalam S. R. Binford & L. R. Binford (Eds.), *Archeology in cultural systems* (pp. 151-160). Oxford: Oxford University Press.

Penulisan referensi dari buku online (e-book) dalam daftar pustaka mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga penulis], [Inisial nama depan penulis]. (tahun publikasi). [*Judul dalam font italic*]. Diperoleh dari [link url]/ [doi]

Contoh:

Sayre, R. K., Devercelli, A. E., Neuman, M. J., & Wodon, Q. (2015). *Investment in early childhood development: Review of the world bank's recent experience*. Diperoleh dari <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-0403-8>

(2) Kamus/ensiklopedia

Penulisan referensi dari entri dalam kamus atau ensiklopedia (e-book) dalam daftar pustaka mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga penulis], [Inisial nama depan penulis]. (tahun publikasi). Entri. *[Judul kamus/ensiklopedia dalam font italic]*. (halaman).  
[Kota penerbitan]: [Nama penerbit].

Contoh:

Kammen, C., & Wilson, A. H. (2012). Monuments. *Encyclopedia of local history*. (pp. 363-364). Lanham, MD: AltaMira Press.

(3) Artikel jurnal

Penulisan referensi dari jurnal cetak dalam daftar pustaka mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga], [Inisial nama depan]. (tahun publikasi). [Judul artikel]. *[Nama jurnal dalam font italic]*, [Volume], (edisi), halaman.

Contoh:

Nevin, A. (1990). The changing of teacher education special education. *Teacher Education and Special Education: The Journal of the Teacher Education Division of the Council for Exceptional Children*, 13(3-4), 147-148.

Penulisan referensi dari jurnal online dalam daftar pustaka mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga], [Inisial nama depan]. (tahun publikasi). [Judul artikel]. *[Nama jurnal dalam font italic]*, [Volume], (edisi), halaman. Diperoleh dari [link url]/ [doi]

Contoh:

Spreer, P., & Rauschnabel, P. A. (2016). Selling with technology: Understanding the resistance to mobile sales assistant use in retailing. *Journal of Personal Selling & Sales Management*, 36(3), 240-263. doi: 10.1080/08853134.2016.1208100

atau

Spreer, P., & Rauschnabel, P. A. (2016). Selling with technology: Understanding the resistance to mobile sales assistant use in retailing. *Journal of Personal Selling & Sales Management*, 36(3), 240-263. Diperoleh dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08853134.2016.1208100>

(4) Sumber online

Penulisan referensi dari jurnal cetak dalam daftar pustaka mengikuti format

[Nama belakang/nama keluarga], [Inisial nama depan]. (tahun, tanggal publikasi).  
[Judul artikel]. Diperoleh dari [link url]

Contoh:

Lobo, F. (2017, February 23). Sony just launched the world's fastest SD card. Diperoleh dari [http://mashable.com/2017/02/23/sony-sf-g-fastest-sd-card/?utm\\_cid=mash-prod-nav-sub-st#ErZKV8blqOqO](http://mashable.com/2017/02/23/sony-sf-g-fastest-sd-card/?utm_cid=mash-prod-nav-sub-st#ErZKV8blqOqO)

Jika nama penulis tidak tercantum atau artikel ditulis atas nama organisasi/institusi, nama penulis dapat digantikan dengan nama institusi/organisasi. Jika informasi mengenai nama penulis ataupun nama institusi tidak tersedia, judul artikel ditempatkan di depan menggantikan nama penulis.

Contoh:

Teen posed as doctor at West Palm Beach hospital: Police. (2015, January 16). Diperoleh dari <http://www.nbcmiami.com/news/local/Teen-Posed-as-Doctor-at-West-Palm-Beach-Hospital-Police-288810831.html>

Jika tanggal penerbitan tidak tercantum, dapat digunakan “(t.t)” [tanpa tanggal] sebagai pengganti “(n.d)” [no date].

Contoh:

Lobo, F. (n.d). Sony just launched the world’s fastest SD card. Diperoleh dari [http://mashable.com/2017/02/23/sony-sf-g-fastest-sd-card/?utm\\_cid=mash-prod-nav-sub-st#ErZKV8blqOqO](http://mashable.com/2017/02/23/sony-sf-g-fastest-sd-card/?utm_cid=mash-prod-nav-sub-st#ErZKV8blqOqO)

### V.3.8 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.

### V.3.9 Daftar Istilah/Glosari

Apabila banyak digunakan istilah asing dan baru, dianjurkan untuk membuat Daftar Istilah atau padanan artinya.

Apprentice = Barik = Sangkil = Tetuka = Virtuoso =

Glosari (Glossary). Susunan istilah asing/baru di sebelah kiri dan sebelah kanan, diurutkan secara alfabetik, seperti contoh berikut. magang (bhs. Jawa: nyantrik) nilai raba pada permukaan benda (bhs. Inggris: texture) pintar, rumit, canggih (bhs. Inggris: sophisticated) nama lain dari tokoh wayang bernama Gatotkaca orang yang memiliki kemahiran teknik luar biasa dalam memainkan alat musik (biola, piano, dll.)