



PEDOMAN PENULISAN RISET DESAIN

Program Studi Desain Produk Grafis

Program Studi Desain Interior

Program Studi Industri Mode

Program Studi Desain Interior

Program Studi Multimedia

Program Studi Fotografi

EDISI KE-V

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2016

KATA PENGANTAR

Pada tahun 2010 Program Studi Desain Produk Grafis & Multimedia, Universitas Mercu Buana (UMB) telah menerbitkan buku yang diberi judul: Pedoman Penulisan Tugas Akhir Edisi ke-5. Berdasarkan perubahan kurikulum KKNI pada tahun 2013 maka, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi dan dilengkapi, seperti pedoman untuk penulisan riset desain, isi proposal dan isi penulisan laporan tugas akhir. Buku ini dibuat untuk membantu memudahkan mahasiswa menyusun riset desain dan proposal perancangan tugas akhir baik untuk Prodi Desain produk maupun 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, 7 April 2016

ttd.

Tim Penyusun

I. PROSEDUR RISET DESAIN

A. 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.

B. Maksud dan Tujuan

Pedoman Penulisan Riset Desain ini dimaksudkan sebagai petunjuk atau rambu-rambu yang bersifat umum bagi mahasiswa Desain Produk Grafis & Multimedia dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana

C. 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
- c. oleh Fakultas dengan minimal jumlah asistensi 5 kali.
- d. Seluruh kegiatan konsultasi dilakukan pada masa bimbingan yang ditetapkan.

D. Tahap Seminar Riset Desain

1. Tim Penilai Hasil Seminar Riset Desain terdiri atas :

- a. Ketua Program studi / Sekretaris Jurusan, 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 telah 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 diwajibkan 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. E. Jadwal Pelaksanaan Jadwal pelaksanaan ditentukan di awal perkuliahan oleh koordinator mata

h. kuliah Riset Desain.

F. 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.

G. POINT 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

H. 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 melengkapinya harus melengkapinya 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. Masalah Riset Dalam Bidang Desain

Masalah-masalah dalam riset bidang desain dapat diformulasikan secara umum menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan desain-desain yang akan digunakan sebagai sarana komunikasi visual, dalam arti bahwa desain-desain tersebut akan digunakan secara praktis untuk tujuan-tujuan yang diantaranya sebagai:

1. Sarana produk atau jasa komersial dalam dunia bisnis.
2. Sarana dalam organisasi-organisasi non-komersial.
3. Sarana komunikasi dan bentuk visual oleh institusi-institusi pemerintah dan swasta untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat yang dituju. Berdasarkan pada hal-hal tersebut diatas, maka desain mempunyai permasalahan yang dapat diteliti, faktor-faktor sasaran desain yang perlu dikaji diantaranya:
 - a. Faktor Performansi. Suatu desain itu harus praktis, ekonomis, aman, sesuai dengan kondisi psikologis dan fisiologis manusia (ergonomic) maka perlu mempertimbangkan:
 - (a) Kenyamanan;
 - (b) Kepraktisan;
 - (c) Keselamatan/keamanan;
 - (d) Kemudahan dalam penggunaan;
 - (e) Kemudahan dalam pemeliharaan;
 - (f) Kemudahan dalam perbaikan.
 - b. Faktor Fungsi Suatu desain secara fisik dan teknis harus bekerja sesuai dengan fungsi yang dituntut. Oleh karena itu perlu mempertimbangkan:
 - (a) Kelayakan;
 - (b) Keandalan,
 - (c) Spesifikasi dari material;
 - (d) Struktur penggunaan atau sistem tenaga.
 - c. Faktor Produksi Desain harus memungkinkan untuk diproduksi sesuai dengan metode dan proses yang telah ditentukan. Untuk itu perlu mempertimbangkan:

- (a) Permesinan;
- (b) Bahan baku;
- (c) Sistem proses produksi;
- (d) Tingkat ketrampilan tenaga kerja;
- (e) Biaya produksi;
- (f) Standardisasi.

4. Faktor Pemasaran

Desain dapat dikatakan berhasil jika jangkauan pasar semakin luas dan masa hidup atau designlife dapat bertahan dalam waktu yang lama. Untuk itu dipertimbangkan, meliputi:

- (a) Selera konsumen;
- (b) Citra produk;
- (c) Sasaran pasar;
- (d) Penentuan harga;
- (e) Saluran Distribusi (Media).
- (f) Faktor Kepentingan Produsen Desain produk yang dihasilkan harus bertujuan menghasilkan keuntungan atau laba, sehingga akan menjamin kelangsungan hidup produsen.

Dengan demikian perlu mempertimbangkan:

- (a) Identitas Perusahaan;
- (b) Status (swasta, pemerintah, yayasan, dan lain-lain)

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 renaissans. 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, sebagai 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. Kelayakan 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

BAB I. PENDAHULUAN

I.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.

I.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.

I.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan Penelitian Mencari jawaban atas masalah yang diusulkan untuk menemukan konsep atau generalisasi)
- b. Manfaat Penelitian Manfaat bagi sendiri (peneliti), bagi institusi, bagi ilmu, bagi masyarakat desain.

I.4. 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.

I.5. Metodologi Penelitian

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 umumnya, penelitian lebih merupakan riset sosial sehingga pendekatan penelitian lebih ke arah kualitatif, meskipun tahapan yang mungkin tidak terhindarkan mengenai pengumpulan data dengan pendekatan kuantitatif (pengumpulan data). 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.

BAB II. LANDASAN TEORI

II.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka, berupa hasil revidu buku, 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.

II.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. DATA DAN ANALISA/HASIL PENELITIAN

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 seobjektif mungkin dalam bentuk rekaman gambar/foto (karya disain, produk, grafis, dll) atau rekaman audio-visual (pertunjukan tari atau musik). Sertakan juga alasan pemilihan masing-masing teknik yang dipilih.

Hasil Penelitian dapat disajikan secara terpisah dalam bab tersendiri, tergantung dari jenis dan jumlah data, serta teknis penyajiannya. 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 merangkumkan 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 IV. 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.

VI. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN

I. BAHASA

A. 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.

B. 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). C. Kesalahan yang Sering Terjadi
- b. 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.
- c. Jangan memulai suatu kalimat dengan kata-kata penghubung, seperti: dan, sedangkan, sehingga, dan untuk.
- d. 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.
- e. Tidak bisa membedakan kata-kata tak baku dan kata baku, misalnya:

II. 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.

A. Bahan, Ukuran, dan Sampul

1. 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.
2. 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.

3. 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. B. Batas Tepi Pengetikan dan Alinea Baru
4. 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
5. Alinea baru dimulai pada ketukan ke-7 dari tepi kiri. C. Jenis Font dan Spasi
6. Ada tiga pilihan jenis font yang digunakan yaitu: Garamond (12 poin).
7. Seluruh naskah harus diketik dengan satu jenis font.
8. Jarak antarbaris adalah 1,5 spasi, kecuali untuk abstract/abstrak, daftar isi, kutipan langsung, judul gambar dan tabel: diketik 1 spasi.
9. Lambang, font Yunani, dan tanda-tanda lain yang tidak dapat diketik, harus ditulis dengan jelas dan rapi menggunakan tinta hitam.

D. BILANGAN DAN SATUAN

1. Kecuali pada awal kalimat, bilangan diketik dengan angka, misalnya: Sembilan meter panjang kain itu, atau Kain itu panjangnya 9 m.
2. Bilangan desimal ditandai dengan koma, misalnya 9,5 kg, bukan 9.5 kg.
3. Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik di belakangnya, misalnya cm, g, kg, kecuali pada akhir kalimat. E. Sub Kategorisasi Judul dan sub-subnya
4. 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.
5. 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.

6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. Rincian ke bawah tidak dibenarkan menggunakan garis penghubung (-), bintang (*), titik hitam, dlsb. yang ditempatkan di depan.

III. 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.

A. Nomor halaman

1. Letak nomor halaman di bagian kanan bawah, 1,5 cm dari tepi bawah.

2. Nomor halaman untuk bagian awal laporan tugas akhir, mulai dari halaman judul sampai ke Daftar Tabel diberi tanda dengan angka Romawi kecil.
3. 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.

B. Gambar

1. 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.
2. Nomor gambar diikuti dengan judul gambar tanpa diakhiri dengan titik, peletakkannya menyesuaikan.
3. 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.
4. Ukuran dan letak gambar disesuaikan keserasiannya dengan naskah dan ruang yang tersedia.
5. Gambar, grafik atau bagan yang digambar dengan tangan atau melalui komputer harus menggunakan bahan/tinta yang tidak luntur/larut dengan air.
6. 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.

C. Tabel

1. 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

2. Tabel yang besarnya lebih dari satu halaman, dapat dilipat dan letak bagian atas tetap di bagian atas.
3. 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.
4. Tulisan di dalam kolom maupun baris-baris tabel dapat menggunakan ukuran font 8 – 10 poin.

D. 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.

E. 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).

F. Penulisan Nama

1. 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.
2. 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

G. Kepustakaan

1. 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.
2. Susunan
 - a. Diurutkan secara alfabetik menurut nama pengarang. Jika tak ada nama penulis, dituliskan nama editor atau judul sumbernya.
 - b. Baris ke-1 diketik mulai dari garis margin, sedangkan baris ke-2 dst. diketik mulai dari ketukan ke-5, dan diketik 1 spasi.
 - c. Pengetikan antar sumber diberi spasi 1,15.
3. 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.
 - a. 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.

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

H. Contoh penulisan kepustakaan dari berbagai macam sumber

1. 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.
1. 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.
2. 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.
3. 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.

4. 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.

I. 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>

J. 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.

K. Daftar Istilah/Glosari

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

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.)