

design research

**BUKU PANDUAN
MATA RISET DESAIN
Program Studi Desain Produk**

*DESIGN RESEARCH GUIDE BOOK
Department of Product Design*

**Fakultas Desain dan Seni Kreatif
UNIVERSITAS MERCU BUANA
Jakarta 2020**

BUKU PANDUAN
MATA KULIAH RISET DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

Penyusun:

Tim Dosen Desain Produk

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2020

KATA PENGANTAR

Di dalam Program Studi Desain Produk UMB, terdapat Mata Kuliah Riset Desain yang bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan dan pengalaman melakukan penelitian yang hasilnya dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses desain Tugas Akhir bahkan dapat dimanfaatkan lebih luas lagi. Untuk mendukung mata kuliah tersebut maka disusunlah panduan Mata Kuliah Riset Desain ini.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan Mata Kuliah Riset Desain berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Berkenaan dengan berlakunya kurikulum Program Studi Desain Produk Tahun 2017, evaluasi kurikulum OBE dan evaluasi pelaksanaan Mata Kuliah Riset Desain pada periode sebelumnya maka Pedoman Penulisan Laporan Riset Desain juga mengalami perbaikan-perbaikan. Perbaikan yang ada pada edisi ini ada di beberapa hal seperti format penulisan, pembabakan, penjelasan isi dan tahapan yang perlu dilakukan dalam menyelesaikan Mata Kuliah Riset Desain sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

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 pelaksanaan Riset Desain yang memiliki unsur kegiatan penelitian, penulisan laporan, pertanggungjawaban secara akademik hingga dapat memetik manfaat dari hasil penelitian.

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

Jakarta, Februari 2020

Ketua Program Studi Desain Produk

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
PEDOMAN DOSEN PEMBIMBING RISET DESAIN	1
1. Dosen Pembimbing Riset Desain	2
2. Hak dan Tanggung Jawab	2
3. Tata Cara Pelaksanaan Bimbingan	2
TAHAPAN PELAKSANAAN RISET DESAIN	4
I. TAHAPAN PELAKSANAAN TUGAS AKHIR	5
A. Pengertian	5
B. Tujuan Pelaksanaan Riset Desain	6
C. Persyaratan Riset Desain	6
1. Persyaratan Akademis	6
2. Persyaratan Administrasi	6
D. Pembimbing dan Teknik Bimbingan	6
1. Pembimbing	6
2. Teknik Bimbingan	7
E. Tahapan Pelaksanaan	8
F. Ketentuan Sidang Riset Desain	8
G. Jadwal Pelaksanaan	9
H. Tata Tertib dan Sanksi	9
I. Kelulusan Riset Desain	10
J. Dokumen Riset Desain	10
II. RISET DI BIDANG DESAIN PRODUK	12
A. Pokok Bahasan Riset	12
1. Aspek Fungsional	12
2. Aspek Sistem Struktur	12
3. Aspek Estetika	12
4. Aspek Desain dan Konteksnya	13
B. Benda Desain yang Diteliti	13
C. Kelayakan Topik Kajian	14
III. FORMAT DAN ISI LAPORAN	15
A. Bagian Awal	15
1. Sampul Luar	15
2. Bagian Punggung Sampul Luar	15
3. Halaman Judul	15
4. Halaman Pengesahan	15
5. Halaman Pernyataan	16
6. Abstrak	16
7. Kata Pengantar	16
8. Daftar Isi	16
9. Daftar Tabel	16
10. Daftar Gambar	17
11. Daftar Lampiran	17

B. Bagian Isi	21
1. BAB I PENDAHULUAN	21
2. BAB II METODE PENELITIAN	23
3. BAB III STUDI PUSTAKA	34
4. BAB IV DATA DAN PEMBAHASAN	35
5. BAB V KESIMPULAN	35
6. DAFTAR PUSTAKA	36
7. LAMPIRAN	37
IV. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN	39
A. Bahasa	38
B. Pengetikan	40
C. Teknik Penulisan	42
LAMPIRAN	47
Lampiran 1. Contoh Cover	48
Lampiran 2. Contoh Lembar Pernyataan	49
Lampiran 3. Contoh Lembar Pengesahan	50
Lampiran 4. Contoh Abstrak Bahasa Inggris	51
Lampiran 5. Contoh Abstrak Bahasa Indonesia	52
Lampiran 6. Contoh Daftar Isi	53
Lampiran 7. Contoh Daftar Gambar	54
Lampiran 8. Contoh Deskripsi Gambar	54
Lampiran 9. Contoh Sampul CD Domumen Tugas Akhir	55
Lampiran 10. Kartu Asistensi	56
Lampiran 11. Form Proposal Penelitian	58

PEDOMAN

DOSEN PEMBIMBING RISET DESAIN

1. Dosen Pembimbing Riset Desain

Dosen Pembimbing Riset Desain adalah dosen yang ditunjuk oleh Koordinator Mata Kuliah Riset Desain atau Ketua Program Tugas Akhir lewat mekanisme penunjukkan yang ada. Berikut syarat Pembimbing Tugas Akhir:

- a. Dosen Pembimbing Riset Desain diutamakan dosen tetap/Dosen *Homebase* Program Studi Desain Produk yang minimal memiliki pendidikan jenjang S2 di bidang yang Desain atau bidang serumpun yang sesuai dengan judul dan tema yang diajukan mahasiswa peserta perkuliahan.
- b. Untuk kepentingan kelancaran kegiatan bimbingan, Ketua Program Studi dapat mengganti pembimbing bila dianggap perlu (misalnya seperti sulit ditemui dan sebagainya).

2. Hak dan Tanggung Jawab

Kepada Dosen Pembimbing Riset Desain diberikan hak dan tanggung jawab sesuai ketentuan yang berlaku. Adapun kewajiban tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Dosen Pembimbing Riset Desain akan mendapatkan Surat Tugas Bimbingan Riset Desain yang berlaku mulai awal semester hingga akhir semester berjalan.
- b. Kepada Dosen Pembimbing Riset Desain diberikan haknya sesuai ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Mercu Buana Jakarta.
- c. Membimbing proses kegiatan penelitian dengan jumlah minimal asistensi 11 kali sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kurang jumlah bimbingan akan berakibat pada dikurangnya Nilai Akhir Riset Desain mahasiswa yang bersangkutan.
- d. Menjadi dosen reviewer pada sidang preview Tugas Akhir.
- e. Membimbing penulisan sesuai dengan panduan yang telah ditentukan.
- f. Menilai karya perancangan mahasiswa peserta Tugas Akhir pada saat Pameran Tugas Akhir.
- g. Menjadi Dosen Penguji dan memberikan masukan dan nilai pada Sidang Tugas Akhir.
- h. Memeriksa kegiatan Melengkapi/Perbaiki hasil sidang, baik pada penulisan laporan ataupun benda desain.
- i. Memastikan tidak terjadi plagiarisme pada laporan penelitian.

3. Tata Cara Pelaksanaan Bimbingan

- a. Setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan tugas akhir dibimbing oleh satu orang Dosen Pembimbing.
- b. Proses bimbingan dilakukan di lingkungan Kampus UMB (sesuai dengan lokasi kampus dimana mahasiswa tersebut terdaftar).
- c. Seorang Dosen Pembimbing hanya diperkenankan membimbing sebanyak 10 orang mahasiswa dalam 1 semester pada program studi Desain Produk dan program studi lainnya, jika tidak cukup maka baru didistribusikan lagi.
- d. Bimbingan / konsultasi direkam pada kartu asistensi yang disediakan oleh Fakultas dengan minimal jumlah asistensi minimal 12 kali (10 kali sebelum sidang dan 2 kali sesudah sidang), yang terdiri dari.
 - 1 kali bimbingan tentang judul dan kaitan manfaat penelitian yang akan dilaksanakan terhadap Mata Kuliah Tugas Akhir.
 - 1 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Pendahuluan (BAB I)
 - 2 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Tinjauan Pustaka (BAB II)
 - 1 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Metode Penelitian (BAB III)
 - 3 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Data dan Pembahasan (BAB IV)
 - 1 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Kesimpulan (BAB V)
 - 1 kali bimbingan penulisan final pra-sidang. Pada penghujung bagian ini ditutup dengan keterangan “**SIAP SIDANG**” pada kartu asistensi.
 - 1 kali bimbingan revisi penulisan pasca sidang.
 - 1 kali bimbingan pernyataan “**SIAP DIKUMPULKAN**” pada kartu asistensi.

Pada setiap periode pelaksanaan Tugas Akhir akan disertakan dengan jadwal sesuai kalender akademik di semester berjalan. Seluruh kegiatan konsultasi dilakukan pada masa bimbingan yang ditetapkan.

**TAHAPAN
PELAKSANAAN

RISET DESAIN**

I. TAHAPAN PELAKSANAAN RISET DESAIN

A. Pengertian

Riset desain adalah mata kuliah wajib yang beraa pada semester tujuh bersamaan dengan Mata Kuliah Studio Desain V. Mata Kuliah Riset Desain 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 hasil yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses desain, khususnya untuk Mata Kuliah Tugas Akhir.

Mata Kuliah Riset Desain diharapkan bisa bersinegi dengan Mata Kuliah Studio Desain V dalam mendukung tercapainya penyelesaian Tugas Akhir tepat waktu. Maksud bersinergi disini bukan berarti berhubungan secara administratif tetapi kepada pembahasan materi di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut berarti ada hal yang perlu dicermati oleh pembimbing Mahasiswa dan Dosen Pembimbing Riset Desain sebelum melaksanakan riset adalah mendiskusikan sekilas tentang judul atau tema Tugas Akhir yang nantinya akan dikerjakan, sehingga judul dan tema Riset Desain adalah sebuah upaya untuk memenuhi kebutuhan data untuk menyelesaikan Tugas Akhir tersebut. Secara skematik dapat digambarkan seperti diagram berikut:

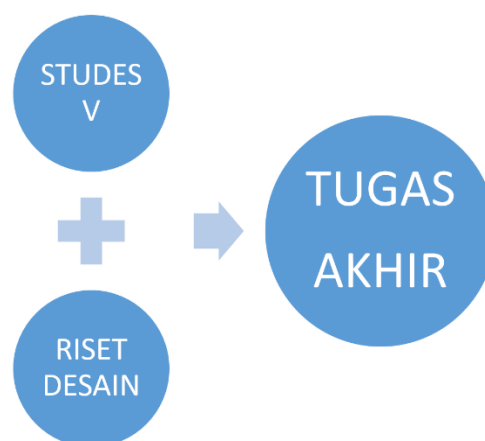


Diagram hubungan mata kuliah Studio Desain V Riset Desain dan Tugas Akhir

B. Tujuan Pelaksanaan Riset Desain

1. Peserta Riset Desain diharapkan dapat menggunakan sudut pandang kritisnya dan rasa ingin tahunya (*curious*) di bidang desain untuk dimanfaatkan atau menyelesaikan masalah riset desain.
2. Peserta Riset Desain dapat mengumpulkan data dan menerapkan proses analisis untuk keperluan penelitian.
3. Peserta Riset Desain dapat mempresentasikan karya kepada khalayak dan mampu merespon kritik dan saran.
4. Peserta Riset Desain dapat mempertanggungjawabkan secara ilmiah (akademis).
5. Peserta Riset Desain dapat membuat laporan tertulis secara ilmiah dari proses penelitian yang telah dikerjakannya

C. Persyaratan Riset Desain

1. Persyaratan Akademis
 - a. Telah lulus mata kuliah Studio Desain IV dan sedang mengambil mata kuliah Studio Desain V.
 - b. Indeks prestasi kumulatif (IPK) minimal 2.00.
2. Persyaratan Administrasi
 - a. Terdaftar sebagai mahasiswa (aktif) pada tahun akademik yang sedang berlangsung (tidak dalam cuti akademik).
 - b. Mengisi Formulir tugas akhir
 - c. Mengajukan Judul berupa Proposal Riset Desain
 - d. Telah membayar uang kuliah sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UMB.
 - e. Mengisi KRS

D. Pembimbing dan Teknik Bimbingan

1. Pembimbing
 - a. Untuk setiap kegiatan riset desain, mahasiswa dibimbing oleh dosen pembimbing yang disetujui oleh ketua program studi dan disahkan dengan surat tugas dari Ketua Program Studi.
 - b. Pembimbing bertanggung jawab atas kegiatan bimbingan peserta sampai selesai.
 - c. Bimbingan wajib dilakukan pada waktu yang telah ditentukan dan di laksanakan di kampus tempat mahasiswa terdaftar dan tidak diperkenankan melakukan bimbingan di luar lingkungan kampus.

- d. Untuk kepentingan kelancaran kegiatan bimbingan, Ketua Program Studi dapat mengganti pembimbing yang dianggap perlu.
- e. Setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan riset desain dibimbing oleh 1 pembimbing materi.
- f. Seorang pembimbing hanya diperkenankan membimbing maksimal 10 orang mahasiswa dalam 1 semester atau sesuai bidang ilmu, jika tidak cukup maka baru didistribusikan lagi..

2. Teknik Bimbingan

- a. Pada tahap perencanaan, bimbingan bersifat konsultasi untuk bidang terkait riset desain.
- b. Kegiatan bimbingan / konsultasi direkam pada kartu asistensi yang disediakan oleh Fakultas dengan minimal jumlah asistensi 10 kali sebelum sidang dan 2 kali sesudah sidang, yang terdiri dari
 - 1 kali bimbingan tentang judul dan kaitan manfaat penelitian yang akan dilaksanakan terhadap Mata Kuliah Tugas Akhir.
 - 1 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Pendahuluan (BAB I)
 - 2 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Tinjauan Pustaka (BAB II)
 - 1 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Metode Penelitian (BAB III)
 - 3 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Data dan Pembahasan (BAB IV)
 - 1 kali bimbingan penyusunan dan penulisan bagian Kesimpulan (BAB V)
 - 1 kali bimbingan penulisan final pra-sidang. Pada penghujung bagian ini ditutup dengan keterangan “**SIAP SIDANG**” pada kartu asistensi.
 - 1 kali bimbingan revisi penulisan pasca sidang.
 - 1 kali bimbingan pernyataan “**SIAP DIKUMPULKAN**” pada kartu asistensi.

Pada setiap periode pelaksanaan riset desain akan disertakan dengan jadwal sesuai kalender akademik di semester berjalan dan seluruh kegiatan konsultasi dilakukan pada masa bimbingan yang ditetapkan.

E. Tahapan Pelaksanaan

1. Tahap Proposal (Usulan Judul)

Tahap ini dimaksud untuk menyusun pengajuan judul, yang berisi telaah atas sebuah permasalahan yang menjadi *concern* dari peserta Riset Desain, Peserta Riset Desain akan mempresentasikan proposal ini guna mendapat masukan sebelum menghadap pembimbing. Koordinator Mata Kuliah Riset Desain dan Program Studi mempertimbangkan judul selama 1 minggu, untuk kemudian dipilih dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peserta merencanakan metode penelitian, mengumpulkan data, menganalisis dan mengambil kesimpulan sebagai jawaban atas rumusan masalah dan manfaat apa yang bisa digunakan pada proses desain (Tugas Akhir).

3. Tahap Penilaian Pra-sidang dilaksanakan pada sesi ke 8, sebagai *checking point* an memiliki bobot nilai (20%)

4. Tahap Sidang Riset Desain.

Peserta perkuliahan wajib mempertanggungjawabkan proses dan hasil penelitian yang telah dijalankannya secara ilmiah dihadapan 3 dosen penguji yang bidangnya sesuai dengan judul dan tema yang diujikan.

5. Tahap Revisi Laporan

Peserta Tugas Akhir memperbaiki dan melengkapi laporan sesuai rekomendasi dari hasil sidang.

F. Ketentuan Sidang Riset Desain

1. Peserta perkuliahan 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 10x (sepuluh kali)

3. Jadwal sidang sesuai dengan pengumuman Prodi.

4. Pakaian :

a. Pria : Jas + kemeja lengan panjang + dasi + celana panjang + sepatu

b. Wanita : Blazer + rok panjang + sepatu

c. Peserta datang 30 menit sebelum jadwal sidang yang telah ditentukan.

5. Sidang dilakukan \pm 60 menit dengan rincian 10 menit presentasi peserta dan 50 menit sesi pengujian oleh 3 (tiga) orang penguji
6. Materi presentasi dianjurkan berupa *power point*, gambar *display* dan model atau prototype hasil riset.
7. Peserta yang membuat materi presentasi komputer membawa materi dalam bentuk CD/*Flash Drive* dan telah dipastikan tidak error dan bebas Virus agar tidak menghambat proses sidang. Disarankan membuat *back up* dengan mengirimkan ke email sendiri.
8. Bobot penilaian ditetapkan oleh panitia Sidang Sarjana Prodi sesuai dengan tema tugas akhir dan ketentuan yang berlaku.

G. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan Tugas Akhir dilaksanakan selama satu semester.

Minggu ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	UAS
Semester Ganjil/Genap	September Februari				Oktober Maret				November April				Desember Mei		
Proposal															
BAB I															
BAB II															
BAB III															
Penilaian I															
BAB IV															
BAB V															
Pra sidang															
Sidang															
Pasca-sidang															
Pengumpulan Dokumen Final															

H. Tata Tertib dan Sanksi

1. Tata Tertib
 - a. Semua kutipan harus dituliskan sumbernya sesuai dengan kaidah yang ada.
 - b. Asistensi harus dilaksanakan sesuai ketentuan yang berlaku
 - c. Setiap rujukan yang dipakai (buku atau gambar) harus dicantumkan sumbernya dengan jelas. Penjiplakan dalam bentuk apapun tidak diperkenankan.
 - d. Segala hal di luar ketentuan ini wajib dikonsultasikan dengan koordinator Riset Deain atau Ketua Program Studi

2. Sanksi

Pelanggaran terhadap tata tertib tersebut di atas akan dikenakan sanksi, pengurangan nilai, tidak disidangkan, dinyatakan tidak lulus dengan nilai E sampai dengan Drop Out (sesuai kasus) atau dibatalkan keputusan kelulusannya.

I. Kelulusan Riset Desain

- a. Hasil sidang akan langsung diumumkan setelah peserta terakhir selesai melaksanakan sidang
- b. Peserta wajib datang dan mengambil sendiri berkas hasil sidangnya (tidak diwakilkan)
- c. Peserta yang dinyatakan **lulus langsung** dapat langsung mengumpulkan dokumen tugas akhir sesuai standar
- d. Peserta yang dinyatakan **lulus melengkapi** harus melengkapi tugas akhirnya selama 2 minggu (setelah pengumuman nilai) sebelum mengumpulkan dokumen tugas akhir sesuai standar. Tanda tangan pada lembar nilai hanya perlu tanda tangan persetujuan Dosen Pembimbing akademik.
- e. Peserta dinyatakan **lulus perbaikan** harus memperbaiki tugas akhirnya tugas akhirnya selama 3 minggu (setelah pengumuman nilai) sebelum mengumpulkan dokumen tugas akhir sesuai standar. Tanda tangan pada lembar nilai perlu tanda tangan Dosen Pembimbing dan tanda tangan Dosen Penguji.
- f. Peserta dinyatakan **tidak lulus** harus mengulang kembali proses studio tugas akhir pada periode selanjutnya, dengan mengajukan judul dan pembimbing baru.
- g. Peserta yang tidak memenuhi jadwal yang telah ditentukan akan dikenakan **penurunan grade** kelulusan (A ke B+, B+ ke B dan seterusnya)

J. Dokumen Riset Desain

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) selambatlambatnya dalam waktu 1 Minggu, berupa :

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) berupa:

- a. *Soft copy* di dalam CD yang berisi Laporan Perancangan sesuai standar ketentuan yang berlaku (untuk dikumpulkan di TU).
- b. Laporan di jilid *hard cover* (untuk dikumpulkan ke perpustakaan) yang berisi dokumen laporan perancangan yang telah dilengkapi dan diperbaiki serta dilengkapi dengan gambar karya desain dan foto karya desain sebanyak 1 (satu) rangkap dengan standar ketentuan yang berlaku.
- c. Karya yang telah selesai diperbaiki atau telah disetujui pembimbing.
- d. Dokumen administratif yang ditentukan.

II. RISET DI BIDANG DESAIN PRODUK

A. Pokok Bahasan Riset

Masalah-masalah dalam riset bidang desain dapat diformulasikan secara umum menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan Desain Produk. Kajian masalah dalam Riset Desain Produk meliputi:

1. Aspek Fungsional

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

- a. Pembahasan faktor kenyamanan, yaitu pembahasan tentang ergonomi dan antropometri.
- b. Pembahasan faktor efektifitas fungsi, yaitu pembahasan tentang kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan aktivitas.
- c. Pembahasan faktor keselamatan dan keamanan, yaitu pembahasan tentang aspek-aspek keselamatan dan keamanan dalam melakukan aktivitas.
- d. Pembahasan faktor kemudahan dalam pemeliharaan (perawatan), penggantian *spare part*, dan perbaikan pada benda desain.
- e. Pembahasan faktor kebiasaan dan perilaku, yaitu 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 mekanik untuk keperluan performansi benda desain, yaitu tentang:

- a. Pembahasan faktor material, yaitu membahas tentang kemungkinan eksplorasi penggunaan material baru sebagai elemen utama desain, dengan pembahasan dari aspek kekokohnya.
- b. Pembahasan faktor teknik pembuatan/teknik produksi sebuahh benda desain.
- c. Pembahasan faktor sistem sambungan, yaitu membahas tentang sistem sambungan pada benda desain.

- d. Pembahasan faktor sistem mekanik, yaitu 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 tentang:

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

4. Aspek Desain dan Konteksnya

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

- a. Pembahasan tentang desain dari sudut pandang sosial; pembahasan tentang trend, gaya hidup, fasilitas umum, dan fasilitas sosial.
- b. Pembahasan tentang desain dari sudut pandang ekonomi; pembahasan tentang desain dengan biaya rendah, pembahasan tentang desain dengan kemungkinan wirausaha.
- c. Pembahasan tentang desain dari sudut pandang budaya; pembahasan tentang desain ditinjau dari budaya yang ada di nusantara.

B. Benda Desain yang di Teliti

Mata Kuliah Riset Desain adalah mata kuliah persiapan sebelum mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir. Hasil dari kegiatan penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan pada proses Tugas Akhir. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, wajib menentukan benda desain yang akan di teliti. Sesuai dengan peminatan yang ada dalam Program Studi Desain Produk maka benda desain yang di pilih dikelompokkan sebagai berikut:

1. Benda produk fashion, termasuk didalamnya: busana (baju, celana, jaket, dsb), perhiasan, kain, aksesories (topi, kaca mata, syal, dsb) , tas, sepatu dan sandal.
2. Benda produk mainan dan games, termasuk di dalamnya produk mainan, *board games*, *card games*, perlengkapan orah raga dan media ajar.
3. Benda produk kebutuhan sehari-hari, termasuk di dalamnya furniture, perlengkapan makan, perlengkapan dapur, perlengkapan kantor dsb.

C. Kelayakan Topik Kajian

Dalam menentukan sebuah topik dapat diterima sebagai judul Riset Desain atau tidak dibutuhkan standar kelayakan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Menarik, mutahir, prospektif, lugas, mengandung kebarharuan, original.
2. Mengandung masalah yang perlu penyelesaian
3. Kemudahan akses/pengumpulan data
4. Kecukupan dana yang diperlukan
5. Tidak memunculkan intepretasi ganda
6. Terukur

Keaslian Penelitian

1. Keaslian penelitian dibuktikan dengan telaah pustaka terdahulu
2. Telaah buku dan referensi yang mendekati usulan
3. Telaah sumber data/ kejelasan sumber data

III. FORMAT DAN ISI LAPORAN

A. BAGIAN AWAL

1. Sampul Luar

- a. Judul Riset Desain. 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. Font Arial.
- b. Lambang UMB, dengan garis tengah 6 cm.
- c. Nama Mahasiswa dan NIM, terdiri dari 3 baris, 1 spasi, 12 poin, reguler, kecuali untuk nama mahasiswa diketik *bold*, 14 poin.
- d. 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 DESAIN DAN SENI KREATIF** (kapital semua, *bold*, nama lembaga ditulis dalam satu baris)
 - 3) **UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA** (kapital semua, *bold*)
 - 4) Tahun penerbitan diisi sesuai tahun pengesahan Riset Desain (*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: Riset Desain; (2) Nama Mahasiswa dan NIM; dan (3) Judul Riset Desain (disusun *horizontal*), serta (4) Lambang UMB dan tahun penerbitan/pengesahan (disusun vertikal). Ukuran *font* disesuaikan dengan ruang yang tersedia. (contoh gambar pada lampiran)

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 /*centered*. (contoh gambar pada lampiran).

4. Halaman Pengesahan

Menyajikan tanda tangan anggota Dewan Penguji, tanda tangan Kaprodi, serta cap lembaga berlatar belakang lambang UMB berwarna kuning, sebagai bukti Riset Desain telah dipertahankan dalam ujian, diterima, dan disahkan. (contoh gambar pada lampiran)

5. Halaman Pernyataan

Berisi pernyataan penulis bahwa Karya Riset Desain beserta Pertanggungjawaban Tertulis atau Riset Desain nya benar-benar karya asli, bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi. (contoh gambar pada lampiran).

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. (contoh gambar pada lampiran).

7. Kata Pengantar

Kata Pengantar berisi uraian singkat berkaitan dengan maksud dan tujuan penyusunan Riset Desain, 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. (contoh gambar pada lampiran)

8. Daftar Isi

Berisi gambaran menyeluruh tentang isi Riset Desain dan semacam pedoman bagi pembaca dalam mencari bagian-bagian Riset Desain 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. (contoh gambar pada lampiran)

9. Daftar Tabel

Daftar ini dibuat jika di dalam Riset Desain 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. (contoh gambar pada lampiran).

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 harus susun. Berikut susunan laporan tersebut.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Latar belakang penelitian dapat dipahami sebagai *starting point*, dimana dari sinilah seluruh proses penelitian dimulai. Latar belakang penelitian ini juga dapat dijadikan *checking point* selama proses penelitian, dengan menanyakan apakah alur penelitian desain yang diambil sudah menjawab pertanyaan penelitian/rumusan masalah atau belum. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang:

- a. Menggambarkan situasi dan kondisi yang ada yang akan di teliti. Karena berhubungan dengan Tugas Akhir, ceritakan tentang topik pembahasan yang berhubungan dengan Tugas Akhir.
- b. Simpulan berbagai data awal yang dapat menggambarkan pentingnya penelitian untuk dilaksanaka. Pada bagian ini dapat berisi tentang, simpulan artikel, simpulan data statistik, fenomena sehari-hari, kecenderungan pasar dan sebagainya.
- c. Dalam bagian ini tidak dikehendaki tabel atau grafik, cukup dihadirkan lewat tulisan.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Menurut *www.idpengertian.com* menyatakan bahwa, Tujuan Penelitian adalah suatu indikasi ke arah mana penelitian itu dilakukan atau data-data serta informasi apa yang ingin dicapai dari penelitian itu. Tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkret, yang dapat diamati dan dapat di ukur. Tujuan penelitian ini ada tiga macam. Penelitian pada umumnya bertujuan untuk menemukan ilmu (pengetahuan, metode, hasil) yang baru, mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dan yang terakhir untuk menguji pengetahuan yang ada.

1.3. PERTANYAAN PENELITIAN

Bila sudah memiliki dan memahami latar belakang penelitian sebagai *starting point* dan tujuan penelitian sebagai *ending point*, maka yang berikutnya harus dideskripsikan adalah pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian berupa kalimat yang diawali dengan kata Tanya. Pertanyaan penelitian menjadi *objective* atau sesuatu yang ingin ditemukan jawabannya dalam kegiatan penelitian.

Pertanyaan penelitian dapat juga berupa hipotesa (pada mata kuliah riset desain jarang sekali menggunakan 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.

1.4. BATASAN PENELITIAN

Dalam melaksanakan sebuah penelitian tentu akan terbatas oleh waktu, sedangkan dalam proses pelaksanaan penelitian sangat membuka kesempatan untuk peneliti membahas secara meluas. Untuk menghindari hal tersebut maka dibuatlah sub-bab Batasan Penelitian. Sub-bab batasan penelitian bertujuan agar pelaksanaan penelitian menjadi fokus dalam usaha menjawab pertanyaan penelitian. Hal-hal yang dapat digunakan untuk sub-bab Batasan Penelitian adalah:

- a. Batasan waktu penelitian, biasanya batasan penelitian ini digunakan untuk mengambil data atau *sample*.
- b. Batasan penggunaan alat, material dan kondisi (suhu, kelembaban dsb), biasanya batasan ini digunakan pada model penelitian eksperimental.
- c. Batasan pengambilan responden, biasanya digunakan pada model penelitian kuantitatif. Batasan ini bisa berupa batasan demografis, kultur, geografis atau berupa batas wilayah.
- d. Batasan pemilihan obyek studi kasus.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan manfaat hasil penelitian untuk menyelesaikan proses desain yang dapat digunakan oleh perancang dan khalayak luas. Pada bagian ini juga membahas tentang seperti apa hasil penelitian akan menjawab latar belakang permasalahan.

BAB II METODE 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 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.

2.1. JENIS PENELITIAN

Ada 2 kelompok besar metode penelitian yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Menurut Leedy penelitian kualitatif biasanya bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami fenomena dari sudut pandang partisipan/peneliti, semestara penelitian kuantitatif digunakan untuk menjawab persoalan tentang hubungan diantara variabel-variabel (Sumartono, 2017: 8).

Jika dalam melaksanakan mata kuliah Riset Desain ini menggunakan metode eksperimental, masih mungkin menggunakan metode kuantitatif, walaupun sebenarnya disarankan untuk menggunakan metode kualitatif.

Penelitian kualitatif memiliki ciri khas yaitu *thick description* (deskripsi tebal) dimana data yang dikumpulkan harus mendalam dan detail hingga membahas konteks. Menurut Sumartono (2017) kelompok penelitian kualitatif ada beberapa model penelitian. Berikut model penelitian yang biasanya digunakan dalam kegiatan penelitian bidang desain sebagai berikut:

a. Penelitian Naratif

Penelitian naratif digunakan untuk menangkap cerita tentang pengalaman kehidupan yang mendetail tentang seseorang atau komunitas tertentu. Dalam ruang lingkup desain maka penelitian dapat berupa pengalaman mendesain atau pengalaman menghasilkan karya. Penelitian jenis ini juga berupaya mengumpulkan konteks pengalaman personal seperti lingkungan mereka (tempat tinggal dan pekerjaan), latar belakang budaya dan konteks historis (waktu dan tempat). Dalam melakukan wawancara peneliti tidak boleh merasa sebagai seorang ahli, lebih kepada tindakan mendengarkan dan menyimak cerita. Dalam menyimak cerita, seorang peneliti dapat memperhatikan 2 hal yaitu pada isi /konten cerita dan pada makna yang diceritakan. Kemudian peneliti menyusun data tersebut sesuai konstruksi cerita yang dibutuhkan. Setelah itu peneliti berdiskusi dengan partisipan berkenaan dengan hubungan atau transisi antar cerita untuk mendapatkan kejelasan cerita.

b. Penelitian Studi Kasus

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian dengan studi kasus. Penelitian studi kasus adalah jenis penelitian deskriptif yang masuk ke dalam penelitian kualitatif. Pada jenis penelitian ini peneliti mengeksplorasi fenomena yang diikat oleh waktu dan aktivitas. (Sumartono, 2017: 97). Dengan demikian dalam melaksanakan penelitian ini penulis akan mengeksplorasi proses desain tugas akhir dengan judul desain mainan dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data dalam batas waktu yang telah ditentukan.

Menurut Stake ada 3 jenis tentang studi kasus, yaitu studi kasus intrinsik, studi kasus instrumental dan studi kasus kolektif. Dalam penelitian ini penulis memilih studi kasus intrinsik karena studi kasus jenis ini fokus kepada upaya memahami sebuah kasus dengan lebih mendalam karena unik kasus yang diteliti dan bukan untuk mengeneralisasi. Dalam penelitiannya keunikan dalam studi kasus bisa menyebar rata hingga mencakup (1) ciri khas hakikat status, (2) latar belakang historis, (3)

konteks/setting fisik, (4) konteks lain mencakup ekonomi, politik, hukum dan estetika, (5) kasus lain yang serupa, dan (6) para inorman yang menjai sumber dikenalnya kasus. (Sumartono, 2017:101-102).

c. Penelitian Historis

Dalam penelitian historis fokus kepada karya desain dan desainernya. ada beberapa model yang merupakan jenis penelitian hstoris yaitu:

- Penelitian Gaya Desain (Sumartono, 2017:118-121). Dalam penelitian desain, khususnya desain produk, pengertian gaya bukan hanya dapat meninjau gaya visualnya saja namun juga dapat meninjau aspek desain lainnya.
- Pendekatan Komparatif (Sumartono, 2017:130-132). Tujuan membandingkan karya desain adalah mengungkap persamaan dan perbedaan karya tersebut. Cara ini dipergunakan untuk membandingkan dua karya atau lebih yang memiliki ciri umum yang sama tetapi memiliki iri-ciri khusus yang berbeda. Topik yang menjadi perbandinganpun sangat variatif mulai dari aspek fungsi, aspek sistem dan material serta aspek estetikanya.

d. Penelitian Eksperimental

Menurut Karl Popper (Sumartono, 2017:116) bahwa dalam sebuah eksperimen harus melalui serangkaian tahapan yang sifatnya berlanjut, yaitu (1). Tahap pernyataan masalah (*Problem* - P1) yang harus dipecahkan. (2). Tahap pemecahan masalah sementara (*Trial Solution* – TS) yang harus dikemukakan. (3). Tahap penghapusan kesalahan (*Error Solution* –EE), tahap ini dilakukan setelah pelaksanaan tahap uji coba untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari pemecahan awal. Pemecahan masalah ini bukanlah pemecahan masalah final, karena kemudian akan memunculkan masalah baru (P2, P3 dst) hingga memenuhi batasan penelitian. Dalam bentuk diagram dapat digambarkan sebagai berikut:



Dalam melakukan *trial solution* ada berbagai variabel yang dapat disesuaikan (*adjust*), misalnya merubah volume, merubah jenis, merubah suhu dsb.

Dalam pelaksanaan perkuliahan Riset Desain dapat saja dipergunakan model penelitian lainnya sejauh dapat menjawab permasalahan penelitian/pertanyaan penelitian yang memenuhi kaidah ilmiah.

2.2.KERANGKA TEORITIS

Kerangka Teoritis adalah identifikasi teori-teori yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk melaksanakan suatu penelitian. Pada bagian ini menjelaskan teori yang akan dijadikan pisau analisis dalam menganalisis data. Disini juga dapat menjelaskan kegunaan teori tersebut untuk membahas data apa saja serta untuk menyelesaikan permasalahan yang mana saja.

2.3. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam mengumpulkan data diperlukan serangkaian strategi atau metode untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut strategi atau metode yang dapat digunakan:

- a. **Metode Wawancara**, Metode wawancara digunakan ketika peneliti/desainer ingin mendapatkan informasi yang mendalam tentang sesuatu hal dalam hal ini yang berhubungan dengan penelitian. Hal pertama yang harus diperhatikan dalam mengumpulkan data dengan menggunakan metode wawancara adalah menentukan siapakah yang menjadi nara sumber. Nara sumber haruslah seorang key informan yang darinya bisa didapatkan banyak informasi yang dibutuhkan. Saat teknologi belum secanggih saat ini, kegiatan wawancara mungkin bukan sebuah kegiatan yang mudah. Untuk dapat mewawancarai nara sumber, seorang peneliti/desainer memerlukan ruang dan waktu yang sama dengan nara sumber, dan mengingat nara sumber pada umumnya adalah orang penting maka kesempatan tersebut sangat sulit untuk didapatkan. Namun seiring perkembangan teknologi membuat wawancara tidak lagi hanya dilakukan dengan cara tatap muka di waktu dan tempat yang sama, tetapi juga dapat dilakukan di tempat dan waktu yang berbeda dengan menggunakan media seperti telepon, email, bahkan video call. Namun dalam pelaksanaannya pasti ada kekurangan dan kelebihan dari masing-masing cara tersebut.
- b. **Metode Kuisisioner**, Metode pengumpulan data dengan cara kuisisioner atau angket adalah kegiatan mengumpulkan data dengan cara menyebarkan pertanyaan kepada responden secara tertulis dan dijawab juga dengan cara tertulis. Metode ini digunakan bila peneliti/desainer ingin mendaftarkan data dari khalayak/massa tentang sesuatu hal yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Sebelum melakukan

pengumpulan data dengan cara ini, peneliti dan desainer harus mempersiapkan beberapa hal seperti menetapkan responden, menentukan waktu dan lokasi, menentukan bentuk kuisioner, menentukan jenis pertanyaan, menentukan pertanyaannya dan menentukan instrumen.

- c. **Metode Studi Literatur/Pustaka**, dalam ALA Glossary of Library and Information Science (1983), Literatur adalah bahan bacaan yang digunakan dalam berbagai aktivitas baik secara intelektual maupun rekreasi. Jadi jika dihubungkan dengan proses desain literatur adalah sumber bacaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian yang sedang dikerjakan. Setelah memilih judul buku, hal berikutnya yang harus diperhatikan adalah penulis/pengarang buku, tahun terbit, penerbit dan kota penerbit. Informasi tentang pengarang/penulis buku diperlukan untuk mengetahui posisi literatur tersebut, karena biasanya ketika sebuah teori lahir, kemungkinan akan muncul pula teori yang bersebrangan. Informasi tentang tahun terbit literatur juga bermanfaat untuk mengetahui apakah literatur tersebut masih relevan atau tidak. Hal ini sebenarnya tidak terlalu berpengaruh pada hal yang bersifat teori (abstrak), namun bagi data yang bersifat angka dan jumlah hal ini perlu diperhatikan. Selain itu hal ini diperlukan ketika mencantumkan literatur dalam kutipan atau daftar pustaka.
- d. **Metode Observasi**, dalam KBBI kata 'observasi' berarti mengamati dengan cermat. Dalam proses pengumpulan data, observasi berarti mengamati dengan mensensitifkan segenap panca indera. Metode ini biasanya digunakan untuk mendapatkan data berupa kebiasaan, prilaku, gejala-gejala perubahan yang terjadi, proses, atau perubahan situasi dan kondisi. Dalam prakteknya sering kali terjadi kesalahan dalam mengumpulkan data dengan cara observasi, misalnya dengan melakukannya dalam waktu yang tidak spesifik dan relatif sebentar saja. Metode observasi harus dilakukan dengan seksama dan dalam tempo yang tidak sesingkat-singkatnya. pada waktu observasi ada beberapa hal yang bisa diperhatikan untuk dicatat, misalnya lingkungan fisik (diluar manusia), fenomena alam (seperti cuaca dan suhu), prilaku manusia (kegiatan individu), kegiatan berinteraksi dan *moment* khusus lainnya.
- e. **Metode Studi Banding**, pengumpulan data dengan metode studi banding sering juga disebut dengan metode studi karya sejenis, yaitu kegiatan pengumpulan dengan memanfaatkan keidentikkan sebuah benda atau sebuah kondisi dengan proses desain yang telah dijalankan. Metode studi banding digunakan untuk dapat

mengetahui karakteristik apa yang telah dicapai oleh karya sebelumnya, atau dengan kata lain cara ini adalah salah satu cara untuk memunculkan *state of the art* penelitian. Kekeliruan yang sering dilakukan pada tahap menyusun laporan, dimana yang dicantumkan hanya deretan gambar-gambar tanpa ada keterangan pengiring. Kegiatan dalam metode studi banding pada hakekatnya terbagi dua yaitu:

- Bersifat langsung. Peneliti/desainer memiliki benda utuh dari jenis yang dimaksud.
- Bersifat tidak langsung. Peneliti/desainer hanya memiliki gambar saja.

Untuk mendapatkan hasil yang jernih, peneliti/desainer harus memiliki benda yang ingin di-studi, agar peneliti/desainer dapat mengindera dan melakukan kegiatan seperti mengukur, merasakan tekstur, mencium, merasakan rasa, mendengar dan sebagainya. Sebenarnya ada kegiatan observasi dalam melakukan studi banding, hanya saja yang dibandingkan berupa sebuah obyek. Dalam melakukan studi banding sering kali hanya terfokus hanya pada yang terlihat (indera mata), tapi melewatkan untuk mendeteksi dengan indera lainnya. Hasil dari studi banding biasanya berupa keterangan hasil penilaian (analisis). Dalam mengkategorikan positif (keunggulan) dan negatif (kekurangan) pada setiap elemen yang dinilai bukan berdasarkan kepada selera peneliti/desainer tetapi sesuai dengan konteks judul, tema, waktu, lokasi, situasi dan kondisi dimana proses desain ini dilakukan. Jadi dalam sebuah konteks, sebuah elemen dapat dinilai baik (positif) tapi saat berada dalam konteks lainnya bisa jadi dinilai buruk (negatif). Hal ini perlu dipahami oleh peneliti/desainer agar menghindari desain dari penilaian sudut peneliti/desainer semata.

- f. **Metode Peran Serta (Partisipatorik)**, pengumpulan data pada hakekatnya adalah upaya mendapatkan informasi dari luar diri peneliti/desainer dengan sejernih mungkin. jadi perlu dikembangkan metode-metode yang dapat mempertipis jarak dan batas antara peneliti/desainer dengan sumber informasi. salah satu caranya adalah dengan metode peran serta atau partisipatorik. metode ini mungkin gabungan dari beberapa metode yang telah dibahas terdahulu seperti metode wawancara, observasi dan studi banding yang dilakukan secara bersamaan. Peran serta sebenarnya adalah kegiatan mengambil posisi/peran sehingga peneliti atau desainer dapat masuk/mengintervensi kedalam lingkaran yang sebelumnya menjadi area privasi responden tanpa terdeteksi. Sebelum melakukan pengumpulan data dengan

cara peran serta (partisipatorik), peneliti/desainer harus memetakan posisi apa yang sekiranya mungkin diambil sehingga peneliti/desainer dapat masuk ke ruang yang lebih *privacy* dari responden tanpa terdeteksi agar data yang didapat sejernih mungkin. Jadi yang ditawarkan dengan metode peran serta adalah peneliti/desainer dapat mengambil posisi yang aman (biasanya manusia) tidak merasa canggung. Dengan cara seperti ini peneliti/desainer mungkin tidak dapat langsung mencatat atau merekam apa yang terjadi. Jadi peneliti/desainer harus benar-benar menghayati apa yang dilakukannya saat itu, yaitu sebagai pedangan sekaligus sebagai pemerhati perilaku anak SD tersebut. Mengapa demikian?... karena bila ada sedikit saja ada kondisi yang aneh terlihat di mata responden (penyamaran terbongkar) maka keadaannya akan semakin sulit untuk menemukan data yang jernih.

- g. **Browsing Internet**, yang dimaksud browsing internet disini adalah mengumpulkan data dengan menggunakan informasi yang ada pada jaringan internet, misalnya berupa web page, blog, situs media, atau situs sosial media. Sering ada kekeliruan disini antara media internet dan media digital (elektronik), seperti pada media film, audio book atau ebook. Media tersebut lebih tepat masuk ke dalam kelompok literatur. Ada beberapa web yang dinyatakan tidak dapat dijadikan sumber data yaitu www.wikipedia.com. Dalam mengumpulkan data dengan menggunakan browsing internet juga memiliki keharusan bagi peneliti/desainer untuk mengetahui latar belakang dari pemilik web, pemilik blog atau pemilik account sosial media agar kebasahan data dapat dipertanggungjawabkan. Jadi dalam menuliskan laporan, penting sekali bagi peneliti/desainer untuk dapat mencantumkan latar belakang mereka sebelum menuliskan hasil datayang diperoleh.

2.4. METODE ANALISIS DATA

Setelah mendapatkan data maka tahap berikutnya adalah tahap analisis. Bila dianalogikan dengan sebuah proses memasak, tahap pengumpulan data adalah tahap mengumpulkan bahan makanan dan tahap analisis adalah tahap mengolah makanan tersebut. Tahap analisis juga dapat diartikan dengan cara mengelompokkan data yang telah dikumpulkan berdasarkan kaidah tertentu sesuai dengan sudut pandang peneliti/desainer. Sudut pandang yang berbeda dapat menghasilkan kategori yang berbeda yang berarti akan menghasilkan analisis yang berbeda juga. Sebagai ilustrasi kita dapat menggunakan ilustrasi seekor sapi. Apa yang anda lakukan jika anda disediakan pisau dan diminta untuk membagi bagian dari

sapi tersebut? Jika anda memiliki meneliti dibidang anatomi daging sapi maka pasti akan membaginya berdasarkan jenis dan posisi daging tersebut dalam tubuh sapi. Pengkategorian tersebut dapat terbagi menjadi punuk (*blade*), paha depan (*chuck*), lemusir (*club roll*), has luar (*sirloin*), has dalam (*tenderloin*), penutup (*round*), tanjung (*rump*), pendasar (*silver side*), kelapa (*knuckle*), sengkak (*shank*), samcan (*flank*), iga (*rib*) dan sandung lamur (*brisket*). Masing masing bagian dikelompokkan berdasarkan posisinya dalam anatomi hewan sapi, seperti dalam peta pengelompokkan daging sapi. Namun jika dianalogikan menggunakan pisau seorang *chef* maka anda akan membaginya berdasarkan karakteristik daging atau bagian lainnya yang dapat diolah menjadi makanan, seperti daging yang cocok dimasak dengan cara direbus (sop, soto, semur, rawon, rujak cingur dan gulai), daging yang cocok untuk dibakar (sate dan steak), daging yang cocok untuk di asap, daging yang cocok untuk di goreng (empal atau dendeng) serta daging cocok untuk diolah lebih lanjut (daging giling atau abon). Hal berbeda akan terjadi bila anda memiliki pengetahuan tentang ilmu kedokteran hewan, yaitu pengkategorian bisa jadi akan membaginya berdasarkan karakteristik fungsi organ dari sapi seperti tulang (organ pembentuk tubuh), hidung dan paru-paru (sistem pernafasan), jantung (sistem peredaran darah), hati, ginjal dan kulit (sistem ekskresi), lambung dan usus (sistem pencernaan) dan sistem reproduksi. Jika seekor sapi mengalami sebuah penyakit, dokter akan membaginya berdasarkan sistem tersebut dan menyelesaikan permasalahannya disitu.

Dalam menganalisis data dapat dipergunakan beberapa metode yang sudah umum, seperti metode SWOT dan 5W1H. Berikut penjelasan tentang metode analisis tersebut:

- a. **Metode Analisis Swot**, Metode analisis SWOT adalah analisis yang dipergunakan untuk menggambarkan dan memetakan kondisi yang ada pada sebuah proyek desain. SWOT adalah akronim dari beberapa kata yaitu *Strenght* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Kesempatan) dan *Threat* (Ancaman). Keempat kata tersebut digunakan untuk mengeksplorasi permasalahan dan kondisi yang mungkin sebelumnya tidak terdeteksi oleh peneliti/desainer. Untuk menggunakan metode analisis ini diawali dengan membuat tabel seperti berikut:

		FAKTOR INTERNAL		
		STRENGTH (S) [+]	WEAKNESS (W) [-]	
FAKTOR EKSTERNAL		ANALISIS SWOT Diisi dengan point-point hal apa saja yang dianggap merupakan potensi internal	Diisi dengan point-point hal apa saja yang dianggap merupakan permasalahan internal	
		OPPRUNITY (O) [+] Diisi dengan point-point hal apa saja yang dianggap merupakan faktor yang mendukung yang sedang terjadi dilingkungan di luar proyek	(SO) [+ +] Diisi dengan skenario yang mungkin terjadi akibat dari bertemunya faktor Strength dan faktor Opportunity Diisi dengan strategi apa yang dipersiapkan untuk menghadapi skenario tersebut	(WO) [+ -] Diisi dengan skenario yang mungkin terjadi akibat dari bertemunya faktor Weakness dan faktor Opportunity Diisi dengan strategi apa yang dipersiapkan untuk menghadapi skenario tersebut
		THREAT (T) [-] Diisi dengan point-point hal apa saja yang dianggap merupakan faktor yang merupakan ancaman yang sedang terjadi dilingkungan di luar proyek	(ST) [+ -] Diisi dengan skenario yang mungkin terjadi akibat dari bertemunya faktor Strength dan faktor Threat Diisi dengan strategi apa yang dipersiapkan untuk menghadapi skenario tersebut	(WT) [- -] Diisi dengan skenario yang mungkin terjadi akibat dari bertemunya faktor Weakness dan faktor Threat Diisi dengan strategi apa yang dipersiapkan untuk menghadapi skenario tersebut

SWOT sebenarnya terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal-eksternal dan faktor positif-negatif. Faktor internal adalah segala faktor yang didapatkan dari kondisi didalam proyek sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar proyek desain yang sedang dikerjakan. Untuk menentukan faktor positif atau negatif sebenarnya sangat bergantung pada latar belakang, waktu dan tempat proyek ini sendiri. Misalnya dalam proyek ini sebuah faktor bisa dinilai sebagai faktor positif, namun di situasi dan kondisi yang lain bisa jadi dinilai sebagai faktor negatif. Karenanya konsentrasi dan ketajaman pikiran peneliti/desainer benar-benar dibutuhkan.

Karena prinsip dasar itulah tabel analisis SWOT menjadi membentuk matriks seperti tabel analisis SWOT. Berikut cara mengisi tabel tersebut:

- Isi kolom **strength** yang merupakan unsur positif (+) internal dengan point-point yang menjadi potensi dari proyek yang sedang dijalankan.
- Isi kolom **weakness** yang merupakan unsur negatif (-) internal dengan point-point yang menjadi kekurangan dari proyek yang sedang dijalankan.
- Isi kolom **opportunity** yang merupakan unsur positif (+) eksternal dengan point-point yang merupakan kesempatan dari proyek yang sedang dijalankan.

- Isi kolom *threat* yang merupakan unsur negatif (-) internal dengan point-point yang menjadi ancaman dari proyek yang sedang dijalankan.
- Isi kolom matriks (SO), (WO), (ST) dan (WT) dengan skenario yang mungkin terjadi sebagai situasi yang terbentuk sebagai akibat dari terbentuknya matrik tersebut.
- Isi kolom dibawah masing-masing skenario (berwarna abu-abu) dengan strategi yang mungkin diambil sebagaiupaya menyelesaikan masalah. Dalam proses desain, bentuk strategi ini biasanya berupa alternatif aplikasi unsur rupa dan prinsip rupa.

Dalam penulisan laporan tidak cukup dengan tabel saja, karena keterbatasan tempat untuk dapat menjelaskan banyak hal. Dalam tabel cukup dicantumkan point-point pemikiran saja sebagai panduan, sedangkan penjelasannya detail dapat dituliskan secara deskriptif pada lembar terpisah.

- b. **Metode Analisis 5W1H**, metode/model 5W1H sebenarnya adalah metode interogasi yang ditanyakan peneliti/desainer kepada hasil data yang telah berhasil dikumpulkannya. 5W1H adalah akronim dari beberapa kata tanya, yaitu What, Who, Where, When, Why dan How. Kata tanya tersebut adalah *tools* yang dipergunakan untuk menggali data lebih dalam dari data yang sudah didapatkan. Dalam mengintrogasi menggunakan *tools* ini bukan seperti mengisi formulir yang hanya sekali ditanyakan, tapi lebih kepada introgasi seperti detektif, dalam arti dalam bertanya dengan penuh kritisi berupa pertanyaan-pertanyaan yang kreatif. Dalam prakteknya seringkali pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan basa-basi atau pertanyaan yang sebenarnya sudah diketahui jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan diajukan hingga membentuk sebuah kondisi yang belum pasti (*puzzling situation*), jadi jawaban yang ada bukanlah jawaban yang benar (hakiki) namun berupa beberapa jawaban alternatif. Jawaban-jawaban alternatif itulah yang pada tahap akhir di simulasikan dengan jawaban alternatif lainnya hingga didapat satu kombinasi yang optimal.

Point yang perlu dipahami disini adalah tentang *puzzling situation*, yaitu dimana sepertinya ada banyak kemungkinan yang hadir dihadapan yang bisa menjawab permasalahan, hanya saja sebenarnya hanya ada satu jawaban yang lebih spesifik yang belum terindera secara terdeteksi. Jadi saat melakukan analisis ini tidak bisa bekerja secara linear (garis lurus/searah) sehingga sebuah proses penelaahan tidak

bisa langsung diputuskan benar atau salahnya hingga unsur lain juga telah selesai di telaah. Bila dianalogikan seperti detektif yang menyelidiki sebuah kasus, maka tidak bisa menjatuhkan keputusan bersalah kepada satu tersangka sementara belum semua temuan dianalisis, begitu pula dengan pekerjaan desain. Kata tanya dalam 5W1H dapat dikembangkan secara kreatif dengan merujuk pada upaya pemecahan masalah sebagai berikut:

- **What.** Kata tanya ini dalam bahasa indonesia berarti ‘apa’. Kata tanya ini biasanya menanyakan pada hal-hal yang bersifat kata benda dan kata kerja. Jadi eksplorasi yang berhubungan dengan aktivitas dan benda dalam proses desain dapat ditanyakan dengan kata tanya ini.
- **Who.** Kata tanya ini dalam bahasa indonesia berarti ‘siapa’. Kata tanya ini biasanya menanyakan pada hal-hal yang berhubungan dengan manusia yang berkaitan dengan proyek desain, seperti tokoh, karakter, pelaku, pengguna, pemilik, penjual, pengedar dan sebagainya. Jadi eksplorasi yang berhubungan dengan manusia dalam proses desain dapat ditanyakan dengan kata tanya ini.
- **Why.** Kata tanya ini dalam bahasa indonesia berarti ‘mengapa’. Kata tanya ini biasanya menanyakan pada hal-hal yang bersifat sebab-akibat, faktor pendukung dan membangun opini. Kata tanya ini juga dapat digunakan untuk mempertanyakan lagi simpulan sementara yang dihasilkan analisis sebelumnya. Jadi untuk dapat membangun opini yang matang dapat menggunakan kata tanya ini dalam bereksplorasi.
- **Where.** Kata tanya ini dalam bahasa indonesia berarti ‘dimana. Kata tanya ini biasanya menanyakan pada hal-hal yang berhubungan dengan lokasi, seperti “Dimana dibuatnya?...”, “Dimana diletakkannya?...”, “Dimana dipasarkannya?...” dan sebagainya. Jadi eksplorasi yang berhubungan dengan aktivitas dan benda dalam proses desain dapat ditanyakan dengan kata tanya ini.
- **When.** Kata tanya ini dalam bahasa indonesia berarti ‘kapan. Kata tanya ini menanyakan pada hal-hal yang berhubungan dengan waktu, masa, rentang waktu, momen, saat, ketika dan sebagainya. Jadi eksplorasi dengan kata tanya ini biasanya dengan maksud menggali lebih dalam tentang apa yang ada di dalam waktu tersebut.

- **How.** Kata tanya ini dalam bahasa Indonesia berarti ‘bagaimana. Kata tanya ini biasanya digunakan untuk mengeksplorasi dan menanyakan pada hal-hal yang berhubungan dengan sebuah cara dan sebuah kondisi. Misalnya pertanyaan, “...Akan dilakukan dengan cara yang bagaimana?...”, “Bagaimana bila...?...”, “Bagaimana kalau?...”, “Bagaimana Jika?...” dan sebagainya.

Dalam laporan seringkali dilaporkan dengan cara menulis pertanyaan tersebut dan langsung dijawab dengan sederhana. Cara tersebut bukan berarti salah namun hanya peneliti/desainer tidak mendapatkan hasil analisis dengan mendalam dan mendetail. Seperti dip bahas sebelumnya, bahwa analisis dihadapkan kepada sebuah situasi puzzling. Jadi sebaiknya peneliti/desainer mendeskripsikan hasil analisis, jawaban beserta pembahasannya yang mendalam. Ada banyak cara untuk merekam hasil analisis tersebut, seperti audio, audio visual atau dalam bentuk tulisan. Untuk kebutuhan akademik hasil analisis biasanya didokumentasikan dalam bentuk tulisan.

Dalam pelaksanaan perkuliahan Riset Desain dapat saja dipergunakan model analisis penelitian lainnya sejauh dapat menjawab permasalahan penelitian/pertanyaan penelitian yang memenuhi kaidah ilmiah.

BAB III STUDI PUSTAKA

3.1. STATE OF THE ART

Bagian ini berisi pembahasan penelitian/artikel terdahulu yang berasal dari jurnal minimal 5 jurnal. 5 artikel jurnal tersebut terdiri atas 3 jurnal yang berasal dari jurnal internasional dan 2 jurnal dari artikel jurnal nasional atau artikel jurnal yang pernah dipublikasikan oleh dosen 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. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi pengulangan pembahasan, menghindari plagiarisme sekaligus melakukan pengembangan keilmuan.

3.2. LANDASAN TEORI

Teori adalah serangkaian asumsi, konsep konstruk, definisis, dan proporsi untuk menjelaskan fenomena sosial secara sistematis dengan cara merumuskan hubungan antar konsep. (Sumartono. 2017:25). Landasan teori adalah sekumpulan teori yang dirumuskan dan akan digunakan sebagai pisau analisis untuk menelaah atau menganalisis permasalahan yang ada. Dalam upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian (rumusan masalah), peneliti setidaknya memiliki jumlah pembahasan landasan teori yang sama dengan jumlah pertanyaan penelitian (rumusan masalah).

Dalam memilih pustaka teori disarankan menggunakan pustaka 10 tahun terakhir dan menggunakan jurnal sebanyak 10 jurnal yang terdiri dari 5 jurnal internasional dan 5 jurnal nasional dimana diutamakan berasal dari jurnal dosen yang berada di lingkungan program studi

BAB IV DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dapat berisi sub-bab yang merupakan upaya menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Nama atau judul sub-bab dapat disesuaikan dengan topik yang akan dibahas. Pada setiap sub-bab dipaparkan data yang telah diperoleh dalam bentuk deskripsi, foto, grafik atau tabel dengan diberikan keterangan sumber datanya. Setelah dipaparkan, maka data langsung dianalisis (dengan menggunakan model analisis yang telah ditentukan) dalam upaya menjawab pertanyaan penelitian. Jika dalam proses pembahasan dirasakan membutuhkan data baru, maka proses pengumpulan data dapat dilakukan dan peneliti harus mencatat pengumpulan data ini pada sub-bab metode pengumpulan data. Bagian bab ini merupakan bagian utama dari sebuah penelitian, jadi peserta perkuliahan harus memastikan ada pembahasan mendetail pada bab ini.

BAB V KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Pada sub-bab ini berisi tentang uraian singkat dalam garis besar dari hasil penelitian yang telah didapatkan dapat dirangkum secara keseluruhan, meliputi:

- 1 Paparan hasil tentang bagaimana pertanyaan penelitian/rumusan masalah telah terjawab sesuai dengan tujuan penelitian.
- 2 Paparan tentang temuan-temuan baru yang muncul selama pelaksanaan penelitian.
- 3 Hal apa saja yang menjadi menunjang selama proses penelitian berlangsung, hal yang menghambat/mengganggu proses penelitian dan bagaimana hal tersebut diselesaikan

5.2. Saran

Berisi saran-saran untuk penelitian selanjutnya, tentang hal apa saja yang harus diperhatikan untuk penelitian berikutnya. Dalam sub-bab ini juga dapat memaparkan hal yang belum terlaksana dan mungkin dapat menjadi perhatian untuk penelitian selanjutnya.

5.3. Manfaat Hasil Penelitian untuk Proses Desain

Memaparkan hasil riset yang bisa dimanfaatkan untuk Tugas Akhir. Bisa berupa kesiapan data untuk proses desain atau bahkan bisa berupa model atau prototype hasil eksperimental. Jelaskan pula hal apa saja yang berhasil anda dapatkan baik berupa pengetahuan, keterampilan dan kemampuan metodologis baru yang dapat bermanfaat bagi anda sebagai desainer dimasa datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar buku dan jurnal, yang disusun sesuai dengan sistematika penulisan APA. Berikut contohnya:

Penulisan pustaka buku:

Rowe, P. G. (1987). *Design thinking*. MIT press.

Martin, R., & Martin, R. L. (2009). *The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage*. Harvard Business Press.

Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2010). *Design thinking: understand–improve–apply*. Springer Science & Business Media.

Penulisan pustaka jurnal:

Fink, J., Lemaignan, S., Dillenbourg, P., Réturnaz, P., Vaussard, F., Berthoud, A., ... & Franinović, K. (2014, March). Which robot behavior can motivate children to tidy up their toys? Design and Evaluation of " Ranger". In *Proceedings of the 2014 ACM/IEEE international conference on Human-robot interaction* (pp. 439-446).

Rommes, E., Bos, M., & Geerdink, J. O. (2011). Design and Use of Gender Specific and Gender Stereotypical Toys. *International Journal of Gender, Science & Technology*, 3 (1).

Dalam penyusunan pustaka tetap disusun alphabetical dan dijadikan satu bagian antara seluruh sumber pustaka.

LAMPIRAN

Dalam bagian lampiran dapat berisi tentang verbatim hasil wawancara, dokumen peraturan, foto dan sebagainya yang bersifat sebagai pendukung isi tulisan tetapi tidak dimasukkan ke dalam badan tulisan. Setiap data dalam lampiran wajib diberi keterangan dan didata dalam Daftar Lampiran. Penulisan judul lampiran dapat dibuat dengan penomoran sebagai berikut:

Lampiran 1. Verbatim Hasil Wawancara

Lampiran 2. Foto Pelaksanaan Eksperimen

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.

IV. 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
analisa	analisis
audio visual	audiovisual
estetis	estetik
foto copy	fotokopi
hakekat	hakikat
jadual	jadwal

Tak Baku	Baku
jaman	zaman
kreatip	kreatif
motifasi	motivasi
obyek	objek
praktek	praktik
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 bisa 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 atau rata kanan kiri tapi jarak antar paragraph lebih besar dengan jarak antar baris.

3. Jenis *Font* dan Spasi

- a. Font menggunakan arial
- 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.

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 Sub-judul 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.

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. dimana angka pertama adalah sesuai bab.
- 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 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

7. Kepustakaan

- 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. (dapat dilihat susunannya dalam struktur penulisan)

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: <i>texture</i>)
Sangkil	=	pintar, rumit, canggih (bhs. Inggris: <i>sophisticated</i>)
Tetuka	=	nama lain dari tokoh wayang bernama Gatotkaca
Virtuoso	=	orang yang memiliki kemahiran teknik luar biasa dalam memainkan alat musik (biola, piano, dll.)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Contoh Cover

RISET DESAIN

TINJAUAN SISTEM MODULAR PADA TAS TRAVEL BAG



Oleh :

DESYDERA NATALIA
NIM 41916110002

Dosen Pembimbing:

Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
JAKARTA 2020**

Lampiran 2. Contoh Lembar Pernyataan

	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN RISET DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Desydera Natalia**
Nomor Induk Mahasiswa : **41916110002**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Riset Desain 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 kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

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

Jakarta, 28 Desember 2019

Yang **memberikan pernyataan,**



(Deydera Natalia)

Lampiran 3. Contoh Lembar Pengesahan

	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN RISET DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2019/2020

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 Riset Desain : **TINJAUAN SISTEM MODULAR PADA TAS TRAVEL BAG**
Nama : **Desydera Natalia**
NIM : **41913010083**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 12 Desember 2019

Pembimbing,

(Nama jelas dan gelar akademik)

Jakarta, 28 Desember 2019

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

(Nama jelas dan gelar akademik)

(Nama jelas dan gelar akademik)

Lampiran 4. Contoh Abstrak Bahasa Inggris

**WOMEN BAG WITH MOTIF EXPLORATION WEAVING NUSA TENGGARA TIMUR
BOTI ON WOVEN TECHNIQUES**

Arini Maulidia

41913010083

ABSTRACT

ABSTRACT

Rattan is one of potential material which can be made into various needs. But today its existence is less than wood. Rattan can have the same opportunity with the wood only if we continue to explore it. In this case, I was inspired to explore it with Indonesian culture touch. Indonesia is a country that endowed with cultural diversity in it. One of those cultural diversity is Tenun with a variety of ornaments. Tenun products are chosen because they have the same principle with rattan webbing products. Exploration and the result of the merge of both will produce its own effects.

This exploration focuses on making new webbing techniques whose techniques are sourced from Tenun fabrics, this is because rattan products have been woven in same-impressed plaits. Then this webbing technique applied to women bag. Bag is selected because rattan has not been made into many fashion products in Indonesia.

Keyword: *Rattan, Rattan Webbing, Tenun, Women Bag*

TAS WANITA DENGAN EKSPLORASI MOTIF TENUN BOTI NUSA TENGGERA TIMUR PADA TEKNIK ANYAMAN ROTAN

Arini Maulidia
41913010083

ABSTRAK

Rotan adalah salah satu material memiliki potensi untuk dapat dijadikan berbagai macam kebutuhan. Namun dewasa ini eksistensinya masih kalah dengan bahan kayu. Rotan dapat memiliki kesempatan yang sama dengan kayu asal kita terus mengeksplorasinya. Dalam hal ini, saya terinspirasi untuk mengeksplorasinya dengan budaya Indonesia. Indonesia merupakan suatu negara yang dianugerahi keanekaragaman budaya didalamnya. Salah satu keanekaragaman budaya itu yakni kain tenun dengan berbagai ragam hias. Produk tenun dipilih karena memiliki persamaan prinsip dengan anyaman produk rotan. Eksplorasi dan hasil dari penggabungan keduanya akan menghasilkan efek tersendiri. Eksplorasi ini terfokus pada pembuatan teknik anyaman baru yang tekniknya bersumber dari kain tenun, hal ini dikarenakan produk-produk anyaman rotan selama ini dianyam menggunakan anyaman yang terkesan itu-itu saja. Kemudian teknik anyaman ini diaplikasikan pada produk tas wanita. Produk tas dipilih karena material rotan di Indonesia belum banyak dibuat menjadi produk *fashion*.

Kata Kunci: *Rotan, Anyaman Rotan, Tenun, Tas Wanita*

Lampiran 6. Contoh Daftar Isi

DAFTAR ISI

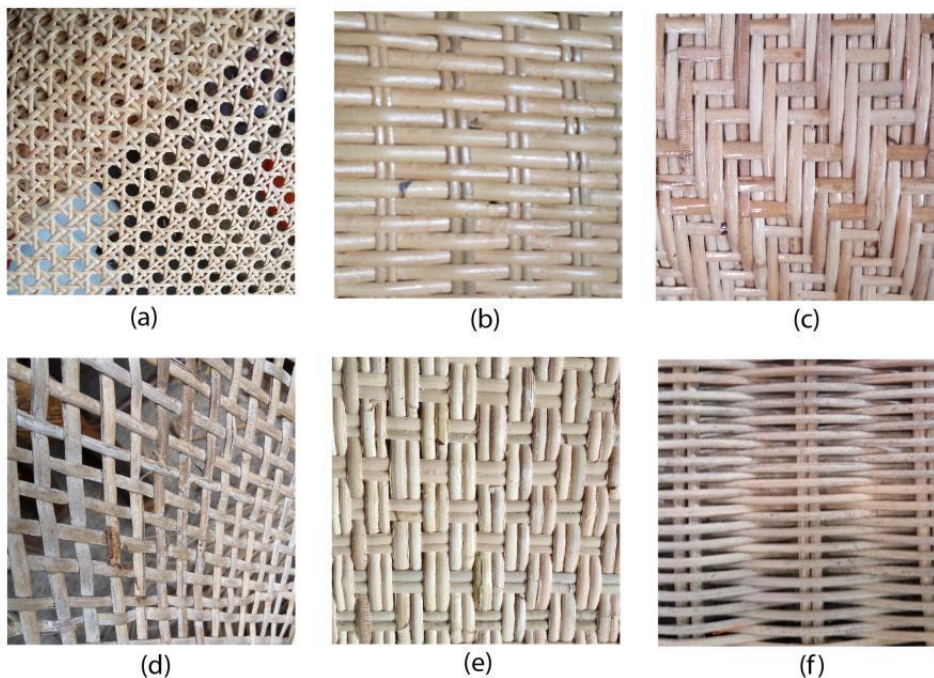
COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Penelitian	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	5
1.4. Batasan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
II. METODE PENELITIAN.....	11
2.1. Jenis Penelitian	11
2.2. Kerangka Teoritis.....	12
2.3. Metode Pengumpulan Data	13
2.4. Metode Analisis Data	14
III. STUDI PUSTAKA	16
3.1. State of The Art.....	17
3.2. Landasan Teori.....	22
IV. DATA DAN PEMBAHASAN	35
4.1. (diisi dengan sub-judul nama pembahasan).....	35
4.2. (diisi dengan sub-judul nama pembahasan).....	38
4.3. . (diisi dengan sub-judul nama pembahasan)	42
V. KESIMPULAN.....	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2. Saran	55
5.3. Manfaat Hasil Penelitian untuk Proses Desain	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Lampiran 7. Contoh Daftar Gambar

DAFTAR GAMBAR

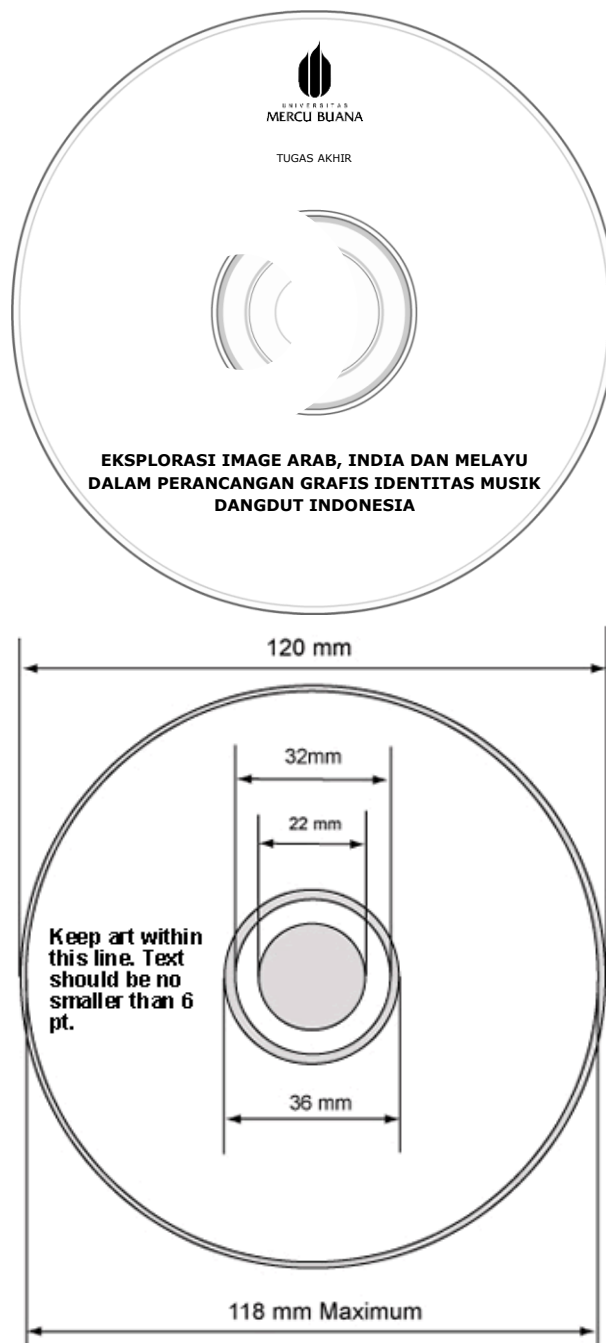
Gambar 2.1. Anyaman yang Biasa Dikerjakan Pengerajin.....5
Gambar 2.2 Material Rotan..... 10
Gambar 2.3 Material Kulit..... 11
Gambar 2.4 Paku Rivet 12

Lampiran 8. Deskripsi pada gambar, foto dan ilustrasi



Gambar 2.1
Anyaman yang Biasa Dikerjakan Pengerajin
Sumber Gambar: pribadi 2017

Lampiran 9. Format Label CD



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 dongker dengan teks putih
 - Warna Lambang UMB: putih

Lampiran 10. Contoh Kartu Asistensi



UNIVERSITAS

MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI TUGAS AKHIR

Program Studi Desain Produk

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

**PROPOSAL TUGAS AKHIR
TINJAUAN DESAIN ASPEK ESTETIK PADA DESAIN
SERAGAM MILITER ANGATAN DARAT**



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir

Oleh :

Michael Jackson

NIM 41905120001

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2017**

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Latar belakang penelitian dapat dipahami sebagai *starting point*, dimana dari sinilah seluruh proses penelitian dimulai. Latar belakang penelitian ini juga dapat dijadikan *checking point* selama proses penelitian, dengan menanyakan apakah alur penelitian desain yang diambil sudah menjawab pertanyaan penelitian/rumusan masalah atau belum. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang:

- a. Menggambarkan situasi dan kondisi yang ada yang akan diteliti. Karena berhubungan dengan Tugas Akhir, ceritakan tentang topik pembahasan yang berhubungan dengan Tugas Akhir.
- b. Simpulan berbagai data awal yang dapat menggambarkan pentingnya penelitian untuk dilaksanakan. Pada bagian ini dapat berisi tentang, simpulan artikel, simpulan data statistik, fenomena sehari-hari, kecenderungan pasar dan sebagainya.
- c. Dalam bagian ini tidak dikehendaki tabel atau grafik, cukup dihadirkan lewat tulisan.

B. TUJUAN PENELITIAN

Menurut www.idpengertian.com menyatakan bahwa, Tujuan Penelitian adalah suatu indikasi ke arah mana penelitian itu dilakukan atau data-data serta informasi apa yang ingin dicapai dari penelitian itu. Tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkret, yang dapat diamati dan dapat diukur. Tujuan penelitian ini ada tiga macam. Penelitian pada umumnya bertujuan untuk menemukan ilmu (pengetahuan, metode, hasil) yang baru, mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dan yang terakhir untuk menguji pengetahuan yang ada.

C. STATE OF THE ART

Bila sudah memiliki dan memahami latar belakang penelitian sebagai *starting point* dan tujuan penelitian sebagai *ending point*, maka yang berikutnya harus dideskripsikan adalah pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian berupa kalimat yang diawali dengan kata Tanya. Pertanyaan penelitian menjadi *objective* atau sesuatu yang ingin ditemukan jawabannya dalam kegiatan penelitian.

Pertanyaan penelitian dapat juga berupa hipotesa (pada mata kuliah riset desain jarang sekali menggunakan 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.

D. MANFAAT PENELITIAN

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan manfaat hasil penelitian untuk menyelesaikan proses desain yang dapat digunakan oleh perancang dan khalayak luas. Pada bagian ini juga membahas tentang seperti apa hasil penelitian akan menjawab latar belakang permasalahan.

E. DOSEN PEMBIBING

Ajukan dua nama Dosen Pembimbing yang anda inginkan, sebagai bahan pertimbangan bagi koordinator Tugas Akhir dalam menentukan Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Sertakan penjelasan alasannya, terutama yang berhubungan dengan pokok bahasan Tugas Akhir.