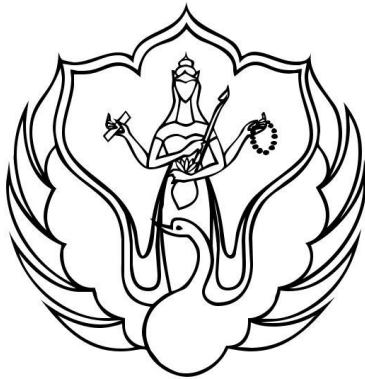


PEDOMAN PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR



**FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan YME atas Rahmat-Nya sehingga Buku Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir 2017 ini dapat diterbitkan oleh FSR ISI Yogyakarta.

Buku Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir 2017 ini merupakan sumber rujukan resmi bagi mahasiswa Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang mengambil mata kuliah Tugas Akhir pada tahun akademik 2017/2018, juga bagi para Dosen Pembimbing. Buku ini memuat penjelasan tentang pengertian, prosedur dan tata cara pelaksanaan Tugas Akhir pada Fakultas Seni Rupa. Materi yang disajikan merupakan hasil evaluasi dari edisi sebelumnya, setelah melalui proses editing yang melibatkan program studi. Atas segala pemikiran, masukan dan koreksi demi kesempurnaan Buku Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir 2017 ini kami sampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Semoga buku ini bermanfaat khususnya bagi Mahasiswa dalam proses Tugas Akhir.

Yogyakarta, Juni 2017
Pembantu Dekan I,

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PETUNJUK PELAKSANAAN TUGAS AKHIR	1
A. Pengertian Tugas Akhir	1
B. Tujuan Tugas Akhir	1
C. Pendaftaran dan Penyusunan Proposal	1
D. Kriteria Pembimbing	2
E. Pembimbingan	3
F. Jangka Waktu Penulisan Tugas Akhir	3
G. Syarat Mengikuti Ujian	4
H. Ujian	4
1. Penyelenggaraan ujian	2
2. Materi yang diujikan	5
3. Penilaian ujian	5
4. Kriteria hasil ujian	6
5. Pengumuman hasil ujian	6
6. Perbaikan naskah ujian	6
7. Pengumuman nilai	6
BAB II PEDOMAN PENULISAN TUGAS AKHIR	7
A. Bentuk dan Ukuran	7
B. Sumber Acuan	17
C. Batasan Penulisan Laporan	18
D. Pedoman Penilaian TA Pengkajian	18
E. Pedoman Penilaian TA Penciptaan/Perancangan	18
BAB III SISTEMATIKA PENULISAN TUGAS AKHIR	19
A. Prodi S-1 Seni Rupa Murni	19
B. Prodi S-1 Kriya Seni	25
C. Prodi S-1 Desain Interior	45
D. Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual	75
E. Prodi D-3 Batik dan Fashion	107
F. Prodi S-1 Tata Kelola Seni	115
BAB IV PETUNJUK TEKNIS PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...	127
LAMPIRAN (Contoh lembar halaman)	129

BAB I PETUNJUK PELAKSANAAN TUGAS AKHIR

A. Pengertian Tugas Akhir

Tugas Akhir (TA) : Adalah tugas karya pengkajian/karya penciptaan/perancangan karya seni rupa yang harus diselesaikan oleh mahasiswa sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studinya pada jenjang Strata Satu (S-1).

Tugas Akhir Pengkajian : adalah karya tulis yang dihasilkan dari penelitian yang menerapkan pola pikir dan metode ilmiah sesuai dengan bidang studi/keahlian yang dipelajari.

Tugas Akhir

Penciptaan/Perancangan : adalah karya yang dihasilkan dari kegiatan penciptaan yang memuat kreativitas gagasan, wujud, dan teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai dengan bidang studi/keahlian yang dipelajari, serta penjelasan sistematis dalam bentuk tulisan.

B. Tujuan Tugas Akhir

1. Memperdalam pengetahuan secara komprehensif bidang studi/keahlian yang dipelajari.
2. Memperluas wawasan akademik dan sikap profesional dalam menjawab fenomena dan memecahkan masalah suatu kasus seni rupa/desain.
3. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir secara lintas disiplin.

C. Pendaftaran dan Penyusunan Proposal

1. Syarat-syarat pendaftaran

- a. Telah lulus mata kuliah tahap S-1, minimal 136 SKS, tahap D-3, minimal 100 SKS.
 - b. Mendaftarkan Tugas Akhir dan menyerahkan proposal rangkap 4 (empat) kepada Ketua Program Studi.
2. Pengajuan Penyusunan Proposal
- a. Pengajuan Proposal paling lambat 1 minggu sejak perkuliahan dimulai, sesuai kalender akademik. Daftar pembimbing Tugas Akhir diterbitkan program studi masing-masing paling lambat pada minggu kedua perkuliahan.
 - b. Bila proposal ditolak, mahasiswa yang bersangkutan diminta segera mengajukan proposal baru sebelum tengah semester.
 - c. Mahasiswa boleh mengusulkan 1 (satu) calon dosen pembimbing.
 - d. Penetapan Dosen Pembimbing I dan II dilakukan melalui rapat Tim Pembina Tugas Akhir Program Studi.
 - e. Proposal diseminarkan oleh Program Studi yang dihadiri oleh Dosen Pembimbing I dan I dan Mahasiswa peserta Tugas Akhir untuk menetapkan diterima atau tidaknya proposal
 - f. Pelaksanaan Tugas Akhir dianggap sah, bila proposal telah ditandatangani oleh Dosen Pembimbing I dan II serta disetujui oleh Ketua Program Studi.

D. Kriteria Pembimbing

Pembimbing sekaligus sebagai penguji ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Memiliki keahlian di bidangnya.
2. Minimal memiliki jabatan fungsional Lektor, atau sudah menyelesaikan studi S-2.
3. Jabatan fungsional Pembimbing II tidak lebih tinggi daripada Pembimbing I.

Catatan :

Dalam kondisi khusus, seseorang yang belum memiliki jabatan fungsional Lektor dapat juga ditunjuk sebagai pembimbing Tugas Akhir atas ijin Dekan.

E. Pembimbingan

1. Dosen Pembimbing bertugas sebagai pengarah, pemberi petunjuk dan sebagai korektor, sedangkan isi dan bentuk Tugas Akhir menjadi tanggung jawab mahasiswa.
2. Dosen Pembimbing wajib membimbing mahasiswa sejak dari penyusunan/perbaikan proposal, penulisan/penyusunan skripsi sampai dengan perbaikan terakhir sesudah ujian.
3. Di dalam proses bimbingan, mahasiswa hendaklah sejalan dengan jadwal kegiatan yang telah disusunya dan disetujui Dosen Pembimbing I dan II, sedangkan di dalam pelaksanaan konsultasi, Dosen Pembimbing setiap kali wajib menuliskan saran-saran atau arahnya pada blangko konsultasi mahasiswa agar setiap tahap bimbingan dapat dipantau oleh mahasiswa maupun pembimbing.
4. Jumlah konsultasi dengan dosen pembimbing minimal 12 kali.

F. Jangka Waktu Penulisan Tugas Akhir

1. Jangka waktu penyelesaian Tugas Akhir berlaku satu semester, (sejak dari pendaftaran sampai dengan perbaikan terakhir sesudah diujikan).
2. Batas waktu penyelesaian Tugas Akhir hanya dapat diperpanjang dengan alasan atau pertimbangan khusus dari dosen pembimbing dan disetujui oleh Ketua Program Studi.
3. Perpanjangan waktu penyelesaian Tugas Akhir berlaku pada satu semester berikutnya (seluruhnya menjadi dua semester). Apabila selama dua semester mahasiswa tidak dapat menyelesaikannya, maka mahasiswa yang

bersangkutan dianggap tidak mampu dan harus mengajukan proposal baru.

G. Syarat Mengikuti Ujian

1. Mahasiswa mengisi 4 (empat) lembar Form TA.03 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing dari Subbag. Pendidikan yang ditandatangani oleh Dosen Pembimbing I dan II serta Ketua Jurusan.
2. Mahasiswa wajib menyerahkan naskah Tugas Akhir sebanyak 5 (lima) eksemplar dalam bentuk bendelan/belum dijilid ke Subbag. Pendidikan paling lambat 10 hari sebelum hari pertama ujian dijadwalkan. (Format yang berwarna harus di cetak asli/bukan fotokopi)

H. Ujian

1. Penyelenggaraan ujian

- a) Tim Penyelenggara, terdiri dari:
 - 1) Ketua Jurusan : Ketua Penyelenggara Ujian
 - 2) Sekretaris Jurusan : Sekretaris Penyelenggara Ujian
- b) Tim Penguji*), terdiri dari:
 - 1) Ketua Program Studi : Ketua Tim Penguji
 - 2) Dosen Pembimbing I : Anggota Tim Penguji
 - 3) Dosen Pembimbing II : Anggota Tim Penguji
 - 4) Cognate/Penguji Ahli : Anggota Tim Penguji
**) (ditunjuk oleh Ketua Jurusan)

*) Tim penguji dibentuk dengan Surat Tugas Dekan
**) *Cognate* adalah penguji ahli dari bidang tertentu yang memiliki kompetensi dan relevansi dengan materi yang diujikan.
- c) Tata tertib mengacu pada tata tertib yang sudah ada.
- d) Ujian Tugas Akhir dilaksanakan selama satu jam untuk setiap mahasiswa.
- e) Urutan waktu ujian:
 - 1) Mahasiswa presentasi : 10 menit
 - 2) Cognate : 15 menit
 - 3) Dosen Pembimbing I : 10 menit

- 4) Dosen Pembimbing II : 10 menit
- 5) Ketua Program Studi : 5 menit
- 6) Sidang penentuan kelulusan : 10 menit
- f) Sidang ujian dan hasil keputusannya dinyatakan sah apabila minimal dihadiri oleh Ketua Program Studi sebagai Ketua Tim Penguji, Pembimbing I dan Pembimbing II sebagai Anggota Penguji.
- g) Apabila salah satu dari Pembimbing tidak hadir maka ujian ditunda dan dijadwalkan kembali.
- h) Apabila mahasiswa tidak hadir tanpa keterangan pada jadwal ujian yang telah ditentukan maka dinyatakan gagal.

2. Materi yang diujikan

- a) Tugas Akhir Pengkajian : mencakup pokok-pokok materi penelitian, penerapan metode penelitian, teknis penulisan dan kemampuan verbal dalam mempertanggungjawabkan materi.
- b) Tugas Akhir Penciptaan : mencakup pemikiran konseptual dan gagasan kreatif, teknik pelaksanaan, penyajian secara visual, dan kemampuan verbal dalam mempertanggungjawabkan materi.

3. Penilaian ujian

- a) Nilai Akhir adalah nilai yang dihasilkan dari nilai rata-rata tim penguji
- b) Rentang nilai berkisar dari : 1,50-4,00. Nilai terakhir dinyatakan dengan huruf D-A. Batas kelulusan minimal C, dengan jenjang sebagai berikut :

$$3,50 - 4,00 = A$$

$$2,50 - 3,49 = B$$

$$2,00 - 2,49 = C$$

$$1,50 - 1,99 = D$$

4. Kriteria hasil ujian

- a) Lulus : Lulus tanpa perbaikan
- b) Perbaikan : Lulus dengan perbaikan
- c) Tidak Lulus : Mengulang ujian

5. Pengumuman hasil ujian

Hasil ujian Tugas Akhir disampaikan oleh ketua Tim Penguji.

6. Perbaikan naskah ujian

Mahasiswa yang dinyatakan **lulus dengan perbaikan** diberi waktu memperbaiki Tugas Akhirnya paling lama 30 hari kalender terhitung sejak tanggal pengumuman hasil ujian. Selama proses perbaikan mahasiswa wajib berkonsultasi dengan Dosen Pembimbing I dan II. Apabila perbaikan melebihi waktu yang ditentukan, maka kelulusan dibatalkan.

7. Pengumuman nilai

Pengumuman nilai ujian Tugas Akhir dikeluarkan oleh Subbag. Pendidikan setelah mahasiswa menyerahkan naskah Tugas Akhir yang sudah dijilid dan disahkan.

BAB II PEDOMAN PENULISAN TUGAS AKHIR

A. BENTUK DAN UKURAN

1. Naskah Tugas Akhir diketik dengan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran 12 pt, dengan spasi 1,5 lines.
2. Ukuran kertas A4 (210 mm x 297 mm) dengan kertas HVS 80 gr. Naskah dicetak pada satu muka (tidak bolak-balik).
3. Sampul luar Pengkajian berwarna abu-abu (*hard cover*) dengan warna huruf hitam, sampul luar Penciptaan/perancangan berwarna putih (*hard cover*) dengan warna huruf hitam. Pada sampul luar depan selain teks disertai lambang ISI Yogyakarta dengan diameter 6 cm.
4. Selanjutnya tentang sampul luar dan halaman pendahuluan/awal mengikuti aturan khusus yang telah ditentukan (lihat contoh perwajahan program studi).
5. Batas tepi (margin) dalam format *portrait*
Batas-batas pengetikan, ditinjau dari tepi kertas, diatur sebagai berikut:
 - a. tepi atas : 3 cm
 - b. tepi bawah : 3 cm
 - c. tepi kiri : 4 cm
 - d. tepi kanan : 3 cm
 - e. *footer* : 1,8 cm
6. Judul, Sub Judul, Anak Sub Judul dan lain-lain
 - a. Judul harus ditulis dengan huruf besar (kapital) semua dan diatur supaya simetris, dengan jarak 4 cm dari tepi atas tanpa diakhiri dengan titik.
 - b. Sub judul ditulis simetris di tengah-tengah, semua, kata dimulai dengan huruf besar (kapital), kecuali kata penghubung dan kata depan, dan semua dicetak tebal tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah sub judul dimulai dengan alinea baru.
 - c. Anak sub judul diketik mulai dari batas tepi kiri dan dicetak tebal, tetapi hanya huruf yang pertama saja yang berupa

- huruf besar, tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah anak sub judul dimulai dengan alinea baru.
- d. Sub anak sub judul ditulis mulai dari ketikan ke-6 diikuti dengan titik dan dicetak tebal. Kalimat pertama yang menyusul kemudian diketik terus ke belakang dalam satu baris dengan sub anak sub judul. Kecuali itu sub anak sub judul dapat juga ditulis langsung berupa kalimat, tetapi yang berfungsi sebagai sub anak sub judul ditempatkan paling depan dan dicetak tebal.
 7. Rincian ke bawah. Jika pada penulisan naskah ada rincian yang harus disusun ke bawah, pakailah nomor urut dengan angka atau huruf sesuai dengan derajat rincian. Penggunaan garis penghubung (-) yang ditempatkan di depan rincian tidak dibenarkan.
 8. Letak simetris
Gambar, tabel (daftar), persamaan, judul, dan sub judul ditulis simetris terhadap tepi kiri dan kanan pengetikan.
 9. Penomoran
Bagian ini dibagi menjadi penomoran halaman, tabel (daftar), gambar dan persamaan.
 10. Halaman
 - a. Bagian awal laporan, mulai dari halaman judul sampai ke Abstrak, diberi nomor halaman dengan angka Romawi kecil. Contoh : ii, vi dst.
 - b. Bagian utama dan bagian akhir, mulai dari pengantar (Bab I) sampai ke halaman terakhir, memakai angka Arab sebagai nomor halaman. Contoh : 1, 2, 3, 4 dst.
 - c. Nomor halaman ditempatkan di sebelah kanan atas, kecuali kalau ada judul atau bab pada bagian atas halaman itu. Untuk halaman yang demikian nomornya ditulis di sebelah kanan bawah.
 11. Tabel (daftar)
Tabel (daftar) diberi nomor urut dengan angka Arab.
 12. Gambar
Gambar dinomori dengan angka Arab.
-

13. Tabel (daftar dan gambar)

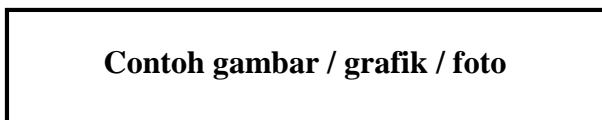
a. Tabel (daftar)

- 1) Nomor tabel (daftar) yang diikuti dengan judul ditempatkan simetris di atastabel (daftar), tanpa diakhiri dengan titik.
- 2) Tabel (daftar) tidak boleh dipenggal, kecuali kalau memang panjang, sehingga tidak mungkin diketik dalam satu halaman. Pada halaman lanjutan tabel (daftar), dicantumkan nomor tabel (daftar) dan kata lanjutan, tanpa judul.
- 3) Kolom-kolom diberi nama dan dijaga agar pemisahan antara yang satu dengan lainnya cukup tegas.
- 4) Kalau tabel (daftar) lebih lebar dari ukuran lebar kertas, sehingga harus dibuat memanjang kertas, maka bagian atas tabel harus diletakkan di sebelah kiri kertas.
- 5) Di atas dan di bawah tabel (daftar) dipasang garis batas, agar terpisah dari uraian pokok dalam makalah.
- 6) Tabel (daftar) diketik simetris.
- 7) Tabel (daftar) yang lebih dari 2 halaman atau yang harus dilipat, ditempatkan pada lampiran.

b. Gambar

- 1) Bagan, grafik, peta, dan foto semuanya disebut gambar (tidak dibedakan).
- 2) Nomor gambar yang diikuti dengan judulnya diletakkan simetris di bawah gambar tanpa diakhiri dengan titik.
- 3) Gambar tidak boleh dipenggal.
- 4) Keterangan gambar dituliskan pada tempat-tempat yang lowong di dalam gambar dan jangan pada halaman lain.
- 5) Bila gambar dilukis melebar sepanjang tinggi kertas, maka bagian atas gambar harus diletakkan di sebelah kiri kertas.
- 6) Ukuran gambar (lebar dan tingginya) diusahakan supaya sewajar-wajarnya, jangan terlalu kurus atau terlalu gemuk).

- 7) Skala pada grafik harus dibuat agar mudah dipakai untuk mengadakan interpolasi atau ekstrapolasi.
- 8) Bagan dan grafik dibuat dengan tinta hitam yang tidak larut dalam air dan garis lengkung grafik dibuat dengan bantuan kurve Prancis (*French Curve*).
- 9) Letak gambar diatur simetris.
- 10) Contoh penulisan keterangan gambar, sebagai berikut :



Gb.12. Gusti Arjuna Setiawan, *Evolution*, 2017

Cat Akrilik di kanvas, 100 x 200 cm (sumber : dokumentasi penulis)

Caption ini ditulis dengan ukuran huruf 10pt 1 spasi

14. Bahasa

- a. Bahasa yang dipakai ialah bahasa Indonesia baku.
- b. Bentuk kalimat : kalimat yang digunakan adalah kalimat efektif. Hubungan antara subjek (S), predikat (P), objek (O), dan keterangan (K) harus jelas. Kalimat-kalimat tidak boleh menampilkan orang pertama dan orang kedua, (saya, aku, kami, kita, engkau, dan lain-lainnya), tetapi dibuat berbentuk pasif di-. Pada penyajian ucapan terima kasih atau prakata, saya diganti dengan penulis.

Gunakan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (berlaku sejak 2015) berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.50 Tahun 2015, Pedoman Umum Pembentukan Istilah, Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus-kamus bidang khusus yang diterbitkan oleh Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Depdiknas.

15. Istilah

- a. Istilah yang dipakai ialah istilah Indonesia atau yang sudah diIndonesia-kan.

- b. Jika terpaksa, harus memakai istilah asing, maka, istilah tersebut diketik dengan huruf miring.

16. Pedoman Teknik Penulisan

- a. Judul alinea baru :

Indensi (ketik masuk) 7 huruf, mulai ketukan ke 8. Adapun pembagian sub bab menggunakan model kombinasi "angka-huruf" sebagai berikut:

I

II

A.

B.

1.

2.

a.

b.

1)

2)

a)

b) dan seterusnya.

- b. Penulisan nomor halaman :

Penulisan nomor halaman diletakkan pada kanan atas. Nomor halaman pada Bab kanan bawah.

- c. Naskah/laporan

Tulisan hasil penelitian/penciptaan/perancangan ditulis dengan program *Microsoft (Ms) Word font : Roman*, model huruf : *Times New Roman*, 12 point, 1,5 spasi.

- d. Kutipan.

Kutipan dapat dilakukan dengan 4 (empat) cara, yaitu

- 1) Kutipan langsung pendek. Kutipan ini dilakukan dengan cara mengutip langsung dari sumber acuan. tanpa mengalami perubahan bahasa dan tata tulis. Kutipan langsung pendek ditulis maksimal 3 (tiga) baris, dua spasi diapit tanda kutip ("....."), langsung dijalin dengan teks, diakhiri superskrip *footnote*.

- 2) Kutipan langsung panjang. Kutipan ini ditulis lebih dari 3 (tiga) baris, satu spasi, baris pertama masuk dari margin 7 huruf, baris kedua dan selanjutnya masuk 4 (empat) huruf, tidak diapit tanda kutip (".....") diakhiri superskrip *footnote*.
 - 3) Kutipan tidak langsung (parafrase) pendek. Kutipan tidak langsung dilakukan dengan cara mengutip inti sarinya saja. Biasanya kutipan ini disebut juga kutipan konsep. Kutipan tidak langsung pendek terdiri dari satu alinea, ditulis dua spasi, diapit tanda kutip langsung dijalin dengan teks dan diakhiri dengan superskrip *footnote*.
 - 4) Kutipan tidak langsung (parafrase) panjang. Kutipan lebih dari satu alinea, ditulis dua spasi, diapit tanda kutip langsung dijalin dengan teks, diakhiri superskrip *footnote*.
- e. *Footnote*/catatan kaki.

Format penulisan kutipan yang diwajibkan untuk program S-1 dan D-3 adalah *footnote*/catatan kaki. Setiap kutipan harus dipertanggungjawabkan dalam bentuk catatan kaki, dengan bentuk sebagai berikut:

- 1) Dari Sumber Wawancara:

¹Entang Wiharso (55 th.), Seniman Alumni Jurusan Seni Lukis FSR ISI Yogyakarta, "Wawancara Pribadi", tanggal 17 Agustus 2016

- 2) Dari Makalah Ilmiah

²Edi Sunaryo, " Seni: Antara Tradisi dan Modernitas", (Makalah Ilmiah Disajikan pada Seminar Ilmiah dalam Rangka Dies Natalis Ke-15 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1999), p. 12

- 3) Dari Diklat

³Purwito, "Teknik Penulisan Ilmiah" (Diklat Kuliah pada Program Studi Kriya Seni, Jurusan

Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2000), pp. 25-9

- 4) Dari Pengkajian/Tesis/Disertasi
⁴Endang Lestari, "Eksplorasi Bentuk dan Konsep Penciptaan Seni Keramik Kontemporer: Analisis terhadap Tiga Seniman Keramik; Hendrawan Rianto (Bandung), Suyatna (Jakarta), dan Noor Sudiyati" (Yogyakarta), (Pengkajian S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2001) p. 79
- 5) Dari Katalog
⁵Pergelaran Seni Kria-ISI, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Museum Nasional, Jakarta, 5-10 Mei 2003), pp. 5-8
- 6) Dari Surat Kabar
⁶Hamdan Daulay, "Soal Keadilan dan Kenaikan Gaji PNS" dalam *Kedaulatan Rakyat* (Yogyakarta), Kamis, 30 Maret 2000, p.6
- 7) Dari Majalah/Jurnal
⁷Eddy Fauzi E., "Pendekatan Seni: Alternatif Menyelamatkan Remaja dari Budaya Kekerasan" dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th. VII/01 (Agustus 1999), p. 3
- 8) Dari Buku
⁸Sp. Gustami, *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara: Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin* (Yogyakarta: Kanisius, 2000), pp. 212-9

⁹Jerome Stolnitz, *Art Critis: A Critical Introduction* (Boston: HoughtorL Mifflin Compaby, 1960), pp. 52-63

9) Dari Kamus

¹⁰Anton M. Moeliono (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1998) p. 205

10) Dari Handbook/Ensiklopedi

¹¹H.W. Riecken and G.C. Homans, "Psychologicxal Aspects of Social Structure", *Handbook of Social Psychology* (Masschusetts:Addison Wesly Publishing Company, Inc., 1954), pp. 786-9

¹²E. Mead, "Land Settlement", *Encyclopaedia of The Social Science* (New York: The Macmillan Company, 1954, IX-X), p. 65

f. Kriteria Penulisan *Footnote*/Catatan Kaki

- 1) Lebih dari tiga baris diketik 1 spasi
- 2) Kurang dari 3 baris diketik 2 spasi
- 3) Kalau dihilangkan beberapa kata atau baris :

...lahirnya penciptaan/perancangan adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri. **(di muka kalimat)**

Kelompok-kelompok sosial yang dalam program-program pengembangan masyarakat disebut grass root level ... mencakup baik kelompok miskin di desa maupun di kota. **(di tengah kalimat)**

Bahwa manusia itu selalu hidup dan mengubah dirinya dalam arus situasi yang kongkrit. Dia tidak hanya berubah dalam tetapi juga karena diubah oleh situasi.... **(di akhir kalimat)**

- 4) ***Ibid*** ; *Ibidum* (sama pengarang dan sumber .)
 *Sartono, **ibid***, p.11 (pengarang dan buku sama, halaman berbeda)
 - 5) ***loc.cit.*** : *loco citato* (halaman sama sudah kesisipan kutipan lain)
 - 6) ***op.cit.*** : *opo citato* (halaman tidak sama, sudah kesisipan kutipan lain)
 *Sartono, **op.cit.***p.25
- g. Penulisan Daftar Pustaka menggunakan bentuk sebagai berikut:
- 1) Dari Sumber Wawancara/Narasumber/Responden
 Sukarman (64 th.), Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, wawancara tanggal,Yogyakarta.
 - 2) Dari Makalah Ilmiah
 Sunaryo, Edi, "Seni: Antara Tradisi dan Modernitas", Makalah Ilmiah. Disajikan pada Seminar Ilmiah dalam Rangka Dies Natalis Ke-15 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1999
 - 3) Dari Diktat
 Purwito, "Teknik Penulisan Ilmiah", Diktat Kuliah pada Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2000
 - 4) Dari Pengkajian/Tesis/Disertasi
 Lestari, Endang, "Eksplorasi Bentuk dan Konsep Penciptaan Seni Keramik Kontemporer: Analisis terhadap Tiga Seniman Keramik; Hendrawan Rianto (Bandung), Suyatna (Jakarta), dan Noor Sudiyati" (Yogyakarta), Pengkajian S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2001
 - 5) Dari Katalog

Pergelaran Seni Kria-ISI, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Museum
Nasional, Jakarta, 5-10 Mei 2003

- 6) Dari Surat Kabar
Daulay, Hamdan, "Soal Keadilan dan Kenaikan Gaji PNS" dalam *Kedaulatan Rakyat*, Yogyakarta, Kamis, 30 Maret 2000
- 7) Dari Majalah/Jurnal
Fauzi E., Eddy, "Pendekatan Seni Alternatif Menyelamatkan Remaja dari Budaya Kekerasan" dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th. VII/01, Agustus 1999
- 8) Dari Buku
Gustami, Sp., *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara: Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin*, Yogyakarta: Kanisius, 2000
Stolnitz, Jerome, *Art Critis: A Critical Introduction*, Boston: Houghton Mifflin Compaby, 1960
- 9) Dari Kamus
Moeliono, Anton M. (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998
- 10) Dari Handbook/Ensiklopedi
Riecken, H.W. and G.C. Homans, "Psychologicxal Aspects of Social Structure", *Handbook of Social Psychology*, Massachusetts: Addison Wesley Publishing Company, Inc., 1954

Mead, E., "Land Settlement", *Encyclopaedia of The Social Science*, New York: The Macmillan Company, 1954, Ix-x
- 11) Dari Website
www.kompas.com/beritaseni (diakses penulis pada tanggal 17 Februari 2007, jam 14.30 WIB)

- h. Contoh Penulisan Daftar Pustaka
Setiap daftar pustaka harus dituliskan dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Diurutkan sesuai abjad
- 2) Nama pengarang dibalik, nama keluarga di depan
- 3) Jarak 2 spasi untuk antar buku
- 4) Jarak 1 spasi untuk satu sumber

Contoh penulisan daftar pustaka:

Daulay, Hamdan, "Soal Keadilan dan Kenaikan Gaji PNS" dalam *Kedaulatan Rakyat*, Yogyakarta, Kamis, 30 Maret 2000

Gustami, Sp., *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara: Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin*, Yogyakarta: Kanisius, 2000

Stolnitz, Jerome, *Art Critis: A Critical Introduction*, Boston: Houghton Mifflin Company, 1960

Moeliono, Anton M. (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998

B. SUMBER ACUAN

Sumber acuan dapat berupa buku, jurnal, majalah, buletin, wawancara atau media elektronik dan lain-lain yang sesuai dengan lingkup dan permasalahan. Khusus pengambilan acuan dari situs-situs (*website*) resmi di internet maksimal 20%.

Bagi Penulisan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Seni, diwajibkan menggunakan sumber acuan minimal 5 sumber (buku, jurnal ilmiah, Pengkajian/Tesis/Disertasi, dan *website*). Jumlah 5 dalam hal ini tidak termasuk kamus, ensiklopedi, majalah, surat kabar, dan katalogus.

Bagi Penulisan Tugas Akhir Pengkajian, diwajibkan menggunakan sumber acuan minimal 10 sumber (buku, jurnal

ilmiah, Pengkajian/Tesis/Disertasi dan *website*). Jumlah 10 dalam hal ini tidak termasuk kamus, ensiklopedi, majalah, surat kabar, dan katalogus.

C. BATASAN PENULISAN LAPORAN

Penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan maupun Pengkajian/Pengkajian selain diharapkan memenuhi Pedoman Penulisan TA namun juga diharapkan mengacu pada penulisan yang efektif, efisien serta mendukung konsep *Go Green* (ramah lingkungan) sebagaimana yang direncanakan Pemerintah Republik Indonesia dan program Renstra ISI Yogyakarta. Berdasarkan hal di atas maka batasan penulisan Laporan TA adalah sebagai berikut:

- a. Laporan Tugas Akhir Program S-1 : Maksimal 80 halaman.
- b. Laporan Tugas Akhir Program D-3 : Maksimal 50 halaman.

D. PEDOMAN PENILAIAN PENGAJIAN

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan
1.	MATERI PENELITIAN (40%)	85-100 = A
2.	METODE PENELITIAN (20%)	65-84 = B
3.	TEKNIS PENULISAN (20%)	55-64 = C
4.	KEMAMPUAN VERBAL (20%)	40-54 = D
	NILAI AKHIR	≤ 39 = E

E. PEDOMAN PENILAIAN PENCIPTAAN/PERANCANGAN

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan
1	PENCIPTAAN/PERANCANGAN, PROSES KREATIF, (40%)	85-100 = A
2.	PAMERAN (20%)	65-84 = B
3.	LAPORAN (20%)	55-64 = C
4.	KEMAMPUAN VERBAL (20%)	40-54 = D
	NILAI AKHIR	≤ 39 = E

BAB III SISTEMATIKA PENULISAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI

I. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Pengkajian Sistematika Proposal

Sebagai langkah awal penyusunan proposal perlu dibuat kerangka berpikir supaya jelas identifikasi dan keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, tujuan, landasan teori. Selanjutnya dibuat proposal penelitian secara deskriptif dengan sistematika sebagai berikut:

A. Judul Skripsi

Judul proposal hendaknya singkat, jelas, dan menggambarkan tema pokok. Judul ditulis dengan huruf kapital.

B. Latar Belakang

Berisi alasan-alasan objektif yang melatarbelakangi pemilihan objek penelitian dan nilai penting atau keunggulan dari objek penelitian.

C. Rumusan Masalah

D. Tujuan dan Manfaat

E. Landasan Teori

F. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan
2. Populasi dan Sampel
3. Metode Pengumpulan Data
4. Metode Analisis Data

G. Daftar Pustaka

H. Rencana Sistematika Isi

I. Jadwal Pelaksanaan

Sistematika Laporan Tugas Akhir Pengkajian

Disesuaikan dengan format yang ada:

Halaman Judul Luar

Halaman Judul Dalam

Halaman Pengesahan Hasil Ujian Skripsi

Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman Persembahan/Motto

Halaman Ucapan Terima Kasih

Daftar Isi

Daftar Tabel

Daftar Gambar

Daftar Lampiran

ABSTRAK

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Penelitian

D. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

2. Populasi dan Sampel

3. Metode Pengumpulan Data

4. Metode Analisis data

BAB II. LANDASAN TEORI

BAB III. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Penyajian Data

B. Analisis Data

BAB IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM (jika perlu)

II. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Sistematika Proposal

Mahasiswa mampu menciptakan karya seni rupa murni yang memuat kreativitas gagasan, wujud, dan teknik berdasarkan kaidah estetika serta mampu menjelaskan secara sistematis dalam bentuk tulisan.

A. Judul Tugas Akhir

Singkat, jelas, dan menarik serta mampu menggambarkan atau mencerminkan topik/persoalan karya seni yang akan diciptakan.

B. Latar Belakang

Faktor-faktor yang mempengaruhi, merangsang, dan mendorong mahasiswa untuk memilih pokok permasalahan yang akan direalisasikan dalam karya seninya.

C. Rumusan Penciptaan

Penajaman, Perumusan permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang penciptaan.

D. Tujuan dan Manfaat

Substansi tujuan adalah pernyataan-pernyataan yang menjawab Rumusan Penciptaan, sedangkan substansi manfaat berkaitan dengan kemanfaatan penulisan dan penciptaan karya terhadap institusi, publik maupun pribadi.

E. Makna Judul

Berisi pengertian masing-masing kata berdasarkan referensi ilmiah yang valid (sumber minimal dari Kamus Umum, Kamus Ilmiah, Ensiklopedia), tidak diperbolehkan mengacu pada *wikipedia* atau kamus online yang tidak diakui tingkat validitasnya. Pada paragraf akhir, makna judul disimpulkan berdasarkan pengertian-pengertian yang diperoleh dari referensi ilmiah.

F. Konsep Penciptaan

Penjelasan suatu permasalahan/persoalan yang akan diekspresikan dalam suatu karya seni rupa murni.

G. Konsep Perwujudan

Mengemukakan alasan-alasan estetik tentang aspek-aspek visual yang akan diterapkan dalam penciptaan, serta mengetengahkan peranan acuan visual yang mendukung cara pengungkapannya (masih dalam tataran konseptual dan dalam konteks gagasan).

H. Proses Pewujudan

Penjelasan tentang prosedur teknis perwujudan yang meliputi

1. Bahan, alat, dan teknik yang diterapkan.

2. Tahap-tahap perwujudan.

I. Daftar Pustaka

Referensi yang digunakan/dijadikan acuan dalam menjelaskan proses penciptaan. Menyusun pustaka yang diacu dalam tulisan tersebut secara alpabetik dengan susunan yaitu :

1. Buku
Nama penulis, tahun terbit, judul buku, edisi, nama penerbit, kota penerbit.
2. Ensiklopedi
Nama penulis, tahun terbit, judul tulisan, nama ensiklopedi, nama editor, nama penerbit, kota penerbit.
3. Majalah/jurnal
Nama penulis, tahun terbit, judul tulisan, nama majalah/jurnal, nomor terbit, nama penerbit, kota penerbit. (lihat keterangan sebelumnya).
4. *Website*
Nama situs/*website*, tanggal bulan tahun situs tersebut diakses penulis, keterangan waktu (jam berapa situs tersebut diakses).

Sistematika Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni

Halaman Judul ke - 1

Halaman Judul ke - 2

Halaman Pengesahan

Halaman Persembahan (jika ada)

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN (foto mahasiswa, foto poster pameran, foto situasi pameran, dan katalogus)

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Faktor-faktor yang mempengaruhi dan mendorong timbulnya suatu gagasan.

B. Rumusan Penciptaan

Penajaman, Perumusan permasalahan yang berkait dengan latar belakang penciptaan.

C. Tujuan dan Manfaat

Substansi tujuan adalah pernyataan-pernyataan yang menjawab Rumusan Penciptaan, sedangkan substansi manfaat berkaitan dengan kemanfaatan penulisan dan penciptaan karya terhadap institusi, publik maupun pribadi.

D. Makna Judul

Berisi pengertian masing-masing kata berdasarkan referensi ilmiah yang valid (sumber minimal dari Kamus Umum, Kamus Ilmiah, Ensiklopedia), tidak diperbolehkan mengacu pada *wikipedia* atau kamus online yang tidak diakui tingkat validitasnya. Pada paragraf akhir, makna judul disimpulkan berdasarkan pengertian-pengertian yang diperoleh dari referensi ilmiah.

BAB II KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Penjelasan esensi/substansi/isi permasalahan yang akan diekspresikan dalam suatu karya seni rupa murni

B. Konsep Perwujudan

Mengemukakan pemikiran-pemikiran yang berkait dengan bahasa rupa yang akan digunakan/diaplikasikan dalam penciptaan (masih dalam tataran konseptual dalam konteks penciptaan). Diungkapkan referensi visual yang dirujuk dan digunakan, baik dari obyek-obyek visual di sekitar kehidupan seniman yang relevan, maupun dari karya-karya seniman sebelumnya, dan reproduksi visual baik dari media cetak serta elektronik. Dijelaskan eksplorasi/eksperimentasi/improvisasi yang akan dilakukan dalam penciptaan.

C. Konsep Penyajian (jika ada)

Mengemukakan tentang bentuk penampilan karya yang konsisten dengan konsep dan perwujudannya.

BAB III. PROSES PEMBENTUKAN

A. Bahan

Menjelaskan tentang bahan-bahan yang digunakan serta alasan-alasan pemilihannya.

B. Alat

C. Teknik

D. Tahapan Pembentukan

Penjelasan tentang tahapan pembentukan yang terkait: *Preparation* (persiapan), *Incubation* (pengeraman, perenungan), *Insight* (pemunculan), *Evaluation* (evaluasi karya).

BAB IV. DESKRIPSI KARYA

Penjelasan permasalahan setiap karya yang dianggap penting yang berkaitan dengan konsep penciptaan dan bentuk.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan atau saran (bila perlu)

DAFTAR PUSTAKA

Referensi yang digunakan/dijadikan acuan di dalam penciptaan, bisa berkaitan dengan: latar belakang, konsep penciptaan dan konsep bentuk.

LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa

B. Foto Poster Pameran

C. Foto Situasi Pameran

D. Katalogus

NB : Foto karya acuan dapat dimasukkan dalam bab/sub bab sesuai dengan kepentingannya.

Penjelasan Abstrak:

Abstrak berisi tentang latar belakang permasalahan yang diangkat, metodologi pengerjaan Tugas Akhir, dan hasil yang diharapkan dari Tugas Akhir ini, secara ringkas dan padat serta tidak bertele-tele (minimal 200 kata). Menyajikan ringkasan yang informatif dan cermat tanpa tambahan kritik atau tafsiran pribadi dan tanpa menonjolkan siapa yang membuatnya. Di dalam abstrak tidak boleh ada referensi. Pada bagian akhir abstrak, terdapat Kata Kunci (*keywords*) yang berisi kata-kata penting yang dapat menggolongkan Tugas Akhir ini dengan Tugas Akhir yang sejenis. Abstrak ditulis dengan huruf miring (*italic*) dan dibuat dalam 2 bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

I. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Pengkajian Sistematika Proposal Tugas Akhir Pengkajian

Pada langkah awal penyusunan proposal perlu dibuat kerangka berpikir agar mudah diidentifikasi keterkaitan antara Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Tinjauan Pustaka, Asumsi (Hipotesis) jika ada. Selanjutnya dibuat Proposal Penelitian secara deskriptif dengan sistematika sebagai berikut:

Halaman Judul

Halaman Pengesahan

A. Judul Pengkajian

B. Latar Belakang Masalah

C. Rumusan Masalah

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

E. Landasan Teori

F. Asumsi/Hipotesis (jika ada)

G. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

2. Populasi dan Sampel

3. Metode Pengumpulan Data

4. Metode Analisis Data

H. Daftar Pustaka

I. Rencana Sistematika Isi

J. Jadwal Pelaksanaan

Penjelasan Proposal Pengkajian

Usulan karya tulis terdiri atas: Bagian awal, Bagian Utama dan Bagian Akhir dengan jumlah halaman tidak lebih dari 20 lembar.

1. Bagian Awal

Bagian awal ini meliputi halaman judul dan halaman pengesahan.

a. Halaman Judul dan Sampul

Halaman judul memuat: Judul pengkajian, maksud dan tujuan, lambang ISI, nama dan nomor mahasiswa, instansi yang dituju, dan tahun pengajuan.

- 1) Judul pengkajian dibuat sesingkat-singkatnya, jelas dan tidak membuka peluang penafsiran lain.
- 2) Lambang ISI berdiameter 6 cm.
- 3) Nama mahasiswa ditulis lengkap, tidak disingkat dan tanpa gelar kesarjanaan, di bawahnya dituliskan nomor mahasiswa.
- 4) Instansi yang dituju adalah Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 5) Waktu pengajuan disertai tulisan tahun di bawah instansi yang dituju.

Contoh Halaman judul terlampir.

b. Halaman Pengesahan

Halaman ini berisi persetujuan Pembimbing I dan Pembimbing II dengan mencantumkan nama dan tanda tangan dan diketahui oleh Ketua Jurusan sebagai ketua koordinator Tugas Akhir, serta dicantumkan tanggal persetujuan.

2. **Bagian Utama**

Bagian utama usulan Tugas Akhir Pengkajian berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka/landasan teori, asumsi (dan hipotesis, jika ada), metode penelitian, dan dilengkapi dengan daftar pustaka, rencana sistematika isi, dan jadwal penelitian.

a. Judul Proposal TA Pengkajian

Judul pengkajian dibuat dengan kalimat singkat dan jelas.

b. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya penelitian dilakukan untuk menjawab keingintahuan peneliti, untuk mengungkapkan sesuatu gejala/konsep/dugaan atau menerapkan untuk suatu tujuan. Dalam bagian ini peneliti harus mengemukakan hal-hal yang mendorong atau alasan penting dilakukannya penelitian. Peneliti harus mengemukakan permasalahan yang menarik perhatiannya. Permasalahan harus memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah itu dipandang penting, menarik, dan perlu diteliti. Keaslian penelitian harus dipaparkan dengan menunjuk bahwa masalah yang dihadapi belum pernah dipecahkan oleh peneliti terdahulu (harus diungkapkan dengan jelas perbedaannya dengan penelitian yang sudah dilakukan).

c. Rumusan Masalah

Dalam bagian ini peneliti harus merumuskan dengan jelas permasalahan yang ingin diteliti. Biasanya perumusan masalah diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya.

d. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Bagian ini disebutkan secara spesifik tentang tujuan dan manfaat dari kegiatan penelitian yang dilakukan.

e. Landasan Teori

Pada dasarnya tinjauan pustaka berisikan kepustakaan penelitian terdahulu dan landasan teori. Penelitian terdahulu berisi uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang dianggap ada hubungannya dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penjelasan itu ditunjukkan bahwa permasalahan peneliti terdahulu belum terjawab secara tuntas atau berbeda dengan permasalahan yang akan diteliti. Sumber asli yang diacu hendaknya disebutkan nama penulis, tahun penerbitan, dan

halaman yang dirujuk. Landasan teori mengemukakan teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari acuan yang dijadikan landasan untuk melakukan penelitian yang diusulkan. Landasan teori menjadi landasan untuk menyusun kerangka atau konsep yang digunakan dalam penelitian. Landasan teori dapat berupa uraian kualitatif atau persamaan-persamaan yang langsung berkaitan dengan bidang ilmu yang akan diteliti.

f. Asumsi/Hipotesis (jika ada)

Asumsi/hipotesis berisikan praduga sementara yang digunakan untuk pedoman sementara dalam kegiatan penelitian.

g. Metode Penelitian

Dalam bagian ini berisikan metode yang dipakai dalam penelitian berkaitan dengan metode pendekatan yang digunakan, teknik-teknik pengumpulan data, metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini.

h. Daftar Pustaka

Bagian ini berisikan tentang pustaka atau sumber-sumber yang digunakan atau diacu dalam kegiatan penelitian (penyusunan pengkajian).

i. Rencana Sistematika Penulisan

Berisi tentang rencana sistematika yang akan digunakan dalam pelaporan Penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini berisi jadwal pelaksanaan yang harus disusun oleh mahasiswa sendiri. Dalam jadwal pelaksanaan ditunjukkan tahap-tahap pelaksanaan, rincian setiap tahap, waktu yang dibutuhkan, jadwal kegiatan penelitian disajikan dalam bentuk tabel (matrik) atau dapat pula disajikan dalam bentuk uraian.

Sistematika Laporan Tugas Akhir Pengkajian

Disesuaikan dengan format yang ada:

HALAMAN JUDUL LUAR

HALAMAN JUDUL DALAM

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

ABSTRAK

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Metode Penelitian
 - 1. Metode Pendekatan
 - 2. Populasi dan Sampel
 - 3. Metode Pengumpulan Data
 - 4. Metode Analisis Data

BAB II. LANDASAN TEORI

BAB III. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

- A. Penyajian Data
- B. Analisis Data

BAB IV. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM (jika perlu)

LAMPIRAN

Penjelasan Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir Pengkajian

Penulisan Laporan terdiri atas: Bagian awal, Bagian Utama dan Bagian Akhir

1. Bagian Awal

a. Halaman Judul

Halaman judul terdiri dari dua bagian, yaitu halaman judul bagian luar dan halaman judul bagian dalam. Halaman judul memuat: judul, maksud usulan TA Pengkajian, lambang ISI, nama dan nomor mahasiswa, instansi yang dituju, dan tahun.

- 1) Judul Tugas Akhir dibuat sesingkat-singkatnya, tetapi jelas dan menunjuk dengan tepat karya yang akan dibuat, dan tidak membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam.
 - 2) *Lambang Institut Seni Indonesia* berdiameter sekitar 6 Cm
 - 3) *Nama mahasiswa* ditulis dengan lengkap, tidak boleh disingkat dan tanpa derajat kesarjanaan, di bawah nama dicantumkan nomor mahasiswa.
 - 4) *Instansi yang dituju* ialah Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 - 5) *Waktu pengajuan* ditunjukkan dengan menuliskan tahun di bawah Yogyakarta
- Contoh Halaman judul terlampir.

b. Halaman Pengesahan Laporan Hasil Ujian Tugas Akhir

Halaman ini berisi tanda tangan tim penguji yang terdiri dari Pembimbing I, Pembimbing II, Penguji Ahli, Ketua Program Studi, dan Ketua Jurusan. Disahkan oleh Dekan Fakultas Seni Rupa. Contoh terlampir.

c. Halaman Persembahan/Motto

Halaman ini memuat kata-kata indah yang dibuat sendiri penulis, serta dipersembahkan untuk siapa hasil tulisan itu. Tidak dibatasi dengan aturan

penulisan yang baku sejauh menjaga etika dan sopan santun.

d. Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman ini berisi pernyataan dari penulis bahwa tulisan yang diselesaikan ini adalah hasil karya asli bukan jiplakan dari karya orang lain, kecuali kutipan tulisan atau gambar/foto yang ditunjukkan dengan jelas sumber aslinya.

e. Halaman Kata Pengantar

Berisi antara lain ucapan terima kasih terhadap pihak-pihak yang membantu penyelesaian tugas akhir.

f. Daftar Isi

Daftar isi dimaksudkan untuk memberi gambaran secara menyeluruh tentang isi Tugas Akhir Pengkajian dan sebagai petunjuk bagi pembaca yang ingin melihat suatu bab atau subbab. Di dalam daftar isi tertera urutan judul, subjudul, dan anak judul disertai dengan nomor halamannya.

g. Daftar Tabel

Jika dalam Tugas Akhir Pengkajian terdapat banyak tabel, perlu adanya daftar tabel beserta dengan nomor halamannya. Tetapi kalau hanya beberapa tabel saja daftar ini tidak perlu dibuat.

h. Daftar Gambar

Daftar gambar berisi urutan gambar dan nomor halamannya. Perlu tidaknya suatu daftar gambar tersendiri memiliki kesamaan persyaratan dengan dengan daftar tabel.

i. Daftar Lampiran

Sama halnya dengan daftar tabel dan daftar gambar, daftar lampiran dibuat bila pengkajian dilengkapi dengan lampiran yang banyak dan berisi urutan judul lampiran dan nomor halaman.

j. Abstrak

Abstrak merupakan uraian singkat tetapi lengkap tentang tujuan Tugas Akhir Pengkajian, cara, dan hasil penelitian. Tujuan disarikan dari tujuan penulisan Tugas Akhir Pengkajian, dan kesimpulan. Karena itu, umumnya abstrak terdiri atas 3 alinea dengan ukuran satu spasi dan panjangnya tidak lebih dari satu halaman.

2. Bagian Utama

Bagian utama Tugas Akhir Pengkajian memuat: pendahuluan, tinjauan pustaka/landasan teori, penyajian data dan analisis data, dan penutup.

a. Pendahuluan

1) Latar belakang masalah

Pada dasarnya penelitian dilakukan untuk menjawab keingintahuan peneliti untuk mengungkapkan sesuatu gejala/konsep/dugaan atau menerapkan untuk suatu tujuan. Dalam bagian ini peneliti harus mengemukakan hal-hal yang mendorong atau alasan penting dilakukannya penelitian. Peneliti harus mengemukakan permasalahan yang menarik perhatiannya. Permasalahan harus memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah itu dipandang penting, menarik, dan perlu diteliti. Keaslian penelitian harus dipaparkan dengan menunjuk bahwa masalah yang dihadapi belum pernah dipecahkan oleh peneliti terdahulu (harus diungkapkan dengan jelas perbedaannya dengan penelitian yang sudah dilakukan).

2) Rumusan Masalah

Dalam bagian ini peneliti harus merumuskan dengan jelas permasalahan yang ingin diteliti.

Biasanya perumusan masalah diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya.

3) Tujuan dan Manfaat Penelitian

Bagian ini disebutkan secara spesifik tentang tujuan dan manfaat dari kegiatan penelitian yang dilakukan.

4) Metode Penelitian

Dalam bagian ini berisikan metode yang dipakai dalam penelitian berkaitan dengan metode pendekatan yang digunakan, teknik-teknik pengumpulan data, metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini.

b. Tinjauan Pustaka/Landasan Teori

Pada dasarnya tinjauan pustaka berisikan kepustakaan penelitian terdahulu dan landasan teori. Penelitian terdahulu berisi uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang dianggap ada hubungannya dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penjelasan itu ditunjukkan bahwa permasalahan peneliti terdahulu belum terjawab secara tuntas atau berbeda dengan permasalahan yang akan diteliti. Sumber asli yang diacu hendaknya disebutkan nama penulis, tahun penerbitan, dan halaman yang dirujuk. Landasan teori mengemukakan teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari acuan yang dijadikan landasan untuk melakukan penelitian yang diusulkan. Landasan teori menjadi landasan untuk menyusun kerangka atau konsep yang digunakan dalam penelitian. Landasan teori dapat berupa uraian kualitatif atau persamaan-persamaan yang langsung berkaitan dengan bidang ilmu yang akan diteliti (bagian ini merupakan pengembangan lebih lanjut

dari tinjauan pustaka/landasan teori yang terdapat pada proposal pengkajian).

c. Penyajian dan Analisis Data

Bab ini memuat hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian disajikan menjadi dua bagian:

1) Penyajian Data

Bagian ini merupakan pemaparan hasil penelitian yang dapat disajikan dalam bentuk paparan, grafik, foto-foto, tabel atau bentuk lainnya dan ditempatkan sedekat-dekatnya dengan pembahasan agar dapat secara mudah untuk mengikuti uraiannya.

2) Analisis Data

Bagian ini merupakan pembahasan tentang hasil penelitian yang diperoleh dan dapat berupa penjelasan teoritik, baik yang secara kualitatif, kuantitatif, maupun secara statistik. Selain itu hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis.

d. Penutup

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dinyatakan secara terpisah.

1) Kesimpulan

Kesimpulan adalah pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan untuk membuktikan asumsi awal dari penelitian.

2) Saran

Saran umumnya dibuat berdasarkan pada pengalaman dan pertimbangan penulis yang diajukan kepada para peneliti dalam bidang sejenis, yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah diselesaikan, saran ini tidak harus ada dalam laporan.

3. Bagian Akhir

a. Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun seperti pada usulan Tugas Akhir Pengkajian.

b. Lampiran

Lampiran dipakai untuk menempatkan data atau keterangan lain yang berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama. Misalnya: foto diri, *curriculum vitae*, dan lain-lain.

II. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Sistematika Proposal Tugas Akhir Penciptaan

Halaman Judul

Halaman Persetujuan

Judul Proposal Tugas Akhir Penciptaan

Latar Belakang Penciptaan

Tujuan dan Manfaat

Landasan Penciptaan

1. Sumber Penciptaan

2. Konsep Penciptaan

Proses Penciptaan

1. Metode Penciptaan

2. Rancangan Karya

3. Proses Pewujudan

Sistematika Isi Laporan

Jadwal Pelaksanaan

Penjelasan Proposal Tugas Akhir Penciptaan

Usulan Karya Seni terdiri atas: Bagian Awal, Bagian Utama dan Bagian Akhir dengan jumlah halaman tidak lebih dari 20 lembar.

1. Bagian Awal

Bagian Awal mencakup halaman judul dan halaman persetujuan.

a. Halaman Judul dan Sampul

Halaman judul memuat: judul, maksud usulan karya seni, lambang ISI Yogyakarta, nama dan nomor mahasiswa, instansi yang dituju dan tahun pengajuan.

- 1) Judul Tugas Akhir dibuat sesingkat-singkatnya, tetapi jelas dan menunjuk dengan tepat karya yang akan dibuat, dan tidak membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam.
- 2) Lambang ISI Yogyakarta berdiameter sekitar 6 Cm.
- 3) Nama mahasiswa ditulis dengan lengkap, tidak boleh disingkat dan tanpa derajat keserjanaan, di bawah nama dicantumkan nomor mahasiswa.
- 4) Instansi yang dituju ialah Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 5) Waktu pengajuan ditunjukkan dengan menuliskan tahun di bawah Yogyakarta.

b. Halaman Persetujuan

Halaman ini berisi persetujuan Pembimbing I dan Pembimbing II, lengkap dengan nama dan tanda tangan pembimbing dan diketahui oleh Ketua Jurusan Kriya sebagai Koordinator Tugas akhir, serta dicantumkan tanggal persetujuan.

2. Bagian Utama

Bagian utama TA Karya Seni memuat: latar belakang penciptaan, tujuan dan manfaat, konsep penciptaan, dan proses penciptaan.

a. Judul Proposal TA Karya Seni

Judul karya seni dibuat dengan kalimat singkat dan jelas.

b. Latar Belakang penciptaan

Latar belakang penciptaan memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan dalam usulan karya seni itu dipandang menarik, penting, dan perlu divisualisasikan dalam bentuk karya. Selain itu juga diungkapkan kedudukan

karya seni itu dengan karya-karya seni yang telah tercipta.

Keaslian ide dikemukakan dengan menunjukkan bahwa ide yang dibuat berbeda dan bersifat baru dengan karya-karya seni yang dicipta oleh seniman terdahulu, dan dinyatakan dengan tegas perbedaan ide dan konsep yang akan dibuat dengan karya yang pernah dilaksanakan.

Faedah yang dapat diharapkan ialah faedah bagi diri sendiri dan bagi kesejahteraan masyarakat umum.

c. Tujuan dan Manfaat

Pada bagian ini disebutkan secara spesifik tujuan dan manfaat yang ingin dicapai

d. Landasan Penciptaan

Konsep penciptaan terdiri dari sumber penciptaan dan landasan teoritik

1) Sumber penciptaan, diuraikan tentang asal-usul munculnya ide. Sumber penciptaan bisa berasal dari dalam diri sendiri yang bisa bersifat ekspresif dan atau hasil dari respon terhadap lingkungan di sekitarnya yang mempengaruhi ide kreatifnya.

2) Konsep penciptaan, sebagai tuntunan/acuan dalam penciptaan karya, dapat berbentuk uraian kualitatif (berbentuk uraian konsep teoritik), gambar/foto, atau persamaan-persamaan yang langsung berkaitan.

e. Proses Penciptaan

Konsep penciptaan terdiri atas metode penciptaan, rancangan karya, dan proses pewujudan.

1) Metode penciptaan, berisi uraian tentang cara bagaimana suatu karya itu dicipta. Dalam hal ini bisa menggunakan pendekatan estetika, struktural, ergonomis, dan lain-lain.

2) Rancangan karya berisi sketsa karya yang akan dibuat.

- 3) Proses pewujudan berisi paparan tentang tahapan bagaimana suatu karya itu dibuat, meliputi tentang penentuan bahan, alat yang digunakan, teknik pengerjaan dan lain-lain.
 - 4) Penyajian karya. Bagian ini perlu dirancang sekaligus tentang bagaimana karya itu disajikan dalam bentuk suatu pameran.
- f. Sistematika Isi Laporan
- Yang harus ditulis pada bagian ini adalah rancangan tentang sistematika laporan yang harus dibuat oleh mahasiswa selama dan atau setelah menyelesaikan tugas akhir karya seninya.

3. Bagian Akhir

Bagian Akhir berisi jadwal pelaksanaan yang harus disusun oleh mahasiswa sendiri. Dalam jadwal pelaksanaan ditunjukkan:

- a. Tahap-tahap pelaksanaan;
- b. Rincian kegiatan pada setiap tahap;
- c. Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan setiap tahap.

Jadwal pelaksanaan dapat disajikan dalam bentuk matriks atau uraian.

Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

HALAMAN JUDUL LUAR

HALAMAN JUDUL DALAM

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO

PERNYATAAN KEASLIAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

ABSTRAK

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penciptaan
- B. Tujuan dan Manfaat
- C. Metode Pendekatan dan Penciptaan
- BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN
 - A. Sumber Penciptaan
 - B. Konsep Penciptaan
- BAB III. PROSES PENCIPTAAN
 - A. Data Acuan
 - B. Analisis
 - C. Rancangan Karya
 - D. Proses Pewujudan
 - 1. Bahan dan Alat
 - 2. Teknik Pengerjaan
 - E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya
- BAB IV. TINJAUAN KARYA
 - A. Tinjauan Umum
 - B. Tinjauan Khusus
- BAB V. PENUTUP
- DAFTAR PUSTAKA
- LAMPIRAN
 - A. Foto Poster Pameran
 - B. Foto Situasi Pameran
 - C. Katalogus
 - D. Biodata (CV)
 - E. *Compact Disk* (CD)

Penjelasan Penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

Laporan Penciptaan terdiri atas: Bagian Awal, Bagian Utama, dan Bagian Akhir

1. Bagian Awal

a. Halaman Judul

Halaman Judul terdiri dari dua bagian, yaitu halaman judul bagian luar dan halaman judul bagian dalam. Halaman judul memuat: Judul, maksud usulan karya seni, lambang ISI, nama dan nomor mahasiswa, instansi yang dituju dan tahun.

- 1) Judul Tugas Akhir dibuat sesingkat-singkatnya, tetapi jelas dan menunjuk dengan tepat karya yang akan dibuat, dan tidak membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam.
- 2) Lambang Institut Seni Indonesia Yogyakarta berdiameter sekitar 6 Cm
- 3) Nama mahasiswa ditulis dengan lengkap, tidak boleh disingkat dan tanpa derajat kesarjanaan, di bawah nama dicantumkan nomor mahasiswa.
- 4) Instansi yang dituju ialah Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 5) Waktu pengajuan ditunjukkan dengan menuliskan tahun di bawah Yogyakarta

Contoh Halaman judul terlampir.

b. Halaman Pengesahan Laporan Hasil Ujian Tugas Akhir Penciptaan

Halaman ini berisi tanda tangan tim penguji yang terdiri dari pembimbing I, pembimbing II, penguji ahli, Ketua Program Studi dan Ketua Jurusan. Disahkan oleh Dekan Fakultas Seni Rupa.

Contoh terlampir.

c. Halaman Persembahan/Motto

Halaman ini memuat kata-kata indah yang dibuat sendiri penulis, serta dipersembahkan untuk siapa hasil tulisan itu. Tidak dibatasi dengan aturan penulisan yang baku sejauh menjaga etika dan sopan santun.

d. Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman ini berisi pernyataan dari penulis bahwa tulisan yang diselesaikan ini adalah hasil karya asli bukan jiplakan dari karya orang lain, kecuali kutipan tulisan atau gambar/foto yang ditunjukkan dengan jelas sumber aslinya.

e. Halaman Kata Pengantar

Berisi antara lain ucapan terima kasih terhadap pihak-pihak yang membantu penyelesaian Tugas Akhir.

f. Daftar Isi

Daftar isi dimaksud untuk memberi gambaran secara menyeluruh tentang isi Tugas Akhir Penciptaan dan sebagai petunjuk bagi pembaca yang ingin melihat suatu bab atau subbab. Di dalam daftar isi tertera urutan judul, subjudul, dan anak judul disertai dengan nomor halamannya.

g. Daftar tabel

Jika dalam Tugas Akhir Penciptaan terdapat banyak tabel, perlu adanya daftar tabel beserta dengan nomor halamannya. Tetapi kalau hanya beberapa tabel saja daftar ini tidak perlu dibuat.

h. Daftar Gambar

Daftar gambar berisi urutan gambar dan nomor halamannya. Perlu tidaknya suatu daftar gambar tersendiri memiliki kesamaan persyaratan dengan dengan daftar tabel.

i. Daftar Lampiran

Sama halnya dengan daftar tabel dan daftar gambar, daftar lampiran dibuat bila skripsi dilengkapi dengan lampiran yang banyak dan berisi judul lampiran dan nomor halaman.

j. Abstrak

Abstrak merupakan uraian singkat tetapi lengkap tentang tujuan Tugas Akhir Penciptaan, cara, dan karya yang dihasilkan. Tujuan disarikan dari tujuan pembuatan Tugas Akhir Karya, cara diperaskan dari proses penciptaan, karya yang dihasilkan, dan kesimpulan. Oleh karena itu, umumnya abstrak terdiri atas 3 alinea dengan ukuran satu spasi dan panjangnya tidak lebih dari satu halaman.

2. Bagian Utama

Bagian utama TA Penciptaan memuat: pendahuluan, konsep penciptaan, proses penciptaan, foto karya, dan tinjauan karya.

a. Pendahuluan

1) Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang penciptaan memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan tugas akhir Penciptaan itu dipandang menarik, penting, dan perlu divisualisasikan dalam bentuk karya. Selain itu juga diungkapkan kedudukan karya seni tersebut dengan karya-karya seni yang telah tercipta.

Keaslian ide dikemukakan dengan menunjukkan bahwa ide yang dibuat berbeda dan bersifat baru dengan karya-karya seni yang dicipta oleh seniman terdahulu, dan dinyatakan dengan tegas perbedaan ide dan konsep yang akan dibuat dengan karya yang pernah dilaksanakan. Faedah yang dapat diharapkan ialah faedah bagi diri sendiri dan bagi kesejahteraan masyarakat umum.

2) Tujuan dan manfaat

Pada bagian ini disebutkan secara spesifik tujuan dan manfaat yang ingin dicapai.

3) Metode penciptaan

Berisi uraian tentang cara bagaimana suatu karya itu dicipta. Dalam hal ini bisa menggunakan pendekatan estetik, struktural, ergonomis dan lain-lain.

b. Landasan Penciptaan

Landasan penciptaan terdiri dari sumber penciptaan dan konsep penciptaan.

1) Sumber Penciptaan

Diuraikan tentang asal-usul munculnya ide. Sumber penciptaan bisa berasal dari dalam diri sendiri yang bisa bersifat ekspresif dan atau hasil dari respon terhadap lingkungan di sekitarnya yang memengaruhi ide kreatifnya.

2) Konsep Penciptaan

Sebagai tuntunan/acuan dalam penciptaan karya, dapat berbentuk uraian kualitatif (berbentuk uraian konsep teoritik berupa teori-teori yang berkaitan dengan judul), gambar/foto, atau persamaan-persamaan yang langsung berkaitan.

c. Proses Penciptaan

Proses penciptaan terdiri dari data acuan, analisis, dan rancangan karya.

1. Data Acuan

Data acuan berupa data-data teoritik dan bentuk visual (foto/gambar) yang ditunjukkan dengan sumber asli. Jika foto ditunjukkan lokasi, tanggal pemotretan, fotografer, dan lain-lain.

2. Analisis

Data yang didapat kemudian dianalisis. Analisis berbentuk uraian kualitatif yang menyangkut data yang dipandang dari sudut pendekatan tertentu.

3. Rancangan Karya

Rancangan karya ditunjukkan secara jelas tentang proses rancangan itu. Rancangan dapat melalui tahapan sketsa, sketsa terpilih dan desain/gambar rancangan komplit (jika perlu). Sketsa merupakan penjelajahan kreativitas dengan cara menggambar secara cepat. Sketsa ini pun dapat dikembangkan dengan media lain, seperti tanah liat, kertas, dan lain-lain menyerupai maket. Kemudian dipilih yang paling sesuai dengan berbagai pertimbangan untuk diwujudkan. Untuk karya-karya fungsional wajib menyertakan gambar desain lengkap dengan ukurannya.

4. Proses Pewujudan

Berisi paparan tentang tahapan bagaimana suatu karya itu dibuat, meliputi tentang penentuan bahan, alat yang digunakan, teknik pengerjaan, dan lain-lain.

a) Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan ditunjukkan dengan detail, baik asal bahan, proses persiapan bahan, komposisi bahan, bentuk bahan serta ukuran. Alat yang digunakan ditunjukkan secara spesifik dan diuraikan juga tentang guna masing-masing alat.

b) Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan apa yang dipakai dalam proses pewujudan karya.

c) Tahapan Pewujudan

Tahapan ditunjukkan dengan uraian kualitatif dan atau dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung pada setiap tahap.

5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya

Kalkulasi dilakukan pada setiap karya yang dibuat dengan bentuk tabel (satu spasi). Kemudian tabel total keseluruhan.

d. Tinjauan Karya.

Tinjauan karya berupa uraian tentang hasil karya (analisis hasil karya). Dalam uraian dapat juga disampaikan tentang konsep karya, kesesuaian rancangan dengan hasil karya. Tinjauan karya dilengkapi dengan foto hasil karya dengan keterangan foto lengkap, kemudian ditinjau di bawahnya.

e. Penutup

Penutup berisi:

1) Kesimpulan

merupakan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari Tugas Akhir Penciptaan untuk membuktikan bahwa hasil karya seni ini memiliki keaslian dan keunikan tersendiri.

2) Saran (Saran tidak merupakan suatu keharusan)

Dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis, ditujukan kepada para kriyawan lain dalam bidang sejenis.

3. Bagian Akhir

a. Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun seperti pada usulan Tugas Akhir Penciptaan.

b. Lampiran

Lampiran dipakai untuk menempatkan data atau keterangan lain yang berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam Bagian Utama. Misalnya foto diri, *curicullum vittae*, foto poster pameran, foto suasana pameran, katalog, CD, dan lain-lain.

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

I. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Pengkajian Sistematika Proposal Tugas Akhir Pengkajian

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN (ditandatangani oleh Dosen MK
Pra TA)

- A. JUDUL
- B. LATAR BELAKANG
- C. RUMUSAN MASALAH
- D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN
- E. TINJAUAN PUSTAKA
- F. METODE PENELITIAN

Sistematika Laporan Tugas Akhir Pengkajian

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah & Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Metode Penelitian
 - 1. Metode Pendekatan
 - 2. Obyek Penelitian
 - 3. Metode Pengumpulan Data
 - 4. Metode Analisis Data

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Penelitian Sebelumnya
- B. Teori Tentang Obyek
- C. Teori Khusus
- D. Landasan Teori (khusus bagi penelitian kuantitatif)
- E. Asumsi Penelitian (bagi penelitian kualitatif) dan Hipotesis (bagi penelitian kuantitatif)

BAB III DATA LAPANGAN

- A. Deskripsi Umum tentang obyek penelitian
- B. Data sesuai dengan sampel

BAB IV PEMBAHASAN

- A. Analisis Data 1, 2, 3....dst
- B. Hasil Analisis
- C. Rekomendasi Solusi Desain

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey dan Proses Pelaksanaan Penelitian
 - 1. Surat Ijin Survey
 - 2. Foto-foto Survey
 - 3. Foto-foto Proses Penelitian (eksperimen, pengambilan wawancara dan kuesioner, pembuatan *mock up*/studi model, evaluasi desain, dll.)
 - 4. Form Kuesioner dan Daftar Wawancara
- B. Rekomendasi Solusi Desain
 - 1. Ilustrasi Visual/Rendering Perspektif
 - 2. Animasi
 - 3. Skema Bahan dan Warna
 - 4. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi
 - 5. Gambar Kerja (jika diperlukan)

Penjelasan Pedoman Penulisan Tugas Akhir Pengkajian

HALAMAN JUDUL

(lihat lampiran)

ABSTRAK

Abstrak berisi ringkasan keseluruhan isi laporan tugas akhir yang biasanya terdiri dari tujuan penelitian, lingkup, metode ringkas, temuan penting, kesimpulan, dan kemanfaatan. Penulisan abstrak harus dilakukan dengan ringkas, jelas dan langsung ke pokok permasalahan. Abstrak dibuat maksimal dalam 200 (dua ratus) kata saja. Penulisan abstrak tidak boleh mengandung kutipan dari pustaka. Abstrak dibuat dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Di bawah abstrak dituliskan beberapa kata kunci yang dipilih untuk benar-benar mewakili isi atau poin-poin yang terdapat dalam keseluruhan tulisan.

HALAMAN PENGESAHAN

(lihat lampiran)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pernyataan singkat penulisan didedikasikan untuk pihak tertentu.

KATA PENGANTAR

Berisi ucapan terimakasih dan ungkapan rasa syukur kepada pihak tertentu yang mendukung pelaksanaan Tugas Akhir

DAFTAR ISI

Daftar Isi sebaiknya dibuat dengan bantuan *software* Office / Word Processor (MS Word, Open Office, Apple Pages dll). Hal yang ditulis dalam daftar isi hanya sampai level ke 3. (misalnya BAB I. Pendahuluan, D. Metode Penelitian, 1. Metode Pendekatan. Anak judul dalam Metode Pendekatan tidak perlu ditampilkan dalam daftar isi).

DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambar sebaiknya dibuat dengan bantuan *software* Office / Word Processor (MS Word, Open Office, Apple Pages dll). Yang termasuk dalam daftar gambar adalah foto, ilustrasi, sketsa, bagan, diagram, dst. Semua hal tersebut diberi caption sebagai gambar. Penulisan caption diletakkan di bawah gambar. Urutan penomoran pada gambar adalah Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dst. Lintas bab. Tidak perlu diberi nomor berbeda untuk tiap bab.

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel sebaiknya dibuat dengan bantuan *software* Office / Word Processor (MS Word, Open Office, Apple Pages dll). Penulisan caption diletakkan di atas tabel. Urutan penomoran pada tabel adalah Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dst. lintas bab. Tidak perlu diberi nomor berbeda untuk tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang mengandung dua jawaban atas pertanyaan :

- Mengapa kita memilih permasalahan ini? Sesuaikan dengan bidang yang diminati, berusaha mengenali perkembangan bidang yang diteliti dan menemukan permasalahan
- Apakah ada opini independen yang menunjang diperlukannya penelitian ini? misalnya isu nyata dan aktual yang muncul di jurnal ilmiah terbaru atau artikel koran bermutu atau pidato penting dan aktual, atau direkomendasikan oleh penelitian sebelumnya.

Kesimpulan latar belakang adalah adanya pernyataan masalah yaitu ungkapan yang jelas tentang hal-hal yang akan dilakukan peneliti

B. Rumusan Masalah & Pertanyaan Penelitian

Ditulis secara singkat dan jelas, mudah dipahami dan mudah dipertahankan

1. bentuk satu pertanyaan (*question*).
2. bentuk satu pertanyaan umum disusul oleh beberapa pertanyaan yang spesifik.

Setiap pertanyaan yang spesifik (terinci) seperti di atas haruslah merupakan satuan yang dapat diteliti (*a reseachable unit*) dan keseluruhan pertanyaan rinci merupakan satu sistem (ada keterkaitan)

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, atau membuktikan pengetahuan.

Untuk membedakan tujuan penelitian dapat diawali dengan kata-kata sebagai berikut :

- a. Menjelaskan
- b. Menguji
- c. Menilai
- d. Mengetahui..... faktor-faktor
- e. Membandingkan
- f. Mereview
- g. Menggunakan ... kajian....
- h. Menghubungkan antaradengan...

Manfaat penelitian bisa bersifat teoritis lebih kepada pengembangan khasanah ilmu, sedangkan manfaat praktis lebih kepada pemecahan masalah.

D. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Ada dua jenis penelitian, yakni penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian jenis pertama menggunakan pendekatan kuantitatif dan penelitian jenis kedua menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif biasanya digunakan untuk menjawab persoalan-persoalan tentang hubungan-hubungan di antara variabel-variabel dengan tujuan menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan fenomena atau gejala. Sementara itu pendekatan kualitatif biasanya digunakan untuk menjawab persoalan-persoalan tentang ciri-ciri fenomena dengan tujuan mendeskripsikan dan memahami fenomena dari sudut pandang partisipan (Leedy, 1997: 104).

2. Obyek Penelitian

Menjelaskan lokasi penelitian, populasi, sampel, fokus penelitian, dan variabel (khusus penelitian kuantitatif)

3. Metode Pengumpulan Data

Menjelaskan langkah atau prosedur dan cara untuk mendapatkan data, peralatan yang digunakan, dilengkapi dengan daftar wawancara atau kuesioner.

4. Metode Analisis Data

Menguraikan dengan terperinci prosedur pengolahan data untuk menjamin keterulangan hasil sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian-bagian tinjauan pustaka bukan hanya berupa kutipan dari buku referensi semata, tapi memuat setidaknya dari pendahuluan, pembahasan dan simpulan. **Pendahuluan:** menyebutkan topik-topik dan keterkaitannya. Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian harus berdasarkan tiga kriteria yaitu, relevansi (sesuai dengan permasalahan yang diteliti),

kemutakhiran/state of the art (kebaruan teori yang digunakan), dan keaslian (peneliti menggunakan sumber aslinya jangan mengutip dari kutipan orang lain). **Pembahasan:** diskusi atau debat antar pustaka(bukan seperti resensi buku atau hanya bersumber dari satu pustaka), **Ringkasan atau kesimpulan:** menjawab apakah permasalahan telah tuntas dijawab oleh pustaka yang ada, apakah ada peluang atau sesuatu yang dapat dimanfaatkan, kualitas penelitian yang dikaji, kedudukan atau peran penelitian yang diusulkan dalam konteks ilmu pengetahuan yang ada

A. Penelitian Sebelumnya

Mengungkapkan penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa dengan penelitian yang akan kita lakukan untuk menunjukkan keaslian penelitian; dalam hal ini, diperlihatkan pula cara penelitian-penelitian tersebut dalam menjawab permasalahan dan merancang metode penelitiannya.

B. Teori Tentang Obyek

Menjelaskan tentang obyek yang akan diteliti misalnya : nilai, budaya, norma, sejarah yang terkait dengan situasi sosial dan obyek yang akan diteliti.

C. Teori Khusus

Menjelaskan tentang teori khusus yang akan digunakan untuk membantu memberi gambaran tentang metode dan teknik yang dipakai dalam penelitian yang mempunyai permasalahan serupa atau mirip penelitian yang kita hadapi.

D. Landasan Teori (khusus bagi penelitian kuantitatif)

Landasan Teori (khusus bagi penelitian kuantitatif) untuk menjelaskan definisi-definisi setiap fokus yang akan diteliti sebagai dasar kerangka berpikir untuk perumusan hipotesis

E. Asumsi Penelitian (bagi penelitian kualitatif) atau Hipotesis (bagi penelitian kuantitatif)

BAB III DATA LAPANGAN

A. Deskripsi Umum tentang obyek penelitian

B. Penyajian Data

Penyajian data disesuaikan dengan sampel yang sudah ditentukan berupa :

- Foto, gambar, dan tabel yang dilengkapi dengan penjelasan.
- Hasil wawancara atau hasil kuesioner

BAB IV PEMBAHASAN

A. Analisis Data 1, 2, 3....dst

Membahas topik secara berurut sesuai dengan urutan dalam tujuan dan rumusan masalah. Data didukung oleh data olahan dan ilustrasi yang baik, serta hindari pengulangan data yang sudah disajikan di bab sebelumnya.

B. Hasil Analisis

Merupakan argumentasi/pendapat peneliti dalam mengaitkan antara hasil/temuan yang diperoleh dengan teori atau penerapannya, dengan asumsi atau hipotesis.

C. Rekomendasi Solusi Desain

Menjelaskan tentang solusi/hasil/temuan untuk menyelesaikan masalah yang dilengkapi dengan ilustrasi/visualisasi berupa gambar perspektif, sketsa layout, detail-detail desain khusus, skema bahan dan warna, dll. Hasil desain yang lebih lengkap dimasukkan dalam halaman lampiran.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Merupakan uraian jawaban peneliti atas pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah di bab pendahuluan. Berisi pernyataan singkat tentang hasil/temuan untuk mendeskripsikan hasil sesuai dengan asumsi atau hipotesis yang diajukan. Tujuannya untuk memberikan informasi mengenai hasil akhir dari penelitian yang sudah dilakukan

B. Saran

Merupakan rekomendasi yang diajukan oleh peneliti berkaitan dengan kelanjutan penelitian dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan berdasarkan obyek yang sejenis. Memberikan saran kepada peneliti berikutnya untuk

melanjutkan penelitian sejenis dengan beberapa fokus yang belum tercapai pada penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Mengikuti aturan standar baku pada penulisan di bagian proposal

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey dan Proses Pelaksanaan Penelitian
 - 1. Surat Ijin Survey
 - 2. Foto-foto Survey
 - 3. Foto-foto Proses Penelitian (eksperimen, pengambilan wawancara dan kuesioner, pembuatan mock up/studi model, evaluasi desain, dll.)
 - 4. Form Kuesioner dan Daftar Wawancara
- B. Rekomendasi Solusi Desain
 - 1. Ilustrasi Visual/Rendering Perspektif
 - 2. Animasi
 - 3. Skema Bahan dan Warna
 - 4. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi
 - 5. Gambar Kerja (jika diperlukan)

II. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Karya Perancangan Sistematika Proposal Tugas Akhir Karya Perancangan

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN (ditandatangani oleh Dosen MK Pra TA)

JUDUL

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Metode Desain
 - 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain
 - 2. Metode Desain
 - a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah
 - b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.

B. Program Desain (*Programming*)

1. Tujuan Desain
2. Fokus / Sasaran Desain
3. Data
 - a. Deskripsi Umum Proyek (profil perusahaan, lokasi proyek, dll)
 - b. Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria

BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN

A. Pernyataan Masalah (*problem statement*)

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Sistematika Laporan Tugas Akhir Karya Perancangan

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain
2. Metode Desain
 - a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

- b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain
- c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

BAB II PRA DESAIN

- A. Tinjauan Pustaka
 1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.
 2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.
- B. Program Desain (*Programming*)
 1. Tujuan Desain
 2. Fokus / Sasaran Desain
 3. Data
 - a. Deskripsi Umum Proyek (profil perusahaan, lokasi proyek, dll)
 - b. Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.
 4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria

BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN

- A. Pernyataan Masalah (*problem statement*)
- B. Ide Solusi Desain (*ideation*)

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

- A. Alternatif Desain (*schematic design*)
 1. Alternatif Estetika Ruang (penerapan gaya, suasana ruang, elemen dekoratif, komposisi warna, komposisi bentuk, komposisi material, dll)
 2. Alternatif Penataan Ruang (*zoning*, organisasi ruang, pola sirkulasi, layout)
 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang (rencana lantai, dinding, plafon)
 4. Alternatif Pengisi Ruang (*furniture, equipment*)
 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang (pencahayaan, penghawaan, HVAC, ME)
- B. Evaluasi Pemilihan Desain (*choose / evaluation*)
- C. Hasil Desain

1. Rendering Perspektif / Presentasi Desain
2. Layout
3. Detail Khusus (*custom furniture* & elemen dekoratif)

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey
 1. Surat Ijin Survey
 2. Foto-foto Survey
 3. Gambar Kerja Survey
- B. Proses Pengembangan Desain (*Schematic Design*)
 1. Sketsa-sketsa alternatif desain
 2. Foto-foto proses desain
- C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran
 1. Rendering Perspektif 3d
 2. Rendering Bird Eye View
 3. Foto-foto maket ruang terpilih / desain unggulan
 4. Animasi / Aplikasi 360 / *Walkthrough* dalam bentuk alamat *online* / CD
 5. Skema Bahan dan Warna
 6. Poster Presentasi & *Leaflet* Presentasi
- D. Detail Satuan Pekerjaan / *Bill of Quantity* / BQ
- E. Gambar Kerja
 1. Layout & Rencana Lantai
 2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 3. Tampak Potongan
 4. *Furniture Custom*
 5. Detail Elemen Khusus (*decoratif pattern, accesories*, dll)

Penjelasan Sistematika Tugas Akhir Karya Perancangan

HALAMAN JUDUL

(lihat lampiran)

ABSTRAK

Abstrak berisi ringkasan keseluruhan isi laporan tugas akhir yang biasanya terdiri dari penjelasan latar belakang / masalah utama, penjelasan metode & proses desain, penjelasan ide solusi desain, dan penjelasan hasil desain. Penulisan abstrak harus dilakukan dengan ringkas, jelas dan langsung ke pokok permasalahan. Abstrak dibuat maksimal dalam 200 (dua ratus) kata saja. Penulisan abstrak tidak boleh mengandung kutipan dari pustaka. Abstrak dibuat dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Di bawah abstrak dituliskan beberapa kata kunci yang dipilih untuk benar-benar mewakili isi atau poin-poin yang terdapat dalam keseluruhan tulisan.

HALAMAN PENGESAHAN

(lihat lampiran)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pernyataan singkat penulisan didedikasikan untuk pihak tertentu.

KATA PENGANTAR

Berisi ucapan terimakasih dan ungkapan rasa syukur kepada pihak tertentu yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan Tugas Akhir

DAFTAR ISI

Daftar Isi sebaiknya dibuat dengan bantuan *software Office / Word Processor (MS Word, Open Office, Apple Pages dll)*. Hal yang ditulis dalam daftar isi hanya sampai level ke 3. (misalnya BAB II Pra Desain, B. Program Desain, 3. Data. Anak judul dalam Data tidak perlu ditampilkan dalam daftar isi).

DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambar sebaiknya dibuat dengan bantuan *software Office / Word Processor (MS Word, Open Office, Apple Pages dll)*.

Yang termasuk dalam daftar gambar adalah foto, ilustrasi, sketsa, bagan, diagram, dst. Semua hal tersebut diberi caption sebagai gambar. Penulisan caption diletakkan di bawah gambar. Urutan penomoran pada gambar adalah Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dst. Lintas bab. Tidak perlu diberi nomor berbeda untuk tiap bab.

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel sebaiknya dibuat dengan bantuan *software Office / Word Processor (MS Word, Open Office, Apple Pages dll)*. Penulisan caption diletakkan di atas tabel. Urutan penomoran pada tabel adalah Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dst. lintas bab. Tidak perlu diberi nomor berbeda untuk tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang setidaknya memuat tiga hal pokok yaitu:

1. Hal umum seperti penjelasan perkembangan terkait situasi dan objek yang akan didesain;
2. Hal khusus seperti penjelasan awal tentang situasi dan permasalahan yang terjadi di dalam objek / ruang yang akan didesain;
3. Penekanan bahwa objek ini sangat menarik dan sangat penting untuk didesain dan dijadikan proyek tugas akhir.

Sebuah paragraf biasanya terdiri dari beberapa kalimat yang memuat sebuah topik tertentu atau satu pokok bahasan. Sebuah kalimat yang berdiri sendiri sebagai sebuah paragraf sebaiknya digabungkan dengan paragraf lain yang dianggap satu pokok bahasan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain adalah ‘**tata urutan**’ langkah-langkah atau urutan tahapan dalam mendesain, biasanya dijelaskan dengan diagram pola pikir / proses desain. Proses desain dapat mengutip dari sebuah referensi atau gabungan beberapa referensi. Misalnya proses desain mengutip dari pendapat Rosemary Kilmer & W Otie Kilmer (2014) atau Gavin Ambrose & Paul Harris (2010). Contoh lain misalnya

gabungan antara proses desain menurut William Pena (2001) dengan proses desain menurut Paul Laseau (2001).

Setiap referensi memiliki tata urutan dan tahapan yang berbeda. Mahasiswa dapat memilih yang paling cocok untuk menyelesaikan proyek desain yang sedang dikerjakan. Metode-metode yang ada pada setiap tahapan dapat dijelaskan lebih lanjut dalam bagian selanjutnya.

2. Metode Desain

Metode desain yang dimaksud disini adalah penjelasan metode yang ada dalam tahapan pada proses desain. Proses desain dalam berbagai literatur memiliki jumlah tahapan yang berbeda-beda, akan tetapi biasanya minimal memuat tiga tahapan utama yaitu a. Tahap pengumpulan data & penelusuran masalah (*programming/analisis*); b. Tahap pencarian ide & pengembangan desain (*schematic / design development / prototyping/ sintesis*); dan c. Tahap evaluasi pemilihan desain (*choose/test*)

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah adalah berbagai cara yang dipilih oleh penulis/desainer untuk mendapatkan data dan menelusuri masalah. Penulis/desainer dapat memilih berbagai pilihan metode melalui berbagai sumber referensi.

Misalnya metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara:

- Wawancara untuk mendapatkan data non fisik seperti keinginan klien, kebutuhan pengguna ruang, dll;
- Survey untuk mendapatkan data fisik dengan pemotretan situasi dan kondisi ruang serta pengukuran ruang dengan meteran untuk mendapatkan data detail ukuran seluruh ruang yang akan didesain.
- Pengumpulan Dokumen untuk mendapatkan data profil perusahaan dan data gambar kerja arsitektural.

Berbagai pilihan metode pengumpulan data dan penelusuran masalah dapat dikutip dari berbagai sumber

referensi. Misalnya metode penelusuran masalah yang akan digunakan adalah metode SWOT analisis yaitu data-data yang telah didapatkan akan dianalisis dengan cara menjelaskan kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangannya.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain adalah berbagai cara yang dipilih oleh mahasiswa untuk menemukan ide dan mengembangkan ide tersebut untuk mendapatkan berbagai alternatif solusi yang menjawab permasalahan desain. Mahasiswa dapat memilih berbagai pilihan metode melalui berbagai sumber referensi.

Misalnya metode pencarian ide yang akan digunakan adalah dengan metode *brainstorming*, desainer akan menuliskan semua ide tanpa dibatasi dalam waktu tertentu sebanyak-banyaknya, setelah waktunya habis kemudian ide-ide tersebut dipilah dan dipilih yang paling memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi solusi yang bisa menjawab permasalahan desain. Misalnya metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah metode *concept prototype*, ide desain yang telah dipilih kemudian dibuat menjadi model/maket kasar yang akan dicoba dan diperbaiki berulang-ulang dalam waktu tertentu demi mengimplementasikan dan menguji bisa tidaknya ide tersebut diwujudkan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi Pemilihan Desain adalah berbagai cara yang dipilih oleh mahasiswa untuk menguji konsep desain atau menentukan pilihan alternatif-alternatif desain dengan kriteria tertentu sehingga dapat dilanjutkan ke tahap final desain seperti pembuatan presentasi dan gambar kerja. Mahasiswa dapat memilih berbagai pilihan metode melalui berbagai sumber referensi.

Misalnya metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan membagikan kuisioner kepada

klien dan pengguna ruang untuk mendapatkan respon sehingga dapat ditentukan alternatif desain terbaik yang benar-benar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien dan pengguna ruang. Contoh metode evaluasi pemilihan desain lain adalah dengan membuat perankingan berdasar kriteria, dst.

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.

Tinjauan Pustaka yang dimaksud disini bukan sekedar berisi literatur standar ukuran mebel atau definisi lantai, dinding, plafon, dll. Tinjauan Pustaka tentang Objek adalah kajian teori seperti sejarah asal mula, perkembangan dan hal-hal lain yang dapat digunakan untuk lebih mengenal, mendalami, serta meningkatkan pemahaman penulis tentang objek yang akan didesain.

Misalnya mahasiswa akan mengerjakan proyek redesain kantor, maka tinjauan pustaka objek yang ditulis bisa dimulai dari sejarah awal mula kantor, lalu berbagai jenis kantor, perkembangan desain kantor terkini, perkembangan perubahan cara bekerja sehingga berdampak pada perubahan desain kantor, dst.

2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.

Tinjauan Pustaka Teori Khusus dapat ditambahkan apabila mahasiswa/penulis mengerjakan suatu proyek desain dengan kekhususan tertentu, sehingga memerlukan teori untuk mendekati permasalahan tersebut, seperti teori ergonomi, semiotika, psikologi, antropologi, *sustainable design*, dll. Misalnya mahasiswa akan mengerjakan proyek redesain kantor bagi penyandang disabilitas, maka tinjauan pustaka khusus yang ditulis bisa dimulai dari teori ergonomi, lalu perkembangan desain khusus bagi penyandang disabilitas, konsep inklusifitas dan *universal design*, dll. Contoh lain misalnya mahasiswa akan mengerjakan proyek redesain

hotel resort yang mengedepankan *prinsip sustainable design*, maka tinjauan pustaka khusus yang ditulis dapat dimulai dari penjelasan konsep umum *sustainable design*, perbedaan *sustainable design*, *green design* dan *environmental responsible design*, prinsip-prinsip *sustainable design* dst.

B. Program Desain (*Programming*)

Program Desain pada dasarnya adalah tahap pengumpulan data dan menganalisis dalam rangka menelusuri permasalahan desain. Beberapa referensi menuliskan tahap ini sebagai tahap Analisis, *Programming*, Riset, *Discover-Define*, *Emphatize*, *Divergence*, *Exploring Design Situation*, dll. Mahasiswa dapat memilih referensi yang dianggap paling cocok untuk pengerjaan proyek tugas akhir yang dihadapi. Beberapa tahapan dalam program desain meliputi:

1. Tujuan Desain

Tujuan Desain adalah tujuan awal / visi / cita-cita awal dari proyek desain/redesain. Biasanya bahan utama penulisan tujuan desain adalah bersumber dari permintaan pemberi tugas / klien. Beberapa referensi menyebutkan tujuan desain sebagai *Commit*, *Brief & Objective*, *Establish Goals (functional goals & aesthetic goals)*, *Stating Objective*, *Engagement*, *Understand The Challenge*, *Clarify & Define Task*, dll.

2. Fokus Desain / Sasaran Desain

Fokus Desain / Sasaran Desain adalah kemungkinan-kemungkinan yang bisa dilakukan atau cara-cara untuk mencapai tujuan desain. Bahan utama penulisan Fokus Desain / Sasaran Desain adalah dari desainer yang memberikan penawaran awal. Beberapa referensi menyebut sasaran desain sebagai *Programmatic Concept*, *The Proportion*, *Mission*, *Establish Function-Structure*, *Uncover-Test Concept*, dll.

3. Data

Penyusunan data dapat diperoleh secara langsung di lokasi proyek maupun dari dokumen lain yang mendukung. Bagi yang mengerjakan proyek redesain (bangunan sudah ada) data yang diperoleh secara langsung di lokasi akan sangat membantu mempermudah penelusuran masalah, sementara bagi penulis yang mengerjakan proyek baru (bangunan belum ada atau baru akan dibangun), perolehan data secara langsung tidak bisa dilakukan maka data-data pendukung bisa dilakukan dari pengumpulan dokumen seperti gambar kerja dari arsitek dan demi mendapat data tambahan untuk mempermudah penelusuran masalah maka dapat diambil data dari bangunan lain yang sejenis atau kompetitor.

a. Deskripsi Umum Proyek

Data umum proyek biasanya berisi gambaran singkat proyek, profil perusahaan dan lokasi proyek. Data umum tersebut dapat diperoleh secara langsung saat wawancara dengan pemberi tugas atau bisa dikutip dari laman web perusahaan atau buku profil perusahaan, dll.

b. Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur

Data non fisik biasanya berisi data-data faktor manusia seperti keinginan klien, aktifitas / perilaku pengguna ruang, karakteristik/segmen pengguna ruang, suasana yang diharapkan, struktur organisasi, persepsi terhadap ruang, dll.

Data fisik adalah data-data bangunan atau kondisi lapangan yang utamanya diperoleh melalui *site visit / survey* langsung. Beberapa data yang bisa diambil seperti:

- Penataan ruang (sirkulasi, organisasi ruang, *zoning & layout*)
- Elemen pembentuk ruang (kondisi lantai, dinding, plafon)
- Pengisi ruang (*furniture & equipment*: kondisinya, jumlahnya, kecukupannya, dll)
- Tata kondisi ruang (kondisi pencahayaan, penghawaan)

- Sistem Mekanikal Elektrikal (kondisi HVAC /heating ventilation air condition, kondisi kelistrikan, kondisi *plumbing* , *fire protection*, dll)
- Estetika ruang (kondisi suasana ruang, gaya dan tema yang ada di lokasi, warna dan tekstur yang telah ada, dll)
- Elemen dekoratif (jika ada data mengenai penggunaan *ornament*, *decorative pattern*, *art installation*, dll)

Data fisik juga bisa diperoleh melalui dokumen jika memang tidak bisa disurvei dan ada informasi tambahan yang membantu penyusunan data.

Data literatur merupakan data-data pendukung yang diambil dari referensi buku atau dokumen lain. Data yang bisa ditulis disini seperti standar ukuran, syarat dan ketentuan bangunan misalnya standar hotel bintang lima, dll. Data literatur dipilih yang benar-benar mendukung proses desain dan dapat dipakai untuk memperkuat penelusuran masalah dan membantu membuat daftar kebutuhan dan kriteria desain yang akan dipakai..

Penyusunan data non fisik, data fisik dan data literatur dapat pula dibuat menjadi tabel secara bersamaan untuk memudahkan penyusunan dan penelusuran masalah.

Berikut contoh tabel penyusunan data:

Tabel 1. Contoh format penyusunan data non fisik, data fisik dan data literatur dalam bentuk tabel.

Kategori Data	Data Non Fisik	Data Fisik	Data Literatur
Penataan Ruang	Kondisi yang diinginkan klien dan pengguna ruang. Hasil wawancara dan observasi pengguna ruang.	Kondisi yang ada di lapangan. Hasil pemotretan survey langsung atau penelusuran dokumen.	Kondisi yang ideal /seharusnya. Hasil penggalan informasi melalui literatur.
Elemen pembentuk ruang			
Pengisi ruang			
Tata kondisi ruang			
Sistem Mekanikal Elektrikal & HVAC			
Estetika ruang			
Elemen dekoratif			

4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria

Daftar kebutuhan dan kriteria disusun setelah melihat data lapangan dan membandingkannya dengan data literatur, misal kebutuhan jumlah *furniture* beserta kriterianya, kebutuhan luas tiap area beserta kriterianya, dll. Penentuan kriteria memiliki perbedaan menurut beberapa referensi, yang paling sering muncul penentuan kriteria dibagi dalam kriteria fungsi/ergonomi, kriteria bentuk/citra, serta kriteria ekonomi. Penentuan kriteria setiap permasalahan bisa saja disesuaikan, misalnya kriteria untuk *furniture* mungkin butuh tiga kriteria, tapi kriteria elemen dekoratif mungkin cukup dua kriteria.

Tabel 2. Contoh format penyusunan daftar kebutuhan.

No	Pengguna Ruang	Jml	Aktifitas	Kebutuhan Fasilitas	Ukuran	Jml	Kriteria
1.	Pengunjung Restoran	± 100 orang	Masuk, Duduk, Makan, Membayar, Keluar.	Kursi Makan	Tinggi dudukan 45cm	100 buah	Mudah perawatan, Harga Murah, Desain simpel.
				Meja Makan	Tinggi 70 cm	25 buah	Mudah perawatan, Harga Murah, Desain simpel.

BAB III PERMASALAHAN DESAIN

Tahap pernyataan masalah dan ide desain adalah jembatan antara tahap pradesain dan tahap pengembangan desain. Tahap pernyataan masalah menurut beberapa sumber dijadikan akhir dari tahap program desain, sedangkan tahap ide desain dijadikan awalan dari proses pengembangan desain. Dalam susunan tugas akhir, tahap pernyataan masalah dan ide desain disatukan dalam bab tersendiri karena tahap ini dianggap sangat penting.

A. Pernyataan Masalah

Pernyataan masalah atau *problem statement* merupakan hasil dari serangkaian tahapan dalam program desain. *Problem statement* merupakan sebuah penegasan kembali masalah sebenarnya dalam sebuah proyek desain agar ide solusi atau jawaban yang akan diajukan benar-benar bisa sesuai dan bisa menjawab permasalahan, bukannya justru menambah masalah baru. *Problem statement* bisa saja seiring dengan tujuan desain awal yang diajukan oleh klien, tapi bisa saja mengoreksi tujuan desain awal setelah melalui serangkaian analisis terhadap data lapangan dan data literatur.

Problem statement biasanya diawali dengan kalimat tanya seperti ‘Bagaimana’. *Problem statement* merupakan *gap* atau celah antara fakta di lapangan dan keadaan ideal. Misalnya :

- “Bagaimanakah mendesain ruang kantor *co-working space* yang menerapkan prinsip fleksibilitas karena aktifitas pekerja yang berubah-ubah serta penggunaan ruang untuk kapasitas besaran *event* yang berbeda-beda?”
- “ Bagaimanakah mendesain ruang kedatangan Bandara Internasional Yogyakarta yang berkesan modern namun tetap memperhatikan budaya lokal Jawa mengingat bandara tersebut merupakan pintu gerbang Yogyakarta sebagai kota pariwisata berbasis budaya?”

B. Ide Solusi Desain (*Ideation*)

Ide solusi desain adalah suatu gagasan utama yang diusulkan oleh penulis/desainer **untuk memecahkan permasalahan** utama yang telah ditulis pada tahap *problem statement*. Kualitas ide solusi desain akan dinilai dari seberapa mungkin ide tersebut mampu menjawab permasalahan, bukan sekedar ide yang indah saja. Ide atau gagasan ini bisa dicari dan dieksplorasi dengan berbagai metode, seperti *brainstorming*, *mind mapping*, *roleplay*, metafora, definisi persona, dll. Metode pencarian ide dan pengembangan ide dipilih dan ditentukan di bab satu bagian proses dan metode desain kemudian dilaksanakan pada bab ini.

Ide solusi desain dapat dilaporkan dalam bentuk konsep tulisan dan disertai dengan ilustrasi atau gambar *moodboard* untuk memperjelas yang dimaksudkan oleh penulis/desainer. Ide solusi desain sebaiknya merupakan tema besar yang dapat dikembangkan lagi pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan desain atau penyusunan alternatif desain. Ide solusi desain bisa memiliki titik berat fungsional atau estetika atau bisa pula kedua-duanya tergantung dari *problem statement* yang akan dipecahkan atau dijawab.

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain

Tujuan dari penyusunan alternatif desain adalah dalam rangka mengembangkan ide atau gagasan awal untuk dicoba diimplementasikan dalam objek yang akan didesain. Tahap pengembangan alternatif desain dalam berbagai referensi sering disebut sebagai tahap *prototyping*, *schematic design*, dll. Ada banyak metode yang bisa digunakan dalam tahap pengembangan desain seperti eksperimen maket, sketsa konsep, dll. Metode yang digunakan dalam tahap pengembangan desain bisa ditentukan sendiri oleh penulis pada bab satu bagian proses dan metode desain, kemudian dilaksanakan pada bab ini.

Alternatif desain yang dikembangkan dalam sebuah proyek desain interior biasanya meliputi:

1. Alternatif Estetika Ruang (penerapan gaya, suasana ruang, elemen dekoratif, komposisi warna, komposisi bentuk, komposisi material, dll)
2. Alternatif Penataan Ruang (*zoning*, organisasi ruang, pola sirkulasi, layout)
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang (rencana lantai, dinding, plafon)
4. Alternatif Pengisi Ruang (*furniture, equipment*)
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang (pencahayaan, penghawaan, HVAC, ME)

Pengembangan alternatif desain yang dilakukan dengan metode sketsa dapat di-*scan* kemudian dimasukkan menjadi satu dalam

penulisan. Proses pengembangan alternatif desain yang dilakukan dengan metode eksperimen maket dapat didokumentasikan kegiatannya kemudian dimasukkan menjadi satu dalam penulisan. Khusus hasil *scan* dokumen proses desain yang terlalu besar dan dikhawatirkan tidak terbaca saat di-*resize* maka gambar-gambar tersebut dapat dimasukkan dalam halaman lampiran.

B. Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi pemilihan desain dalam beberapa referensi disebut sebagai tahap sintesis, *choose, test, refine, evaluation*, dll. Pada intinya tahap ini menjelaskan proses pemilihan terhadap alternatif-alternatif desain yang telah dibuat pada bagian sebelumnya. Ada banyak metode untuk melakukan evaluasi pemilihan desain seperti perankingan alternatif dengan kriteria tertentu, pembagian kuisioner berisi kriteria-kriteria kepada pengguna ruang, diskusi langsung dengan klien, pengujian dengan *software*, dll. Metode yang dipilih untuk melakukan evaluasi pemilihan desain bisa ditentukan sendiri oleh penulis/desainer dan ditulis pada bab satu bagian proses & metode desain, kemudian diimplementasikan pada bab ini.

C. Hasil Desain

Hasil desain atau *final design* merupakan presentasi ringkasan dari desain-desain yang telah terpilih melalui serangkaian tahap pengembangan alternatif dan tahap evaluasi pemilihan desain. Hasil desain memberikan gambaran keseluruhan desain yang merupakan perwujudan ide/gagasan solusi desain. Hasil desain yang dimasukkan dalam penulisan laporan meliputi:

1. Perspektif / Rendering berwarna dari ruang-ruang yang telah didesain, setidaknya setiap ruang diwakili oleh satu *view* gambar perspektif / rendering.
2. Gambar Layout dari keseluruhan ruang yang didesain. Gambar layout disini bukan gambar kerja layout melainkan berupa gambar presentasi layout yang bisa ditambahkan pewarnaan agar diketahui karakter bahan, komposisi warna, dll.

3. Gambar Detail Khusus dari beberapa furniture atau elemen dekoratif yang didesain secara khusus / custom.

Hasil desain yang lebih lengkap seperti gambar kerja, animasi, skema bahan dan warna, Bill of Quantity / Satuan Pekerjaan, dll bisa dimasukkan ke dalam lampiran.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam laporan tugas akhir setidaknya berisi beberapa hal seperti fokus permasalahan desain yang diangkat (*problem statement*), ide solusi utama yang menjawab permasalahan desain, serta penjelasan singkat tentang proses desain yang telah dilakukan untuk mewujudkan gagasan solusi memecahkan tersebut.

B. Saran

Saran dalam laporan tugas akhir dapat diawali dengan menjelaskan fokus permasalahan yang dipecahkan, lalu dapat dituliskan saran untuk penulis/desainer lain agar memecahkan masalah yang belum dijadikan fokus dalam tulisan ini, atau saran agar penulis/desainer lain dapat memperbaiki desain yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka (*bibliography*) sebaiknya dibuat dengan bantuan *software Office / Word Processor* (MS Word, Open Office, Apple Pages dll). Pilih salah satu *style* yang biasa digunakan seperti APA, Chicago atau MLA. Pembuatan daftar pustaka dengan bantuan software akan menghindari ketidaksesuaian daftar pustaka dengan kutipan-kutipan yang ada dalam bagian utama penulisan, juga akan memudahkan pengurutan daftar pustaka berdasar abjad.

LAMPIRAN

Lampiran berisi hal-hal yang melengkapi bagian utama tulisan, namun jika dijadikan satu/dimasukkan dalam bagian utama akan menyulitkan pembacaan, oleh karenanya hal-hal tersebut disusun secara terpisah. Keberadaan lampiran bersifat melengkapi bagian utama sehingga apabila bagian lampiran ini dihilangkan maka bagian utama tulisan harus tetap bisa dibaca, tidak kehilangan

keutuhan maknanya. Berikut ini adalah beberapa hal yang bisa dimasukkan dalam lampiran:

A. Hasil Survey

1. Surat ijin survey.
Lampirkan foto copy ijin survey jika ada.
2. Foto-foto survey
Lampirkan foto-foto yang belum masuk di bab program desain / *programming*, Jika sudah masuk ke dalam bab program desain, maka tidak perlu dilampirkan lagi, jangan terjadi perulangan/ *redundant*.
3. Gambar Kerja Survey (*layout*, tampak, dll.)
Lampirkan gambar kerja survey jika ukuran gambar tidak bisa masuk / terlalu besar untuk dimasukkan dalam bab program desain. Jika sudah masuk ke dalam bab program desain, maka tidak perlu dilampirkan lagi, jangan terjadi perulangan/ *redundant*.

B. Proses Pengembangan Desain (*Schematic Design*)

1. Sketsa-sketsa alternatif desain yang terlalu besar dan sulit diperkecil untuk dimasukkan ke dalam bab pengembangan desain dapat dimasukkan ke dalam lampiran. Jika sudah masuk ke dalam bab pengembangan desain maka tidak perlu dilampirkan lagi, jangan terjadi perulangan/ *redundant*.
2. Foto-foto proses desain adalah foto-foto yang mendokumentasikan proses desain misalnya proses eksperimen, *prototyping/mockup*, evaluasi pemilihan desain kepada klien & pengguna ruang, dll) Jika sudah masuk ke dalam bab pengembangan desain maka tidak perlu dilampirkan lagi, jangan terjadi perulangan/ *redundant*.

C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran

1. Rendering Perspektif 3D
Meliputi sisi-sisi desain yang dipandang memiliki keunggulan desain dan merupakan usulan solusi desain yang memecahkan masalah, bukan sekedar

kuantitas/jumlah *view* saja. Jika sudah masuk ke dalam bab pengembangan desain / hasil desain maka tidak perlu dilampirkan lagi, jangan terjadi perulangan/ *redundant*.

2. Rendering Bird Eye View

Merupakan foto/ render perspektif seluruh ruang dari sisi atas/ mata burung, dan dihilangkan bagian plafonnya agar dapat terlihat secara keseluruhan dan menampakkan hubungan antar ruangnya. Jika sudah masuk ke dalam bab pengembangan desain / hasil desain maka tidak perlu dilampirkan lagi, jangan terjadi perulangan/ *redundant*.

3. Animasi / Aplikasi 360 / Walkthrough dalam bentuk alamat online / CD.

Animasi harus dibuat dengan skenario tertentu dari mulai masuk ruang, melihat sekeliling ruang, melihat detail tertentu, pindah ke ruang satu ke ruang lainnya sampai menuju pintu keluar lagi. Animasi dibuat dalam rangka memperlihatkan suasana ruang secara lebih utuh dan audiens dapat melihat hubungan antar ruang dan suasana perpindahan antar ruang. Animasi dilampirkan dalam bentuk CD atau alamat online tempat video animasi dapat dilihat seperti di youtube/vimeo.

4. Maket Ruang Terpilih / Desain Unggulan $\pm 50m^2$

Maket ruang terpilih dibuat dengan skala 1:20 dan menonjolkan desain interior yang menjadi unggulan saja, hal-hal lain selain interior sebaiknya dicat hitam/putih agar tidak mengaburkan desain yang menjadi unggulan. Luas ruang yang dijadikan maket tidak perlu keseluruhan ruang hanya $\pm 50m^2$ saja. Maket ruang terpilih dilampirkan dalam bentuk foto-foto dokumentasi.

5. Skema Bahan dan Warna

Skema bahan dan warna dibuat dalam komposisi yang menggambarkan situasi pada ruang tertentu, ukuran besar kecil material dan warna yang dipakai disesuaikan dengan situasi pada ruang tersebut. Skema bahan dan warna sebaiknya dilengkapi dengan gambar perspektif/layout.

Skema bahan dan warna dilampirkan dalam bentuk foto-foto dokumentasi.

6. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi yang setidaknya berisi:
 - Judul & Deskripsi Proyek
 - Problem Statement
 - Ringkasan Ideation & Schematic Design (sketsa-sketsa alternatif desain)
 - Ringkasan Hasil Desain (rendering 3d)

<p>Poster 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Judul - Deskripsi Proyek - Problem Statement - Ringkasan Ideation - Schematic Design 	<p>Poster 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil Desain /Rendering 3d Perspective & Layout Fullcolour 	<p>Poster 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil Desain / Rendering 3d Perspective, Desain Custom Furniture & Detail Khusus
---	---	---

Gambar 1. Contoh isi poster pameran

D. Detail Satuan Pekerjaan / *Bill of Quantity*

Detail satuan pekerjaan dibuat dalam bentuk tabel yang berisi satuan item pekerjaan, jumlah&satuan, ukuran, harga satuan, harga total, serta keterangan, berikut adalah contoh tabel BoQ.

Tabel 2. Detail Satuan Pekerjaan

No	Item	Jml	Sat	Ukuran	Harga Satuan	Harga Total	Ket
I Pekerjaan Furniture							
1.	Loveseat	3	bua h	150x60 x80cm	Rp.13.600.000	Rp.40.800.000	Custom Seat
2.	Bean Bag	6	bua h	d. 88 cm	Rp. 3.200.000	Rp. 19.200.000	Pabrikasi Lino Black
II Pekerjaan Elemen Pembentuk Ruang							
1.	Pekerjaan Lantai	650	m ²	40x40 cm	Rp. 400.000	Rp.260.000.000	Granito
2.	Cat Dinding	75	m ²	-	Rp. 60.000	Rp.45.000.000	Plaster Paint Jotun

E. Gambar Kerja

Gambar kerja dikerjakan dengan software CAD tanpa diberi keterangan dimensi dan keterangan tulisan. Keterangan dimensi dan tulisan dikerjakan pada halaman layout / saat akan diprint bukan dalam file drawing di CAD agar dapat ditentukan besar huruf/font saat proses print. Ukuran huruf/font untuk keterangan dimensi adalah 0,25 sedangkan ukuran huruf/font untuk judul gambar adalah 0,5 dan ukuran huruf/font untuk keterangan skala adalah 0,25.

1. Layout & Rencana Lantai
Versi file pdf, skala 1:50 ukuran kertas A0 & Versi print skala menyesuaikan kertas A3, ± skala 1:150
2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
Versi file pdf, skala 1:50 ukuran kertas A0 & Versi print skala menyesuaikan kertas A3, ± skala 1:150
3. Tampak Potongan minimal 4 tampak
Versi file pdf, skala 1:50 ukuran kertas A0 & Versi print skala menyesuaikan kertas A3, ± skala 1:150
4. *Custom Furniture* minimal 4 desain
Versi file pdf, skala 1:5 ukuran kertas A0 & Versi print skala menyesuaikan kertas A3
5. Detail Elemen Khusus (*decoratif pattern, accesories, dll*) minimal 1 desain
Versi file pdf, skala 1:10 ukuran kertas A0 & Versi print skala menyesuaikan kertas A3

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

I. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir

Pengkajian/Skripsi

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menjelaskan apa dan mengapa topik/tema/judul penelitian dipilih.

B. Identifikasi Masalah

Kemungkinan-kemungkinan masalah yang timbul dari topik/tema/judul bisa lebih dari satu masalah yang perlu dipaparkan, misalnya : masalah I, masalah II, masalah III, Masalah IV dan seterusnya.

C. Pembatasan Masalah

Memilih/membatasi masalah dari kemungkinan yang ada disertai argumentasinya.

D. Perumusan Masalah

Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang bersumber dari masalah yang telah dipilih/dibatasi.

E. Tujuan Penelitian

Merumuskan tujuan penelitian yang konsisten dengan masalah pokok yang tercermin dalam rumusan masalah.

F. Manfaat Penelitian

Memaparkan manfaat penelitian dari sudut pandang peneliti, lembaga, dan masyarakat.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Landasan Teori

Pembahasan teoritis mengenai variabel penelitian, baik variabel bebas maupun variabel terikat.

B. Kajian Hasil-hasil Penelitian

Nyatakan hasil-hasil penelitian sebelumnya (jika ada) yang relevan dengan variabel penelitian.

C. Kerangka Pemikiran

Nyatakan/konsepsikan hubungan antara variabel (bebas dan terikat) berdasarkan teori, postulat, asumsi, yang ada. Susun suatu model/diagram yang menyatakan alur hubungan variabel diatas.

D. Pengajuan Hipotesis Penelitian

Hipotesis bisa diajukan jika memang perlu, karena tidak semua penelitian lapangan menggunakan/mengharuskan pengajuan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Menjelaskan metode penelitian dan alasan-alasannya, variabel yang diteliti dan desain penelitian (hubungan-hubungan variabel).

B. Populasi dan sampel

Menjelaskan teknik pengambilan/pemilihan sampel penelitian dari populasi yang ada dan besarnya sampel penelitian.

C. Metode pengumpulan data

Menjelaskan bagaimana teknik yang digunakan untuk pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder.

D. Instrumen Penelitian

Menjelaskan alat pengumpul data /instrumen yang akan digunakan dalam mengukur variabel penelitian beserta syarat-syarat yang harus dipenuhinya.

E. Teknik Analisis Data

Menjelaskan skala hasil pengukuran yang diperoleh dari instrumen penelitian dan teknik untuk mengolah/menganalisis data dan menguji hipotesis penelitian beserta kriteria pengujiannya.

F. Definisi Operasional

Memberi batasan konsep variabel yang ada dalam masalah secara operasional sehingga memungkinkan dilakukan pengukurannya.

G. Prosedur Penelitian

Menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan penelitian (pengumpulan data di lapangan).

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Variabel Yang Diteliti

Nyatakan kembali variabel penelitian baik variabel bebas maupun variabel terikat.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Nyatakan besaran variabel penelitian yang diperoleh melalui perhitungan (hasil analisis data) misalnya rata-rata, varians, grafik/tabel, dan lain-lain).

C. Pengujian Hipotesis (jika ada)

Nyatakan perhitungan hasil pengujian hipotesis lalu simpulkan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan.

D. Pembahasan Hasil Pengujian

Berikan pembahasan teoritik mengapa hipotesis penelitian ditolak, a. tau diterima serta maklna dari penolakan dan penerimaan hipotesis tersebut.

BAB V PENUTUP

A. Rangkuman

Nyatakan secara singkat masalah dan tujuan penelitian, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan hasil-hasil pengujian hipotesis.

B. Kesimpulan

Nyatakan secara singkat besaran variabel dan hipotesis penelitian yang telah teruji kebenarannya, serta argumentasi singkat mengapa hipotesis ditolak atau diterima.

C. Saran

Tarik implikasi hasil dan kesimpulan penelitian lalu berikan saran-saran konseptual baik yang berkenaan dengan temuan penelitian maupun untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

II. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Komunikasi Visual Audio Visual (Film Cerita dan Dokumenter)

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan lingkup perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 1. Bagi Mahasiswa
 2. Bagi Institusi
 3. Bagi Perusahaan
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 1. Data Yang Dibutuhkan (Data Primer Dan Data Sekunder)
 2. Metode Pengumpulan Data
 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis Data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Tinjauan Teori Tentang *Video Program*
- B. Tinjauan Tentang *Company Profile*
- C. Tinjauan Masalah Perusahaan
 - 1. Nama Perusahaan
 - 2. Sejarah Perusahaan
 - 3. Visidan Misi Perusahaan
 - 4. Manajemen Perusahaan
 - 5. Produk atau Layanan yang Dipasarkan
 - 6. Wilayah Operasional Pemasaran
 - 7. Lokasi Perusahaan (Denah Lokasi)
 - 8. Aset Perusahaan
 - 9. Kerjasama Perusahaan
 - 10. Prestasi Perusahaan
 - 11. Publisitas Perusahaan dan *Company Positioning*
- D. Data Visual
 - 1. Sarana Komunikasi Visual Eksternal
 - 2. SaranaKomunikasi Visual Internal
 - 3. Foto Lingkungan Perusahaan
- E. Tinjauan Tentang Kompetitor
 - 1. Nama Perusahaan
 - 2. Sejarah Perusahaan
 - 3. Visidan Misi Perusahaan
 - 4. Manajemen Perusahaan
 - 5. Produkatau Layanan yang Dipasarkan
 - 6. Wilayah Operasional Pemasaran
 - 7. Lokasi Perusahaan (Denah Lokasi)
 - 8. Aset Perusahaan
 - 9. Kerjasama Perusahaan
 - 10. Prestasi Perusahaan
 - 11. Publisitas Perusahaan dan *Company Positioning*
 - 12. Data Visual
 - a. Sarana Komunikasi Visual Eksternal

- b. Sarana Komunikasi Visual Internal
 - c. Foto Lingkungan Perusahaan
 - F. Analisis Data
 - SWOT, USP, *POSITIONING*
 - G. Kesimpulan Analisis Data
- BAB III KONSEP PERANCANGAN**
- A. Konsep Kreatif
 - B. Tujuan Kreatif
 - C. Strategi Kreatif
 - 1. *What To Say* (Pesan apa yang akan disampaikan kepada kalayak sasaran)
 - 2. *How To Say* (Bagaimana penyampaian pesan secara verbal dan secara visual)
 - a. Tema Program : *Video Profile*
 - b. Format Program: promosi
 - c. Judul Program :
 - d. Durasi Program
 - e. *Target Audiences*
 - f. Strategi Penyajian Pesan (rasional atau emosional, positivisme atau negativisme, majas verbal),
 - g. Narasi (judul, penjelasan, slogan, *closing*)
 - h. Animasi
 - i. *Bumper*
 - j. Transisi
 - D. Materi Program
 - E. Sinopsis/Ringkasan Cerita
 - F. Konsep Penyuntingan
 - G. Biaya Kreatif

BAB IV PROGRAM PERANCANGAN

- A. Pra Produksi
 - 1. *Storyline* (Skenario Adegan, Skenario Dialog, Skenario Audio,)

2. *Treatment* (Pengaturan urutan yang diawali dari *opening* dan diakhiri dengan *closing*)
 3. *Storyboard*
 4. *Shooting Script*
- B. Produksi
 1. Peralatan
 2. Lokasi/Artis/Aktor/*Modelling*
 3. *Shooting Schedule*
 4. *Budgeting*
 - C. Kerabat Kerja Produksi (Produser, Penulis Naskah, Sutradara, Kameramen, Penata Artistik, Penata Rias, Editor, Penata Cahaya, Penata Audio, Penata Grafis, *Unit Manager*)
 - D. Pasca Produksi (*Editing, Audio Recording, Mixing, Formating*)
 - E. Karya Jadi
 - F. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI *MOCKUP*)
 - G. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI *MOCKUP*)

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

III. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan

Corporate Identity

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 1. Bagi Mahasiswa
 2. Bagi Institusi
 3. Bagi Lembaga
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 1. Data yang Dibutuhkan (data primer dan data sekunder)
 2. Metode Pengumpulan Data
 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis Data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Data Objek Perancangan
 - 1. Nama Perusahaan
 - 2. Filosofi Perusahaan
 - 3. Visi dan Misi Perusahaan
 - 4. Sejarah Perusahaan
 - 5. Informasi Produk
 - 6. Cakupan Wilayah Pemasaran
 - 7. Karakteristik Konsumen
 - 8. Informasi Pesaing
 - 9. Persepsi Masyarakat Terhadap Perusahaan
- B. Studi Pustaka
 - 1. Kajian Literatur
 - 2. Landasan Teori
- C. Identifikasi Problematika Perancangan
- D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu
- E. Analisis Data
- F. Kesimpulan
- G. Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Kreatif
 - 1. Identitas yang Ingin Ditonjolkan
 - 2. Citra Visual yang Ingin Ditampilkan
- B. Strategi Kreatif
 - 1. Unsur-unsur Ikonik
 - 2. Warna Dasar
 - 3. Tipe Huruf
 - 4. Gaya Penampilan Grafis
- C. Kriteria Desain
 - 1. Kriteria Umum (berisi kajian teori tentang logo dan elemen-elemen estetis pembentuk identitas perusahaan)
 - 2. Kriteria Khusus (jelaskan secara singkat atau lebih tepatnya kesimpulan mengenai karakteristik

perusahaan, misalnya: visi dan misi perusahaan, rencana strategis perusahaan, *target audience*, filosofi perusahaan, dll)

D. Rencana Aplikasi Logo dalam *Corporate Identity System*

BAB IV VISUALISASI

A. Penyajian Data Visual

1. Data Visual: Bentuk Ikonik, Bentuk Simbolik
2. Data Visual: Bentuk atau Tipe Huruf

B. Pengembangan Bentuk Logo

1. Pengolahan Bentuk Ikonik menjadi Bentuk Simbolik
2. Pengolahan Bentuk Huruf menjadi *Logotype*

C. Penggabungan Bentuk Simbolik dengan *Logotype*

D. Evaluasi Penentuan Alternatif Terbaik

E. Logo Terpilih

1. Logo Positif-Negatif
2. Logo Monokrom
3. Variasi Ukuran (hingga ukuran terkecil min. 2 cm X 2 cm)
4. *Grid System*
5. *Minimum Clear Area* (jarak sisi-sisi logo terluar dengan bidang kertas)
6. Aturan-Aturan Logo (misalnya seperti contoh poin a hingga h)
 - a. Penerapan Warna Logo dengan Latar Belakang Putih atau Warna Terang
 - b. Penerapan Warna Logo dengan Latar Belakang Berwarna-Warni
 - c. Penerapan Warna Logo dengan Latar Belakang Gelap atau Hitam atau Positif-Negatif
 - d. Penerapan Warna Logo dengan Latar Belakang Warna Logo
 - e. Penerapan Logo pada Latar Belakang Gambar atau Foto

- f. Modifikasi Logo (bila ada), misalnya: Efek, *Cut Graphic/Cropping*, dll.
- g. Studi Penerapan Warna
- h. *Final Artwork*

F. APLIKASI LOGO DALAM SISTEM CORPORATE IDENTITY

1. *Stationery* (WAJIB DI MOCK-UP)
2. *Merchandise* (WAJIB DI MOCK-UP)
3. *Signage/Papan Nama*
4. Peralatan Kantor
5. Seragam
6. Kendaraan Kantor
7. Elemen Eksterior
8. Elemen Interior
9. Media Kreatif (misalnya penghargaan untuk klien, plakat, monumen, dll)
10. Media Iklan (poster, *banner*, *billboard*, iklan majalah, iklan koran, dll)
11. Media Interaktif (misal: web, dll)
12. *Company Profile* (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCK-UP)
13. *GSM (Graphic Standart Manual)* (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
14. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
15. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

IV. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Desain Kemasan

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 - 1. Bagi Mahasiswa
 - 2. Bagi Institusi
 - 3. Bagi Perusahaan
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 - 1. Data yang Dibutuhkan (data primer dan data sekunder)
 - 2. Metode Pengumpulan Data
 - 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis Data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Studi Literatur tentang Kemasan
- B. Kriteria Penilaian Kemasan
- C. Data Produk
 - 1. Jenis produk
 - 2. Merk/*brand name*
 - 3. Spesifikasi Produk, Diferensiasi, USP dan *Positioning*
 - 4. Konsumen
 - 5. Wilayah Pemasaran
 - 6. Sistem Pemasaran/Distribusi
 - 7. Data Visual Produk/Kemasan
- D. Data Produk Kompetitor
 - 1. Jenis produk
 - 2. Merk/*brand name*
 - 3. Spesifikasi produk, *Diferensiasi*, USP dan *Positioning*
 - 4. Konsumen
 - 5. Wilayah Pemasaran
 - 6. Sistem Pemasaran/Distribusi
 - 7. Data Visual Produk/Kemasan
- E. Analisis Data
 - 1. Analisis Tujuan Pemosisian Merk (*Brand Positioning*)
 - 2. Analisis Kategori Produk
 - 3. Analisis Kompetitor
 - 4. Analisis Fitur Kemasan (VIEW)

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - a. Profil *Target Audiences*

- b. Paduan Media
 - 1) Media Utama
 - 2) Media Penunjang
- B. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - a. *Brand Positioning* (Tentukan tujuan posisi merek produk)
 - b. *Brand Identity* (Tentukan Identitas merek/produk yang akan ditampilkan pada kemasan)
 - c. *Brand Image* (Tentukan citra merek/citra produk melalui desain kemasan)
 - 2. Strategi Kreatif :
 - a. Pola Dasar Bentuk Kemasan
 - b. Fungsi Utama Kemasan (Fungsional, Multifungsi atau Non fungsional)
 - c. Bahan/Material Dasar Kemasan
 - d. Gaya Desain
 - e. Sistem Buka Tutup Kemasan
 - 3. Program Kreatif
 - a. Referensi Visual
 - b. Pemilihan Warna
 - c. Merek / Logo/*brand name*
 - d. Ilustrasi / Gambar
 - e. Jenis Huruf/Tipografi
 - f. Komposisi / Tata Letak

BAB IV. PROSES DESAIN/VISUALISASI

- A. Penjaringan Ide Bentuk
- B. Pengembangan Logo/*brand name*
- C. Layout Desain Awal (pola jejaring)
- D. Pengembangan Desain
- E. Desain Komprehensif

- F. Pra-produksi dan Mekanikal Digital
- G. *Final Design*
- H. Hasil Pengujian (*Testing*) Kemasan
- I. *GSM (Graphic Standart Manual)* (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- J. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- K. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

V. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Komunikasi Visual Untuk Kampanye Non Komersial (Iklan Layanan Masyarakat)

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 - 1. Bagi Mahasiswa
 - 2. Bagi Institusi
 - 3. Bagi Lembaga
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 - 1. Data yang Dibutuhkan (data primer dan data sekunder)
 - 2. Metode Pengumpulan Data
 - 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- H. Data Objek Perancangan
- I. Studi Pustaka
 - 1. Kajian Literatur
 - 2. Landasan Teori
- J. Identifikasi Problematika Perancangan
- K. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu
- L. Analisis Data
- M. Kesimpulan
- N. Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - a. Khalayak Sasaran
 - b. Pemilihan Media
 - c. Paduan Media/ *Media Mix* (Penjelasan mengenai Media Utama (*Main Media*) yang digunakan, dan Media Penunjang (*Supporting Media*) yang digunakan)
 - 3. Program Media
 - a. Waktu
 - b. Tempat
- B. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif (Dampak/perubahan apa yang diharapkan setelah target khalayan sasar membaca ILM yang didesain)
 - 2. Strategi Kreatif
 - a. Isi Pesan (*what to say*)
 - b. Bentuk Pesan (*how to say*)
- C. Program Kreatif
 - 1. Tema Pesan /*big idea*
 - 2. Strategi Penyajian Pesan

3. Pengarahan Pesan Visual: momen visual, citra visual, tipe huruf, tone warna, layout, gaya desain dan gaya visual, model ilustrasi
4. Penulisan Naskah (untuk seluruh media yang dipilih : judul, *body copy*, slogan, *closing*)
5. Pengarahan Teknis (berisi tentang diskripsi teknis masing-masing media: format dan ukuran, bahan dan teknik visualisasi, jumlah produksi dan biaya produksi)

BAB IV VISUALISASI

- A. Data Visual
- B. Penjaringan Ide visual
- C. Pengembangan Bentuk Visual
 1. Layout Kasar
 2. Layout Komprehensif
 3. Eksekusi *Final Design*
- D. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- E. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

VI. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Komunikasi Visual untuk Kampanye Komersial

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 1. Bagi Mahasiswa
 2. Bagi Institusi
 3. Bagi Perusahaan
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 1. Data yang Dibutuhkan (data primer dan data sekunder)
 2. Metode Pengumpulan Data
 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis Data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Studi Literatur
- B. Data Perusahaan
 - 1. Nama Perusahaan
 - 2. Pengelola Perusahaan
 - 3. Produk -produk yang Dipasarkan (jika diperlukan)
 - 4. Potensi Perusahaan
 - 5. Lokasi Perusahaan (Denah Lokasi)
 - 6. Data Visual
- C. Data Produk
 - 1. Nama *Brand*/Merk
 - 2. Spesifikasi Produk
 - 3. Harga Produk
 - 4. *Positioning* dan USP Produk
 - 5. Konsumen (*Target Market*)
 - 6. Data Visual Produk
 - 7. Kegiatan dan Media Promosi Terdahulu
- D. Analisis Pemasaran
 - 1. *Market positioning*
 - a. *Market Share*
 - b. Sistem dan Cakupan Wilayah Distribusi
 - c. Konsumen
 - d. *Corporate Image*
 - e. Wilayah Pusat-Pusat Pemasaran
 - 2. Analisis Potensi Pasar
 - a. Wilayah Pemasaran
 - b. Pangsa Pasar
 - c. Prediksi Jumlah Permintaan 1 Tahun ke Depan
 - d. Target Penjualan 1 Tahun Mendatang
 - 3. Analisis Produk Kompetitor

- a. Nama Produsen (nama dan tempat perusahaan)
 - b. Nama Produk
 - c. Jenis dan Spesifikasi Produk
 - d. Kualitas Produk
 - e. Konsumen (*Target Market*)
 - f. Data Visual Produk
 - g. Wilayah Pusat-pusat Pemasaran
 - h. Kegiatan dan Media Promosi Terdahulu
- E. Analisis Data
SWOT, USP, STP, 5W+1H, *consumer journey*
(bersifat opsional, dapat dipilih mana metode yang paling sesuai dengan topik dan permasalahan yang sedang dihadapi)
- F. Kesimpulan Analisis Data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Pemasaran
 - 1. Tujuan dan Strategi Pemasaran
 - 2. Tujuan Dan Strategi Promosi
- B. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - 3. Khalayak Sasaran
 - 4. Paduan Media (Apa Media Utama (*Main Media*) dan Media Penunjang (*Supporting Media*) yang digunakan)
- C. Program Media
- D. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
 - a. Isi Pesan (*what to say*)
 - b. Bentuk Pesan (*how to say*)
 - 3. Program Kreatif
 - a. Tema Pesan /Tema Pokok/*big idea*.

- b. Pendukung Tema Perancangan
 - 1) Strategi Penyajian Pesan (rasional atau emosional, positivisme atau negativisme, majas verbal),
 - 2) Pengarahan Pesan Visual/*Art Directing* (momen visual, citra visual, tipe huruf, tone warna, layout, gaya desain dan gaya visual, model ilustrasi)
 - 3) Penulisan Naskah (judul, *body copy*, slogan, closing untuk masing-masing media yang dipilih)
 - 4) Pengarahan teknis:(format dan ukuran, bahan dan teknik visualisasi, jumlah produksi dan biaya produksi untuk masing-masing media yang dipilih)

BAB IV. PROSES DESAIN / VISUALISASI

- A. Penjaringan Ide Desain
- B. Pengembangan Bentuk Visual
 - 1. *Thumbnail* Masing-masing Media Promosi
 - 2. *Tight Tissue* Masing-masing Media Promosi
 - 3. Eksekusi *Final Design* Masing-masing Media
- C. *GSM (Graphic Standart Manual)* (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- D. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- E. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

VII. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Komik/Illustrasi

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 1. Bagi Masyarakat
 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia
 4. Bagi *Target Audiences*
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 1. Metode Pengumpulan Data
 2. Metode Analisa Data
 3. Metode Konsep Desain
- H. Metode Analisis Data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Tinjauan Literatur Tentang Komik
 - 1. Pengertian Komik
 - 2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial
 - 3. Sejarah Perkembangan Komik
 - 4. Bentuk dan Jenis Komik
 - 5. Basis Media Komik
 - 6. Elemen Komik
 - 7. Kategori Teknik Pembuatan Komik
 - 8. Kriteria Komik Yang Baik
 - 9. Prosedur Proses Perancangan Komik
- B. Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang
 - 1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Ceritera
 - 2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar Pemikiran Pentingnya Komik Tersebut Dibuat)
 - 3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial (Misalnya keterkaitannya dengan aspek sosial politik, sosial budaya, sosial ekonomi, sosial lingkungan, dll. Yang disesuaikan dengan sudut pandangnya masing-masing)
 - 4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan
- C. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran
 - 1. Tinjauan Aspek Bentuk
 - 2. Tinjauan Aspek Ide Cerita
 - 3. Tinjauan Aspek Visual
 - 4. Tinjauan Aspek Content of the Message
 - 5. Data Visual
- D. Analisis Data Lapangan
 - 1. Analisis Profil Pembaca
 - 2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang (segi bentuk, segi ide

- ceritera, segi visual, segi *content of the masage-nya*)
3. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang
- E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP DESAIN

- A. Konsep Kreatif
1. Tujuan kreatif
(Dampak /perubahan/manfaat apa yang yang diperoleh *target audiences* setelah membaca komik yang dirancang)
 2. Strategi Kreatif
 - a. *Target Audiences* (Siapa Pembacanya)
 - b. Format Dan Ukuran Buku komik
 - c. Isi dan Tema Cerita Buku komik
 - d. Jenis Buku Komik
 - e. Gaya Penulisan Naskah
 - f. Gaya Visual/Grafisi
 - g. Teknik Visualisasi
 - h. Teknik Cetak
- B. Program Kreatif
1. Judul Buku
 2. Sinopsis
 3. *Storyline*
 4. Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
 5. Gaya Layout/Panel/balon
 6. Tone Warna
 7. Tipografi
 8. Sampul Depan dan Belakang
 9. *Finishing*
- C. Biaya Kreatif
1. Bahan (yang meliputi kertas,tinta,film,pelat,dll.)

2. Biaya Persiapan (meliputi, seting, desain, *layout, fotorepro, plate making*, dll.)
3. Ongkos Cetak
4. Biaya Penyelesaian (meliputi, ongkos lipat, ongkos pengumpul, ongkos jahit benang/kawat, ongkos pekerjaan tangan misalnya memasang cover, ongkos memotong, dll)

BAB IV. PROSES DESAIN

- A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
 1. Studi Visual Unsur Properti
 2. Studi Visual Karakter Tokok Utama dan Tokoh Pendukung
 3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon
 4. Studi Visual Flora dan Fauna (Jika Ada)
 5. Studi Visual Unsur Arsitektural/ Bangunan
 6. Layout Komik Secara Keseluruhan
 7. Layout Sampul Depan Dan Sampul Belakang Cergam
 8. *Final Design* Buku Komik
- B. *GSM (Graphic Standart Manual)* (WAJIB ADA dan WAJIB DI *MOCKUP*)
- C. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI *MOCKUP*)
- D. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI *MOCKUP*)

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

VIII. Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan Komunikasi Visual Untuk Buku *Company Profile*

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan lingkup perancangan
- E. Manfaat Perancangan
 1. Bagi Mahasiswa
 2. Bagi Institusi
 3. Bagi Perusahaan
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
 1. Data Yang Dibutuhkan (Data Primer Dan Data Sekunder)
 2. Metode Pengumpulan Data
 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis Data
- I. Konsep Perancangan
- J. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Studi Literatur Tentang *Company Profile*
- B. Data Perusahaan

1. Nama Perusahaan
2. Latar Belakang Sejarah perusahaan
3. Manajemen Perusahaan
4. Produk atau layanan yang Dipasarkan
5. Wilayah Operasional Pemasaran
6. Lokasi Perusahaan (Denah Lokasi)
7. Aset Perusahaan
8. *Cashflow* Perusahaan
9. Kerjasama perusahaan
10. Prestasi Perusahaan
11. *Company Positioning*
12. Data Visual
13. Data Komunikasi Visual yang Ada
 - a. Sarana Komunikasi Visual Eksternal
 - b. Sarana Komunikasi Visual Internal

C. Data Kompetitor

1. Nama Perusahaan
2. Latar Belakang Sejarah perusahaan
3. Manajemen Perusahaan
4. Produk atau Layanan yang Dipasarkan
5. Wilayah Operasional Pemasaran
6. Lokasi Perusahaan (Denah Lokasi)
7. Aset Perusahaan
8. *Cashflow* Perusahaan
9. Kerjasama Perusahaan
10. Prestasi Perusahaan
11. *Company positioning*
12. Data Visual
13. Data Komunikasi Visual yang Ada
 - a. Sarana Komunikasi Visual Eksternal
 - b. Sarana Komunikasi Visual Internal

D. Analisis Data

SWOT, USP, POSITIONING

E. Kesimpulan Analisis Data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- C. Konsep Media
 - 3. Tujuan Media
 - 4. Strategi Media
 - c. Profil Khalayak Sasaran
 - d. Paduan Media
 - 1) Media Utama
 - 2) Media Penunjang
 - e. Program Media
 - f. Biaya Media
- D. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
 - a. Khalayak Sasaran
 - b. *What to Say* (Pesan apa yang akan disampaikan kepada kalayak sasaran)
 - c. *How To Say* (Bagaimana penyampaian pesan secara verbal dan secara visual)
 - 3. Program Kreatif
 - a. Tema Pesan /Tema Pokok/*big idea*.
 - b. Pendukung Tema Perancangan
 - 1) Strategi Penyajian Pesan (rasional atau emosional, positivisme atau negativisme, majas verbal),
 - 2) Pengarahan Pesan Visual (*art directing*): momen visual, citra visual, tipe huruf, tone warna, layout, gaya desain dan gaya visual, model ilustrasi
 - 3) Penulisan Naskah (judul, *body copy*, slogan, *closing* untuk masing-masing media yang dipilih)
 - 4) Pengarahan Teknis (format dan ukuran, bahan dan teknik visualisasi, jumlah produksi dan

- biaya produksi untuk masing-masing media yang dipilih)
4. Biaya Kreatif

BAB IV. PROSES DESAIN / VISUALISASI

- A. Penjaringan Ide visual
- B. Pengembangan Bentuk visual
 1. *Thumbnail* Masing-masing Media
 2. *Tight Tissue* Masing-masing Media
 3. Eksekusi Final Design Masing-masing Media
- C. *GSM (Graphic Standart Manual)* (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- D. Poster Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)
- E. Katalog Pameran Tugas Akhir (WAJIB ADA dan WAJIB DI MOCKUP)

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

I. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Penciptaan

Sistematika Proposal

- A. Judul Tugas Akhir
- B. Latar Belakang Penciptaan
- C. Rumusan Penciptaan
- D. Tujuan dan Manfaat
- E. Metode Pendekatan dan Penciptaan
- F. Ide Penciptaan
- G. Proses Penciptaan
 - 1. Rancangan Karya
 - 2. Pemilihan Bahan dan Alat
 - 3. Teknik Pengerjaan
 - 4. Tahap Pengerjaan
- H. Daftar Pustaka
- I. Sistematika Penulisan Laporan
- J. Jadwal Pelaksanaan

II. Sistematika Laporan Tugas Akhir Penciptaan

HALAMAN JUDUL LUAR
HALAMAN JUDUL DALAM
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO
PERNYATAAN KEASLIAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN
ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penciptaan

- B. Rumusan Penciptaan
- C. Tujuan dan Manfaat
- D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

BAB II IDE PENCIPTAAN

BAB III PROSES PENCIPTAAN

- A. Data Acuan
- B. Analisis Data Acuan
- C. Rancangan Karya
- D. Proses Pewujudan
 - 1. Pemilihan Bahan dan Alat
 - 2. Teknik Pengerjaan
 - 3. Tahap Pengerjaan
- E. Kalkulasi Biaya Bahan dan Alat Pembuatan Karya

BAB IV. TINJAUAN KARYA

- A. Tinjauan Umum
- B. Tinjauan Khusus

BAB V. PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Bagian Awal

- a. Halaman Judul

Halaman judul terdiri atas dua bagian, yaitu halaman judul bagian luar dan halaman judul bagian dalam. Halaman judul memuat: judul, lambang ISI, nama, dan nomor mahasiswa, instansi yang dituju, dan tahun.

 - 1) *Judul* tugas akhir dibuat sesingkat-singkatnya, tetapi jelas dan menunjuk dengan tepat karya yang akan dibuat, dan tidak membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam.
 - 2) *Lambang Institut Seni Indonesia Yogyakarta* berdiameter 6 cm.

- 3) *Nama Mahasiswa* ditulis dengan lengkap, tidak boleh disingkat dan tanpa derajat keserjanaan, di bawah nama dicantumkan nomor mahasiswa.
- 4) *Instansi yang dituju* ialah Progam Studi D3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 5) *Waktu Pengajuan* ditujukan dengan menuliskan tahun di bawah Yogyakarta.

Contoh Halaman judul terlampir.

- b. Halaman Pengesahan Laporan Hasil Ujian Tugas Akhir Penciptaan

Halaman ini berisi tanda tangan tim penguji yang terdiri atas Pembimbing I, Pembimbing II, Penguji Ahli, Ketua Progam Studi, Ketua Jurusan, dan disahkan oleh Dekan Fakultas Seni Rupa.

Contoh terlampir.

- c. Halaman Persembahan/Motto

Halaman ini memuat kata-kata indah yang dibuat penulis, serta dipersembahkan untuk siapa hasil tulisan itu. Penulisan tidak dibatasi dengan tata aturan tulis baku sejauh menjaga etika dan sopan santun.

- d. Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman ini berisi pernyataan dari penulis bahwa tulisan yang diselesaikan ini adalah hasil karya asli bukan jiplakan dari karya orang lain, kecuali kutipan tulisan atau gambar/foto yang ditunjukkan dengan jelas sumber aslinya.

- e. Halaman Kata Pengantar

Halaman ini berisi antara lain ucapan terima kasih terhadap pihak-pihak yang membantu penyelesaian tugas akhir.

- f. Daftar Isi

Daftar isi dimaksudkan untuk memberi gambaran secara menyeluruh tentang isi tugas akhir penciptaan dan sebagai petunjuk bagi pembaca yang ingin melihat

bab atau subbab. Di dalam daftar isi tertera urutan bagian per bagian dari keseluruhan isi tugas akhir penciptaan disertai dengan nomor halamannya.

g. Daftar Tabel

Jika dalam tugas akhir penciptaan terdapat banyak tabel, perlu adanya daftar tabel beserta dengan nomor halamannya.

h. Daftar Gambar

Daftar gambar berisi urutan gambar dan nomor halamannya.

i. Daftar Lampiran

Daftar lampiran dibuat bila tugas akhir dilengkapi dengan banyak lampiran dan berisi judul lampiran dan nomor halaman.

j. Abstrak (Abstrak)

Abstrak merupakan uraian singkat tetapi lengkap tentang latar belakang, rumusan, dan tujuan tugas akhir penciptaan; proses pewujudan; dan hasil karya yang dihasilkan. Oleh karena itu, umumnya Abstrak terdiri atas 3 alenia dengan ukuran satu spasi dan panjangnya tidak lebih dari satu halaman. Bagian akhir dari Abstrak dilengkapi dengan kata kunci yang terdiri atas tiga sampai lima kata.

2. **Bagian Utama**

Bagian utama tugas akhir memuat: Pendahuluan, Ide Penciptaan, Proses Penciptaan, dan Tinjauan Karya.

a. Pendahuluan

1) Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang penciptaan memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan tugas akhir penciptaan itu dipandang menarik, penting, dan perlu divisualisasikan dalam bentuk karya. Selain itu juga diungkapkan kedudukan karya seni tersebut dengan karya-karya seni yang telah tercipta. Keaslian ide dikemukakan

dengan menunjukkan bahwa ide yang dibuat berbeda dan bersifat baru dengan karya-karya seni yang diciptakan oleh seniman terdahulu, dan dinyatakan dengan tegas perbedaan ide dan konsep yang akan dibuat dengan karya yang pernah dilaksanakan.

2) Rumusan Penciptaan

Rumusan ini memuat permasalahan yang harus dijabarkan solusinya sebagai pijakan dasar penciptaan karya tugas akhir. Rumusan penciptaan dituliskan menggunakan kalimat tanya.

3) Tujuan dan Manfaat

Tujuan menggambarkan solusi/jawaban dari Rumusan Penciptaan yang ada. Tujuan dituliskan dengan menggunakan kalimat pernyataan/kalimat berita sesuai dengan kalimat tanya pada Rumusan Penciptaan.

Manfaat menggambarkan hal-hal apa saja yang didapatkan selama menyelesaikan tugas akhir. Manfaat bisa dijabarkan dengan melihat beberapa sisi, seperti manfaat untuk: pencipta, lembaga, dan masyarakat luas.

4) Metode Pendekatan dan Penciptaan

Metode pendekatan berisi uraian pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam mencari dan menganalisis data, serta dalam merancang dan mewujudkan karya, seperti pendekatan: estetis dan ergonomis.

Metode Penciptaan berisi uraian metode pengumpulan data, metode perancangan, dan metode pewujudan.

b. Ide Penciptaan

Ide penciptaan merupakan sumber-sumber yang menginspirasi dalam penciptaan karya. Diuraikan tentang asal-usul munculnya ide. Ide penciptaan berasal

dari diri sendiri yang bisa bersifat ekspresif dan atau hasil dari respon terhadap lingkungan di sekitarnya yang memengaruhi ide kreatifnya. Ide penciptaan sebagai sumber penciptaan dieksplorasi secara lengkap di bagian ini.

c. Proses Penciptaan

Proses penciptaan terdiri atas data acuan, analisis data acuan, rancangan karya, dan proses pewujudan.

1) Data Acuan

Data acuan merupakan data-data terpilih yang berfungsi sebagai tuntunan/acuan dalam penciptaan karya, dapat berbentuk gambar/foto dilengkapi dengan uraian kualitatif yang langsung berkaitan.

2) Analisis Data Acuan

Data yang didapat kemudian dianalisis. Analisis berbentuk uraian kualitatif yang menyangkut data yang dipandang dari sudut pendekatan tertentu.

3) Rancangan Karya

Rancangan karya ditunjukkan secara jelas tentang proses rancangan itu. Rancangan dapat melalui tahapan sketsa alternatif dan sketsa terpilih serta diwujudkan dalam desain atau gambar kerja yang sudah melalui berbagai pertimbangan digunakan sebagai panduan dalam mewujudkan karya tugas akhir.

4) Proses Pewujudan

Proses perwujudan terdiri atas pemilihan bahan dan alat, teknik pengerjaan, dan tahap pengerjaan.

a) Pemilihan Bahan dan Alat

Pemilihan bahan dan alat menguraikan tentang berbagai jenis bahan dan peralatan, beserta alasan pemilihannya dalam pembuatan karya tugas akhir.

b) Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan berisi tentang paparan teknik-teknik yang dipergunakan dalam proses pengerjaan.

c) Tahap Pengerjaan

Tahap ini menguraikan secara runtut proses pengerjaan dari tahap awal sampai selesai.

- 5) Kalkulasi Biaya Bahan dan Alat Pembuatan Karya
Kalkulasi dilakukan pada setiap karya yang dibuat dalam bentuk tabel. Kalkulasi biaya dari setiap karya tersebut dipakai sebagai dasar untuk membuat tabel total keseluruhan karya (spasi 1).

d. Tinjauan Karya

Tinjauan karya berupa uraian tentang hasil karya (analisis hasil karya). Dalam uraian dapat juga disampaikan tentang konsep karya, sesuai rancangan dengan hasil karya. Tinjauan karya dilengkapi dengan foto hasil karya dengan keterangan foto lengkap, kemudian ditinjau di bawahnya.

1) Tinjauan Umum

Tinjauan umum mendeskripsikan hasil karya (analisis hasil karya) secara umum.

2) Tinjauan Khusus

Tinjauan khusus mendeskripsikan masing-masing hasil karya (analisis hasil karya). Untuk itu, jika karya yang dihasilkan berjumlah tujuh karya, tinjauan khusus karya pun berjumlah tujuh tinjauan.

e. Penutup

Penutup berisi :

1) Simpulan

Simpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari tugas akhir penciptaan untuk membuktikan bahwa tujuan penciptaan yang dirumuskan telah berhasil diwujudkan. Selain itu pula, simpulan membuktikan bahwa hasil karya

seni yang diwujudkan memiliki keaslian dan keunikan tersendiri.

2) Saran (saran bukan keharusan)

Saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis selama melakukan proses penciptaan. Saran ini ditujukan kepada diri pribadi penulis dan para karyawan lain dalam bidang sejenis.

3. Bagian penutup

a. Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun berdasarkan semua kutipan (bahan referensi) yang dipakai dalam naskah tugas akhir penciptaan.

b. Lampiran

Lampiran dipakai untuk menempatkan data atau keterangan lain yang berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam Bagian Utama, misalnya foto diri, *curriculum vittae*, foto poster pameran, foto suasana pameran, katalog, dan CD.

PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI

A. Pengkajian Lembaga/ Program Seni

Pengkajian artinya penelitian, *output*-nya adalah hasil riset. Dalam hal ini mahasiswa tidak ada tuntutan untuk melakukan penyelenggaraan praktik tata kelola seni apapun. Hal-hal yang dikaji diutamakan terkait dengan pengelolaan organisasi, desa budaya, cagar budaya, lembaga, program-program, maupun sosok/individu penting dalam dunia tata kelola seni. Hasilnya adalah skripsi/laporan pengkajian. Ujian dilakukan di hadapan penguji pada saat yang telah ditentukan. Orientasi profesi: pengamat, peneliti, dan akademi tata kelola seni.

1. Sistematika Penulisan Proposal Skripsi/Pengkajian

- a. Halaman Judul Luar (sampul) dan Halaman Judul Dalam
Judul harus singkat, jelas, dan menarik serta mampu menggambarkan atau mencerminkan topik penelitian yang akan dilakukan.
- b. Lembar Pengesahan Proposal oleh Jurusan
- c. Latar Belakang
Faktor-faktor yang mempengaruhi, merangsang, dan mendorong mahasiswa untuk memilih pokok permasalahan yang akan direalisasikan dalam penelitian yang dilaksanakan.
- d. Rumusan Masalah
Penajaman, perumusan penciptaan yang terkait dengan latar belakang penelitian. Rumusan masalah dituliskan dalam bentuk pertanyaan.
- e. Tujuan Penelitian
- f. Manfaat
 - 1) Bagi mahasiswa
 - 2) Bagi institusi/ lembaga pendidikan
 - 3) Bagi masyarakat
- g. Metode Pengkajian
 - 1) Metode Pendekatan
 - 2) Populasi & sampel

- 3) Metode Pengumpulan Data
- 4) Instrumen Pengumpulan Data
- h. Sistematika Penulisan
 - Berisi tentang rencana hal-hal yang akan dibahas. Sesuaikan dengan daftar isi dalam penulisan yang telah dilaksanakan.
- i. Daftar Pustaka
 - Lampiran (jika ada)

2. Sistematika Penulisan Laporan Skripsi/Pengkajian

Halaman Judul Luar

Halaman Judul Dalam

Halaman Perngesahan Hasil Ujian Tugas Akhir

Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman Persembahan/Motto

Halaman Ucapan Terima Kasih

Abstrak

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang
2. Rumusan Masalah
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
 - a. Bagi mahasiswa
 - b. Bagi institusi
 - c. Bagi pengguna/perusahaan/pemerintah
5. Metode Penelitian
 - a. Metode Pendekatan
 - b. Populasi & Sampel
 - c. Metode pengumpulan data
 - d. Instrumen pengumpulan data
6. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

1. Studi Literatur/ Tinjauan Pustaka

2. Landasan Teori

BAB III PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

1. Penyajian data

2. Analisis Data

BAB IV PENUTUP

1. Kesimpulan

2. Saran

DAFTAR PUSTAKA GLOSARIUM LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA

B. Penciptaan Program/Agenda Seni

Penciptaan artinya praktik kerja kreatif, melibatkan seperangkat tim dan kerjasama secara formal maupun informal, di dalamnya juga melibatkan kerja riset. *Output*-nya adalah praktik kerja mahasiswa, diakhiri dengan pembuatan laporan (skripsi) tertulis. Kuratorial dan Manajemen Seni adalah bagian dari tugas akhir Penciptaan Seni, di dalamnya wajib ada program yang disajikan di hadapan penguji. Penciptaan yang dimaksud pada jurusan ini antara lain Penciptaan: Pameran dan/atau Pertunjukan dan atau Festival Seni. Catatan Khusus:

1. Program Penciptaan Program Studi Strata 1 Tata Kelola Seni berupa program “Pameran/Pertunjukan/Festival Seni” ini dilaksanakan dengan menggunakan metode langsung di tempat. Ruang yang dipakai bisa di kampus, maupun ruang pameran di luar kampus, dan mendapat ijin dari Jurusan/Program Studi.
2. Ujian dilaksanakan pasca pembukaan (*post-opening ceremony*), sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh Jurusan/Program Studi.
3. Program Tugas Akhir Penciptaan Program Seni diantaranya berbentuk dan bersyarat seperti di bawah ini:
 - a. Pameran seni rupa (solo atau grup eksibisi, dengan materi karya maupun arsip seni sebagai materi pameran, yang dilaksanakan di museum/ galeri/*art space*/ taman budaya/ desa budaya/cagar budaya, ruang wisata, dan sebagainya). Batas karya seni rupa/arsip yang disajikan antara 15-30 karya (jika pameran arsip minimal

menyajikan 5-15 jenis arsip) tergantung pada ukuran dan ruang.

- b. Pertunjukan (musik, teater, tari, *performance art*, konser dan sebagainya). Batas karya yang disajikan antara 10-20 karya. Jika terdapat hal-hal khusus yang belum diputuskan dalam pedoman ini, dosen pembimbing akan memberi arahan dan keputusan, berdasar diskusi dengan Jurusan/Program Studi.
- c. Festival dengan berbagai skala dan kreativitas. Batas sajian minimal 5-10 program, dimana di dalamnya terdapat setidaknya 5 sajian karya/tampilan setiap program. Agenda festival harus menyiratkan skala sedang atau besar, bukan festival dengan skala kecil. Jika terdapat hal-hal khusus yang belum diputuskan dalam pedoman ini, dosen pembimbing akan memberi arahan dan keputusan, berdasar diskusi dengan Jurusan/Program Studi.

4. Orientasi profesi: Kurator, Manajer, *Event Organizer* dan *exhibition maker*.

Sistematika Proposal Penciptaan Program/Agenda Seni:

1. Halaman Judul Luar (sampul) dan Halaman Judul Dalam
Judul harus singkat, jelas, dan menarik serta mampu menggambarkan atau mencerminkan topik program kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Lembar Pengesahan Proposal oleh Jurusan
3. Latar Belakang
Faktor-faktor yang mempengaruhi, merangsang dan mendorong mahasiswa untuk memilih pokok permasalahan yang akan direalisasikan dalam program/agenda yang akan dilaksanakan.
4. Rumusan Masalah
Penajaman, perumusan penciptaan yang terkait dengan latar belakang penciptaan. Rumusan masalah dituliskan dalam bentuk pertanyaan.

5. Tujuan Penciptaan
6. Manfaat Penciptaan
 - a. Bagi mahasiswa
 - b. Bagi institusi/ lembaga pendidikan
 - c. Bagi masyarakat
7. Metode Penciptaan
 - a. Metode Pendekatan
 - b. Populasi & Sampel
 - c. Metode Pengumpulan Data
 - d. Instrumen Pengumpulan Data
8. Sistematika Penulisan
Berisi tentang rencana hal-hal yang akan dikerjakan.
Sesuai dengan daftar isi dalam penulisan yang telah ditentukan.
9. Daftar Pustaka
10. Jadwal Kerja
11. Lampiran (jika ada)

Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

Halaman Judul Luar

Halaman Judul Dalam

Halaman Perngesahan Hasil Ujian Tugas Akhir

Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman Persembahan/Motto

Halaman Ucapan Terima Kasih

Abstrak

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Lampiran

BAB I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang
2. Rumusan Penciptaan
3. Tujuan
4. Manfaat Penciptaan

- a. Bagi mahasiswa
- b. Bagi institusi/ lembaga pendidikan
- c. Bagi masyarakat
- 5. Makna Judul
- 6. Metode Penciptaan
 - a. Metode Pendekatan
 - b. Populasi & sampel
 - c. Metode pengumpulan data
 - d. Instrumen pengumpulan data
- 7. Sistematika Penulisan

BAB II. KONSEP

- 1. Konsep Penciptaan (Studi Literatur/Tinjauan teori)
- 2. Konsep Visual (Alasan pemilihan karya)
- 3. Konsep Penyajian (Peta dan strategi penyajian dalam ruang)

BAB III. PROSES / PENGELOLAAN

- 1. Pra-Produksi
 - a. Pengumpulan Data/Materi
 - b. Visualisasi (2 dan 3 dimensi)
- 2. Produksi dan Pengelolaan Teknis
 - a. Proposal
 - b. Kesekretariatan
 - c. Agenda/jadual kerja
 - d. Tim kerja
 - e. Dokumentasi
 - f. Publikasi
 - g. Keuangan
 - h. *Packing* dan perawatan karya
 - i. Skenografi, Displai & gladi
 - j. Acara
 - k. Keuangan
 - l. Keamanan
 - m. Evaluasi

BAB IV. TINJAUAN KARYA

(berisi pembahasan karya yang disajikan dalam program dengan menggunakan berbagai pendekatan yang dipilih, seperti

pendekatan sejarah, estetika, maupun lainnya dengan berbasis referensi atau sejumlah pustaka)

BAB V. PENUTUP

1. Kesimpulan
2. Saran

LAMPIRAN

1. Foto proses kerja mahasiswa
2. Foto publikasi
3. Foto peristiwa
4. Biodata tim kerja
5. dan sebagainya yang terkait

BIODATA MAHASISWA

C. Perancangan Lembaga/ Situs/Agenda Seni

Penciptaan pola ke-2 adalah perancangan, artinya praktik kerja kreatif, melibatkan seperangkat tim dan kerjasama secara formal maupun informal, meskipun di dalamnya juga melibatkan kerja riset untuk melakukan perancangan atas suatu hal. *Output*-nya adalah praktik kerja kreatif yang terkait dengan pengelolaan seni bagi mahasiswa, diakhiri dengan laporan tertulis. Kuratorial dan Manajemen Seni adalah bagian dari tugas akhir Penciptaan Tata Kelola Seni berupa “Perancangan Profil dan Program Seni”, di dalamnya wajib ada program yang disajikan di hadapan penguji.

Catatan khusus:

1. Program Penciptaan Tata Kelola Seni berupa program “Perancangan Lembaga/Situs/Agenda Seni” ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pameran dalam ruang. Ruang yang dipakai bisa di dalam kelas di kampus, maupun menggunakan ruang pameran di luar kampus. Adapun materi yang disajikan adalah sejumlah materi berbentuk desain, maket, *mock-up*, peta, perancangan publikasi atas sesuatu, dan (jika diperlukan) akan dikerjakan/ dilaksanakan di kemudian hari.

2. Ujian pendadaran dilaksanakan pasca pembukaan (*post-opening ceremony*), sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh Jurusan/Program Studi Tata Kelola Seni.
3. Tugas akhir Penciptaan berupa Perancangan Lembaga/Situs/Agenda seni ini antara lain berbentuk sebagai berikut:
 - a. pendirian lembaga baru (*museum/ galeri/ art space/ taman budaya/ desa budaya/cagar budaya, taman wisata, ruang publik & sebagainya*).
 - b. perancangan profil lembaga lama (*corporate identity*).
 - c. perancangan program-program kegiatan seni, baik seni rupa maupun seni pertunjukan, dan festival, berskala besar/nasional & internasional yang akan dilaksanakan di kemudian hari.

Sistematika Proposal Perancangan Lembaga/Situs/Agenda Seni

1. Halaman Judul Luar (sampul) dan Halaman Judul Dalam
Judul harus singkat, jelas, dan menarik serta mampu menggambarkan atau mencerminkan topik perancangan yang akan dikerjakan.
2. Lembar Pengesahan Proposal oleh Jurusan
3. Latar Belakang
Faktor-faktor yang mempengaruhi, merangsang, dan mendorong mahasiswa untuk memilih pokok permasalahan yang akan direalisasikan dalam perancangan program/agenda yang akan dilaksanakan.
4. Rumusan Masalah
Penajaman, perumusan perancangan yang terkait dengan latar belakang. Rumusan masalah dituliskan dalam bentuk pertanyaan.
5. Tujuan Perancangan
6. Manfaat Perancangan
 - a. Bagi mahasiswa
 - b. Bagi institusi/ lembaga pendidikan
 - c. Bagi masyarakat
7. Metode Perancangan

- a. Metode Pendekatan
 - b. Populasi & Sampel
 - c. Metode Pengumpulan Data
 - d. Instrumen Pengumpulan Data
8. Sistematika Penulisan
Berisi tentang rencana hal-hal yang akan dikerjakan. Sesuaikan dengan daftar isi sesuai penulisan yang telah ditentukan.
9. Daftar Pustaka
10. Jadwal Kerja
11. Lampiran (jika ada)

Sistematika Penulisan Laporan Perancangan
Lembaga/Situs/Agenda Seni

Halaman Judul Luar

Halaman Judul Dalam

Halaman Perngesahan Hasil Ujian Tugas Akhir

Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman Persembahan/Motto

Halaman Ucapan Terima Kasih

Abstrak

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- 1. Latar Belakang
- 2. Rumusan Perancangan
- 3. Tujuan Perancangan
- 4. Manfaat Perancangan
 - a. Bagi mahasiswa
 - b. Bagi institusi/ lembaga pendidikan
 - c. Bagi pengguna/perusahaan/pemerintah
- 5. Metode Perancangan
 - a. Metode Pendekatan
 - b. Populasi & Sampel
 - c. Metode Pengumpulan Data
 - d. Instrumen Pengumpulan Data

6. Sistematika Penulisan

BAB II. LANDASAN TEORI & IDENTIFIKASI DATA

1. Studi Literatur/Tinjauan Teori
2. Identifikasi Data/Materi Perancangan

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Visual (konsep ide, gaya, aliran visual disertai alasan pemilihan materi karya)
2. Konsep Penyajian (*storyline*/peta penyajian)

BAB IV. PROSES PERANCANGAN

1. Pra-Produksi
 - a. Pendataan Data/Materi
 - b. Visualisasi Materi (2 dan 3 dimensi)
2. Produksi dan Pengelolaan Teknis
 - a. Visi & Misi Lembaga/Situs/Agenda
 - b. Program-program Kerja
 - c. Pengantar Kuratorial
 - d. Materi Karya
 - e. Penyajian (*Storyline*)
 - f. Ruang/Displai/Lampu
 - g. Agenda kerja
 - h. Publikasi
 - i. Keuangan
 - j. Struktur tim kerja
 - k. Sistem Keuangan
 - l. Sistem Pengamanan Karya
 - m. Sistem Keamanan Lembaga
 - n. Evaluasi

BAB V. PENUTUP

1. Kesimpulan
2. Saran

LAMPIRAN

1. Foto proses kerja mahasiswa
2. Foto poster pameran
3. Foto situasi pameran
4. Biodata tim kerja (bila ada)
5. Lampiran lain yang terkait

BIODATA MAHASISWA

BAB IV PETUNJUK TEKNIS PUBLIKASI KARYA ILMIAH

- I. Daftar isi karya ilmiah/jurnal *on-line* untuk Penciptaan
 - Sampul
 - Halaman Pengesahan
 - Judul Karya Ilmiah
 - Nama Penulis
 - Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris)
 - Keyword*/kata kunci
 - A. Pendahuluan meliputi :
 - 1. Latar Belakang Penciptaan
 - 2. Rumusan/Tinjauan Penciptaan
 - 3. Teori dan Metode Penciptaan
 - B. Hasil dan Pembahasan
 - C. Kesimpulan
 - Daftar Pustaka

- II. Daftar isi karya ilmiah untuk Skripsi/Pengkajian
 - Sampul
 - Halaman Pengesahan
 - Judul Karya Ilmiah
 - Nama Penulis
 - Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris)
 - Keyword*/kata kunci
 - A. Pendahuluan meliputi :
 - 1. Latar Belakang Penelitian
 - 2. Rumusan/Tujuan Penelitian
 - 3. Teori dan Metode Penelitian
 - B. Hasil dan Pembahasan
 - C. Kesimpulan
 - Daftar Pustaka

- III. Spesifikasi naskah Karya Ilmiah adalah sebagai berikut :
- a. Naskah karya ilmiah dibuat dalam bentuk *softcopy* dengan format file berupa *Portable document format (.pdf)*, nama file: namamahasiswa_NIM, contoh: tesalarasati_1310052123
 - b. Naskah Karya Ilmiah terdiri dari 10 sampai dengan 15 halaman/judul
 - c. Untuk karya ilmiah penciptaan, karya seni yang dibahas/dianalisis dalam sub judul
 - d. Abstrak tidak lebih dari 300 kata.
 - e. Bentuk huruf yang digunakan adalah *Times New Roman* ukuran *12pt* dengan jarak 1 spasi.
 - f. Bentuk catatan yang digunakan adalah catatan perut (*body note*), contoh: (Gustami, 2011:76).
 - g. Format daftar pustaka sesuai dengan yang ada di buku panduan Tugas Akhir.
 - h. Ukuran file maksimal sebesar 1 MB/judul, sudah termasuk teks dan gambar.
 - i. Jurnal Karya Ilmiah dikumpul ke Sekretaris Jurusan/Prodi dalam bentuk keping CD (*compact disk/flashdisk-softcopy*) dan *hardcopy* (diberi halaman pengesahan yang ditandatangani pembimbing) paling lambat 1 (satu) bulan setelah sidang Ujian Tugas Akhir.

LAMPIRAN

Contoh-contoh Lembar Halaman

Contoh Halaman Judul Proposal Pengkajian

**NARASI SIMBOLIK RELIEF
"MANUSIA INDONESIA" KARYA SUDJOJONO
DI EKS BANDARA KEMAYORAN**

JAKARTA PUSAT

(Times New Roman 16pt bold)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR PENGAJIAN

(Times New Roman 14pt)



(Ukuran diameter lambang 6 cm)

Diajukan oleh:

(Times New Roman 12pt)

Julia Dwi Yanti

NIM 1212270021

(Times New Roman 12pt bold)

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

2017

(Times New Roman 14pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Proposal Penciptaan

FOLAD (BANGSA AFGHANISTAN)
SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS
(Times New Roman 16pt bold)

PROPOSAL
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI
(Times New Roman 14pt)



(Ukuran diameter lambang 6 cm)

Diajukan oleh:
(Times New Roman 12pt)

Nesar Ahmad

NIM 1312453021

(Times New Roman 12pt bold)

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

2017

(Times New Roman 14pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Proposal Tugas Akhir

Proposal Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

PERWUJUDAN RUANG WAKTU DI DALAM SENI LUKIS
diajukan oleh Nesar Ahmad, NIM 1312453021, Program Studi
Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina
Tugas Akhir pada tanggal

(Times New Roman 12pt spasi 1,5)

Pembimbing I

Drs. Titoes Libert, M.Sn.

NIP 19540731 198503 1 001

Pembimbing II

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

NIP 19750809 200312 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Seni Murni

Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

NIP 19761007 200604 1 001

Contoh format sampul depan Laporan Tugas Akhir Pengkajian

NARASI SIMBOLIK RELIEF
"MANUSIA INDONESIA" KARYA SUDJOJONO
DI EKS BANDARA KEMAYORAN

JAKARTA PUSAT
(Times New Roman 16pt bold spasi 1,5)



(Ukuran diameter lambang 6 cm)

PENGAJIAN
(Times New Roman 14pt bold)

oleh:
(Times New Roman 12pt)
Julia Dwi Yanti

NIM 1212270021
(Times New Roman 12pt bold)

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017
(Times New Roman 14pt bold spasi 1,5)

Contoh format sampul depan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

FOLAD (BANGSA AFGHANISTAN)
SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS
(Times New Roman 16pt bold spasi 1,5)



(Ukuran diameter lambang 6 cm)

PENCIPTAAN KARYA SENI

(Times New Roman 14pt bold)

oleh:

(Times New Roman 12pt)

Nesar Ahmad

NIM 1312453021

(Times New Roman 12pt bold spasi 1,5)

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

(Times New Roman 14pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Laporan Tugas Akhir Penciptaan

FOLAD (BANGSA AFGHANISTAN)
SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS
(Times New Roman 16pt bold spasi 1,5)



Nesar Ahmad
NIM 1312453021
(Times New Roman 12pt bold spasi 1,5)

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

2017
(Times New Roman 14pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

FOLAD (BANGSA AFGHANISTAN) SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Nesar Ahmad, NIM 1312453021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

(Times New Roman 12pt spasi 1,5)

Pembimbing I

Drs. Titoes Libert, M.Sn.
NIP 19540731 198503 1 001

Pembimbing II

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.
NIP 19750809 200312 1 003

Cognate/Anggota


.....
NIP

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PENCIPTAAN
FOLAD (BANGSA AFGHANISTAN) SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS
Nesar Ahmad NIM 1312453021
 2017

Ketentuan pemilihan jenis huruf/*font* pada bendel tugas akhir:

a. Cover, Inner, Dedikasi dan Lembar Pengesahan

Menggunakan jenis huruf *Times New Roman*.

Alasan: formal, standar komputer

b. Jilid Punggung

Menggunakan jenis huruf *Arial*.

Alasan: mudah terbaca, efisien ruang, standar komputer.

Ukuran/*point* huruf menyesuaikan tebal jilid laporan.

Contoh Halaman Depan Proposal Tugas Akhir Pengkajian

**IKONOGRAFI KERAMIK
MIXED MEDIA DONA PRAWITA ARISSUTA
DALAM GENRE NAIVISME**

PERIODE 2005-2016

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)



(lambang diameter 6 cm)

PENGAJIAN

(Times New Roman 12 pt bold)

Diajukan oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Jeniastuti

NIM 1311744022

(Times New Roman 12 pt bold)

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Luar Proposal Tugas Akhir Pengkajian

IKONOGRAFI KERAMIK
MIXED MEDIA DONA PRAWITA ARISSUTA
DALAM GENRE NAIVISME
PERIODE 2005-2016
(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang diameter 6 cm)

PENGAJIAN
(Times New Roman 12 pt bold)

Jeniastuti
NIM 1311744022
(Times New Roman 12 pt bold)

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017
(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Dalam Proposal Tugas Akhir Pengkajian

**IKONOGRAFI KERAMIK
MIXED MEDIA DONA PRAWITA ARISSUTA
DALAM GENRE NAIVISME**

PERIODE 2005-2016

(Times New Roman 16 pt bold)



(lambang diameter 6 cm)

PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt bold)

Oleh:

Jeniastuti

NIM 1311744022

(Times New Roman 12 pt bold)

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni

2017

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Proposal Tugas Akhir Pengkajian

Proposal Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**IKONOGRAFI KERAMIK MIXED MEDIA DONA
PRAWITA ARISSUTA DALAM GENRE NAIVISME
PERIODE 2005-2016** diajukan oleh Jeniastuti, NIM 1311744022,
Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa
Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal

(Times New Roman 12pt spasi 1,5)

Pembimbing I

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.
NIP 19621114 199102 2001

Pembimbing II

Joko Subiharto, SE., M. Sc.
NIP 19750314 199903 1002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kriya

Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001

Contoh Halaman Judul Luar Laporan Tugas Akhir Penciptaan

**SEMUT RANGRANG DALAM KARYA
KERAMIK**

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang diameter 6 cm)

PENCIPTAAN
(Times New Roman 14 pt bold)

Rio Pujaya

NIM 1311757022
(Times New Roman 12 pt bold)

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017
(Times New Roman 14pt bold)

Contoh Halaman Judul Dalam Laporan Tugas Akhir Penciptaan

SEMUT RANGRANG DALAM KARYA

KERAMIK

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENCIPTAAN

(Times New Roman 14pt bold)

Oleh:

(Times New Roman 12pt)

Rio Pujaya

NIM 1311757022

(Times New Roman 12 pt bold)

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Kriya Seni

2017

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Pengesahan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

SEMUT RANGRANG DALAM KARYA KERAMIK diajukan oleh Rio Pujaya, NIM 1311757022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Anggota

Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2 001

Pembimbing II/Anggota

Retno Purwandari, SS., M.A.

NIP 19810307 200501 2 001

Cognate/Anggota

.....
NIP

Ketua Jurusan/Program Studi

S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2017

Rio Pujaya

Contoh Sampul Depan Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT JIWA
GRHASIA YOGYAKARTA**

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

(Times New Roman 14 pt)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

Diajukan oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Lintang Trio Sastri

NIM 1310067123

(Times New Roman 12 pt bold)

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Proposal Tugas Akhir

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT JIWA GRHASIA
YOGYAKARTA** diajukan oleh Lintang Trio Sastri, NIM 1310067123,
Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina
Tugas Akhir pada tanggal.....

(Times New Roman 12 pt)

Pembimbing I

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001

Pembimbing II

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Des.

NIP 19870209 201504 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT

NIP 19700727 200003 2 001

Contoh Sampul Depan Laporan Tugas Akhir Pengkajian

ANALISIS PERUBAHAN STRUKTUR SPASIAL

LAMBAN PESAGI

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt)

oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Shalina Noviarti

NIM 1310072123

(Times New Roman 12 pt bold)

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Dalam Laporan Tugas Akhir Pengkajian

ANALISIS PERUBAHAN STRUKTUR SPASIAL

LAMBAN PESAGI

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt)

Shalina Noviarti

NIM 1310072123

(Times New Roman 12 pt bold)

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior

2017

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)

Contoh Sampul Depan Laporan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT JIWA

GRHASIA YOGYAKARTA

(Times New Roman 16 pt bold)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENCIPTAAN/PERANCANGAN

(Times New Roman 14 pt)

oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Lintang Trio Sastri

NIM 1310067123

(Times New Roman 12 pt bold)

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold)

Contoh Halaman Pengesahan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT JIWA GRHASIA YOGYAKARTA diajukan oleh Lintang Trio Sastri, NIM 1310067123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001

Pembimbing II/Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Des.
NIP 19870209 201504 1 001

Cognate/Anggota

.....
NIP

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Contoh Halaman Depan Proposal Tugas Akhir Pengkajian

**ANALISIS *USABILITY* DESAIN IKON DALAM
USER INTERFACE MUSIK *STREAMING SPOTIFY*
TERHADAP MAHASISWA DI YOGYAKARTA**
(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL
TUGAS AKHIR PENGKAJIAN
(Times New Roman 14 pt)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

Diajukan oleh:
(Times New Roman 12 pt)
Vinsensiana Aprilia Nanda Jeharli
NIM 1310064124
(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**
2017
(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Depan Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan

**PERANCANGAN ILUSTRASI
BATIK KONTEMPORER UNTUK PROMOSI**

DE'ONARA

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)



Diajukan oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Sherlita Kurnia Putri

NIM 1312270024

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Proposal Tugas Akhir

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI BATIK KONTEMPORER UNTUK PROMOSI DE'ONARA diajukan oleh Sherlita Kurnia Putri, NIM 1312270024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....

(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003

Pembimbing II

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Contoh Halaman Depan Laporan Tugas Akhir Pengkajian

**ANALISIS *USABILITY* DESAIN IKON DALAM
USER INTERFACE MUSIK *STREAMING SPOTIFY*
TERHADAP MAHASISWA DI YOGYAKARTA**
(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt bold)

Oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Vinsensiana Aprilia Nanda Jeharli

NIM 1310064124

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Laporan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan

**PERANCANGAN ILUSTRASI
BATIK KONTEMPORER UNTUK PROMOSI
DE'ONARA**

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

(Times New Roman 14 pt bold)

Sherlita Kurnia Putri

NIM 1312270024

(Times New Roman 12pt)

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2017

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Laporan Tugas Akhir Penciptaan

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN ILUSTRASI BATIK KONTEMPORER UNTUK PROMOSI DE'ONARA diajukan oleh Sherlita Kurnia Putri, NIM 1312270024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003

Cognate/Anggota

.....
NIP

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

Contoh Halaman Depan Proposal Tugas Akhir D-3 Batik&Fashion

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN**

BUSANA COCKTAIL

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR

(Times New Roman 14 pt)



Diajukan oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Kania Gitaswari

NIM 1400045025

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Proposal Tugas Akhir

Proposal Tugas Akhir berjudul:

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN BUSANA COCKTAIL** diajukan oleh Kania Gitaswari
NIM 1400045025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui
oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....
(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I

Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP 19741021 200501 1 002

Pembimbing II

Drs. Rispul, M.Sn.
NIP 19631104 199303 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.
NIP 19710103 199702 2 001

Contoh Halaman Depan Laporan Tugas Akhir D-3 Batik&Fashion

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN**

BUSANA COCKTAIL

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Kania Gitaswari

NIM 1400045025

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Luar Laporan Tugas Akhir D-3 Batik&Fashion

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
BUSANA COCKTAIL**

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

Oleh:

(Times New Roman 12 pt)

Kania Gitaswari

NIM 1400045025

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14pt bold)

Contoh Halaman Judul Dalam Laporan Tugas Akhir D-3 Batik&Fashion

**LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
BUSANA COCKTAIL**

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

Oleh:

(Times New Roman 12pt)

Kania Gitaswari

NIM 1400045025

(Times New Roman 12 pt bold)

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya dalam Bidang
Kriya

2017

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Laporan Tugas Akhir D-3 Batik dan Fashion

Tugas Akhir berjudul:

LEBAH DAN MOTIF BATIK BANJI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA COCKTAIL diajukan oleh Kania Gitaswari NIM 1400045025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya,, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Anggota

Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP 19741021 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota

Drs. Rispul, M.Sn.

NIP 19631104 199303 1 001

Cognate/Anggota

.....
NIP

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn.

NIP 19710103 199702 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

Contoh Halaman Depan Proposal Tugas Akhir Pengkajian Tata Kelola Seni

<<JUDUL TUGAS AKHIR>>

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt)



Diajukan oleh:

(Times New Roman 12 pt)

<<Nama Mahasiswa>>

NIM <<NIM>>

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI

JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Depan Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Tata Kelola Seni

<<JUDUL TUGAS AKHIR>>

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)

PROPOSAL

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

(Times New Roman 14 pt)



Diajukan oleh:

(Times New Roman 12 pt)

<<Nama Mahasiswa>>

NIM <<NIM>>

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Proposal Tugas Akhir Tata Kelola Seni

Proposal Tugas Akhir berjudul:

<<**JUDUL TUGAS AKHIR**>> diajukan oleh <<Nama Mahasiswa>>
NIM <<NIM>>, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola
Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada
tanggal.....

(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I

<<Nama Dosen Pembimbing I>>

NIP <<NIP>>

Pembimbing II

<<Nama Dosen Pembimbing II>>

NIP <<NIP>>

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si.

NIP 19730205 200912 2 001

Contoh Halaman Depan Laporan Tugas Akhir Pengkajian

<<JUDUL TUGAS AKHIR>>

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENGAJIAN

(Times New Roman 14 pt bold)

Oleh:

(Times New Roman 12 pt)

<<Nama Mahasiswa>>

NIM <<NIM>>

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman depan Laporan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan

<<JUDUL TUGAS AKHIR>>

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENCIPTAAN/PERANCANGAN

(Times New Roman 14 pt bold)

Oleh:

(Times New Roman 12 pt)

<<Nama Mahasiswa>>

NIM <<NIM>>

(Times New Roman 12 pt bold spasi 1,5)

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

(Times New Roman 14 pt bold spasi 1,5)

Contoh Halaman Judul Laporan Tugas Akhir Penciptaan

<<JUDUL TUGAS AKHIR>>

(Times New Roman 16 pt bold spasi 1,5)



(lambang berukuran diameter 6 cm)

PENCIPTAAN/PERANCANGAN

(Times New Roman 14 pt bold)

Oleh:

(Times New Roman 12pt)

<<Nama Mahasiswa>>

NIM <<NIM>>

(Times New Roman 12 pt bold)

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Tata Kelola Seni

2017

(Times New Roman 14 pt spasi 1,5)

Contoh Halaman Pengesahan Laporan Tugas Akhir

Tugas Akhir berjudul:

<<**JUDUL TUGAS AKHIR**>> diajukan oleh <<Nama Mahasiswa>>
NIM <<NIM>>, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola
Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal
..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.
(Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Anggota

<<Nama Dosen Pembimbing I>>

NIP <<NIP>>

Pembimbing II/Anggota

<<Nama Dosen Pembimbing II>>

NIP <<NIP>>

Cognate/Anggota

.....

NIP <<NIP>>

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua

Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si.

NIP 19730205 200912 2 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002