Institut Teknologi Telkom Purwokerto

ITTelkom Purwokerto | DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

PANDUAN TUGAS AKHIR DKV 2022

Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

LEMBAR PENGESAHAN

BUKU PANDUAN TUGAS AKHIR

PRODI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

NO DOKUMEN: IT Tel9609/PS-000/DKN-03/XII/2022

Telah Disahkan untuk Digunakan sebagai Buku Panduan
Tugas Akhir di Lingkungan Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
IT Telkom Purwokerto

Disahkan di : Purwokerto,
Tanggal : 2 Desember 2022

Mengetahui,

Dekan FRID IT Telkom Purwokerto	Kepala Prodi S1 Desain Komunikasi Visual
Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.	Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0619029102	NIDN.0621018503

Innovative, Trustworthy, Teamwork, Professional
Jl. Dl. Panjaitan No. 128 Purwokerto 53147 Jawa Tengah - Indonesia
Telp. (0281) 641629 www.ittelkom-pwt.ac.id - Email : info@ittelkom-pwt.ac.id

KATA PENGANTAR

Buku Panduan Tugas Akhir (TA) ini disusun dengan maksud untuk menjadi panduan tentang prosedur dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan Tugas Akhir, khususnya untuk mahasiswa Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Diharapkan buku panduan ini dapat dipahami oleh mahasiswa dalam penyusunan Tugas Akhir dengan baik sehingga dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan optimal.

Buku ini menguraikan beberapa hal yang meliputi ketentuan umum, skema proposal Tugas Akhir, struktur isi laporan Tugas Akhir dan pedoman teknik penulisan Tugas Akhir. Selain itu, dalam buku panduan ini juga telah dilampirkan contoh format-format penulisan naskah meliputi halaman sampul, halaman persetujuan pembimbing, dan halaman pengesahan laporan Tugas Akhir. Dengan demikian, mahasiswa yang menyusun Tugas Akhir dapat menulis Proposal dan Laporan Tugas Akhirnya dengan struktur penulisan yang benar.

Kami menyadari bahwa buku panduan ini masih jauh dari kesempurnaan. Kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaannya. Akhirnya, disampaikan terima kasih kepada tim penyusun buku panduan ini. Semoga segala upaya yang telah dicurahkan oleh tim penyusun dapat turut serta dalam mendukung kemajuan penelitian mahasiswa melalui Tugas Akhir.

Purwokerto, 2 Desember 2022

Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
Kaprodi S-1 Desain Komunikasi Visual

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ……... i
KATA PENGANTAR ……... ii
DAFTAR ISI ……. iii
BAB I. PENDAHULUAN …….. 6
BAB II. KETENTUAN UMUM …… 7
2.1. Mahasiswa ……. 7
2.1.1. Ketentuan Administrasi …….…... 7
2.1.2. Ketentuan Akademik …… 7
2.2. Pembimbing dan Penguji ……... 8
2.2.1. Kualifikasi, Tugas Pembimbing dan Penguji …….. 8

BAB III. SKEMA TUGAS AKHIR …… 10
3.1. Kategorisasi Tugas Akhir …… 10
3.1.1 Tugas Akhir Perancangan Karya (*Creative Research*) …….. 10
3.1.2 Tugas Akhir Pengkajian Karya (*Basic Research*) …….. 10
3.2. Topik Tugas Akhir …….. 11
3.3. Seminar ……... 11
3.3.1. Pola Umum …… 11
3.3.2. Bimbingan dan Sidang Proposal …… 14
3.3.3. Penilaian …… 15
3.4. Tugas Akhir …… 16
3.4.1. Pola Umum …… 16
3.4.2. Sidang …… 20
3.4.3. Penilaian dan Kelulusan …… 21
3.5. Pengumpulan Materi Tugas Akhir ……. 21
3.6. Perubahan Pembimbing ……. 22

BAB IV. SKEMA PROPOSAL DAN LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ……...… 23

4.1. Skema Proposal Perancangan ……. 23

4.1.1. Struktur Isi ……. 23

4.1.2. Penjelasan Isi …… 24

4.2 Skema Proposal Tugas Akhir Pengkajian Karya Kuantitatif …….. 32

4.2.1. Struktur Isi …… 32

4.2.2. Penjelasan Isi …… 33

4.3. Skema Proposal Tugas Akhir Pengkajian Karya Kualitatif …… 38

4.3.1. Struktur Isi …… 38

4.3.2. Bagian Awal ……. 39

BAB V. LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL …… 44

5.1 Laporan Perancangan Karya …… 44

5.1.1 Struktur Isi Laporan Tugas Akhir ……. 44

5.1.2 Penjelasan Isi Laporan Tugas Akhir ……. 46

5.2 Laporan Pengkajian Karya Metode Kuantitatif …… 71

5.2.1 Struktur Isi …… 71

5.2.2 Penjelasan Isi Laporan Pengkajian Karya Metode Kuantitatif ……. 73

5.3 Laporan Pengkajian Karya Metode Kualitatif ……. 79

5.3.1 Struktur Isi ……. 79

5.3.2 Penjelasan Isi Laporan Pengkajian Karya Metode Kualitatif …… 81

BAB VI. PEDOMAN TEKNIK PENULISAN …….. 87

6.1. Kertas dan Sampul …….. 87

6.2. Jenis Huruf dan paragraph …….. 87

6.3. Bilangan dan Satuan …… 87

6.4. Format penulisan dan Penomoran …….. 88

6.5. Judul Bab, Sub bab dan Anak Sub bab …… 89

6.6. Tabel, Grafik, Gambar dan Persamaan (Formula) …….. 89

6.7. Penulisan Kalimat dan Bahasa …… 90

6.8. Penulisan Daftar Pustaka ……. 90

DAFTAR PUSTAKA …….. 92

LAMPIRAN ……. 93

1. Halaman Sampul Proposal Tugas Akhir …… 93
2. Lembar Persetujuan Pembimbing (Proposal) …… 94
3. Lembar Pengesahan Laporan Proposal ……. 95
4. Halaman Sampul Luar …… 96
5. Halaman Dalam Tugas Akhir ……. 97
6. Lembar Pengesahan Pembimbing …….. 98
7. Halaman Penetapan Penguji ……... 99
8. Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir ……. 100
9. Formulir Perubahan Pembimbing …… 101

BAB 1
PENDAHULUAN

Tugas Akhir (TA) merupakan mata kuliah wajib dan menjadi salah satu prasyarat untuk meraih gelar sarjana bagi mahasiswa Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Tugas Akhir merupakan karya ilmiah mahasiswa yang disusun mandiri berdasarkan hasil studi sistematis atas masalah aktual menggunakan referensi tulisan ilmiah lainya di bawah pengawasan atau pengarahan dosen pembimbing. Penyusunan Tugas Akhir bertujuan menampilkan kompetensi yang dimiliki mahasiswa dalam memecahkan permasalahan dan atau analisis fenomena sesuai dengan keilmuan program studi.

Tahapan-tahapan penyusunan Tugas Akhir mencakup pengajuan proposal penelitian, seminar proposal, pelaksanaan penelitian, penulisan laporan penelitian, dan sidang penelitian. Secara umum, bentuk Tugas Akhir dapat berupa perancangan karya (*creative research*) dan pengkajian karya (*basic research*).

Buku panduan ini berisi hal-hal berikut:

a. Ketentuan Umum Berisi ketentuan yang berlaku untuk mata kuliah Tugas Akhir untuk mahasiswa, dosen pembimbing, dan dosen penguji
b. Skema Tugas Akhir
   Berisi prosedur yang harus ditempuh oleh mahasiswa dalam melaksanakan Tugas Akhir
c. Struktur, Format, dan Isi Proposal Tugas Akhir
   Berisi pedoman penulisan Proposal Tugas Akhir yang dibakukan Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
d. Struktur, Format, dan Isi Laporan Tugas Akhir
   Berisi pedoman penulisan Laporan Tugas Akhir yang dibakukan Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

BAB II
KETENTUAN UMUM

2.1. Mahasiswa

2.1.1 Ketentuan Administrasi

Persyaratan administrasi untuk mata kuliah Seminar dan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

a. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
b. Tercatat mengambil mata kuliah Seminar saat memulai pengajuan Proposal Tugas Akhir atau Tugas Akhir saat penyusunan laporan Tugas Akhir di KRS.

2.1.2 Ketentuan Akademik

Persyaratan akademik untuk mata kuliah Seminar dan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

a. Tidak dalam masa cuti, skorsing atau dikenai sanksi administratif atau pun akademik.
b. Ketentuan seminar TA, syaratnya adalah telah lulus mata kuliah sebagai berikut:
   1) Telah memenuhi poin TAK
   2) Telah lulus mata kuliah dasar umum (MKDU) dengan minimal nilai C untuk mata kuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris
   3) Telah lulus mata kuliah Studio Desain Komunikasi Visual dengan nilai Studio DKV 1, 2, 3, dan 4 minimal C
   4) Telah lulus mata kuliah Metodologi Penelitian dan Metodologi Perancangan dengan minimal nilai C
   5) Telah lulus mata kuliah Tinjauan Penelitian dengan minimal nilai C
   6) Telah mengambil Satuan Kredit Semester sekurang-kurangnya **110 SKS**.
c. Ketentuan Tugas Akhir sebagai syaratnya adalah telah lulus mata kuliah sebagai berikut:
   1) Telah lulus Seminar
   2) Telah memiliki sertifikat keahlian yang diakui
   3) Memiliki Sertifikat Bahasa Inggris yang diakui Pusat Bahasa Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

4) Memiliki minimal IPK **2,5**.
5) Pernah menjadi pengusul ketua/anggota Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). PKM yang disubmit ke Institusi, tetapi tidak lolos didanai, tetap dinyatakan lolos sebagai syarat ini. Syarat PKM ini juga dapat digantikan dengan salah satu kegiatan kompetisi di bidang lain tingkat nasional, baik di bidang akademik, maupun non akademik, seperti:
   a) Mengikuti kompetisi nasional akademik atau non akademik yang relevan dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual dan dinyatakan menang dalam kompetisi, baik sebagai ketua/anggota gugur dalam syarat ini.
   b) Menulis artikel jurnal dan dipublikasikan pada jurnal terakreditasi nasional (Sinta 6 sampai Sinta 1). Semua penulis dinyatakan memenuhi syarat, apabila tidak melibatkan dosen dalam penulisan artikel jurnal.
   c) Memiliki sertifikat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai pengusul/ketua dan seluruh anggota dinyatakan memenuhi syarat ini
   d) Menulis artikel popular pada media massa nasional, penulis dinyatakan memenuhi syarat.
   e) Menulis buku atau tulisannya dimuat dalam buku ber-ISBN, maka penulis dinyatakan memenuhi syarat.
   f) Mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang didanai dari luar Institusi. Jika didanai, ketua dan semua anggota dinyatakan memenuhi persyaratan ini.

2.2. Pembimbing dan Penguji

2.2.1 Kualifikasi dan Tugas Pembimbing/Penguji

a. Dosen yang dapat menjadi **pembimbing I tugas akhir** adalah dosen yang memenuhi persyaratan akademik dan relevan dengan bidang keilmuan dengan aturan teknis memiliki jabatan fungsional minimal Asisten Ahli (AA) dan minimal telah memiliki ijazah S-2. **Pembimbing II** merupakan dosen yang memiliki relevansi dengan bidang keilmuan dan minimalnya telah memiliki ijazah S-2.
b. Dosen yang dapat menjadi **penguji tugas akhir** adalah dosen yang memenuhi persyaratan akademik dan relevansi bidang keilmuan dengan aturan teknis telah

memiliki jabatan fungsional minimal Asisten Ahli dan minimal telah memiliki ijazah Magister (S-2) atau setara.

c. Dewan Penguji memiliki tugas dan tanggung jawab menguji dan memberikan penilaian sidang Tugas Akhir Mahasiswa.

d. **Ketua Sidang** adalah Pembimbing I yang memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:
   1) Membuka dan menutup sidang.
   2) Menyampaikan hasil sidang.

e. **Sekretaris Sidang** adalah Pembimbing II yang memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:
   1) Menyusun berita acara pelaksanaan sidang Tugas Akhir.
   2) Menjadi *time keeper* pada saat pelaksanaan sidang.

f. Pada setiap periode Seminar dan Tugas Akhir, seorang dosen dapat merangkap fungsi sebagai Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir bagi mahasiswa yang berbeda.

g. Apabila jumlah dosen program studi yang memenuhi syarat sebagai pembimbing tugas akhir kurang, maka program studi dapat bekerja sama dengan dosen dari luar program studi dengan kualifikasi keilmuan yang relevan dengan topik tugas akhir mahasiswa.

BAB III
SKEMA TUGAS AKHIR

3.1. Kategorisasi Tugas Akhir

Berdasarkan fokus dan target penelitian, Tugas Akhir terbagi menjadi Perancangan Karya (*Creative Research*) dan Pengkajian Karya (*Basic Research*).

3.1.1 Tugas Akhir berupa Perancangan Karya (*Creative Research*)

a. Perancangan karya merupakan penyelesaian suatu masalah yang dapat berupa uraian sistematis tentang tata cara yang diterapkan, kemudian akan dibahas/digunakan untuk merancang/mendesain produk, sistem, karya desain, media baru, atau dapat juga berupa kombinasinya.
b. Pada kategori perancangan karya, mahasiswa dituntut untuk merangkum dan mengaplikasikan bidang keilmuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah dalam bidang keahlian/bidang studi Desain Komunikasi Visual secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan berbobot, berdasarkan data/informasi yang akurat dan didukung analisis yang tepat dan menuangkannya dalam bentuk penulisan dan penciptaan karya ilmiah.

3.1.2 Tugas Akhir berupa Pengkajian Karya (*Basic Research*)

a. Memiliki tema, metode, dan teknologi yang unik, dalam arti tidak boleh mengerjakan topik pengkajian yang sama persis dengan yang sudah pernah dikerjakan oleh orang lain dalam suatu karya ilmiah, baik dipublikasikan di internal IT Telkom Purwokerto ataupun di luar IT Telkom Purwokerto.
b. Bentuk kerja teoritis yang dilakukan terutama untuk memperoleh pengetahuan baru dari dasar yang mendasari fenomena dan fakta-fakta yang dapat diobservasi.
c. Difokuskan untuk mengeksplorasi yang berarti menguraikan, memprediksi, dan menjelaskan dasar perilaku fundamental teori keilmuan Desain Komunikasi Visual.

3.2. Topik Tugas Akhir

Topik Tugas Akhir dapat diperoleh dari berbagai sumber, yaitu:

a. Topik Penelitian Dosen

Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain akan mengumumkan tema riset sebagai salah satu bahan referensi bagi mahasiswa dalam menentukan topik Tugas Akhir. Mahasiswa yang tertarik oleh tema riset yang ditawarkan oleh dosen dapat segera menghubungi dosen yang bersangkutan, diikuti memulai langkah penyusunan rencana Tugas Akhir dan membuat Proposal Tugas Akhir. Topik Penelitian dosen dapat berupa Tugas Akhir Pengkajian Karya dan Tugas Akhir Perancangan Karya.

b. Topik Mandiri

Mahasiswa dapat mengajukan topik mandiri dengan membuat Proposal Tugas Akhir dan mengusulkan topik yang dipilih ke calon dosen pembimbing yang memiliki keahlian di bidang tersebut untuk disetujui. Topik Mandiri dapat berupa Tugas Akhir Pengkajian Karya dan Tugas Akhir Perancangan Karya.

c. Topik *Internship*

Untuk Tugas Akhir Penelitian Terapan, topik Tugas Akhir harus berasal dari Industri atau Perusahaan (Mitra *Internship*) yang dipilih oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain atau diajukan oleh Mahasiswa dan disetujui oleh Program Studi. Topik Tugas Akhir didapat dari permintaan atau kebutuhan Industri/Perusahaan Mitra *Internship*. Topik *internship* bertujuan untuk menerapkan hasil Tugas Akhir kepada Mitra Industri yang bersangkutan.

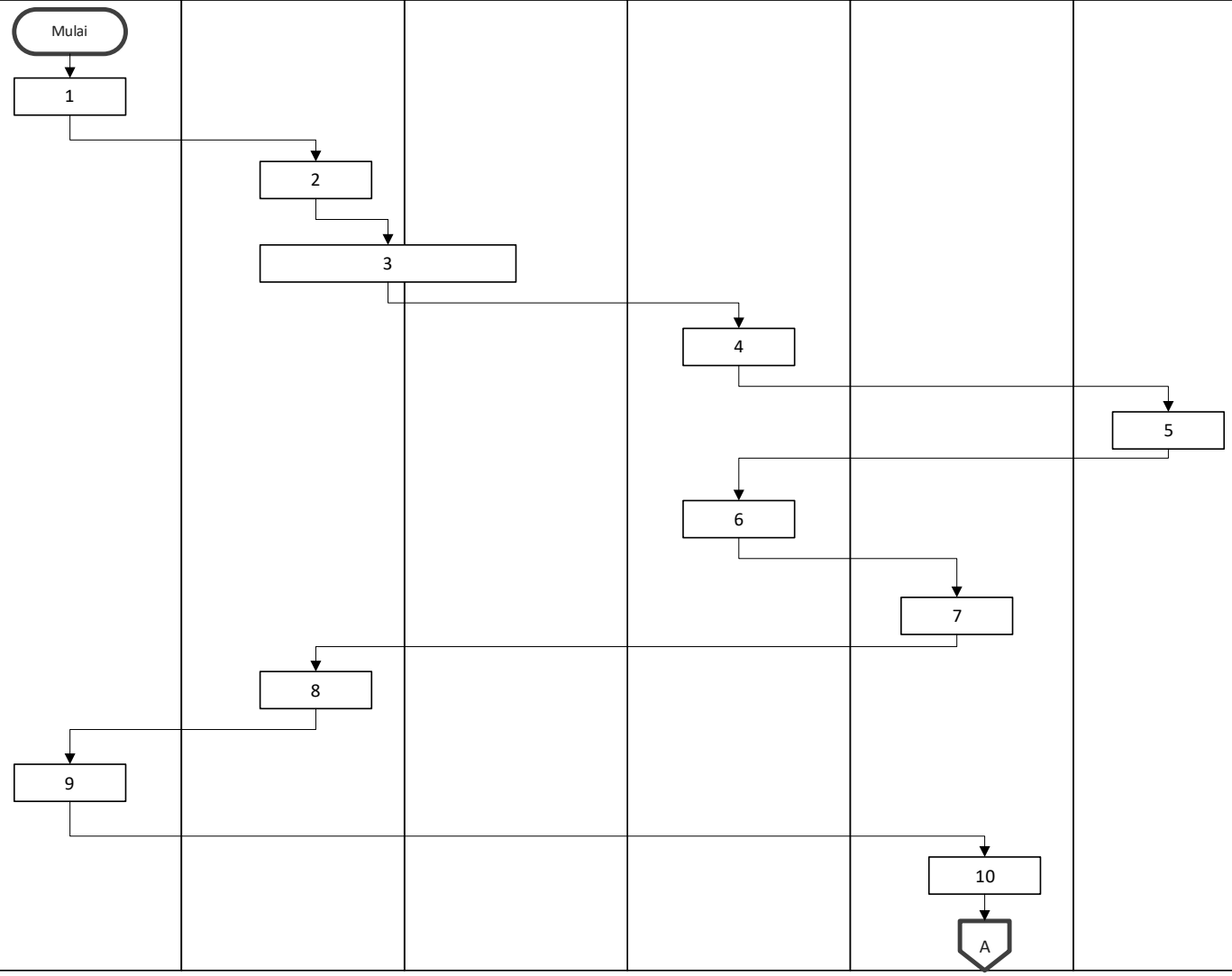
3.3. Seminar

3.3.1 Pola Umum

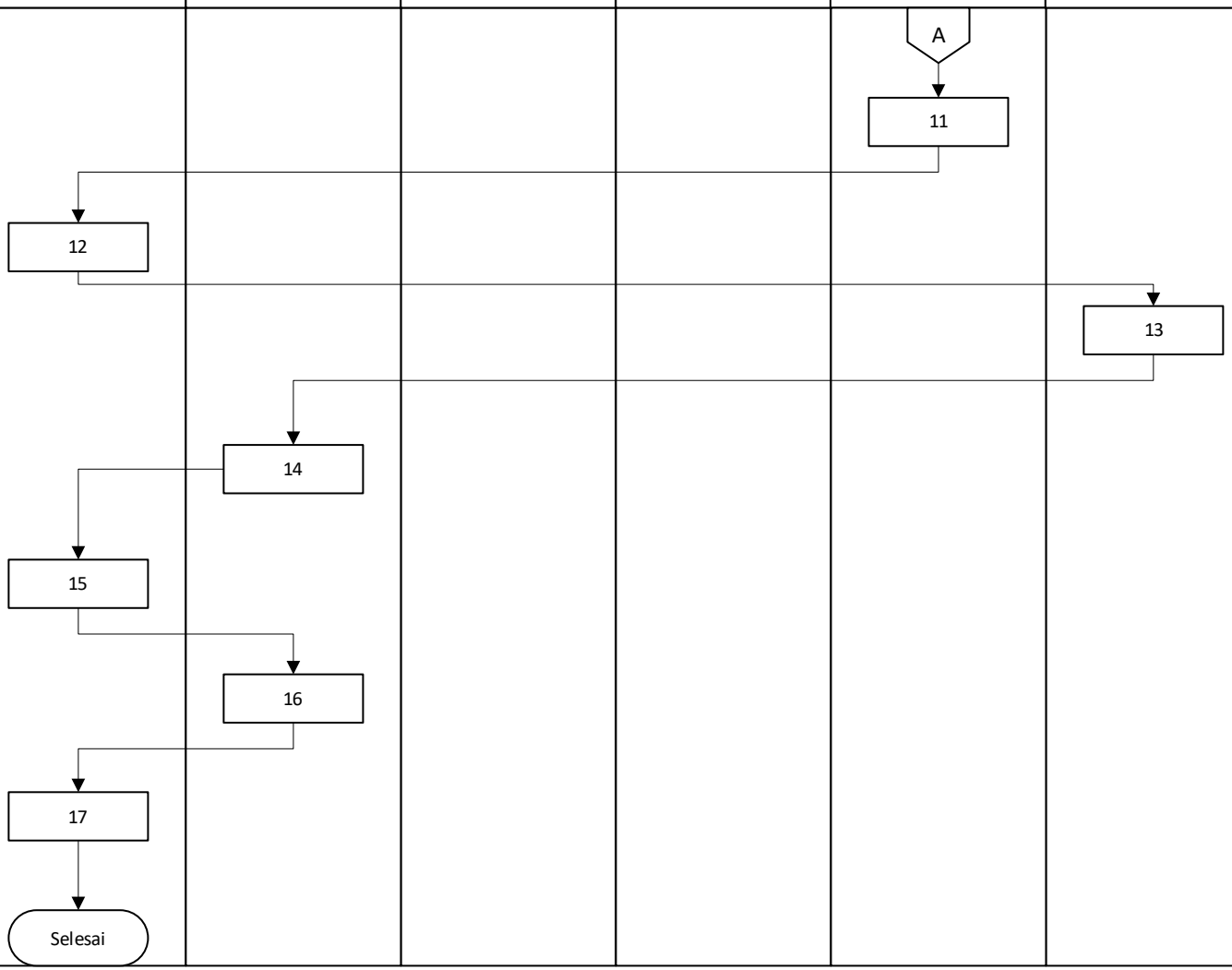
Seminar merupakan mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa untuk dapat melaksanakan Tugas Akhir. *Output* dari mata kuliah Seminar ialah proposal Tugas Akhir yang akan dipresentasikan dalam bentuk seminar proposal. Jika mahasiswa dinyatakan lulus pada seminar proposal, selanjutnya dapat melakukan penelitian Tugas Akhir sesuai proposal dan di bawah pengawasan serta bimbingan dari dosen pembimbing. Alur prosedur Seminar Proposal ditunjukkan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Alur Prosedur Seminar

No	Aktifitas	Pelaksana					
		Mahasiswa	Dosen TA 1	Kelompok Keahlian	Program Studi	Dosen Pembimbing	Fakultas
1	Mengajukan tema TA						
2	Menerima daftar tema TA						
3	Melakukan koordinasi						
4	Menentukan pembimbing TA						
5	Mengeluarkan surat tugas bimbingan						
6	Mengesahkan surat tugas bimbingan						
7	Menerima surat tugas pembimbing						
8	Pengumuman nama pembimbing						
9	Mengetahui nama pembimbing						
10	Melakukan bimbingan						



No	Aktifitas	Pelaksana					
		Mahasiswa	Dosen TA 1	Kelompok Keahlian	Program Studi	Dosen Pembimbing	Penguji
11	Melakukan ACC proposal TA					11	
12	Mendaftar seminar TA 1	12					
13	Ploting Penguji						13
14	Mengumumkan jadwal seminar		14				
15	Melaksanakan seminar prososal TA 1	15					
16	Mengeluarkan nilai seminar proposal TA 1		16				
17	Menerima nilai seminar proposal TA 1	17					



3.3.2 Bimbingan dan Sidang Proposal

a. Bimbingan

Bimbingan dapat mulai dilakukan setelah proses penentuan pembimbing I. Pembimbing Tugas Akhir ditentukan atas usulan dari ketua Kelompok Keahlian dan Ketua Program Studi kemudian ditetapkan dengan Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain. Mahasiswa diharapkan melakukan konsultasi secara intensif, baik dengan pembimbing I maupun pembimbing II.

1) Pembimbing I memiliki wewenang untuk memberikan penilaian bimbingan serta wajib mengisi **Formulir Penilaian Bimbingan di Igracias,** berhak menentukan pertemuan kelas untuk semua mahasiswa bimbingannya jika diperlukan, dan juga memberikan persetujuan kepada mahasiswa apakah layak untuk melanjutkan pada tahap sidang proposal.
2) Pembimbing II ditentukan oleh Program Studi dan Kelompok Keahlian. Pembimbing II memiliki wewenang yang sama dengan Pembimbing I dalam memberikan persetujuan kepada mahasiswa, apakah layak untuk melanjutkan pada tahap sidang proposal.
3) Bagi mahasiswa yang mengulang Seminar (tidak lulus sidang proposal), dapat melanjutkan topik/judul sebelumnya dengan pembimbing yang sama **selama tidak ada catatan khusus dari hasil sidang proposal**.

b. Sidang Proposal

Sidang proposal adalah proses akhir dari perkuliahan seminar dan merupakan syarat kelulusan mata kuliah. Penilaian sidang proposal dilakukan oleh para pembimbing dan satu orang penguji. Pendaftaran dan pelaksanaan Sidang proposal dilakukan jika mahasiswa telah memenuhi semua persyaratan dan menjalani mekanisme sebagai berikut:

1) Mahasiswa dapat melakukan sidang dengan syarat sebagai berikut:
   a) Telah melakukan bimbingan minimal 8 (delapan) kali dengan pembimbing I dan minimal 6 (enam) kali dengan pembimbing II (dibuktikan dengan kartu bimbingan di Igracias).
   b) Telah memenuhi poin TAK yang di-*approve* oleh Dosen Wali di Igracias sebanyak minimal 60 Poin (Ketentuan poin TAK pada surat keputusan terbaru, Terlampir).

c) Mendaftar sidang proposal dengan mengisi **Formulir Pendaftaran Seminar Proposal** yang menyatakan bahwa pembimbing menyetujui mahasiswa bersangkutan untuk melanjutkan ke tahap sidang proposal serta melampirkan dokumen yang diperlukan yaitu:
   (1) Formulir pendaftaran sidang proposal yang telah disetujui pembimbing I dan II.
   (2) Proposal Tugas Akhir (3 rangkap) yang disetujui Dosen Pembimbing I dan II.
   (3) Bukti bimbingan pada Igracias minimal 8 (delapan) kali pada pembimbing 1 dan 6 (enam) kali pada pembimbing 2.
   (4) Pemenuhan poin TAK yang telah disetujui Dosen Wali di Igracias minimal 60 poin.
   (5) Bukti cek plagiasi Turnitin dari perpustakaan ITTP dengan maksimal persentase 20%.
d) Sidang proposal wajib dihadiri oleh:
   (1) Penguji (1 orang)
   (2) Pembimbing I
   (3) Pembimbing II
e) Peserta sidang berpakaian rapi dengan ketentuan sebagai berikut:
   (1) Putra: kemeja putih, celana panjang kain warna biru tua/gelap, bersepatu dan mengenakan jas almamater.
   (2) Putri: kemeja putih, rok/celana panjang kain warna biru tua/gelap, bersepatu dan mengenakan jas almamater.

3.3.3 Penilaian

Penilaian untuk Seminar Proposal secara umum merupakan gabungan dari nilai proses bimbingan dan performansi mahasiswa ketika melakukan seminar proposal. Penilaian dilakukan oleh Pembimbing I, Pembimbing II dan Penguji dengan persentase Pembimbing I sebanyak 30%, Pembimbing II sebanyak 30%, dan Penguji sebanyak 40%. Komponen penilaian Seminar Proposal dijelaskan pada Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Komponen Penilaian Seminar Proposal

No	Komponen	Rentang nilai	Bobot Nilai Akhir
1	Seminar Proposal		
	a. Ide dan rumusan masalah penelitian		
	b. Metodologi Penelitian		
	c. Tata tulis proposal Tugas Akhir		
	d. Presentasi dan tanya jawab		
2	Proses pengerjaan dan bimbingan (*Penilaian hanya diberikan oleh pembimbing I dan pembimbing II*)		

Mahasiswa dinyatakan lulus mata kuliah Seminar jika mendapatkan nilai akhir **minimal C** dan **dinyatakan layak dari hasil sidang proposal**.

3.4. Tugas Akhir

3.4.1 Pola Umum

Tugas Akhir adalah kelanjutan dari Seminar dengan memperhatikan perbaikan/revisi dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja seperti yang disarankan pada seminar proposal. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa akan melalui dua tahap penilaian yaitu Pameran Tugas Akhir dan Sidang Tugas Akhir. Penilaian Sidang Tugas Akhir dapat dilakukan ketika Mahasiswa telah menyelenggarakan dan men*display* karya tugas akhir dalam format pameran. Dengan format pameran sebagai berikut:

a. Poster pameran format cetak ukuran A3+ dan Instagram *feed* yang akan diunggah pada akun media sosial resmi program studi dengan muatan:
   1) Judul dan nama penyusun Tugas Akhir
   2) Waktu, tempat, dan ruang pameran

3) Logo ITTP dan Prodi DKV

b. Area pameran kurang lebih seluas P: 2m L:1,5m

c. Konsep perancangan dalam format cetak dengan ukuran yang disesuaikan dengan area pameran, berisi landasan masalah, rumusan dan tujuan perancangan, kerangka perancangan, konsep dan ide karya, serta hasil Tugas Akhir.

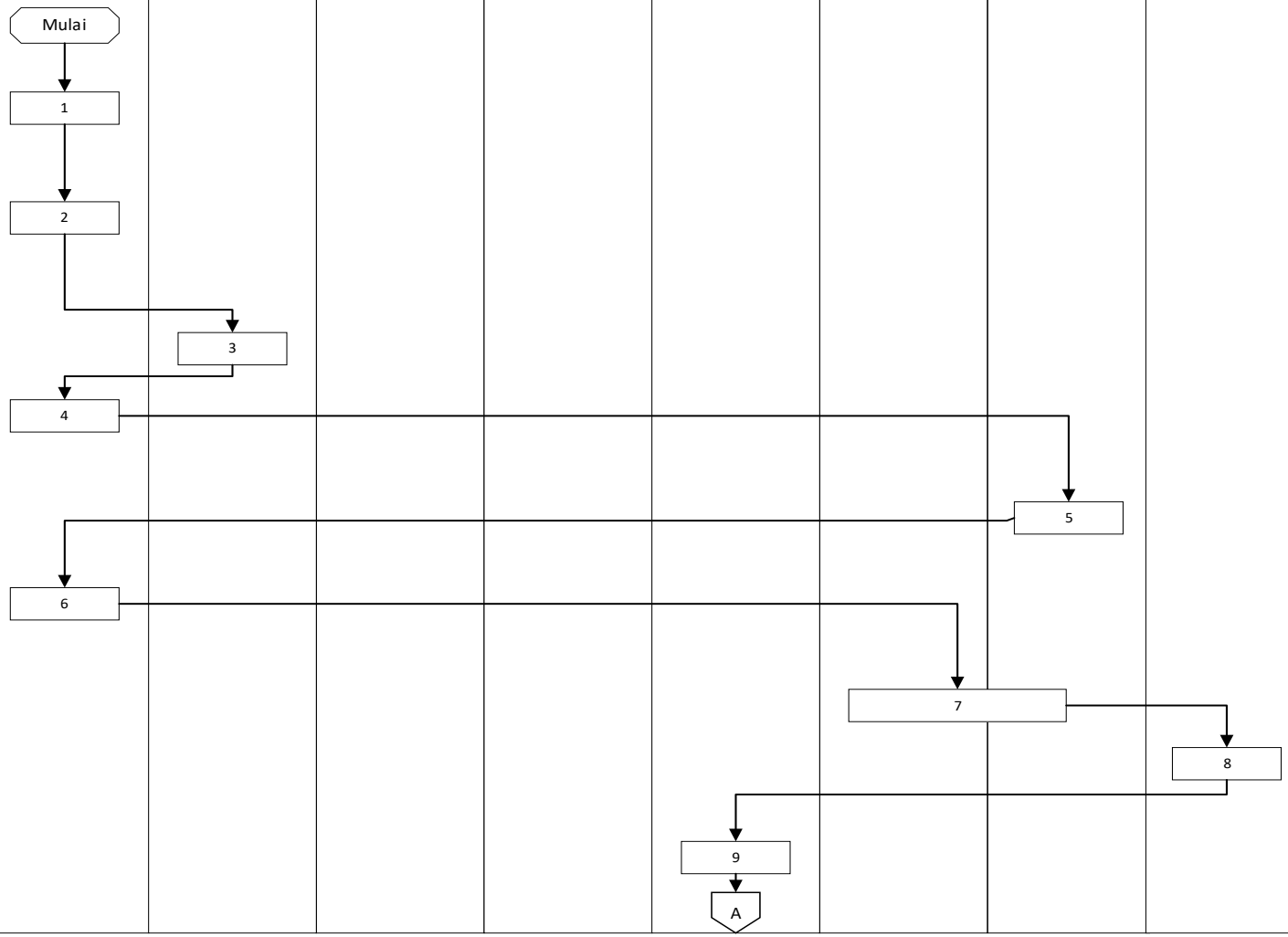
d. *Mockup* karya, *Merchandise*, dan Media Pendukung lainnya.

e. Katalog pameran dengan format buku atau *booklet* minimal 8 (delapan) halaman yang mencakup konsep perancangan dan dicetak 5 (lima) eksemplar.

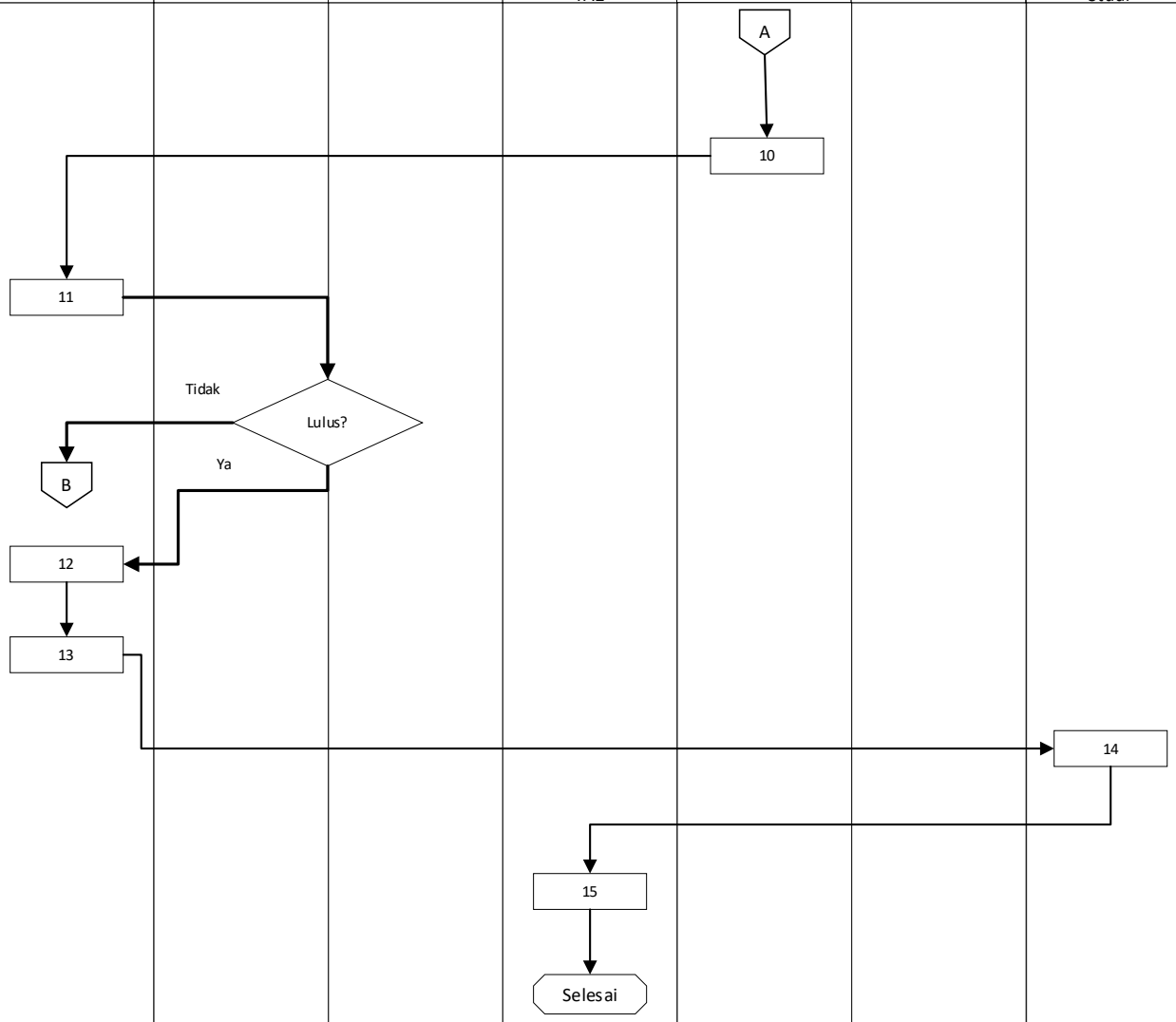
Pameran Tugas Akhir dilakukan satu hari bersamaan dengan sidang Tugas Akhir. Sidang Tugas Akhir dilakukan secara tertutup di area Pameran Tugas Akhir. Pameran Tugas Akhir bersifat terbuka untuk umum, dibuka setelah berakhirnya Sidang Tugas Akhir bagi seluruh mahasiswa di hari tersebut. Pembersihan area dilakukan H+1, kemudian dilakukan *setting* untuk peserta pameran selanjutnya. Pola jadwal dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 3.3 Alur Prosedur Tugas Akhir

No	Aktifitas	Pelaksana							
		Mahasiswa	Pembimbing TA	Penguji TA	Dosen Pengampu TA2	Akademik Fakultas	Kelompok Keahlian	Ketua Program Studi	Dekan
1	Melakukan penelitian Tugas Akhir dengan arahan dari Dosen Pembimbing								
2.	Menyusun laporan Tugas Akhir sesuai dengan format yang berlaku di lingkungan FRID								
3.	Persetujuan Dosen Pembimbing								
4.	Pengajuan Tutup Teori								
5.	Validasi Nilai dan Mata Kuiah								
6.	Mendaftar sidang Tugas Akhir ke bagian akademik Fakultas								
7.	Penentuan Dosen Penguji								
8.	Pembuatan surat tugas penguji								
9.	Menentukan jadwal sidang tugas akhir								



No	Aktifitas	Pelaksana							
		Mahasiswa	Pembimbing TA	Penguji TA	Dosen Pengampu TA2	Akademik Fakultas	Kelompok Keahlian	Ketua Program Studi	Dekan
10.	Publikasi jadwal sidang Tugas Akhir/Proyek Akhir								
11..	Melaksanakan sidang Tugas Akhir								
12.	Menentukan Kelulusan								
13.	Merevisi Laporan TA								
14.	Validasi Nilai TA								
15.	Input Nilai TA								



3.4.2 Sidang

Sidang Tugas Akhir diselenggarakan sesuai dengan kalender akademik. Jadwal sidang ditentukan oleh penanggung jawab TA Program Studi yang berkoordinasi dengan Ketua Program Studi dan dilakukan per gelombang pendaftaran Tugas Akhir. Pendaftaran sidang Tugas Akhir dilakukan oleh mahasiswa atas persetujuan dari semua pembimbing Tugas Akhir.

Sidang bagi mahasiswa yang sudah selesai dalam pengerjaan Tugas Akhir dapat diselenggarakan dengan mekanisme sebagai berikut:

a. Syarat
   1) Semua pembimbing telah menyatakan bahwa Tugas Akhir mahasiswa yang bersangkutan telah selesai melalui lembar persetujuan pada Laporan Tugas Akhir.
   2) Mengajukan formulir pendaftaran sidang, beserta kelengkapan berkasnya meliputi:
      a) Laporan Tugas Akhir yang sudah disetujui pembimbing tanpa jilid (rangkap 5).
      b) Bukti Cek *Software Plagiarism* (maksimal 20%) oleh Perpustakaan ITTP.
      c) Bukti Bimbingan (minimal 10 kali dengan Dosen Pembimbing I dan minimal 8 kali dengan Dosen Pembimbing II), yang dilanjutkan dari bimbingan saat Tugas Akhir I.
      d) Fotocopy Kuitansi Registrasi, Transkrip Sementara, KRS, Ijazah Terakhir (Legalisir), dan Akte Kelahiran.
      e) Surat Pernyataan Karya Asli Tugas Akhir (Fotocopy dengan Materai 10.000).
      f) Lulus semua mata kuliah wajib yang dipersyaratkan dengan **IPK minimal 2,5**.
b. Pakaian dapat disesuaikan dengan tema Tugas Akhir atas persetujuan dosen pembimbing dengan mempertimbangkan norma kesopanan dan kepatutan.
c. Sidang Tugas Akhir dilaksanakan dalam waktu maksimal 180 menit, termasuk untuk presentasi, tanya jawab serta rapat tim penguji untuk menentukan kelulusan.
d. Sidang Tugas Akhir dinyatakan sah jika dihadiri oleh Pembimbing dan Tim Penguji. Dalam hal ketidakhadiran pembimbing atau penguji maka:
   1) Jika Penguji tidak hadir, sidang tidak dapat dilaksanakan
   2) Sidang dapat dilaksanakan apabila minimal salah satu pembimbing hadir.
e. Mahasiswa hadir selambat-lambatnya 30 menit sebelum sidang Tugas Akhir dimulai dan memeriksa peralatan yang diperlukan saat sidang.

f. Mahasiswa yang terlambat hadir dengan alasan yang tidak dapat diterima/dipertanggungjawabkan maka dinyatakan tidak lulus sidang Tugas Akhir II.

3.4.3 Penilaian dan Kelulusan

Komponen Penilaian Tugas Akhir :

a. Nilai Pembimbing (40%)

   Nilai pembimbing merupakan nilai rata-rata dari Pembimbing I dan Pembimbing II (masing-masing 20%). Penilaian dilakukan terhadap Pameran Tugas Akhir, Laporan Tugas Akhir, beserta performa mahasiswa dalam mengerjakan Tugas Akhir.

b. Nilai Penguji Sidang Tugas Akhir (60%)

   Nilai penguji sidang Tugas Akhir merupakan nilai dari Penguji I dan Penguji II (Masing-masing 30%). Penilaian dilakukan terhadap Pameran Tugas Akhir dan Laporan Tugas Akhir.

c. Nilai pameran dan sidang Tugas Akhir menjadi nilai akhir pada tahap Tugas Akhir dengan **syarat kelulusan adalah minimal mendapatkan nilai C**.

d. Mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus pada sidang Tugas Akhir, diberi kesempatan satu kali mengulang sidang pada periode yang sama dengan tidak mengulangi Pameran Tugas Akhir.

e. Nilai Tugas Akhir sah apabila mahasiswa yang bersangkutan melakukan proses **revisi selambat-lambatnya 14 hari kerja** setelah sidang tugas akhir dilaksanakan. Apabila mahasiswa terlambat melakukan proses revisi, maka akan dikenakan **sanksi pengulangan sidang**.

f. Setelah sidang dilaksanakan mahasiswa wajib mengumpulkan materi Tugas Akhir dengan menyertakan satu katalog karya pameran tugas akhir dalam jangka waktu maksimal 2 (dua) minggu dari tanggal pengesahan hasil revisi Tugas Akhir.

3.5. Pengumpulan Materi Tugas Akhir

Mahasiswa harus mengumpulkan hasil tugas akhir berupa:

a. Laporan Tugas Akhir yang sudah direvisi dan disahkan berupa *hard cover* rangkap 2 (untuk mahasiswa dan perpustakaan).

b. Satu katalog karya Pameran Tugas Akhir (untuk Prodi).

c. Satu CD yang berisi *file*:

1) Laporan Tugas Akhir Lengkap dengan lembar pengesahan/persetujuan yang telah ditandatangani (.doc dan .pdf)
2) Biodata/CV mahasiswa
3) Foto mahasiswa berwarna dan hitam putih (.jpg)
4) *Source Code*/*listing program* (*softcopy* jika ada)
5) Dokumentasi pameran karya seni atau desain
6) Lampiran *softcopy* karya seni atau desain
7) Segala kelengkapan berkas yang menjadi prasyarat Tugas Akhir oleh Perpustakaan ITTP dan Igracias

Setiap *file* di dalam CD diberi nama **"NIM_NAMA_NAMA FILE_TAHUN AKADEMIK"** contoh: 17102008_Aliendra_LaporanTA_2021/2022 untuk file laporan TA.

3.6. Perubahan Pembimbing

Mahasiswa dapat mengajukan pergantian Pembimbing dengan mengisi **Formulir Perubahan Pembimbing *(Lampiran 9)*** kemudian diserahkan kepada penanggung jawab TA Program Studi. Penentuan pergantian Dosen Pembimbing I akan dilakukan oleh penanggung jawab TA Program Studi yang berkoordinasi dengan Ketua Program Studi dan ketua Kelompok Keahlian yang berkaitan dengan topik TA. Sementara itu, untuk Pembimbing II mahasiswa boleh memilih pembimbing pengganti dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dan tetap sesuai dengan aturan jumlah bimbingan maksimal serta sudah mendapatkan persetujuan pembimbing lama dan pembimbing I.

BAB IV
SKEMA PROPOSAL PERANCANGAN DAN PENGKAJIAN KARYA

4.1. Skema Proposal Perancangan

Proposal adalah dokumen yang memuat rencana Tugas Akhir yang akan dikerjakan oleh mahasiswa. Proposal Tugas Akhir merupakan keluaran dari Mata Kuliah Tugas Akhir I. Proposal harus ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah dan dapat memberikan gambaran mengenai topik/bahan kajian yang dibahas, rencana kerja, dan kesiapan dalam pengerjaan Tugas Akhir.

4.1.1 Struktur Isi

Isi proposal Tugas Akhir yang akan diajukan terdiri atas 3 (tiga) bagian sebagai berikut:

a. Bagian Awal terdiri atas:
   1) Halaman Sampul (lampiran 1)
   2) Lembar Persetujuan Pembimbing (Lampiran 2)
   3) Lembar Pengesahan Proposal (Lampiran 3)
   4) Daftar Isi
   5) Daftar Tabel
   6) Daftar Gambar

b. Bagian Inti terdiri atas:
   1) Pendahuluan:
      a) Latar Belakang
      b) Rumusan Masalah
      c) Tujuan Penelitian
      d) Batasan Perancangan
      e) Manfaat Penelitian
   2) Tinjauan Pustaka:
      a) Studi Pustaka
      b) Referensi Karya
      c) Dasar Teori
   3) Metodologi Penelitian:

a) Metode Penelitian
b) Identifikasi Data
c) Analisis Data
d) Target Audiens
e) Kerangka Perancangan

4) Bagian Akhir Terdiri atas:
a) Jadwal Kegiatan
b) Daftar Pustaka

4.1.2. Penjelasan Isi

a. Bagian Awal

1) Halaman Sampul

Halaman sampul proposal TA memuat **Judul, Bidang Keahlian, Identitas Mahasiswa (Nama dan NIM), Logo IT Telkom Purwokerto, Program Studi, Fakultas, Institusi,** dan **Tahun**. Selengkapnya dapat melihat format pada lembar Lampiran 1.

2) Lembar Persetujuan Pembimbing

Pembuatan proposal dilakukan oleh mahasiswa dengan bimbingan dari pembimbing sehingga proposal yang diajukan merupakan tanggung jawab dari mahasiswa dan pembimbing. Sebagai tanda persetujuan, maka pembimbing wajib membubuhkan tanda tangan pada Lembar Persetujuan yang menyatakan bahwa Proposal yang dikumpulkan telah layak, baik dari sisi tata tulis maupun substansi kedalaman topik. Format lembar pengesahan/persetujuan dapat dilihat pada Lampiran 2.

3) Lembar Pengesahan Proposal

Proposal yang telah diseminarkan akan didokumentasikan dalam bentuk laporan. Untuk mengetahui apakah proposal yang diajukan oleh mahasiswa layak untuk diteruskan menjadi laporan Tugas Akhir, maka proposal wajib diseminarkan di hadapan seorang penguji. Sebagai bukti bahwa proposal hasil seminar proposal telah layak untuk dilanjutkan menjadi Tugas Akhir, maka penguji wajib membubuhkan tanda tangan pada lembar pengesahan yang menyatakan bahwa proposal yang dikumpulkan telah lulus dalam seminar proposal. Format lembar pengesahan proposal dapat dilihat pada Lampiran 3.

b. Bagian Inti

1) Bab I Pendahuluan

a) Latar Belakang

Latar belakang merupakan uraian tentang alasan bahwa masalah itu menarik dan perlu untuk diteliti. Alasan yang digunakan dapat berupa alasan objektif dan subjektif. Masalah tersebut harus didukung oleh pengamatan empiris yang menunjukkan adanya suatu permasalahan yaitu adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya dengan apa yang nyata ditemukan. Selain itu masalah yang hendak diteliti dapat berupa masalah baru yang belum pernah sama sekali diteliti sebelumnya. Proses-proses yang dilakukan dalam mengidentifikasi masalah yang akan dicari solusinya diuraikan secara sistematis.

b) Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah perumusan secara nyata masalah yang ada, dalam bentuk pernyataan penelitian yang dilandasi oleh pemikiran teoretis yang kebenarannya perlu dibuktikan. Rumusan masalah secara umum dibuat dalam bentuk kalimat tanya yang spesifik, jelas, singkat dan padat yang bertujuan agar terarah untuk menjawab pertanyaan penelitian. Permasalahan yang akan dibahas dalam Tugas Akhir, diuraikan dengan mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan. Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan penelitian. Uraian perumusan masalah tidak harus dalam bentuk pertanyaan.

c) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus selaras dengan perumusan masalah yang mengemukakan tujuan yang ingin dicapai melalui proses penelitian. Berisikan pernyataan singkat mengenai tujuan penelitian. Tujuan dapat berupa menguraikan, menerangkan, membuktikan atau menerapkan suatu gejala/konsep/dugaan, atau membuat suatu model. Perumusan tujuan yang akan dicapai secara spesifik merupakan kondisi baru yang diharapkan terwujud setelah TA selesai. Tujuan harus jelas dan dapat diukur.

d) Batasan Perancangan

Berisi hal-hal yang dibatasi dalam pengerjaan Tugas Akhir, sehingga pembaca memahami sampai sebatas mana pekerjaan dilakukan. Batasan perancangan

bertujuan mengerucutkan objek penelitian yang memiliki aspek cukup banyak/luas menjadi lebih spesifik**.**

e) Manfaat Penelitian

Berisi uraian tentang seberapa jauh kebergunaan dan kontribusi hasil penelitian. Manfaat penelitian dapat dirinci pada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu bagi ilmuwan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, para praktisi, profesi akademik, serta manfaatnya bagi pemecahan masalah di masyarakat. Secara umum manfaat penelitian dibedakan untuk kepentingan akademik dan praktisi. Manfaat penelitian terdiri dari 3 (tiga) hal:

(1) Keilmuan DKV

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian.

(2) Institusi

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare, Agro-industry, Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai penjembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*).

(3) Masyarakat

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni.

2) Tinjauan Pustaka

a) Studi Pustaka

Bagian ini memuat tentang referensi yang sudah pernah ada sebelumnya dan memiliki relevansi dengan penelitian ataupun penciptaan yang sedang dilakukan. Referensi dapat digunakan jika: sudah pernah dipublikasi di forum ilmiah (jurnal, skripsi, seminar, tesis, dan disertasi). Jumlah referensi perancangan minimal 3 (tiga) hingga 5 (lima) referensi. Pada bagian ini juga memuat profil referensi,

hasil penelitiannya dan perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat. Sehingga otentisitas penelitian dapat terlihat dengan jelas.

b) Referensi Karya

Bagian ini memuat referensi visual atau karya yang pernah ada sebelumnya dan memiliki relevansi dengan penciptaan yang akan dilakukan untuk dijadikan acuan dalam berkarya. Referensi yang digunakan harus jelas sumber dan penciptanya sehingga bisa dirujuk dalam daftar pustaka. Jumlah referensi visual/karya minimal 3 (tiga) hingga 5 (lima) referensi. Pada bagian ini juga memuat profil referensi, hasil karya dan aspek yang akan diacu atau diadaptasi.

c) Dasar Teori

Dasar teori berisi teori pendukung yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah di Tugas Akhir. Dasar teori yang diambil harus berhubungan dengan judul dan pembahasan. Teori pendukung dapat berasal dari *textbook*, *paper*/artikel jurnal, tesis, dan TA lain dengan memperhatikan penggunaan teknik acuan sebagai bentuk kejujuran akademik. Landasan teori ditulis secara jelas sehingga cukup memberikan dasar bagi pembaca proposal untuk memahami istilah/terminologi, konsep maupun teori yang tertuang di dalam penelitian. Dasar teori terdiri dari 3 (tiga) poin utama, yaitu landasan konseptual, teori media, dan landasan teori. Pertama, landasan konseptual memuat penjelasan istilah dan konsep utama yang digunakan dalam penelitian. Kedua, teori media memuat penjelasan konsep utama perancangan media yang digunakan. Ketiga, landasan teori memuat penjelasan mengenai teori keilmuan Desain Komunikasi Visual yang mendukung (teknik) perancangan.

3) Metodologi Penelitian

a) Metode Penelitian

Bagian ini memuat pemaparan mengenai metode yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Metode penelitian terdiri dari jenis pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, jenis data dan sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data (menggunakan SWOT). Tuliskan terlebih dahulu pengertian/definisi dan deskripsi setiap poin.

b) Identifikasi Data

Pada bagian ini dipaparkan temuan-temuan atau data yang dihasilkan dari observasi, interview, angket, catatan-catatan, dan rekaman visual atau audio visual dalam bentuk gambar, foto, tabel/daftar, CD, VCD, dan jenis-jenis presentasi lain. Perlu diperhatikan cara mengklasifikasi data agar sesuai dengan tujuan penelitian dan berkaitan langsung dengan analisis data. Secara umum, identifikasi data terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu; profil instansi/lembaga, hasil observasi, hasil wawancara, data visual, studi komparasi dan atau studi kompetitor. Hasil data dituliskan dalam bentuk naratif.

c) Analisis Data

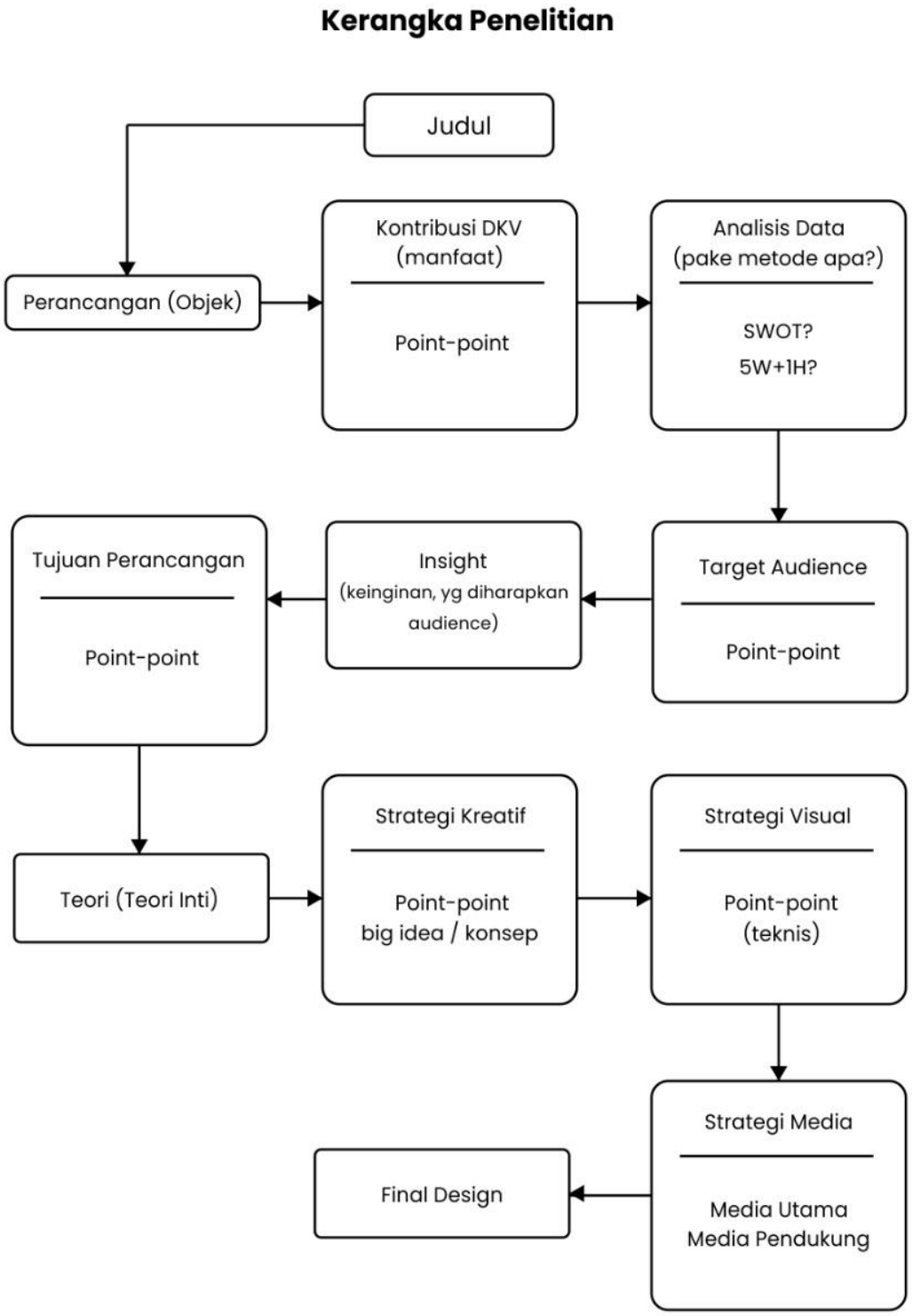
Bagian ini memuat analisis data hingga menemukan *Unique Selling Proposition* (USP) dan atau *Positioning* perancangan. Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan desainer untuk mereduksi dan menarik kesimpulan berdasarkan paparan yang dijelaskan pada tahapan identifikasi data. Metode Analisis data dapat dilakukan baik dengan kualitatif maupun kuantitatif tergantung pada karakteristik masalah yang akan diteliti.

d) Target Market dan Audiens

Target Market memuat target pasar yang akan menjadi sasaran dari produk yang dirancang oleh peneliti. Sedangkan *Target Audience* merupakan target spesifikasi kepada siapa yang akan menjadi target dari karya tersebut, baik dari segi umur, jenis kelamin dan strata sosial serta psikografis dari audiens.

e) Kerangka Perancangan

Berisi penjabaran tentang kerangka perancangan yang akan dilakukan oleh peneliti dan subjek penelitian. Adapun bentuk kerangka penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Kerangka Penelitian

c. Bagian Akhir

1) Jadwal Kegiatan

Jadwal pelaksanaan mengacu pada tahapan metodologi penelitian yang dibuat alur waktunya. Tabel ini bisa dibuat per bulan dengan deskripsi kegiatan hingga ujian dan revisi Tugas Akhir. Contoh:

Kegiatan	Bulan ke-1	Bulan ke-2	Bulan ke-3	Bulan ke-4
Pengumpulan data				
Pengolahan Data				
Analisis hasil				
Pembuatan laporan				

2) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam pembuatan proposal TA minimal terdapat 10 referensi (minimal 5 *paper*, selebihnya boleh menggunakan sumber lain yang ilmiah) yang digunakan. Untuk referensi paper, yang digunakan adalah *paper* yang waktu publikasinya tidak lebih dari 10 tahun sebelum penulisan proposal Tugas Akhir.

Penulisan daftar pustaka mengacu pada sistem IEEE – *Reference Order*. Sistem ini menggunakan cara penomoran (pemberian angka) yang berurutan kemunculan pertamanya untuk menunjukan rujukan pustaka (sitasi). Dalam daftar pustaka, pemunculan sumber rujukan dilakukan secara berurut menggunakan nomor sesuai kemunculannya sebagai sitasi dalam naskah tulisan. Sedangkan untuk penulisan rujukannya menggunakan "[ ]" yang diisikan nomor pustaka pada daftar pustaka. Contoh: Terdapat 10 prinsip interaksi manusia dan komputer, salah satunya adalah kekonsistenan [1].

Format penulisan daftar pustaka:

a) Buku

Penulis, "Judul Bab/Bagian (Chapter)", *in Judul Buku*, edisi. Kota Penerbit: Nama Penerbit, Tahun Terbit, Bab x, Sub.Bab x, pp. xxx-xxx

Tidak ada aturan maksimal tahun terbit untuk referensi dari buku atau *textbook*.

Contoh:

[3] B. Stanley, et al., C++ Primer, Fourth Edition, Massachusetts: Addison Wesley Professional, 2005.

b) Artikel Seminar

Penulis, "Judul Paper," *in Nama Seminar of Conf.*, Kota pelaksanaan seminar, Abbrev. State (jika ada), Tahun, pp. xxx-xxx.

Artikel Seminar yang dapat dijadikan referensi adalah maksimal berusia 5 tahun sebelum dilakukan penulisan Tugas Akhir.

Contoh :

[1] Sutikno, "Pengembangan Data Mining dalam Bisnis" *in Seminar Nasional Informatika* INFORMATIKA, ST3 Telkom – JICA Purwokerto, 2010. pp. 56-70.

c) Jurnal

Penulis, "Judul Paper", Abbrev. *Judul Periodical*, vol. X, no. X, pp. xxx-xxx, Abbrev.Month, year.

Jurnal yang dapat dijadikan referensi adalah maksimal berusia 10 tahun sebelum dilakukan penulisan Tugas Akhir.

Contoh:

[1] R. E. Kalman, "New results in linear filtering and prediction theory," *J. Basic Eng*., ser. D, vol. 83, pp.95-108, Mar. 1961.

d) Sumber online

Penulis. (tahun, bulan tanggal). *Judul (edisi)* [Tipe media]. Available: http://www.(URL). Contoh:

[1] Koza, John.(2001, Nov.8) *Operators of Genetic Algorithm* [online].Available: http://www.cs.felk.cvut.cz/~xobitko/ga/operators.html.

e) Skripsi/Tesis

Penulis, "Judul Skripsi/Tugas Akhir," M.S. Skripsi, Abbrev. Dept., Abbrev. Univ., City of Univ., Abbrev. State, year.

3) Lampiran

Berisi data-data pendukung yang diperlukan/termuat dalam data pendukung penelitian.

4.2 Skema Proposal Tugas Akhir Pengkajian Karya Metode Kuantitatif

Proposal adalah dokumen yang memuat rencana Tugas Akhir yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Proposal Tugas Akhir merupakan keluaran dari Mata Kuliah Seminar Proposal. Proposal harus ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah dan dapat memberikan gambaran mengenai topik/bahan kajian yang dibahas, rencana kerja, dan kesiapan dalam pengerjaan Tugas Akhir.

4.2.1 Struktur Isi

Isi proposal yang akan diajukan terdiri atas 3 (tiga) bagian sebagai berikut:

a. Bagian Awal terdiri atas:
   1) Halaman Sampul (lampiran 1)
   2) Lembar Persetujuan Pembimbing (Lampiran 2)
   3) Lembar Pengesahan Proposal (Lampiran 3)
   4) Daftar Isi
   5) Daftar Tabel
   6) Daftar Gambar
   7) Daftar Lampiran

b. Bagian Inti terdiri atas:
   1) Pendahuluan:
   2) Latar Belakang
   3) Rumusan Masalah
   4) Tujuan Penelitian
   5) Batasan Penelitian
   6) Manfaat Penelitian
   7) Tinjauan Pustaka:
   8) Studi Pustaka
   9) Dasar Teori
   10) Kerangka Pemikiran

11) Hipotesis Penelitian

c. Metodologi Penelitian:

1) Metode Penelitian
2) Lokasi dan Waktu Penelitian
3) Metode Pengumpulan Data
4) Populasi dan Sampel
5) Instrumen Penelitian
6) Pengukuran Data
7) Teknik Analisis Data
8) Prosedur Penelitian

d. Bagian Akhir Terdiri atas:

1) Jadwal Kegiatan
2) Daftar Pustaka

4.2.2 Penjelasan Isi

a. Bagian Awal

1) Halaman Sampul

Halaman sampul proposal TA memuat Judul, Bidang Keahlian, Identitas Mahasiswa (Nama dan NIM), Logo IT Telkom Purwokerto, Program Studi, Fakultas, Institusi, dan Tahun. Selengkapnya dapat melihat format pada Lampiran 1.

2) Lembar Persetujuan Pembimbing

Pembuatan proposal dilakukan oleh mahasiswa dengan bimbingan dari pembimbing sehingga proposal yang diajukan merupakan tanggung jawab dari mahasiswa dan pembimbing. Sebagai tanda persetujuan, maka pembimbing wajib membubuhkan tanda tangan pada Lembar Persetujuan yang menyatakan bahwa Proposal yang dikumpulkan telah layak, baik dari sisi tata tulis maupun substansi kedalaman topik. Format lembar pengesahan/persetujuan dapat dilihat pada Lampiran 2.

3) Lembar Pengesahan Proposal

Proposal yang telah diseminarkan akan didokumentasikan dalam bentuk laporan. Untuk mengetahui apakah proposal yang diajukan oleh mahasiswa layak untuk diteruskan menjadi laporan Tugas Akhir II, maka proposal wajib diseminarkan di hadapan seorang penguji. Sebagai bukti bahwa proposal TA I telah layak untuk

dilanjutkan menjadi TA II, maka penguji wajib membubuhkan tanda tangan pada lembar pengesahan yang menyatakan bahwa proposal yang dikumpulkan telah lulus dalam seminar proposal. Format lembar pengesahan proposal dapat dilihat pada Lampiran 3.

b. Bagian Inti

1) Bab I Pendahuluan

a) Latar Belakang

Latar belakang penelitian dapat dipahami sebagai *starting point*, di mana dari sinilah seluruh proses penelitian dimulai. Latar belakang penelitian ini juga dapat dijadikan *checking point* selama proses penelitian, dengan menanyakan apakah alur penelitian desain yang diambil sudah menjawab pertanyaan penelitian/rumusan masalah atau belum. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang penggambaran situasi dan kondisi yang ada yang akan diteliti. Karena berhubungan dengan Tugas Akhir, ceritakan tentang topik pembahasan yang berhubungan dengan Tugas Akhir. Selain itu simpulkan berbagai data awal yang dapat menggambarkan pentingnya penelitian untuk dilaksanakan. Pada bagian ini dapat berisi tentang objek, simpulan artikel, simpulan data statistik, fenomena sehari-hari, kecenderungan pasar dan sebagainya. Dalam bagian ini tidak dikehendaki tabel atau grafik, cukup dihadirkan lewat tulisan.

b) Rumusan Masalah

Bila sudah memiliki dan memahami latar belakang penelitian sebagai *starting point* dan tujuan penelitian sebagai *ending point*, maka yang berikutnya harus dideskripsikan adalah pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian berupa kalimat yang diawali dengan kata tanya. Pertanyaan penelitian menjadi objektif atau sesuatu yang ingin ditemukan jawabannya dalam kegiatan penelitian. Pertanyaan penelitian dapat juga berupa hipotesa dari apa yang akan diteliti. Rumusan masalah dapat menggunakan pertanyaan (Apa, Mengapa, Bagaimana). Jika ada hipotesis, tuliskan dalam kalimat pernyataan yang jelas. Jika tidak ada hipotesis, dapat dikemukakan asumsi-asumsi (dalam kalimat tanya) yang akan memandu proses pencapaian tujuan penelitian.

c) Tujuan Penelitian

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

d) Batasan Masalah

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

(1) Batasan waktu penelitian, biasanya batasan penelitian ini digunakan untuk mengambil data atau sampel
(2) Batasan penggunaan alat, material dan kondisi (suhu, kelembaban dsb), biasanya batasan ini digunakan pada model penelitian eksperimental
(3) Batasan pengambilan responden, biasanya digunakan pada model penelitian kuantitatif. Batasan ini berupa batasan demografis, kultur, geografis atau berupa batas wilayah
(4) Batasan objek studi kasus

e) Manfaat Penelitian

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan manfaat hasil penelitian untuk menyelesaikan proses desain yang dapat digunakan oleh perancang dan khalayak luas. Pada bagian ini juga membahas tentang seperti apa hasil penelitian akan menjawab latar belakang permasalahan. Manfaat penelitian terdiri dari 3 (tiga) hal:

(1) Keilmuan DKV

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian

(2) Institusi

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare*, *Agro-industry*, *Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai penjembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*).

(3) Masyarakat

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni.

2) Bab II Kajian Pustaka

a) Studi Pustaka

Bagian ini memuat studi penelitian terdahulu, latar belakang penelitian terdahulu, analisis penelitian terdahulu, kebaruan penelitian, serta hasil penelitian terdahulu untuk menemukan otentisitas penelitian.

b) Landasan Teori

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

c) Kerangka Pemikiran

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

d) Hipotesis Penelitian

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

3) **Bab III Metodologi Penelitian**

a) **Metode Penelitian**

Jelaskan bentuk dan metode penelitian serta alasan penggunaannya. Jelaskan alasan dan deskripsi penggunaan serta jenis penelitian kuantitatif yang digunakan di dalam penelitian.

b) **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Deskripsikan tempat dan waktu penelitian beserta alasannya.

c) **Metode Pengumpulan Data**

Bagian ini mendeskripsikan teknik dan metode pengumpulan data yang digunakan beserta alasannya.

d) **Populasi dan sampel**

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

e) **Instrumen Penelitian**

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

f) **Pengukuran Data**

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

g) **Teknik Analisis Data**

Setelah mendapatkan data maka tahap berikutnya adalah tahap analisis. Tahap analisis juga dapat diartikan dengan cara mengelompokkan data yang telah dikumpulkan berdasarkan kaidah tertentu sesuai dengan sudut pandang peneliti/desainer.

h) **Prosedur Penelitian**

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

4) **Daftar Pustaka**

5) **Lampiran**

4.3 Skema Proposal Tugas Akhir Pengkajian Karya Kualitatif

Proposal adalah dokumen yang memuat rencana Tugas Akhir yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Proposal Tugas Akhir merupakan keluaran dari Mata Kuliah Seminar Proposal. Proposal harus ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah dan dapat memberikan gambaran mengenai topik/bahan kajian yang dibahas, rencana kerja, dan kesiapan dalam pengerjaan Tugas Akhir.

4.3.1 Struktur Isi

Isi proposal yang akan diajukan terdiri atas 3 (tiga) bagian sebagai berikut:

a. Bagian Awal terdiri atas:
   1) Halaman Sampul (lampiran 1)
   2) Lembar Persetujuan Pembimbing (Lampiran 2)
   3) Lembar Pengesahan Proposal (Lampiran 3)
   4) Daftar Isi
   5) Daftar Tabel
   6) Daftar Gambar
   7) Daftar Lampiran

b. Bagian Inti terdiri atas:
   1) Pendahuluan:
      a) Latar Belakang
      b) Rumusan Masalah
      c) Tujuan Penelitian
      d) Batasan Penelitian
      e) Manfaat Penelitian
   2) Tinjauan Pustaka:
      a) Studi Pustaka
      b) Dasar Teori
      c) Kerangka Pemikiran
   3) Metodologi Penelitian:
      a) Metode Penelitian

b) Lokasi dan Waktu Penelitian

c) Metode Pengumpulan Data

d) Teknis Analisis Data

c. Bagian Akhir Terdiri atas:

1) Jadwal Kegiatan

2) Daftar Pustaka

4.3.2 Penjelasan Isi

a. Bagian Awal

1) Halaman Sampul

Halaman sampul proposal TA memuat Judul, Bidang Keahlian, Identitas Mahasiswa (Nama dan NIM), Logo IT Telkom Purwokerto, Program Studi, Fakultas, Institusi, dan Tahun. Selengkapnya dapat melihat format pada Lampiran 1.

2) Lembar Persetujuan Pembimbing

Pembuatan proposal dilakukan oleh mahasiswa dengan bimbingan dari pembimbing sehingga proposal yang diajukan merupakan tanggung jawab dari mahasiswa dan pembimbing. Sebagai tanda persetujuan, maka pembimbing wajib membubuhkan tanda tangan pada Lembar Persetujuan yang menyatakan bahwa Proposal yang dikumpulkan telah layak, baik dari sisi tata tulis maupun substansi kedalaman topik. Format lembar pengesahan/persetujuan dapat dilihat pada Lampiran 2.

3) Lembar Pengesahan Proposal

Proposal yang telah diseminarkan akan didokumentasikan dalam bentuk laporan. Untuk mengetahui apakah proposal yang diajukan oleh mahasiswa layak untuk diteruskan menjadi laporan Tugas Akhir II, maka proposal wajib diseminarkan di hadapan seorang penguji. Sebagai bukti bahwa proposal TA I telah layak untuk dilanjutkan menjadi TA II, maka penguji wajib membubuhkan tanda tangan pada lembar pengesahan yang menyatakan bahwa proposal yang dikumpulkan telah lulus dalam seminar proposal. Format lembar pengesahan proposal dapat dilihat pada Lampiran 3.

b. Bagian Inti

1) Bab I Pendahuluan

a) Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah merupakan uraian tentang alasan bahwa masalah itu menarik dan perlu untuk diteliti. Alasan yang digunakan dapat berupa alasan objektif dan subjektif. Masalah tersebut harus didukung oleh pengamatan empiris yang menunjukkan adanya suatu permasalahan yaitu adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya dengan apa yang nyata ditemukan.

b) Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah perumusan secara nyata masalah yang ada, dalam bentuk pernyataan penelitian yang dilandasi oleh pemikiran teoretis yang kebenarannya perlu dibuktikan. Rumusan masalah secara umum dibuat dalam bentuk kalimat tanya yang spesifik, jelas, singkat dan padat yang bertujuan agar terarah untuk menjawab pertanyaan penelitian. Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi, diuraikan dengan mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan dan hasil penelitian terdahulu (bila ada).

c) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus selaras dengan perumusan masalah yang mengemukakan tujuan yang ingin dicapai melalui proses penelitian. Berisikan pernyataan singkat mengenai tujuan penelitian. Tujuan dapat ditulis menguraikan, menerangkan, membuktikan atau menerapkan suatu gejala/konsep/dugaan, atau membuat suatu model. Perumusan tujuan yang akan dicapai secara spesifik merupakan kondisi baru yang diharapkan terwujud setelah skripsi selesai. Tujuan harus jelas dan dapat diukur.

d) Batasan Masalah

Berisi hal-hal yang dibatasi dalam pengerjaan skripsi, sehingga pembaca memahami sampai sebatas mana pekerjaan dilakukan. Batasan masalah bertujuan mengerucutkan objek penelitian yang memiliki aspek cukup banyak/luas menjadi lebih spesifik**.**

e) Manfaat Penelitian

Berisi uraian tentang seberapa jauh kebergunaan dan kontribusi hasil penelitian. Manfaat penelitian dapat dirinci pada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu

bagi ilmuwan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, para praktisi, profesi akademik, bagi institusi, serta manfaatnya bagi pemecahan masalah di masyarakat. Secara umum manfaat penelitian dibedakan untuk kepentingan akademik dan praktisi. Manfaat penelitian terdiri dari 3 (tiga) hal:

(1) Keilmuan DKV

Kebergunaan atau kemanfaatan pengkajian untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian

(2) Institusi

Kebergunaan atau kemanfaatan pengkajian terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare*, *Agro-industry*, *Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai penjembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*).

(3) Masyarakat

Kebergunaan atau kemanfaatan pengkajian untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni.

2) Bab II Tinjauan Pustaka

a) Studi Pustaka

Bagian ini memuat tentang penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan memiliki relevansi (baik secara topik maupun objek) dengan penelitian yang sedang dilakukan. Referensi dapat digunakan jika sudah pernah dipublikasi di forum ilmiah (jurnal, skripsi, seminar, tesis, disertasi, karya pameran dan kepakaran). Jumlah referensi minimal 3 (tiga) hingga 5 (lima) referensi. Pada bagian ini memuat profil referensi, hasil penelitiannya dan perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat (review).

No.	Peneliti	Literatur	Sumber	Judul	Metode penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	**Nama Peneliti**	**Jurnal Skripsi Tesis**	**Sumber Literatur**	**Judul Literatur**	**Metode yang digunakan pada literatur terkait**	**Temuan/hasil penelitian terkait**	**Perbedaan penelitian terkait dengan penelitian yang dilakukan**

b) Landasan Teori

Bagian ini berisikan teori pendukung yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah di penelitian yang sedang dilakukan. Landasan teori yang diambil harus berhubungan dengan judul dan pembahasan. Teori pendukung dapat berasal dari *textbook*, *paper*/artikel jurnal, tesis, dan TA lain dengan memperhatikan penggunaan metode acuan sebagai bentuk kejujuran akademik. Landasan teori ditulis secara jelas sehingga cukup memberikan dasar bagi pembaca proposal untuk memahami istilah/terminologi, konsep maupun teori yang tertuang di dalam penelitian.

c) Kerangka Berpikir

Bagian ini berisikan *roadmap*/alur berpikir pada penelitian yang dilakukan. Alur tersebut berupa model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasikan sebagai hal-hal yang penting dan sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman lainnya. Sebuah pemahaman yang paling mendasar menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

3) Bab III Metodologi Penelitian

a) Metode Penelitian

Jelaskan bentuk dan metode penelitian serta alasan penggunaannya. Jelaskan alasan dan deskripsi penggunaan serta jenis penelitian kuantitatif yang digunakan di dalam penelitian.

b) Lokasi dan Waktu Penelitian

Deskripsikan tempat dan waktu penelitian beserta alasannya.

c) **Metode Pengumpulan Data**

Bagian ini mendeskripsikan teknik dan metode pengumpulan data yang digunakan beserta alasannya.

d) **Teknik Analisis Data**

Keabsahan data dalam penelitian ini menentukan keabsahan (*validity*) dan keandalan (*reliability*) penelitian, atau secara keseluruhan dapat menentukan tingkat keterpercayaan. Setelah mendapatkan data maka tahap berikutnya adalah tahap analisis. Tahap analisis juga dapat diartikan dengan cara mengelompokkan data yang telah dikumpulkan berdasarkan kaidah tertentu sesuai dengan sudut pandang peneliti/desainer.

4) **Daftar Pustaka**

5) **Lampiran**

BAB V
LAPORAN TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

5.1 Laporan Perancangan Karya

Laporan Tugas Akhir adalah dokumen final laporan pekerjaan Tugas Akhir yang sudah dikerjakan mahasiswa. Buku tersebut berisi penjelasan latar belakang penelitian, tujuan dari penelitian, hal-hal yang dikerjakan, sampai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan penarikan kesimpulan atas hasil pekerjaan tersebut. Laporan Tugas Akhir merupakan dokumen resmi sehingga harus ditulis dalam bahasa yang baku.

5.1.1 Struktur Isi Laporan Tugas Akhir

a. Bagian Awal Terdiri atas:
   1) Halaman Sampul Luar (Lampiran 4)
   2) Halaman Sampul Dalam (Lampiran 5)
   3) Halaman Pengesahan Pembimbing (syarat pengajuan sidang) (Lampiran 6)
   4) Halaman Penetapan Penguji (lampiran 7)
   5) Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Bermaterai (Lampiran 8)
   6) Kata Pengantar
   7) Daftar Isi
   8) Daftar Tabel
   9) Daftar Gambar
   10) Daftar Istilah (jika ada)
   11) Daftar Lampiran
   12) Abstrak (dalam Bahasa Indonesia)
   13) *Abstract* (dalam Bahasa Inggris)

b. Bagian Inti Terdiri atas:
   1) Bab I Pendahuluan:
      a) Latar Belakang
      b) Rumusan Masalah

c) Tujuan Penelitian

d) Manfaat Penelitian

e) Batasan Penelitian

2) Bab II Tinjauan Pustaka:

a) Studi Pustaka

b) Referensi Karya

c) Dasar Teori

3) Bab III Metodologi Penelitian:

a) Metode Penelitian

b) Jenis Pendekatan

c) Objek dan Subjek Penelitian

d) Jenis Data dan Sumber Data

e) Informan Penelitian

f) Teknik Pengumpulan Data

g) Metode Analisis Data

h) Identifikasi Data

i) Kerangka Penelitian

j) Jadwal Perancangan

4) Bab IV Konsep Perancangan Karya:

Pada bab ini struktur akan menyesuaian skema sesuai objek perancangan yang dipilih.

5) BAB V Visualisasi Karya

6) Bab VI Penutup

a) Kesimpulan

b) Saran

c. Bagian Akhir Terdiri atas:

1) Daftar Pustaka

2) Daftar Lampiran

5.1.2 Penjelasan Isi Laporan Tugas Akhir

a. Bagian Awal

1) Halaman Sampul Luar dan Dalam
2) Berisi : TUGAS AKHIR, Judul Tugas Akhir, Logo IT Telkom, Nama Penulis, NIM, S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri Dan Desain, Institusi Teknologi Telkom Purwokerto dan tahun terbit (lihat lampiran 4)
   a) Halaman Pengesahan Pembimbing

      Berisi persetujuan Laporan Tugas Akhir yang ditandatangani oleh pembimbing sebagai syarat sidang Tugas Akhir (lihat lampiran 6)
   b) Halaman Penetapan Penguji (lampiran 7).

      Berisi persetujuan Laporan Tugas Akhir yang telah direvisi, ditandatangani oleh penguji setelah terlaksana sidang Tugas Akhir (lihat lampiran 7)
   c) Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Bermaterai (Lampiran 8).

      Berisi pernyataan penulis bahwa tulisan yang dibuat merupakan karya asli dan tidak melakukan plagiat. Ditandatangani penulis dengan materai 10.000
   d) Kata Pengantar

      Dapat berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penelitian dan penyusunan Laporan Tugas Akhir. Terdapat nama Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang sedang menjabat, Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain yang sedang menjabat, Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Yang menjabat, Dosen Pembimbing 1 dan 2, Narasumber, serta pihak lain yang berperan dalam penelitian dan penyusunan Laporan Tugas Akhir
   e) Daftar Isi

      Berisi urutan penulisan bab-bab dalam buku Laporan Tugas Akhir.
   f) Daftar Tabel

      Berisi daftar semua tabel yang ada di dalam laporan Tugas Akhir (tidak termasuk lampiran). Nomor tabel diurutkan berdasarkan nomor urut menggunakan angka arab dalam BAB (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, dst). Tidak diperkenankan tabel dengan nomor dan nama yang sama.
   g) Daftar Gambar

h) Berisi daftar semua gambar yang ada di dalam laporan Tugas Akhir (tidak termasuk lampiran). Nomor gambar diurutkan berdasarkan nomor urut menggunakan angka arab dalam BAB (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, dst). Tidak diperkenankan gambar dengan nomor dan nama yang sama.

i) Daftar Istilah (jika ada)

j) Daftar Lampiran

k) Abstrak (dalam Bahasa Indonesia)

l) *Abstract* (dalam Bahasa Inggris)

b. Bagian Inti

1) Bab I Pendahuluan:

a) Latar Belakang

Latar belakang masalah merupakan uraian tentang sebab-sebab atau alasan bahwa masalah itu menarik dan perlu untuk diteliti. Alasan yang digunakan dapat berupa alasan objektif dan alasan subjektif. Masalah tersebut harus didukung oleh pengamatan empiris yang menunjukkan adanya suatu permasalahan yaitu adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya dengan apa yang nyata ditemukan, atau masalah yang hendak diteliti memang merupakan suatu masalah baru yang belum pernah sama sekali diteliti sebelumnya. Uraikan proses-proses yang dilakukan dalam mengidentifikasi masalah yang akan dicari solusinya.

b) Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah perumusan secara nyata masalah yang ada, dalam bentuk pernyataan penelitian yang dilandasi oleh pemikiran teoritis yang kebenarannya perlu dibuktikan. Rumusan masalah secara umum dibuat dalam bentuk kalimat tanya yang spesifik, jelas, singkat dan padat yang bertujuan agar terarah untuk menjawab pertanyaan penelitian. Uraikan permasalahan yang akan dibahas dalam TA dengan mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan dan hasil penelitian terdahulu (bila ada). Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan Penelitian. Uraian perumusan masalah tidak harus dalam bentuk pertanyaan.

c) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus selaras dengan perumusan masalah yang mengemukakan tujuan yang ingin dicapai melalui proses penelitian. Berikan pernyataan singkat mengenai tujuan penelitian. Tujuan dapat berupa menguraikan, menerangkan, membuktikan atau menerapkan suatu gejala/konsep/dugaan, atau membuat suatu model. Rumuskan tujuan yang akan dicapai secara spesifik yang merupakan kondisi baru yang diharapkan terwujud setelah TA selesai. Tujuan harus jelas dan dapat diukur.

d) Manfaat Penelitian

Berisi uraian tentang seberapa jauh kebergunaan dan kontribusi hasil penelitian. Manfaat penelitian dapat dirinci pada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu bagi ilmuwan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, para praktisi, profesi akademik, serta manfaatnya bagi pemecahan masalah di masyarakat. Secara umum manfaat penelitian dibedakan untuk kepentingan akademik dan praktis. Manfaat penelitian terdiri dari 3 (tiga) hal:

e) Keilmuan DKV

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian

f) Institusi

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare, Agro-industry, Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai penjembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*).

g) Masyarakat

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni.

h) Batasan Penelitian

Berisi penjelasan mengenai kerangka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dan subjek penelitian.

2) Bab II Tinjauan Pustaka:

a) Studi Pustaka

Bagian ini memuat tentang referensi yang sudah pernah ada sebelumnya dan memiliki relevansi dengan penelitian ataupun penciptaan yang sedang dilakukan. Referensi dapat digunakan jika sudah pernah dipublikasi di forum ilmiah (jurnal, skripsi, seminar, Tesis, Disertasi, Pameran dan Kepakaran). Jumlah referensi perancangan minimal 2 (dua) hingga 5 (lima) referensi.

b) Referensi Karya

Bagian ini memuat referensi visual atau karya yang pernah ada sebelumnya dan memiliki relevansi dengan penciptaan yang akan dilakukan untuk dijadikan acuan dalam berkarya. Referensi yang digunakan harus jelas sumber dan penciptanya sehingga bisa dirujuk dalam daftar pustaka. Jumlah referensi visual/karya minimal 3 (tiga) hingga 5 (lima) referensi. Pada bagian ini juga memuat profil referensi, hasil karya dan aspek yang akan diacu atau diadaptasi.

c) Dasar Teori

Dasar teori berisi teori pendukung yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah di Tugas Akhir. Dasar teori yang diambil harus berhubungan dengan judul dan pembahasan. Teori pendukung dapat berasal dari *textbook*, *paper*/jurnal, tesis, dan TA lain dengan memperhatikan penggunaan teknik acuan sebagai bentuk kejujuran akademik. Landasan teori ditulis secara jelas sehingga cukup memberikan dasar bagi pembaca proposal untuk memahami istilah/terminologi, konsep maupun teori yang tertuang di dalam penelitian. Dasar teori berisi teori pendukung yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah di Tugas Akhir. Dasar teori yang diambil harus berhubungan dengan judul dan pembahasan. Teori pendukung dapat berasal dari *textbook*, *paper*/artikel jurnal, tesis, dan TA lain dengan memperhatikan penggunaan teknik acuan sebagai bentuk kejujuran akademik. Landasan teori ditulis secara jelas sehingga cukup memberikan dasar bagi pembaca proposal untuk memahami istilah/terminologi, konsep maupun teori yang tertuang di dalam penelitian. Dasar teori terdiri dari 3 (tiga) poin utama, yaitu landasan konseptual, teori media, dan landasan teori. Pertama, landasan konseptual memuat penjelasan istilah dan konsep utama yang digunakan dalam penelitian. Kedua, teori media memuat penjelasan konsep

utama perancangan media yang digunakan. Ketiga, landasan teori memuat penjelasan mengenai teori keilmuan Desain Komunikasi Visual yang mendukung (teknik) perancangan.

3) **Bab III Metodologi Penelitian:**

a) **Metode Penelitian**

Bagian ini memuat pemaparan mengenai metode yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Metode penelitian terdiri dari jenis pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, jenis data dan sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data (menggunakan SWOT). Tuliskan terlebih dahulu pengertian/definisi dan deskripsi setiap poin.

b) **Identifikasi Data**

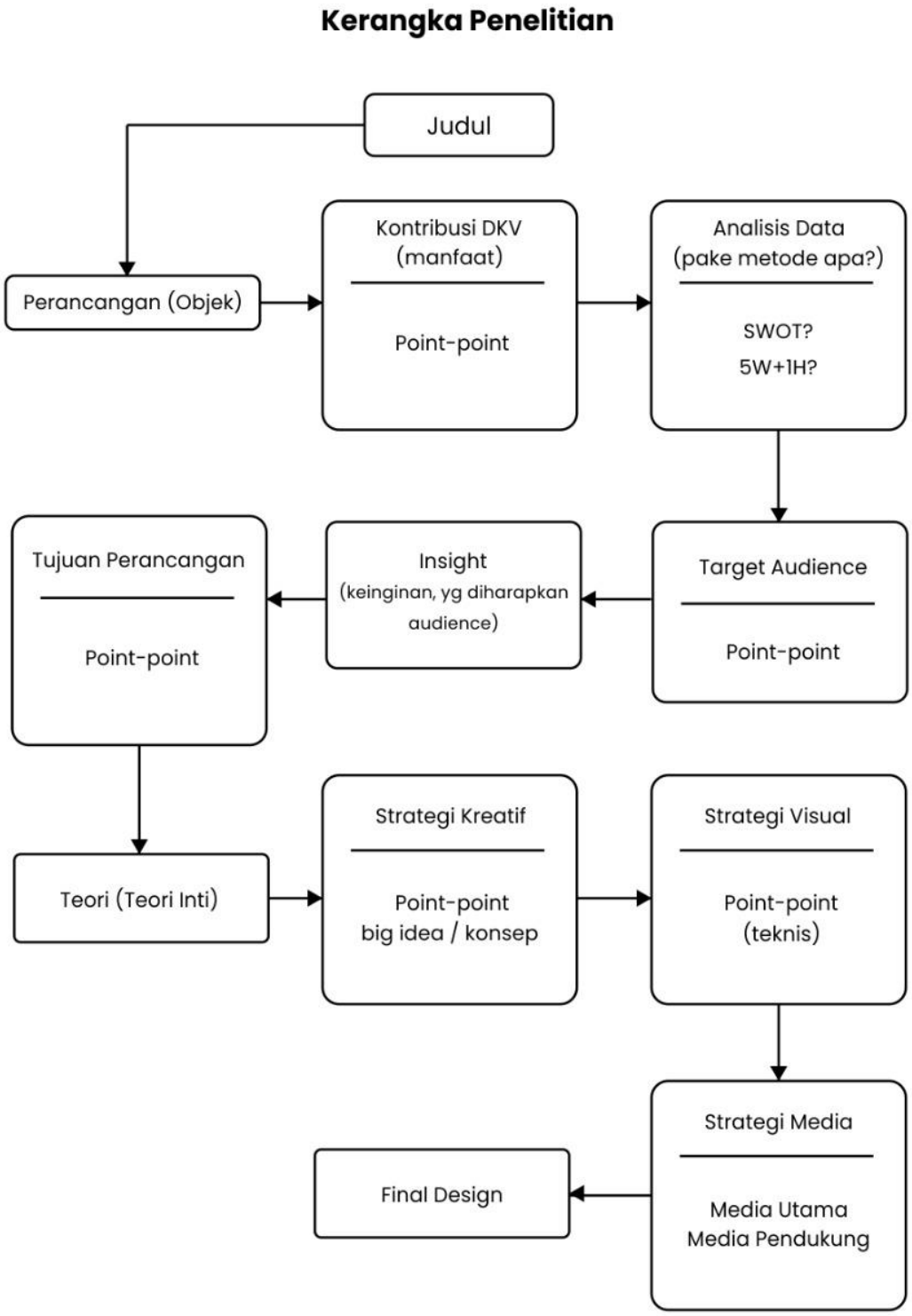
Pada bagian ini dipaparkan temuan-temuan atau data yang dihasilkan dari observasi, interview, angket, catatan-catatan, dan rekaman visual atau audio visual dalam bentuk gambar, foto, tabel/daftar, CD, VCD, dan jenis-jenis presentasi lain. Perlu diperhatikan cara mengklasifikasi data agar sesuai dengan tujuan penelitian dan berkaitan langsung dengan analisis data. Secara umum, identifikasi data terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu; profil instansi/lembaga, hasil observasi, hasil wawancara, data visual, studi komparasi dan atau studi kompetitor. Hasil data dituliskan dalam bentuk naratif.

c) **Analisis Data**

Bagian ini memuat analisis data hingga menemukan *Unique Selling Proposition* (USP) dan atau *Positioning* perancangan. Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan desainer untuk mereduksi dan menarik kesimpulan berdasarkan paparan yang dijelaskan pada tahapan identifikasi data. Metode Analisis data dapat dilakukan baik dengan kualitatif maupun kuantitatif tergantung pada karakteristik masalah yang akan diteliti.

d) **Kerangka Perancangan**

Berisi penjabaran tentang kerangka perancangan yang akan dilakukan oleh peneliti dan subjek penelitian. Adapun bentuk kerangka penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 5.1 Kerangka Penelitian

4) Bab IV Konsep Perancangan Karya:

Pilih salah satu skema konsep perancangan karya sesuai dengan objek perancangan yang dipilih. Terdapat beberapa pilihan bentuk perancangan yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Adapun sistematika penulisan Konsep Perancangan Karya yaitu sebagai berikut:

a) *Branding* dan *Rebranding*

Dalam perancangan *branding* dan *rebranding* memuat beberapa hal sebagai berikut:

(1) Ide Dasar Perancangan; memuat konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) *Creative Brief*

(a) *What To Say,* terdiri dari;

- *Problem*

  Berisi permasalahan komunikasi visual dalam objek kajian mahasiswa.

- *Target Market*

  Tuliskan siapa target marketnya beserta klasifikasinya berdasar demografis dan geografis.

- *Target Audience*

  Tulisan penjelasan spesifik terhadap *audience* dilihat dari psikografis dan *behaviour* yang disasar.

- *Big Idea*

  Berisi pesan utama atau gagasan utama dalam bentuk komunikasi visual kepada *target audience*.

- *Copywriting*

  Berisi penulisan teks iklan (*tagline*, slogan, dan konten tulisan lain) yang berkaitan dengan *big idea*.

- *Desired Response*

  Kesan yang diinginkan ketika *target audience* melihat bentuk komunikasi visual yang ditampilkan.

(b) *How To Say*, terdiri dari;

- *Tone and Manner*
- Warna

  Berisi palet warna atau penggunaan warna yang dominan dalam desain perancangan.
- Gaya Desain

  Berisi penjelasan gaya desain yang digunakan dalam perancangan.
- Ilustrasi

  Berisi penjelasan *style* atau gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan.
- Tipografi

  Berisi jenis dan nama *font* yang digunakan beserta alasan pemilihan *font*.
- Teknik

  Menjelaskan teknik perancangan yang digunakan seperti vector, *digital imaging*, kolase dan lain lain, beserta alasannya.

(3) *USP*, *ESP*, *Positioning*, dan *Consumer Journey*

(a) *USP* (*Unique Selling Point*), berisi deskripsi keunikan dalam objek yang diteliti.

(b) *ESP* (*Emotional Selling Point*), berisi pesan emosional yang dimunculkan dalam bentuk komunikasi visual.

(c) *Positioning*, berisi posisi objek kajian di dalam pasar

(d) *Consumer Journey*, *b*erisi hasil riset *consumer journey* terhadap konsumen atau *audience* terpilih.

(4) Media Utama dan Pendukung

Media Utama; tuliskan media utama apa yang dipakai dalam perancangan. Media utama merupakan media yang memuat seluruh informasi yang dibutuhkan oleh *audience*. Sedangkan media pendukung berupa pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet yang disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian dengan pengertian sebagai berikut;

(a) *Above The Line*

Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(b) *Below The Line*

Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(c) *Through The Line*

Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) *Internet Media*

Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(5) Strategi Media

Berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(6) Produksi

Berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

b) *Visual Identiti*

(1) Ide Dasar Perancangan, memuat konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) Target *Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa target marketnya & audience beserta klasifikasinya.

(b) *Brainstorming*

Diisi dengan dokumen brainstorming disertai dengan penjabarannya.

(c) Kata kunci

Diisi dengan penulisan kata kunci yang ditemukan hasil dari proses *brainstorming.*

(d) Studi visual

Berisi data studi visual terhadap kata kunci dan referensi yang digunakan.

(e) Sketsa Logo

Berisi visualisasi sketsa terhadap logo dan alternatif logo yang telah dibuat.

(f) Studi Tipografi

Berisi jenis dan nama *font* yang digunakan beserta alasan pemilihan *font*.

(g) Studi Warna

Berisi palet warna atau penggunaan warna dalam identitas visual.

(h) Alternatif logo

Berisikan visualisasi atau hasil digitalisasi terhadap beberapa alternatif logo yang telah dirancang.

(i) Final Logo

Berisi visualisasi digital desain logo terpilih.

(j) Konsep dan Makna Logo

Berisi deskripsi mengenai konsep dan makna logo, baik dari bentuk, warna, tipografi, dan lain sebagainya.

(k) *Tagline*

Berisikan *tagline* atau jargon yang digunakan (jika ada), beserta penjelasan konsepnya.

(l) *Brand Guideline*

Berisi panduan *brand*, *graphic standard manual*, atau aturan-aturan yang menyertai dalam penerapan identitas visual

(3) Media

(a) Media Utama, jelaskan pemilihan dan alasan penggunaan media utama

(b) Media Pendukung

(c) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(e) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

c) Maskot

(1) Ide Dasar Perancangan, memuat konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa target *market* dan audiens beserta klasifikasinya

(b) *Brainstorming*

Diisi dengan dokumen *brainstorming* disertai dengan penjabarannya.

(c) Kata kunci

Diisi dengan penulisan kata kunci yang ditemukan hasil dari proses *brainstorming*.

(d) Studi visual

Berisi data studi visual terhadap kata kunci dan referensi yang digunakan dalam pembuatan maskot.

(e) Sketsa Maskot

Berisi visualisasi sketsa maskot dan alternatif yang telah dibuat. Sketsa berisikan visualisasi dari berbagai sisi serta ekspresi dari maskot.

(f) Studi Warna

Berisi palet warna atau penggunaan warna dalam maskot.

(g) Alternatif maskot

Berisikan visualisasi atau hasil digitalisasi terhadap beberapa alternatif maskot yang telah dirancang. Berisikan visualisasi dari berbagai sisi serta ekspresi dari maskot.

(h) Final Maskot

Berisi visualisasi digital desain maskot terpilih.

(i) Konsep dan Makna maskot

Berisi deskripsi mengenai konsep dan makna maskot baik secara bentuk dan warna. Sertakan juga komponen pembentuk karakter yaitu: kejiwaan karakter, ciri khas visual (*visual distinction*), dan sikap ekspresif karakter.

(3) Media

(a) Media Utama, jelaskan pemilihan dan alasan penggunaan media utama

(b) Media Pendukung

(c) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(e) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

d) *Visual Book* (cergam, katalog foto dan ilustrasi, komik, buku cerita anak, buku Pop-up dll.

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa target market dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) Format *Visual Book*

Berisikan format *visual book*, baik itu *online* maupun cetak. deskripsikan format detail seperti ukuran buku, *hard cover* atau *soft cover*, dan lain-lain.

(c) Tema dan Sinopsis

Deskripsi Tema dan cerita singkat dari perancangan *visual book*.

(d) Tahapan Visual

- *Storyline*

  Penulisan jalan cerita secara runtut. *Storyline* tidak baku, tergantung objek kajian yang diangkat.

- Gaya Ilustrasi/Gaya Foto

  Berisi penjelasan gaya desain atau *style* yang digunakan dalam perancangan, baik itu foto maupun ilustrasi.

- Struktur Pop-Up

  Hanya dikhususkan untuk buku Pop-Up.

(e) Realisasi Visual

- Sketsa/*Penciling*

  Berisi visualisasi sketsa komik ataupun ilustrasi. Foto tidak perlu ada.

- Pemberian *Text/Lettering*

  Proses pemberian teks pada ilustrasi, komik, maupun foto.

- Proses Produksi

  Penjelasan teknik yang digunakan dalam proses produksi, menyesuaikan objek kajian baik foto, ilustrasi, buku *mockup*, dan lain-lain. Khusus ilustrasi terdapat 3 (tiga) tahapan yaitu.

- *Inking*

- *Coloring*
- *Finishing*

(3) Media

(a) Media Utama, jelaskan pemilihan dan alasan penggunaan media utama

(b) Media Pendukung

(c) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(e) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

e) Desain Kemasan

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa target *market* dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) Konsep Verbal

- Teks Kemasan

Berisi informasi teks yang akan diaplikasikan pada grafis kemasan (nama produk, slogan, informasi produk, *ingredients* (makanan dan minuman) dan sebagainya, yang sesuai dengan konsep perancangan).

(c) Konsep Visual

- Pola, Bentuk, Material Kemasan

  Rancangan struktur pola kemasan (terbuka), informasi ukuran, bentuk kemasan, dan informasi material kemasan.

(d) Ilustrasi

Berisi konsep ilustrasi yang akan digunakan pada grafis kemasan.

(e) Warna

Berisi konsep mengenai warna-warna yang akan digunakan pada grafis kemasan.

(f) *Layout*

Konsep tata letak elemen visual (ilustrasi, tipografi, warna) saat diaplikasikan pada pola kemasan/produk dalam format sederhana.

(g) Stilasi

Konsep mengenai nuansa visual yang akan dibangun pada grafis kemasan yang sesuai dengan tujuan perancangan.

(h) *Rough Layout*

Konsep tata letak elemen visual (ilustrasi, tipografi, warna) saat diaplikasikan pada pola kemasan/produk dalam format sketsa dan pewarnaan sederhana. Pada *rough layout* juga dilakukan proses pemilihan layout.

(i) *Comprehensive Layout*

Konsep tata letak elemen visual (ilustrasi, tipografi, warna) saat diaplikasikan pada pola kemasan/produk hasil dari eksekusi *rough layout* dalam format digital. Pada komprehensif *layout* juga berisi alternatif desain yang akan dieksekusi menjadi final desain.

(3) Media

(a) Media Utama, jelaskan pemilihan dan alasan penggunaan media utama

(b) Media Pendukung

(c) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(e) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

f) Infografis

(1) Ide Dasar Perancangan

Berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa *target market* dan audiens beserta klasifikasinya

(b) Konsep Infografis

Berisi konsep besar atau pesan utama atau gagasan utama dalam pembuatan infografis.

(c) Studi elemen visual

Berisi data studi visual terhadap tanda, icon, dan simbol serta ilustrasi dalam infografis. Hal ini tergantung pada objek yang diangkat.

(d) Sketsa bentuk atau karakter

Berisi visualisasi sketsa bentuk elemen-elemen infografis dan alternatifnya yang telah dibuat.

(e) Studi Warna

Berisi palet warna atau penggunaan warna dominan dalam infografis.

(f) Alur *Sequential*

Berisi struktur pembacaan alur dalam infografis berdasarkan hirarki visual.

(g) Alternatif Infografis

Berisikan visualisasi atau hasil digitalisasi terhadap beberapa alternatif infografis yang telah dirancang.

(h) Final Infografis

Berisi visualisasi digital desain infografis terpilih.

(3) Media

(a) Media Utama, jelaskan pemilihan dan alasan penggunaan media utama

(b) Media Pendukung

(c) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(e) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

g) Pameran Virtual

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa *target market* dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) Model Mekanis

Berupa aturan, struktur dan *platform* interaksi dalam bentuk *tangible* (*hardware*) dan *intangible* (*software*) serta deskripsikan *software* dan *hardware*nya).

(c) Model Dinamis

Berupa sistem interaksi berupa *story telling/workflow*, sehingga menentukan alur pameran dan pola interaksi (aksi-reaksi) pemain/pengguna terhadap pameran.

(d) Model Estetis

Berupa sistem estetika (visual, audio, verbal) yang memunculkan tindakan lanjutan berupa respon emosi dan pengalaman pemain/pengguna, meliputi: *interface*, karakter, *environment*, *properties*, dan navigasi.

(3) Media

(a) Media Utama, jelaskan pemilihan dan alasan penggunaan media utama

(b) Media Pendukung

(c) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(d) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(e) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

h) Videografi (Video Klip, Dokumenter, Video Iklan, *Company Profile*, dll)

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan terdiri dari;

(a) Konsep Penyutradaraan

(b) Konsep Naskah

(c) Konsep Sinematografi

(d) Konsep Artistik

(e) Tata Suara

(f) Konsep *Editing*

(3) Desain Produksi terdiri dari;

(a) Ide Cerita dan Premis

(b) Judul

(c) Durasi

(d) Target Audiens

(e) Sinopsis

(f) Naskah

(g) *Shooting Script/Storyboard*

(h) Perlengkapan Teknik

(i) Tim Produksi

(j) *Breakdown* Lokasi

(k) *Breakdown Talent*

(l) Alokasi Waktu

(4) Media

(a) Media Pendukung

(b) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(c) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(d) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

i) Animasi 2D, 3D, dan *Motion Graphics*

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa *target market* dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) Pra Produksi

- *Story Script*
- *Character Development & Design*

- *Art Direction*
- *Storyboard*
- *Animatic*

(c) Produksi (menyesuaikan objek)

- *Modeling*
- *Layout*
- *Texturing*
- *Rigging*
- Animasi
- *Lighting*
- *Rendering*

(d) Pasca Produksi

- *Compositing*
- *Color Correction*
- 2D/3D *Visual Effects*
- *Music & Sound Effect*
- *Motion Graphic & Title*

(3) Media

(a) Media Pendukung

(b) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.
- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.
- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.
- *Internet Media*

Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(c) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(d) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

j) Desain Permainan

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market* dan *Audience*

Tuliskan siapa *target market* dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) Mekanika (*Mechanics*)

- *Space*/Ruang
- *Object, Attributes, & States*
- Aksi/*Action*
- Aturan/*Rules*
- *Skill*

(c) Cerita (*Story*)

(d) Estetika (*Aesthetics*) disesuaikan dengan objek perancangan

- Warna
- Gaya Desain
- Ilustrasi
- Tipografi

(e) Teknologi (*Technology*)

(3) Media

(a) Media Pendukung

(b) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(c) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(d) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

k) UI/UX *Website & Apps*

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan (*User Research*)

(a) Konteks Penggunaan (*Context of Use*)

- *User/target market & Audience*
- Wawancara atau kuesioner *User* (hasil/kesimpulan)
- Analisis Kompetitor (masalah: dari kompetitor atau desain sebelumnya)

(b) *Organization Requirements*

- Solusi
- *User flow*
- *Wireframe* (sesuai kebutuhan objek perancangan)
  - *Log in*
  - *Registration form*
  - *Browsing*

- *Action*
- *Check out*

(c) Solusi Desain (*Design Solution*)

- *Layout*
- *Header*
- *Body*
- *Footer*
- *Prototyping*

(d) Evaluasi Desain (*Evaluate Design*)

- *User Testing*

(3) Media

(a) Media Pendukung

(b) Pemilihan ATL, BTL, TTL, dan Internet disesuaikan dengan kebutuhan objek kajian.

- *Above The Line*

  Berisi pemilihan media lini atas, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Below The Line*

  Berisi pemilihan media lini bawah, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Through The Line*

  Berisi pemilihan *ambient media*, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

- *Internet Media*

  Berisi pemilihan media internet dan digital, disertai dengan alasan pemilihan media, dan penempatan media.

(c) Strategi Media, berkaitan dengan rencana pendistribusian media yang digunakan (penjadwalan, tempat, waktu).

(d) Produksi, berisi rincian biaya untuk memproduksi media-media komunikasi visual.

l) *Visual Merchandising*

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market & Audience;* tuliskan siapa *target market* dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) *Problem* (Empati) terdiri dari; Objek, Deskripsi/Profil, *Brand*, dan Kondisi Eksisting

(c) Definisi terdiri dari; *Problem, Client Brief,* Daftar Kebutuhan Ruang, dan Daftar Kebutuhan Media Promosi

(d) Ide terdiri dari *Zoning, Layout,* dan *Moodboard*

(e) Konsep Desain (*Prototype)* terdiri dari; Eksterior, Interior, dan *Display*

m) Media Sosial (*Social Media*)

(1) Ide Dasar Perancangan, berisi konsep atau strategi secara garis besar yang akan dilakukan terhadap objek kajian mahasiswa.

(2) Konsep Perancangan

(a) *Target Market & Audience;* siapa target market dan audiens beserta klasifikasinya.

(b) Sketsa

(c) Konsep Kreatif: Ide Dasar, *Creative Brief, What to Say, How to Say, Desired Response, Tone and Manner.*

(d) Standar Visual terdiri dari Verbal (*copywriting*) dan Non Verbal (ilustrasi, tipografi, warna dll)

(3) *Media Placement* berupa perencanaan media (satu bulan), media utama, media pendukung

(4) Biaya Produksi

5) Bab V: Visualisasi

Penjelasan hasil karya suatu perancangan desain yang dibuat oleh peneliti berdasarkan judul rancangan tersebut. Bab lima berisi visualisasi dan data teknis yang terdiri dari Media, Ukuran Karya, Material, *Tools* (jika ada), dan *Software* (jika ada).

6) Bab VI Kesimpulan dan Saran

a) Kesimpulan

b) Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian.

c) Saran

d) Saran berisi usulan-usulan untuk dilaksanakan penelitian selanjutnya berdasarkan pembahasan yang telah disusun.

c. **Bagian Akhir**

1) Daftar Pustaka

Memuat semua sumber kepustakaan yang digunakan dalam pelaksanaan dan pembuatan laporan Tugas Akhir, baik berupa buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, maupun sumber-sumber kepustakaan lain.

2) Lampiran

Lampiran memuat *mockup* karya, tabel, transkrip wawancara, data kuesioner, gambar atau manual penggunaan alat dan hal-hal lain yang perlu dilampirkan untuk memperjelas uraian dalam laporan yang jika dicantumkan dalam tubuh laporan akan mengganggu sistematika pembahasan. Selain itu lampiran juga berisi kelengkapan administrasi Tugas Akhir.

5.2 Laporan Pengkajian Karya Metode Kuantitatif

Laporan Tugas Akhir adalah dokumen final laporan pekerjaan Tugas Akhir yang sudah dikerjakan mahasiswa. Buku tersebut berisi penjelasan latar belakang penelitian, tujuan dari penelitian, hal-hal yang dikerjakan, sampai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan penarikan kesimpulan atas hasil pekerjaan tersebut. Laporan Tugas Akhir merupakan dokumen resmi sehingga harus ditulis dalam bahasa yang baku.

5.2.1 Struktur Isi

a. Bagian Awal Terdiri atas :

1) Halaman Sampul Luar (Lampiran 4)

2) Halaman Sampul Dalam (Lampiran 5)

3) Halaman Pengesahan Pembimbing (syarat pengajuan sidang) (Lampiran 6)

4) Halaman Penetapan Penguji (lampiran 7)
5) Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Bermaterai (Lampiran 8)
6) Kata Pengantar
7) Daftar Isi
8) Daftar Tabel
9) Daftar Gambar
10) Daftar Istilah (jika ada)
11) Daftar Lampiran
12) Abstrak (dalam Bahasa Indonesia)
13) *Abstract* (dalam Bahasa Inggris)

b. Bagian Inti Terdiri atas:

1) Bab I Pendahuluan:

a) Latar Belakang
b) Rumusan Masalah
c) Tujuan Penelitian
d) Batasan Penelitian
e) Manfaat Penelitian

2) Bab II Tinjauan Pustaka:

a) Studi Pustaka
b) Dasar Teori
c) Kerangka Pemikiran
d) Hipotesis Penelitian

3) Bab III Metodologi Penelitian:

a) Metode Penelitian
b) Lokasi dan Waktu Penelitian
c) Metode Pengumpulan Data
d) Populasi dan Sampel
e) Instrumen Penelitian
f) Pengukuran Data
g) Teknik Analisis Data
h) Prosedur Penelitian

4) Bab IV Hasil Penelitian dan Analisis Data:

a) Variabel yang Diteliti

b) Deskripsi Hasil Penelitian

c) Pengujian Hipotesis (jika ada)

d) Pembahasan Hasil Pengujian

e) Keterbatasan Penelitian

5) Bab V Kesimpulan dan Saran

6) Bab VI Penutup

a) Kesimpulan

b) Saran

c. **Bagian Akhir Terdiri atas:**

1) Daftar Pustaka

2) Daftar Lampiran

5.2.2 Penjelasan Isi Laporan Pengkajian Karya Metode Kuantitatif

a. Bagian Awal:

1) Halaman Sampul Luar dan Dalam

Berisi : TUGAS AKHIR, Judul Tugas Akhir, Logo IT Telkom, Nama Penulis, NIM, S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri Dan Desain, Institusi Teknologi Telkom Purwokerto dan tahun terbit (lihat lampiran -)

a) Halaman Pengesahan Pembimbing

Berisi persetujuan Laporan Tugas Akhir yang ditandatangani oleh pembimbing sebagai syarat sidang Tugas Akhir (lihat lampiran -)

b) Halaman Penetapan Penguji (lampiran -).

Berisi persetujuan Laporan Tugas Akhir yang telah direvisi, ditandatangani oleh penguji setelah terlaksana sidang Tugas Akhir (lihat lampiran -)

c) Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Bermaterai (Lampiran -).

Berisi pernyataan penulis bahwa tulisan yang dibuat merupakan karya asli dan tidak melakukan plagiat. Ditandatangani penulis dengan materai 10.000

d) Kata Pengantar

Dapat berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penelitian dan penyusunan Laporan Tugas Akhir. Terdapat nama Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang sedang menjabat, Dekan Fakultas

Rekayasa Industri dan Desain yang sedang menjabat, Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Yang menjabat, Dosen Pembimbing 1 dan 2, Narasumber, serta pihak lain yang berperan dalam penelitian dan penyusunan Laporan Tugas Akhir

e) Daftar Isi

Berisi urutan penulisan bab-bab dalam buku Laporan Tugas Akhir.

(1) Daftar Tabel

Berisi daftar semua tabel yang ada di dalam laporan Tugas Akhir (tidak termasuk lampiran). Nomor tabel diurutkan berdasarkan nomor urut menggunakan angka arab dalam BAB (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, dst). Tidak diperkenankan tabel dengan nomor dan nama yang sama.

(2) Daftar Gambar

Berisi daftar semua gambar yang ada di dalam laporan Tugas Akhir (tidak termasuk lampiran). Nomor gambar diurutkan berdasarkan nomor urut menggunakan angka arab dalam BAB (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, dst). Tidak diperkenankan gambar dengan nomor dan nama yang sama.

(3) Daftar Istilah (jika ada)

(4) Daftar Lampiran

(5) Abstrak (dalam Bahasa Indonesia)

(6) *Abstract* (dalam Bahasa Inggris)

b. Bagian Inti Terdiri atas:

1) Bab I Pendahuluan:

a) Latar Belakang

Latar belakang penelitian dapat dipahami sebagai *starting point*, di mana dari sinilah seluruh proses penelitian dimulai. Latar belakang penelitian ini juga dapat dijadikan *checking point* selama proses penelitian, dengan menanyakan apakah alur penelitian desain yang diambil sudah menjawab pertanyaan penelitian/rumusan masalah atau belum. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang penggambaran situasi dan kondisi yang ada yang akan diteliti. Karena berhubungan dengan Tugas Akhir, ceritakan tentang topik pembahasan yang berhubungan dengan Tugas Akhir. Selain itu simpulkan berbagai data awal yang

dapat menggambarkan pentingnya penelitian untuk dilaksanakan. Pada bagian ini dapat berisi tentang objek, simpulan artikel, simpulan data statistik, fenomena sehari-hari, kecenderungan pasar dan sebagainya. Dalam bagian ini tidak dikehendaki tabel atau grafik, cukup dihadirkan lewat tulisan.

b) Rumusan Masalah

Bila sudah memiliki dan memahami latar belakang penelitian sebagai *starting point* dan tujuan penelitian sebagai *ending point*, maka yang berikutnya harus dideskripsikan adalah pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian berupa kalimat yang diawali dengan kata tanya. Pertanyaan penelitian menjadi objektif atau sesuatu yang ingin ditemukan jawabannya dalam kegiatan penelitian. Pertanyaan penelitian dapat juga berupa hipotesa dari apa yang akan diteliti. Rumusan masalah dapat menggunakan pertanyaan (Apa, Mengapa, Bagaimana). Jika ada hipotesis, tuliskan dalam kalimat pernyataan yang jelas. Jika tidak ada hipotesis, dapat dikemukakan asumsi-asumsi (dalam kalimat tanya) yang akan memandu proses pencapaian tujuan penelitian.

c) Tujuan Penelitian

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

d) Batasan Masalah

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

(1) Batasan waktu penelitian, biasanya batasan penelitian ini digunakan untuk mengambil data atau sampel

(2) Batasan penggunaan alat, material dan kondisi (suhu, kelembaban dsb), biasanya batasan ini digunakan pada model penelitian eksperimental

(3) Batasan pengambilan responden, biasanya digunakan pada model penelitian kuantitatif. Batasan ini berupa batasan demografis, kultur, geografis atau berupa batas wilayah

(4) Batasan objek studi kasus

e) Manfaat Penelitian

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan manfaat hasil penelitian untuk menyelesaikan proses desain yang dapat digunakan oleh perancang dan khalayak luas. Pada bagian ini juga membahas tentang seperti apa hasil penelitian akan menjawab latar belakang permasalahan. Manfaat penelitian terdiri dari 3 (tiga) hal:

(1) Keilmuan DKV; Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian

(2) Institusi; Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare*, *Agro-industry*, *Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai penjembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*).

(3) Masyarakat; Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni.

2) Bab II Kajian Pustaka:

a) Studi Pustaka

Bagian ini memuat studi penelitian terdahulu, latar belakang penelitian terdahulu, analisis penelitian terdahulu, kebaruan penelitian, serta hasil penelitian terdahulu untuk menemukan otentisitas penelitian.

b) Landasan Teori

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

c) Kerangka Pemikiran

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

d) Hipotesis Penelitian

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

3) Bab III Metodologi Penelitian:

a) Metode Penelitian

Jelaskan bentuk dan metode penelitian serta alasan penggunaannya. Jelaskan alasan dan deskripsi penggunaan serta jenis penelitian kuantitatif yang digunakan di dalam penelitian.

b) Lokasi dan Waktu Penelitian

Deskripsikan tempat dan waktu penelitian beserta alasannya.

c) Metode Pengumpulan Data

Bagian ini mendeskripsikan teknik dan metode pengumpulan data yang digunakan beserta alasannya.

d) Populasi dan sampel

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

e) Instrumen Penelitian

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

f) Pengukuran Data

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

g) Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data maka tahap berikutnya adalah tahap analisis. Tahap analisis juga dapat diartikan dengan cara mengelompokkan data yang telah dikumpulkan berdasarkan kaidah tertentu sesuai dengan sudut pandang peneliti/desainer.

h) Prosedur Penelitian

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

4) Bab IV 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, atau diterima serta makna dari penolakan dan penerimaan hipotesis tersebut

e) Keterbatasan Penelitian

Berikan pembahasan keterbatasan penelitian, kendala penelitian yang dihadapi, faktor-faktor tidak terlaksananya bagian prosedur penelitian, keterbatasan alat, bahan dan kekurangan hasil penelitian yang didapatkan

5) **Bab V Kesimpulan dan Saran:**

a) Kesimpulan

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

b) Saran

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

6) **Daftar Pustaka**

7) **Lamiran**

5.3 Laporan Pengkajian Karya Metode Kualitatif

Laporan Tugas Akhir adalah dokumen final laporan pekerjaan Tugas Akhir yang sudah dikerjakan mahasiswa. Laporan memuat penjelasan latar belakang penelitian, tujuan dari penelitian, hal-hal yang dikerjakan, sampai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan penarikan kesimpulan atas hasil pekerjaan tersebut. Laporan Tugas Akhir merupakan dokumen resmi sehingga harus ditulis dalam bahasa yang baku.

5.3.1 Struktur Isi

a. Bagian Awal Terdiri atas :

1) Halaman Sampul Luar (Lampiran 4)
2) Halaman Sampul Dalam (Lampiran 5)
3) Halaman Pengesahan Pembimbing (syarat pengajuan sidang) (Lampiran 6)
4) Halaman Penetapan Penguji (lampiran 7)
5) Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Bermaterai (Lampiran 8)
6) Kata Pengantar
7) Daftar Isi
8) Daftar Tabel
9) Daftar Gambar

10) Daftar Istilah (jika ada)

11) Daftar Lampiran

12) Abstrak (dalam Bahasa Indonesia)

13) *Abstract* (dalam Bahasa Inggris)

b. Bagian Inti Terdiri atas:

1) Bab I Pendahuluan:

a) Latar Belakang

b) Rumusan Masalah

c) Tujuan Penelitian

d) Batasan Penelitian

e) Manfaat Penelitian

2) Bab II Tinjauan Pustaka:

a) Studi Pustaka

b) Dasar Teori

c) Kerangka Pemikiran

3) Bab III Metodologi Penelitian:

a) Metode Penelitian

b) Lokasi dan Waktu Penelitian

c) Metode Pengumpulan Data

d) Teknik Analisis Data

4) Bab IV Hasil dan Pembahasan:

a) Hasil Penelitian

b) Pembahasan

5) Bab V Kesimpulan dan Saran:

a) Kesimpulan

b) Saran

c. Bagian Akhir Terdiri atas:

1) Daftar Pustaka

2) Daftar Lampiran

5.3.2 Penjelasan Isi Laporan Pengkajian Karya Metode Kuantitatif

a. Bagian Awal:

1) Halaman Sampul Luar dan Dalam

   Berisi : TUGAS AKHIR, Judul Tugas Akhir, Logo IT Telkom, Nama Penulis, NIM, S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri Dan Desain, Institusi Teknologi Telkom Purwokerto dan tahun terbit (lihat lampiran -)

2) Halaman Pengesahan Pembimbing

   Berisi persetujuan Laporan Tugas Akhir yang ditandatangani oleh pembimbing sebagai syarat sidang Tugas Akhir (lihat lampiran -)

3) Halaman Penetapan Penguji (lampiran -).

   Berisi persetujuan Laporan Tugas Akhir yang telah direvisi, ditandatangani oleh penguji setelah terlaksana sidang Tugas Akhir (lihat lampiran -)

4) Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Bermaterai (Lampiran -).

   Berisi pernyataan penulis bahwa tulisan yang dibuat merupakan karya asli dan tidak melakukan plagiat. Ditandatangani penulis dengan materai 10.000

5) Kata Pengantar

   Dapat berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penelitian dan penyusunan Laporan Tugas Akhir. Terdapat nama Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang sedang menjabat, Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain yang sedang menjabat, Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Yang menjabat, Dosen Pembimbing 1 dan 2, Narasumber, serta pihak lain yang berperan dalam penelitian dan penyusunan Laporan Tugas Akhir

6) Daftar Isi

   Berisi urutan penulisan bab-bab dalam buku Laporan Tugas Akhir.

7) Daftar Tabel

   Berisi daftar semua tabel yang ada di dalam laporan Tugas Akhir (tidak termasuk lampiran). Nomor tabel diurutkan berdasarkan nomor urut menggunakan angka arab dalam BAB (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, dst). Tidak diperkenankan tabel dengan nomor dan nama yang sama.

8) Daftar Gambar

   Berisi daftar semua gambar yang ada di dalam laporan Tugas Akhir (tidak termasuk lampiran). Nomor gambar diurutkan berdasarkan nomor urut menggunakan angka

arab dalam BAB (1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, dst). Tidak diperkenankan gambar dengan nomor dan nama yang sama.

9) Daftar Istilah (jika ada)
10) Daftar Lampiran
11) Abstrak (dalam Bahasa Indonesia)
12) *Abstract* (dalam Bahasa Inggris)

b. Bagian Inti Terdiri atas:

1) Bab I Pendahuluan:

a) Latar Belakang

Latar belakang masalah merupakan uraian tentang alasan bahwa masalah itu menarik dan perlu untuk diteliti. Alasan yang digunakan dapat berupa alasan objektif dan subjektif. Masalah tersebut harus didukung oleh pengamatan empiris yang menunjukkan adanya suatu permasalahan yaitu adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya dengan apa yang nyata ditemukan.

b) Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah perumusan secara nyata masalah yang ada, dalam bentuk pernyataan penelitian yang dilandasi oleh pemikiran teoretis yang kebenarannya perlu dibuktikan. Rumusan masalah secara umum dibuat dalam bentuk kalimat tanya yang spesifik, jelas, singkat dan padat yang bertujuan agar terarah untuk menjawab pertanyaan penelitian. Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi, diuraikan dengan mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan dan hasil penelitian terdahulu (bila ada).

c) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus selaras dengan perumusan masalah yang mengemukakan tujuan yang ingin dicapai melalui proses penelitian. Berisikan pernyataan singkat mengenai tujuan penelitian. Tujuan dapat ditulis menguraikan, menerangkan, membuktikan atau menerapkan suatu gejala/konsep/dugaan, atau membuat suatu model. Perumusan tujuan yang akan dicapai secara spesifik merupakan kondisi baru yang diharapkan terwujud setelah skripsi selesai. Tujuan harus jelas dan dapat diukur.

d) Batasan Masalah

Berisi hal-hal yang dibatasi dalam pengerjaan skripsi, sehingga pembaca memahami sampai sebatas mana pekerjaan dilakukan. Batasan masalah bertujuan mengerucutkan objek penelitian yang memiliki aspek cukup banyak/luas menjadi lebih spesifik**.**

e) Manfaat Penelitian

Berisi uraian tentang seberapa jauh kebergunaan dan kontribusi hasil penelitian. Manfaat penelitian dapat dirinci pada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu bagi ilmuwan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, para praktisi, profesi akademik, bagi institusi, serta manfaatnya bagi pemecahan masalah di masyarakat. Secara umum manfaat penelitian dibedakan untuk kepentingan akademik dan praktisi. Pada bagian ini juga membahas tentang seperti apa hasil penelitian akan menjawab latar belakang permasalahan. Manfaat penelitian terdiri dari 3 (tiga) hal:

(1) Keilmuan DKV; Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian

(2) Institusi; Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare*, *Agro-industry*, *Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai penjembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*).

(3) Masyarakat; Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni.

2) **Bab II Tinjauan Pustaka:**

a) **Studi Pustaka**

Bagian ini memuat tentang penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan memiliki relevansi (baik secara topik maupun objek) dengan penelitian yang sedang dilakukan. Referensi dapat digunakan jika sudah pernah dipublikasi di forum ilmiah (jurnal, skripsi, seminar, tesis, disertasi, karya pameran dan kepakaran). Jumlah referensi minimal 3 (tiga) hingga 5 (lima) referensi. Pada bagian ini memuat profil referensi, hasil penelitiannya dan perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat (review).

No.	Peneliti	Litertur	Sumber	Judul	Metode penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	**Nama Peneliti**	**Jurnal Skripsi Tesis**	**Sumber Literatur**	**Judul Literatur**	**Metode yang digunakan pada literatur terkait**	**Temuan/hasil penelitian terkait**	**Perbedaan penelitian terkait dengan penelitian yang dilakukan**

b) **Landasan Teori**

Bagian ini berisikan teori pendukung yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah di penelitian yang sedang dilakukan. Landasan teori yang diambil harus berhubungan dengan judul dan pembahasan. Teori pendukung dapat berasal dari *textbook*, *paper*/artikel jurnal, tesis, dan TA lain dengan memperhatikan penggunaan metode acuan sebagai bentuk kejujuran akademik. Landasan teori ditulis secara jelas sehingga cukup memberikan dasar bagi pembaca proposal untuk memahami istilah/terminologi, konsep maupun teori yang tertuang di dalam penelitian.

c) **Kerangka Berpikir**

Bagian ini berisikan *roadmap*/alur berpikir pada penelitian yang dilakukan. Alur tersebut berupa model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasikan sebagai hal-hal yang penting dan sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman lainnya. Sebuah

pemahaman yang paling mendasar menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

3) Bab III Metodologi Penelitian:

a) Metode Penelitian

Jelaskan bentuk dan metode penelitian serta alasan penggunaannya. Jelaskan alasan dan deskripsi penggunaan serta jenis penelitian kuantitatif yang digunakan di dalam penelitian.

b) Lokasi dan Waktu Penelitian

Deskripsikan tempat dan waktu penelitian beserta alasannya.

c) Metode Pengumpulan Data

Bagian ini mendeskripsikan teknik dan metode pengumpulan data yang digunakan beserta alasannya.

d) Teknik Analisis Data

Keabsahan data dalam penelitian ini menentukan keabsahan (*validity*) dan keandalan (*reliability*) penelitian, atau secara keseluruhan dapat menentukan tingkat keterpercayaan. Setelah mendapatkan data maka tahap berikutnya adalah tahap analisis. Tahap analisis juga dapat diartikan dengan cara mengelompokkan data yang telah dikumpulkan berdasarkan kaidah tertentu sesuai dengan sudut pandang peneliti/desainer.

4) Bab IV Hasil dan Pembahasan:

a) Hasil Penelitian

Bagian ini memuat sajian beberapa hal penting, termasuk deskripsi mengenai informan, hasil observasi, wawancara, maupun data lain yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data lainnya (data-data yang ditemukan). Data yang diperoleh haruslah terlebih dulu divalidasi dengan menggunakan triangulasi.

b) Pembahasan

Bagian ini berisikan jawaban atas pertanyaan penelitian/rumusan masalah yang diajukan pada Bab Pendahuluan, sistematika penulisan pembahasan disesuaikan dengan urutan dan jumlah pertanyaan penelitian yang diajukan. Pembahasan

diprioritaskan pada tema-tema sentral yang muncul dari data yang diperoleh dan bagaimana masing-masing tema tersebut berhubungan.

5) **Bab V Kesimpulan dan Saran:**

a) Kesimpulan

Bagian ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berupa tujuan penelitian dan rangkuman poin-poin pokok terkait hasil temuan dari hasil penelitian.

b) Saran

Bagian ini memuat keterbatasan penelitian yang telah dilakukan. Saran juga dapat berupa kritik yang diharapkan bagi penulis serta kemanfaatan penelitian untuk menjadi bahan referensi/rujukan penelitian lain.

6) **Daftar Pustaka**

7) **Lampiran**

BAB VI
PEDOMAN TEKNIK PENULISAN

6.1. Kertas dan Sampul

a. Ukuran Kertas

   Naskah dicetak pada kertas berukuran A4 (210x297 mm) standar HVS putih 80 gr/m2 dan tidak bolak balik.

b. Sampul

   Laporan tugas akhir dijilid dalam bentuk buku dengan *hardcover* warna *Sea Green*, kode warna 2E8B57.

6.2. Jenis Huruf dan Paragraf

a. Naskah diketik komputer dengan jarak spasi 1,5 menggunakan huruf *Times New Roman* ukuran 12 pt, kecuali pada halaman sampul sesuai dengan aturan yang ditetapkan.
b. Abstrak diketik spasi 1 menggunakan huruf Times New Roman ukuran 10 pt.
c. Istilah-istilah asing dicetak miring (*italic*)
d. Judul dan sub judul ditulis tebal (*bold*).
e. Antara judul bab dan awal badan tulisan diberi jarak spasi 3 (tiga).
f. Penomoran bab dan sub bab disajikan menggunakan struktur angka arab bertitik. Penomoran sub bab maksimal 4 (empat) angka.
g. Awal paragraf isi tulisan ditulis menjorok ke dalam (*first line indent*) sejauh 10 mm (1 cm)

6.3. Bilangan dan Satuan

a. Penulisan bilangan dengan angka, jika bilangan tersebut kurang dari sepuluh atau bilangan tersebut terdapat pada permulaan kalimat, maka bilangan tersebut harus ditulis dengan huruf.
b. Bilangan desimal ditandai dengan koma, bukan titik.
c. Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik dan huruf kecil, misalnya: m, mg, kg, dan cal.

6.4. Format Penulisan dan Penomoran

Format penulisan dengan batas-batas pengetikkan sebagai berikut:

a. Tepi kiri : 4 cm
b. Tepi atas : 4 cm
c. Tepi kanan : 3 cm
d. Tepi bawah : 3 cm

Penomoran halaman mengikuti aturan sebagai berikut:

a. Nomor halaman dari halaman **sampul dalam** sampai dengan halaman **daftar lampiran** diletakkan di tengah-tengah bagian bawah halaman dengan memakai angka **romawi kecil**.
b. Penomoran halaman di luar halaman yang disebutkan dalam butir 1, dilakukan dengan memakai angka Arab diletakkan pada sudut kanan atas, kecuali pada **halaman bab**, nomor halaman diletakkan di tengah-tengah bagian **bawah halaman**.
c. Jika pada penulisan naskah terdapat rincian yang harus disusun ke bawah, pakailah nomor urut dengan angka atau huruf sesuai dengan derajat perincian. Penggunaan garis penghubung (-) atau tanda *bullet* lainnya tidak dibenarkan.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1.
1.1.1.
a.
b.
1)
2)
a)
b)
(1)
(2)
(a)
(b)

Gambar 6.1 Format Penomoran

6.5. Judul Bab, Sub bab dan Anak Sub bab

a. Antar Bab diberikan kertas pembatas. Warna kertas pembatas disesuaikan dengan warna *Sea Green*, kode warna 2E8B57.

b. Judul bab harus selalu ditulis pada awal halaman baru, ditulis dengan huruf kapital seluruhnya dan dicetak tebal, serta diatur supaya simetris, dengan jarak 4 cm dari tepi atas tanpa diakhiri dengan titik. Nomor bab ditulis dengan angka romawi besar.

c. Judul sub bab ditulis mulai dari tepi kiri, semua kata dimulai dengan huruf kapital, kecuali kata penghubung dan kata depan, dan semua dicetak tebal. Kalimat pertama sesudah judul anak sub bab dimulai dengan alinea baru. Nomor sub bab ditulis dengan angka Arab.

d. Judul anak sub bab ditulis mulai dari tepi kiri, dicetak biasa (tidak tebal), hanya huruf pertama memakai huruf kapital. Kalimat pertama setelah anak-anak sub bab dimulai dengan alinea baru.

6.6. Tabel, Grafik, Gambar dan Persamaan (Formula).

Tabel, grafik, gambar dan persamaan, ditulis simetris terhadap tepi kiri dan kanan.

a. Ketentuan tabel

1) Nama tabel diletakkan di atas tabel berjarak satu spasi, *alignment center*.
2) Tabel menggunakan spasi 1.
3) Apabila tabel melebihi satu halaman, tabel pada halaman selanjutnya harus dilengkapi kepala tabel.
4) Apabila tabel disusun melebar sepanjang tinggi kertas (*landscape*), maka kepala tabel harus diletakkan di sebelah kiri.
5) Apabila tabel lebih besar dari ukuran kertas sehingga harus dibuat memanjang melebihi ukuran, tabel tersebut dapat dilipat.
6) Tabel yang diambil dari sumber lain harus dicantumkan sumbernya, dengan mencantumkan nama pengarang dan tahun publikasi. Sumber ditulis di bawah tabel, rata kiri dengan ukuran 10 pt spasi 1 (satu), *alignment center*.

b. Ketentuan Grafik dan Gambar

1) Nama grafik atau gambar diletakkan di bawah grafik atau gambar, dengan menggunakan spasi 1 (satu) ukuran 10 pt, *alignment center*.

2) Apabila grafik atau gambar disusun melebar sepanjang tinggi kertas (*landscape*), maka judul grafik atau gambar harus diletakkan di sebelah kiri.
3) Skala pada grafik harus dibuat agar mudah dipakai untuk mengadakan interpolasi dan ekstrapolasi.
4) Gambar dan grafik yang dikutip dari sumber lain harus dicantumkan sumbernya dengan mencantumkan nama pengarang dan tahun publikasi. Sumber ditulis di bawah tabel, menggunakan spasi 1 (satu) ukuran 10 pt, *alignment center*.

c. Ketentuan Persamaan (Formula)

Nomor urut persamaan yang berbentuk rumus matematika, reaksi kimia, dan lain-lainnya ditulis dengan angka Arab di dalam kurung dan ditempatkan di dekat batas tepi kanan. Penulisan rumus wajib menggunakan formula (bukan cuplikan gambar).

6.7. Penulisan Kalimat dan Bahasa

a. Bahasa yang dipakai adalah bahasa Indonesia baku ragam ilmiah atau bahasa Inggris. Ejaan sesuai dengan EYD (Ejaan Bahasa Yang Disempurnakan)
b. Kalimat-kalimat tidak boleh menampilkan orang pertama atau orang kedua, tetapi dibuat berbentuk pasif. Pada penyajian ucapan terima kasih pada kata pengantar, kata ganti “saya” diganti dengan ”penulis”.
c.

6.8. Penulisan Daftar Pustaka

Penulisan daftar pustaka mengacu pada sistem IEEE - *reference order*. Sistem ini mempergunakan cara penomoran (pemberian angka) yang berurutan kemunculan pertamanya untuk menunjukan rujukan pustaka (sitasi). Pemunculan sumber rujukan dilakukan secara berurut dalam daftar pustaka menggunakan nomor sesuai kemunculannya sebagai sitasi dalam naskah tulisan. Sedangkan untuk penulisan rujukannya menggunakan “[]” yang diisikan nomor pustaka pada daftar pustaka. Contoh: Terdapat 10 prinsip interaksi manusia dan komputer, salah satunya adalah kekonsistenan [1].

Format penulisan daftar pustaka:

a. Buku

Penulis, “Judul Bab/Bagian (Chapter)”, *in Judul Buku*, edisi. Kota Penerbit: Nama Penerbit, Tahun Terbit, Bab x, Sub.Bab x, pp. xxx-xxx

Tidak ada aturan maksimal tahun terbit untuk referensi dari buku atau *textbook*.

Contoh :

[3] B. Stanley, et al., C++ Primer, Fourth Edition, Massachusetts: Addison Wesley Professional, 2005.

b. Artikel Seminar

Penulis, "Judul Paper," *in Nama Seminar of Conf*., Kota pelaksanaan seminar., Abbrev. State (jika ada), Tahun, pp. xxx-xxx.

Artikel Seminar yang dapat dijadikan referensi adalah maksimal berusia 5 tahun sebelum dilakukan penulisan Tugas Akhir.

Contoh :

[1] Sutikno, "Pengembangan Data Mining dalam Bisnis" *in Seminar Nasional Informatika* INFORMATIKA, ST3 Telkom – JICA Purwokerto, 2010. pp. 56-70.

c. Jurnal

Penulis, "Judul Paper", Abbrev. *Judul Periodical*, vol. X, no. X, pp. xxx-xxx, Abbrev.Month, year.

Jurnal yang dapat dijadikan referensi adalah maksimal berusia 10 tahun sebelum dilakukan penulisan Tugas Akhir.

Contoh :

[1] R. E. Kalman, "*New Results in Linear Filtering and Prediction Theory*," *J. Basic Eng*., ser. D, vol. 83, pp.95-108, Mar. 1961.

d. Sumber *online*

Penulis. (tahun, bulan tanggal). *Judul (edisi)* [Tipe media]. Available: http://www.(URL).

Contoh :

[1] Koza, John.(2001, Nov.8) *Operators of Genetic Algorithm* [online]. Available: http://www.cs.felk.cvut.cz/~xobitko/ga/operators.html.

e. Skripsi/Tesis

Penulis, "Judul Skripsi/Tugas Akhir," M.S. Skripsi, Abbrev. Dept., Abbrev. Univ., City of Univ., Abbrev. State, year.

DAFTAR PUSTAKA

ALA (1983). ALA Glossary of Library and Information Science. Chicago: ALA.

Chang, W. (2014). Metodologi Penulisan Esai, Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kountur, R. (2007). Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis. Jakarta: Penerbit PPM.

LIPI. (2013). Peraturan Kepala LIPI No. 06/E/2013. Diambil kembali dari http://pusbindiklat.lipi.go.id/wpcontent/uploads/Perka-LIPI-tentang-Kode-Etika-Peneliti.pdf

Sumartono (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: FSRD Universitas Trisakti.

LAMPIRAN 1 : HALAMAN SAMPUL PROPOSAL TUGAS AKHIR

PROPOSAL PENELITIAN
(***huruf times new roman 14***)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN INTERVAL *TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(***huruf times new roman 16***)

ALIENDRA
17102008
(***huruf times new roman 12***)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022
(***huruf times new roman 14***)

LAMPIRAN 2 : LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING (PROPOSAL)

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

(*huruf times new roman 14*)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN INTERVAL *TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(*huruf times new roman 16*)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Nama mahasiswa NIM mahasiswa

Usulan penelitian Tugas Akhir telah disetujui pada tanggal

. . . . . .

Pembimbing I,	Pembimbing II,
(. . . . .)	(. . . . . .)
NIDN.	NIDN. .. . . . .

LAMPIRAN 3 : LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PROPOSAL

HALAMAN PENGESAHAN

(*huruf times new roman 14*)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN INTERVAL *TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(*huruf times new roman 16*)

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Nama Mahasiswa NIM

Usulan penelitian Tugas Akhir telah diseminarkan pada tanggal . . . . . .

Pembimbing I

(……)
NIDN……

Pembimbing II,

(……..….)
NIDN…….

Penguji

(……)
NIDN……

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

(…….)
NIK……...

LAMPIRAN 4 : HALAMAN SAMPUL LUAR

TUGAS AKHIR

(***huruf times new roman 14***)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN INTERVAL *TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(***huruf times new roman 16***)

ALIENDRA
17102008
(***huruf times new roman 12***)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022
(***huruf times new roman 14)***

LAMPIRAN 5 : HALAMAN DALAM TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

(***huruf times new roman 14***)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN INTERVAL *TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(***huruf times new roman 16***)

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

ALIENDRA
17102008
(***huruf times new roman 12***)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022
(***huruf times new roman 14***)

LAMPIRAN 6 : LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

(*huruf times new roman 14*)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN *INTERVAL TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(*huruf times new roman 16*)

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

ALIENDRA 17102008

(***huruf times new roman 12***)

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Selasa, 05 Mei 2020

Pembimbing I,	Pembimbing II,
……..	…..…….
NIDN…….	NIDN…….

LAMPIRAN 7 : HALAMAN PENETAPAN PENGUJI

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

(*huruf times new roman 14*)

PENENTUAN *LOT SIZE* DAN *REORDER POINT* DENGAN PENDEKATAN INTERVAL *TYPE 2 FUZZY LOGIC*

(*huruf times new roman 16*)

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

ALIENDRA 17102008

(***huruf times new roman 12***)

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : …….

Ketua Sidang Tugas Akhir
..... (……)
NIDN…….

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
..... (……)
NIDN……

Penguji I
..... (……)
NIDN…….

Penguji II
..... (……)
NIDN……...

Mengetahui,

Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain	Kaprodi Desain Komunikasi Visual
……. NIDN……...	…….. NIDN……..

LAMPIRAN 8 : HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

(*huruf times new roman 14*)

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aliendra
NIM : 17102008
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Penentuan *Lot Size* dan *Re-order Point* dengan *Pendekatan Interval Type 2 Fuzzy Logic*

Dosen Pembimbing Utama :
Dosen Pembimbing Pendamping :

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 05 Mei 2022
Yang Menyatakan,

(*materai 10000 dan tanda tangan)*

(Nama Lengkap)

LAMPIRAN 9 : FORMULIR PERUBAHAN PEMBIMBING

SURAT PERMOHONAN
PERUBAHAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

(*huruf times new roman 14*)

Saya yang bertandA tangan di bawah ini:

Nama :

NIM :

Program Studi :

Memohon untuk mengajukan perubahan dosen pembimbing Tugas Akhir, dengan alasan:

.....

.....

.....

.....

Dosen Pembimbing Terdahulu	Dosen Pembimbing Pengganti
Nama :	Nama :
NIDN :	NIDN :
Tanda Tangan :	Tanda Tangan :

Mengetahui,

Kepala Program Studi	Pemohon
(……)	(……)
NIK.	NIM.