

SISTEMATIKA UMUM PENULISAN JURNAL NARADA

RINGKASAN / ABSTRAK

Abstrak merupakan kependekan yang lengkap dan jelas menerangkan seluruh isi tulisan dan umumnya disajikan dalam satu paragraf dengan menggunakan tidak lebih dari 200 kata. Abstrak memuat permasalahan, metode, dan hasil. Dengan tidak mengulang kata-kata dalam judul, tuliskan masalah pokok dan alasan dilakukannya penelitian serta sasaran yang ingin dicapai. Begitu pula, beritahukan pendekatan dan metode serta bahan yang dipakai, serta ungkapan hasil dan simpulan penting yang diperoleh. Penyajian dapat dilakukan secara kualitatif (abstrak indikatif) atau kuantitatif (abstrak informatif). Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pada bagian terakhir, perlu untuk mencantumkan kata-kata kunci (*keywords*) minimal 3 kata.

A. PENDAHULUAN

Bagian Pendahuluan tidak sekadar memuat pernyataan tentang masalah dan mengarahkan pembaca pada pustaka yang relevan. Lewat paparan yang logis, nyatakan apa yang diteliti dan apa luaran yang diharapkan. Dalam artikel yang baik umumnya hanya ada beberapa paragraf pada bagian pendahuluan. Hipotesis penelitian, bila ada, dapat dimuat di bagian ini.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Saat ini, jarang ada jurnal ilmiah yang mencantumkan bagian Tinjauan Pustaka secara khusus. Apabila jurnal ilmiah mengizinkan bagian Tinjauan Pustaka, cantumkan pustaka terbaru, relevan, dan asli (*state of the art*). Uraikan kajian pustaka yang menimbulkan gagasan dan mendasari kegiatan penelitian Anda.

C. METODE

Uraikan metode secara terperinci (peubah/variabel, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, dan cara penafsiran). Untuk bidang tertentu, nama pabrik pembuat reagen serta merk dan tipe peralatan perlu disebutkan.

Untuk penelitian yang menggunakan metode kualitatif, jelaskan pendekatan yang digunakan, proses pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data, dan analisis data, dan proses penafsiran hasil penelitian. Maksud dari rincian ini ialah untuk menjamin keterulangan hasil penelitian.

Metode penelitian dalam beberapa bidang ilmu agak berbeda dengan metode dalam bidang iptek. Penelitian iptek pada umumnya bersifat empirik (seringkali eksperimental) dan menganut pendekatan induktif. Sementara itu penelitian bidang matematika tidak selalu demikian: umumnya deduktif, seringkali tanpa hipotesis dan tanpa data.

D. HASIL

Sajikan hasil penelitian sewajarnya secara bersistem. Jika data terlalu banyak, adakalanya Anda perlu selektif dalam menyajikannya. Dengan pertimbangan yang masak, rancanglah tabel, grafik, gambar atau alat penolong lain untuk memperjelas dan mempersingkat uraian yang harus diberikan. Jangan berikan informasi berulang, misalnya dalam bentuk tabel dan gambar. Tabel dan gambar perlu disebut dalam teks dan letaknya tidak berjauhan dari teks yang bersangkutan. Hindari pengulangan informasi yang

sudah ada dalam ilustrasi secara panjang lebar. Tafsirkan hasil yang diperoleh dengan memperhatikan dan menyesuaikannya dengan masalah atau hipotesis yang diungkapkan dalam Pendahuluan. Adakalanya Hasil digabungkan dengan Pembahasan, menjadi bagian yang dinamakan Hasil dan Pembahasan.

D. PEMBAHASAN

Bagian ini memuat argumen mengenai relevansi, manfaat, dan kemungkinan atau keterbatasan percobaan yang telah dilakukan, serta hasilnya; atau kajian menyeluruh mengenai data yang telah diperoleh.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan adalah inferensi, deduksi, abstraksi, implikasi, interpretasi, pernyataan umum, dan atau perampatan (*generalisasi*) berdasarkan temuan. Sebaiknya kesimpulan tidak mengandung angka sebab angka-angka biasanya membatasi efek atau dampak cakupan perampatan.

Saran yang dikemukakan mestinya berasal dari hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan atau hasil penelitian. Jangan ungkapkan "...agar penelitian ini dilanjutkan". Saran tidak selalu harus ada.

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih pada penulisan artikel jurnal bersifat opsional. Jika ada, bagian ini dapat ditujukan bagi penyandang dana, institusi yang memfasilitasi penelitian/penulisan jurnal, atau narasumber.

H. DAFTAR PUSTAKA

Susunlah daftar berdasar abjad nama atau nomor pengarang dari semua pustaka yang dirujuk dalam naskah. Penulisan Daftar Pustaka menggunakan aturan umum yang berlaku yakni: nama pengarang (nama belakang plus inisial nama depan); judul makalah (atau buku); nama jurnal (jangan disingkat bila Anda tidak yakin akan sistem yang benar) atau nama penerbit; tahun publikasi; nomor terbitan (untuk jurnal); halaman pertama-halaman akhir artikel atau bagian (bab) buku yang dirujuk.

Ketentuannya yaitu:

- 1) Daftar referensi disusun alfabetik sesuai dengan nama penulis atau nama institusi.
- 2) Mengacu pada sistem penulisan referensi APA (American Psychological Association) Edisi 6 yang telah di-Indonesiakan.
- 3) Seluruh list dalam Daftar Pustaka menggunakan spasi 1. Antara urutan pertama dengan berikutnya dalam Daftar Pustaka diberi jarak 1 baris

Contoh:

Bandi & Jogiyanto. (2000). Perilaku Reaksi Harga dan Volume Perdagangan Saham terhadap Pengumuman Dividen. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, 3(2), 201-216.

Reuter, D.J & Robinson, J.B. (1998). *Plant Analysis: An Interpretation Manual*. Sydney: Inkata Pers.

BIODATA PENELITI

1. Ketua Peneliti
2. Anggota Peneliti

SISTEMATIKA KHUSUS PENULISAN JURNAL NARADA

[Perancangan/Penciptaan Karya Desain dan Seni]

RINGKASAN / ABSTRAK

Berisi intisari dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, berupa penjelasan singkat, lengkap dan jelas tentang tujuan perancangan, metodologi, dan hasil karya desain sesuai dengan topik perancangan masing-masing.

Abstrak disusun dalam kalimat yang efektif dan efisien, terdiri dari maksimal 3 alinea, diketik 1 spasi, maksimal 300 kata atau $\frac{3}{4}$ halaman. Tambahkan kata-kata kunci (*keywords*) pada baris terakhir.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Perancangan

Jika diperlukan, sub bab ini diawali dengan penjelasan judul agar pembaca tidak salah tafsir apabila ada istilah-istilah asing atau yang menimbulkan tanda tanya.

Selanjutnya uraian tentang hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang atau menjadi alasan timbulnya ide penciptaan/timbulnya inspirasi/masalah penciptaan. Dorongan atau inspirasi ini bisa jadi munculnya baru setahun terakhir atau sudah terpendam beberapa tahun sebelumnya.

Akhirnya dijelaskan hal-hal penting atau menarik dari ide yang akan diwujudkan.

2. Rumusan Masalah

Berisi kalimat tanya tanpa tanda tanya berkaitan dengan masalah penciptaan, atau kegelisahan kreatif, misalnya: Mengapa ide/masalah sepenting itu belum ada yang mewujudkannya dalam karya seni. Bagaimana ide itu akan diwujudkan dalam karya senidlsb.

3. Orisinalitas

Orisinalitas bisa dirunut berdasarkan subjek/tema, materi subjek (subject matter), ide, bentuk/konsep/cara ungkap, dan media/teknik. Dalam pemaparan orisinalitas belum cukup hanya diberikan penjelasan bersifat subjektif/internal, seperti pengakuan penulis bahwa ia tidak meniru karya siapapun, tetapi perlu membuat komparasi dengan karya-karya terdahulu/seniman lain yang menggarap subjek/tema/ide serupa, atau dengan gaya serupa. Pada aspek apapun karya anda paling orisinal?

4. Tujuan dan Manfaat

- a. Tujuan (Berisi butir-butir pemikiran berkaitan langsung dengan karya seni yang akan diciptakan (ide dan bentuk/wujudnya), permasalahan bidang ilmu/cabang seni ybs.; contoh: menciptakan karya lukisan yang mengungkapkan kontradiksi budaya tradisional dan modern, dengan gaya surealistik, menggunakan cat minyak di atas kanvas).
- b. Manfaat (Jika tujuan tercapai, apa manfaatnya bagi diri sendiri/personal, bagi masyarakat/sosial, bagi cabang seni/bidang ilmu, bagi lembaga).

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Diawali dengan definisi/pengertian subjek kajian dan lingkungannya. Di sini dilakukan kajian terhadap

berbagai sumber yang memberi inspirasi dan menunjang gagasan dan pewujudannya; bisa bersumber dari alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan karya-karya seni. Bahan-bahan bisa didapat dari hasil observasi, data pustaka, rekaman (foto, CD, VCD, diskografi), dll.

Fakta-fakta yang dikemukakan usahakan diambil dari sumber aslinya, karena nilai validitasnya tinggi. Setiap sumber yang dikaji harus disebutkan nama pengarangnya/penciptanya dan tahun penerbitan/penciptaannya.

2. Landasan Perancangan

Penjelasan singkat tentang paradigma, landasan teori atau faham yang dipilih yang menjadi dasar yang kuat dalam penciptaan karya seni; Contoh: teori bermain, mimetik, realisme, surrealisme, simbolik, dan abstrak. Bagian ini berkaitan erat dengan ide/ tujuan dan kajian sumber.

Bagian ini sama dengan landasan teori yang digunakan untuk menyusun kerangka berpikir sebelum dilakukan pendekatan dan analisis terhadap subjek penelitian atau pengkajian seni

3. Tema/Ide/Judul

Penjelasan singkat tentang tema, ide, dan judul karya seni

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Pemikiran yang berkaitan dengan bagaimana mentransformasikan ide menjadi wujud karya seni. Dalam bagian ini dapat dijelaskan bagaimana elemen bentuk dan pendukungnya akan disusun dan diperlakukan sejalan dengan landasan penciptaan dan idenya.

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

Dalam garis besar proses penciptaan seni dapat terdiri dari tiga tahap penting: tahap ide, tahap perancangan, dan tahap pelaksanaan. Walaupun sebagian tahap-tahap tersebut dapat lebih dielaborasi sebagaimana dua model di bawah ini.

Metode penciptaan diketahui sebagai cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Salah satu contoh metode dan tahap-tahap dalam penciptaan seni (tari) yang diacu dari pandangan Hawkins (1991) adalah meliputi: (1) Eksplorasi: (a) penetapan tema, ide, dan judul karya; (b) berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tema terpilih. (2) Improvisasi/Eksperimentasi: (a) memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan. (3) Pembentukan/pewujudan: (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dan parameter yang lain, seperti gerak dan iringan, busana, dan warna, (c) pemberian bobot seni, dramatisasi, dan bobot spiritualitas.

Contoh/model yang lain sebagaimana yang ditawarkan oleh Konsorsium Seni, meliputi: (1) persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan; (2) elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi; (3) sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni; (4) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, dan (5) penyelesaian, ke dalam bentuk akhir karya seni.

Mengingat keunikan masing-masing cabang seni, maka materi kegiatan dan uraiannya disesuaikan dengan minat utama yang dipilih mahasiswa. Selain itu, dalam kenyataannya tahap-tahap itu tidak selalu berurutan bahkan kadangkala saling tumpang tindih, dan hasil akhirnya tidak sama sebangun dengan rancangannya, mengingat ada ciptaan yang sangat terencana (misal bidang Desain), dan ada yang sangat improvisatif.

D. ULASAN KARYA

Bagian ini menyajikan ulasan tentang karya seni yang telah diciptakan dan telah disajikan dalam pameran atau pertunjukan. Penampilannya bisa dalam bentuk foto, tabel, grafik atau partitur disertai deskripsi yang melengkapi ulasan yang dikemukakan. Dalam hal ini, foto-foto dokumentasi yang merekam suasana pameran atau bagian-bagian adegan pertunjukan perlu ditampilkan. Mahasiswa di samping mengulas aspek-aspek wujud karya dan penggarapannya yang tampak (visual maupun visible), juga mengulas yang tak tampak dan tak terlihat (intangible dan invisible) dari karya seni yang diciptakannya, kendala, kemungkinan teknis dan inovatif yang bisa diproyeksikan.

Setelah memperoleh masukan atau kritik dari para pengunjung/penonton pameran/pertunjukan, khususnya dari dewan penguji, dengan sendirinya ada penambahan dan penyempurnaan dalam ulasan atau hasil evaluasi dalam laporan atau pertanggungjawaban tertulis karya seninya.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Uraian singkat dalam garis besar, yaitu: (a) Kesimpulan umum apakah karya seni yang diciptakan telah sesuai benar dengan tujuan penciptaan, atau ada

hal-hal tak terduga; (b) Adakah ide-ide atau masalah baru yang muncul (c) Hal-hal apa saja yang menunjang proses penciptaan; dan d) Hal-hal yang menghambat/mengganggu proses penciptaan.

2. Saran-saran

Saran-saran ini ditujukan bagi diri sendiri maupun pembaca, yaitu bagaimana mengantisipasi ke depan suhubungan dengan masalah/ide-ide baru yang muncul dan bagaimana menghindarkan atau memperkecil hambatan yang mungkin muncul.

F. DAFTAR PUSTAKA

Susunlah daftar berdasar abjad nama atau nomor pengarang dari semua pustaka yang dirujuk dalam naskah. Penulisan Daftar Pustaka menggunakan aturan umum yang berlaku yakni: nama pengarang (nama belakang plus inisial nama depan); judul makalah (atau buku); nama jurnal (jangan disingkat bila Anda tidak yakin akan sistem yang benar) atau nama penerbit; tahun publikasi; nomor terbitan (untuk jurnal); halaman pertama-halaman akhir artikel atau bagian (bab) buku yang dirujuk.

Ketentuannya yaitu:

- 1) Daftar referensi disusun alfabetik sesuai dengan nama penulis atau nama institusi.
- 2) Mengacu pada sistem penulisan referensi APA (American Psychological Association) Edisi 6 yang telah di-Indonesiakan.
- 3) Seluruh list dalam Daftar Pustaka menggunakan spasi 1. Antara urutan pertama dengan berikutnya dalam Daftar Pustaka diberi jarak 1 baris

Contoh:

Bandi & Jogiyanto. (2000). Perilaku Reaksi Harga dan Volume Perdagangan Saham terhadap Pengumuman Dividen. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, 3(2), 201-216.

Reuter, D.J & Robinson, J.B. (1998). *Plant Analysis: An Interpretation Manual*. Sydney: Inkata Pers.

BIODATA PENELITI

1. Ketua Peneliti
2. Anggota Peneliti

ATURAN PENULISAN

- a. Tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia baku, setiap kata asing dicari padanannya dalam bahasa Indonesia baku, dan tidak perlu menyertakan bahasa asingnya.
- b. Kalimat yang diambil dari tulisan ilmiah dalam bahasa asing diterjemahkan dalam bahasa Indonesia baku.
- c. Referensi menggunakan aturan penulis, tahun, hanya mencantumkan nama belakang penulis dan tahun tulisan (contoh: Kotler, 2000) dan mohon diperiksa ulang dengan daftar pustaka (sangat membantu jika menggunakan fasilitas bibliografi yang ada di perangkat lunak pengolah kata).
- d. Tidak menggunakan catatan kaki.
- e. Tulisan ilmiah dikirimkan dengan format: Ukuran kertas yang digunakan A4
 - 1) Panjang tulisan minimum 12 halaman, maksimum 18 halaman
 - 2) Marjin keliling 2,54 cm
 - 3) Spasi 1,5
 - 4) Dalam bentuk 1 Kolom (standar, tidak perlu dibuat kolom)
 - 5) Huruf *Garamond* ukuran 12 pt
 - 6) Semua jenis symbol menggunakan simbol standar yang ada di pengolah data (bagi pengguna MS Word ada di bagian Insert => Symbol)
 - 7) Judul tabel dan gambar ditulis di tengah, *sentence case*, dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Tulisan "Tabel" atau "Gambar" dengan nomornya diletakkan satu baris sendiri. Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar (setelah gambar). Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel dan gambar (center pada gambar dan sejajar tabel pada tabel dengan huruf 10 pt). Pada gambar, penulisan sumber diletakkan setelah judul gambar dengan jarak 1 spasi. Tulisan dalam tabel 10 pt.

p-ISSN : 2477-5134
e-ISSN : 2621-5233

JURNAL DESAIN & SENI

narada

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB)

Volume 7 Edisi 1 | April 2020

**STUDI TATA PANJANG KERIS
PADA MUSEUM PUSAKA
TAMAN MINI INDONESIA INDAH**
Universitas Bina Nusantara
Polniwati Salim
Ulli Aulia Ruki
Anak Agung Ayu Wulandari

**ANALISA DESAIN KARAKTER PADA KOMIK
"NUSA FIVE"**
Universitas Mercu Buana
Octavianus Bramantha

**PERANCANGAN INTERIOR VOKASI
TUNARUNGGU INTERNATIONAL DI JAKARTA
TIMUR DENGAN PENERAPAN KONSEP DEAF
SPACE**
Universitas Mercu Buana
Yosua Adiputra
Rr. Chandrarezky Permatasari

**KAJIAN ELEMEN VISUAL IKLAN GO-JEK
VERSI KARANGAN BUNGA**
Universitas Mercu Buana
Fatimah Yasmin Hasni

**KONTRUKSI KARAKTER JABO
DALAM ANIMASI BINEKON**
Universitas Mercu Buana
Rinkapati Swatriani

**SOSOK TIMOTIUS WARSITO
SEBAGAI PELUKIS ABSTRAK**
Universitas Indonesia
Budi Waluyo

**TINJAUAN MATERIAL KAYU UNTUK DRAWER
(MEJA NAKAS)**
Universitas Mercu Buana
Nukke Sylvia
Denta Mandra Pradibta Budiastomo

**HARMONISASI PARADOKS VISUAL
PADA 2 GAYA DESAIN INFOGRAFIS
AQUA RAMADHAN 242**
Universitas Mercu Buana
Rifki Aswan

**KAJIAN DESAIN KARAKTER PERSONA 4
BERDASARKAN PEDEKATAN ARCHETYPE
DAN MANGA MATRIX**
Universitas Bunda Mulia
Ika Resmika Andelina

**DESAIN ALAT PROMOSI MULTIMEDIA
PRODUK PT GRACIA KARYA MASEHI**
Universitas Budi Luhur
Nurul Badriah



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

Gedung E Lantai 4, Kampus A Meruya | Jl. Meruya Selatan No.1, Kembangan - Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11650
T : 021 - 584 0815 / 021 - 584 0816 (Hunting) F : 021-587 0727 | www.mercubuana.ac.id, fdsk@mercubuana.ac.id
<http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada>



9772477513D17