Hubungan Processing Dengan Kesenjangan Seni dan Teknologi

**Eka Febriyanti Kholifah1, Eka Nur Andini2, Busro Akramul Umam ST., MT3**

1,2,3Universitas Islam Madura; Jalan Pondok Pesantren Miftahul Ulum Bettet, Pamekasan Madura, (0324) 32178

3Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

e-mail: [1ekfbryntikh@gmail.com](mailto:1ekfbryntikh@gmail.com), [2ekanurandini1404@gmail.com](mailto:2ekanurandini1404@gmail.com), 3busro.umam@gmail.com

***Abstrak***

*Processing, sebuah platform pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Ben Fry dan Casey Reas, telah menjadi sangat populer di kalangan seniman ataupun desainer. Seiring dengan perkembangan teknologi, seniman ataupun desainer memiliki akses yang lebih besar ke alat atau platform yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Namun, bagaimana teknologi ini dapat mempengaruhi kesenjangan digital dan seni? Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara processing dengan kesenjangan seni dan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, penelitian ini menganalisis karya seni digital yang dibuat dengan processing. Metode pengumpulan data meliputi studi pustaka, studi literatur, dan pengumpulan referensi dari berbagai sumber terpercaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa processing berperan signifikan dalam menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi melalui beberapa aspek: aksesibilitas, kolaborasi, ekspresi kreatif, Pendidikan, dan praktik seni kontemporer. Processing membantu mengurangi kesenjangan digital dengan meningkatkan akses informasi dan kemampuan digital bagi seniman. Platform ini juga memungkinkan seniman untuk berkreasi dengan lebih fleksibel dan inovatif, sehingga meningkatkan kualitas seni mereka. Penelitian ini mengungkapkan bahwa processing menawarkan ide melalui kode, memfasilitasi kolaborasi antara seniman dan programmer, serta membuka peluang baru dalam seni digital dan interaktif. Processing menawarkan solusi yang efektif untuk mengatasi kesenjangan antara seni dan teknologi, serta membuka peluang baru untuk ekspresi kreatif dalam era digital.*

*Kata kunci: Processing, Kesenjangan Digital, Seni, Teknologi, Seni Digital*

*AbstrakMaksimal 200 kata berbahasa Indonesia dicetak miring dengan Times New Roman 11point. Abstrak harus jelas, deskriptif dan harus memberikan gambaran singkat masalah yang diteliti. Abstrak meliputi* ***alasan pemilihan topik atau pentingnya topik penelitian, metode penelitian dan ringkasan hasil.*** *Abstrak harus diakhiri dengan komentar tentang pentingnya hasil atau kesimpulan singkat.*

***Kata kunci***—3-5 kata kunci, Algoritma A, algoritma B, kompleksitas

***Abstract***

*A maximum 200 word abstract in English in italics with Times New Roman 11 point. Abstract should be clear, descriptive, and should provide a brief overview of the problem studied. Abstract topics include reasons for the selection or the importance of research topics, research methods and a summary of the results. Abstract should end with a comment about the importance of the results or conclusions brief.*

***Keywords***—3-5keywords,AlgorithmA,Balgorithms, complexity

1. PENDAHULUAN

Seni merupakan segala manifestasi batin dan pengalaman estetis manusia yang dapat di ekspresikan atau di ungkapkan melalui bentuk audio, visual, sastra, dan lain sebagainya. Saat ini kita mengalami perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara kita berinteraksi, bekerja, dan berkreasi. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga jika sekarang ini gagap teknologi maka akan terlambat menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju (Pemanfaatan Seni Pertunjukan Digital Dalam Strategi Pembelajaran Teknologi Informatika). Teknologi digital telah merubah cara kita mengonsumsi seni, menciptakan seni, dan bahkan menyebarkan seni (SEMINAR DAN SOSIALISASI TEKNOLOGI DIGITAL DAN KEARIFAN LOKAL: MENCIPTAKAN HUBUNGAN BARU ANTARA SENI DAN TEKNOLOGI KOLABORASI BERSAMA HUNTU ART DISTRIK GORONTALO). Namun, dengan adanya perkembangan teknologi digital dan kemunculan alat-alat baru, mereka dapat mengekspresikan kreatifitas serta berkreasi untuk menigkatkan kualitas seni dan menciptakan karya yang inovatif.

Perkembangan seni dan teknologi global telah menjadi fenomena yang paling relevan dan menarik perhatian banyak orang di seluruh duia. Dalam beberapa tahun terakhir telah muncul upaya untuk menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi melalui pengembangan alat-alat dan lingkungan pemrograman yang memungkinkan seniman dan desainer untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Seiring dengan kemajuan teknologi, seniman memiliki akses yang lebih besar ke alat dan platform baru yang memungkinkan mereka untuk bereksperimen dan menciptakan karya yang inovatif melalui kode.

Salah satu alat yang paling signifikan dalam upaya ini adalan *Processing,* sebuah alat pemrograman visual berbasis Java yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan karya seni digital dan interaktif. *Processing* adalah bahasa pemrograman open source dan lingkungan bagi orang-orang yang ingin membuat gambar, animasi, dan interaksi. Awalnya dikembangkan untuk melayani sebagai sketsa perangkat lunak dan mengajarkan dasar dasar pemrograman komputer dalam konteks visual. Saat ini, ada puluhan ribu mahasiswa, seniman, desainer,peneliti dan penggemar yang menggunakan processing untuk belajar, prototyping dan produksi (PENGGUNAAN PROCESSING DALAM KOMPUTER GRAFIK). *Processing* sebuah Integrated Development Environment (IDE) berbasis Java yang dikembangkan oleh Casey Reas dan Ben fry (seni untuk ilmuwan komputer: pemrosesan sebagai media seni sumber terbuka untuk sarjana ilmu komputer), Fry dan Reas telah bergabung dengan komunitas pengembang yang terus memperbarui dan meningkatkan *processing,* salah satu fitur terpenting dari *processing* adalah memungkinkan kita memulai proses pembelajaran pemrograman dengan membangun program dari pernyataan dan fungsi sederhana (Pemrosesan: Sebuah Pengantar ke Pemrograman). *Processing* telah memainkan peran penting dalam menjembatani kesenjagan antara seni dan teknologi, dengan ini memungkinkan seniman ataupun desainer untuk mengeksplorasikan potensi kreatif dari pemrograman melalui pendekatan yang intuitif dan tertuju pada praktik.

*Processing* telah membuktikan dirinya sebagai alat yang kuat untuk menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi. Dengan menyediakan antarmuka yang intuitif dan berorientasi pada seni, *processing* memungkinkan seniman dan desainer untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui kode tanpa harus memiliki pengetahuan pemrograman yang mendalam. *Processing* juga memfasilitasi kolaborasi antara seniman dan programmer, menciptakan karya seni yang menggabungkan aspek kreatif dan teknis.

Meskipun potensi *processing* dalam menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi telah diakui, masih ada kebutuhan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana platform ini secara spesifik mempengaruhi praktik seni kontemporer dan pendidikan seni. Selain itu, perlu diekplorasi lebih lanjut bagaimana *processing* dapat digunakan untuk mengatasi tantangan dalam integrasi teknologi ke dalam proses kreatif seniman tradisional.

Makalah ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara processing dan upaya untuk menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi dengan menganalisis karya seni yang dibuat menggunakan *processing.* Penelitian ini akanberfokus pada beberapa aspek kunci, termasuk aksesibilitas teknologi bagi seniman, kolaborasi antara seniman dan programmer, ekspresi kreatif melalui kode, peran *processing* dalam konteks ini, kita dapat llebih baik memahami potensi dan tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik seni, serta mengidentifikasi area untuk pengembangan dan penelitian lebih lanjut dalam bidang seni digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang peran *processing* dalam menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi melalui studi kasus terhadap proyek-proyek seni digital yang menggunakan *Processing*. Metode ini dirancang untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan *Processing* dalam menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap makna dan esensi dari hubungan antara *Processing* dengan kesenjangan seni dan teknologi. Metode penelitian kualitatif yang digunakan terdiri dari beberapa tahapan adalah sebagai berikut:

## 2.1 Studi Pustaka

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah atau mengeksplorasi beberapa jurnal, buku tentang *processing*, seni digital dan teknologi serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian dan menganalisis dokumen-dokumen terkait penggunaan *processing* dalam kesenjangan seni dan teknologi. Tahap ini bertujuan untuk membangun landasan teoritis yang kuat dan memahami penelitian sebelumnya terkait topik ini.

## 2.2 Studi literature

Mencari literatur yang mendukung penelitian ini dan mengumpulkan data-data yang relevan terhadap topik dengan mempelajari buku-buku, tulisan ilmiah sesuai serta berhubungan dengan penelitian ini. Melakukan tinjauan sistematis terhadap artikel jurnal ilmiah yang membahas *processing*, seni digital, dan hubungan teknologi dan seni serta mengidentifikasi dan menganalisis studi kasus penggunaan *processing* dalam proyek seni digital. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan

## 2.3 Pengumpulan referensi

Mengumpulkan dan menganalisis tutorial dan dokumentasi resmi *processing,* menelaah studi kasus penggunaan *processing* dalam proyek seni dan teknologi serta mengumpulkan artikel dari sumber daring terpercaya yang membahas tren terkini dalam seni digital dan teknologi. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang penggunaan *processing* terhadap kesenjangan seni dan teknologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peranan teknologi informasi pada masa kini tidak hanya diperuntukkan bagi organisasi, perusahaan, melainkan juga untuk kebutuhan kelompok,dan juga perseorangan. Bagi organisasi atau perusahaan, teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi perseorangan maka teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi, termasuk untuk promosi diri dan mencari pekerjaan, pembelajaran, dan juga kekaryaan dalam bidang seni. Teknologi informasi dapat dikatakan telah merasuki segala bidang kehidupan manusia dan ke berbagai lapisan masyarakat (Pemanfaatan Seni Pertunjukan Digital Dalam Strategi Pembelajaran Teknologi Informatika). Sejak awal sejarah manusia, seni dan teknologi telah berkembang secara paralel, saling mempengaruhi dan membentuk ekspresi kreatif serta kemajuan peradaban. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan pesat teknologi digital telah menciptakan kesenjangan yang semakin besar antara seni dan teknologi. Seni, yang pada dasarnya merupakan ekspresi emosional dan kreatif, seringkali di pandang sebagai sesuatu yang terpisah dari teknologi yang di asosiasikan dengan rasionalitas dan logika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis karya seni yang dibuat oleh seniman, desainer, dan programmer yang menggunakan *processing.* Temuan utama dirangkum dalam tabel dan dijelaskan lebih lanjut dalam pembahasan berikut.

Tabel 1 hubungan *processing* dengan kesenjangan seni dan teknologi

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspek** | **Kontribusi *processing*** |
| Aksesibilitas | Menyederhanakan proses pemrograman melalui antarmuka yang intuitif dan berorientasi seni. |
| Kolaborasi | Memfasilitasi kolaborasi antara seniman dan programmer melalui bahasa yang umum. |
| Ekspresi kreatif | Menyediakan alat untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif melalui kode. |
| Pendidikan | Memperkenalkan konsep perograman kepada seniman dan desainer secara lebih mudah. |
| Praktik seni kontemporer | Membuka peluang baru untuk seni digital dan interaktif. |

3.1 Aksesibilitas

Hasil analisis karya seni menunjukkan bahwa *processing* membantu menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi dengan menyederhanakan proses pemrograman melalui antar muka yang intuitif dan berorientasi pada seni. *Processing* menyediakan lingkungan pemrograman yag mudah digunakan, dengan sintaks yang sederhana dan fungsi-fungsi yang dirancang khusus untuk keperluan visual. Hal ini memu gkinkan seniman dan desainer yang tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat untuk belajar dan bereksperimen dengan pemrograman secara lebih mudah. *Processing* juga menyediakan banyak contoh kode dan tutorial yang dapat membantu pengguna memulai dengan cepat. Selain itu, komunitas *processing* yang aktif juga memberikan dukungan dan sumber daya yang berharga bagi pengguna baru.

3.2 Kolaborasi

*Processing* juga memfasilitasi kolaborasi antara seniman dan programmer dengan menyediakan bahasa yang umum. Dengan *processing,* seniman fokus pada konsep dan estetika karya mereka, sementara programmer dapat membantu dalam implementasi teknis. Kolaborasi ini memungkinkan terciptanya karya seni yang lebih kompleks dan inovatif, serta menggabungkan kekuatan seni dan teknologi. *Processing* juga mendukung kolaborasi jarak jauh, sehingga seniman dan programmer dari berbagai belahan dunia dapat bekerja sama dalam proyek seni digital.

3.3 Ekspresi kreatif

Analisis karya seni yang dibuat dengan *processing* mengungkapkan potensi alat ini dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif melalui kode. Karya-karya tersebut menunjukkan ekspresi seni yang dinamis, responsif, melibatkan partisipasi audiens. *Processing* memungkinkan seniman untuk menciptakan karya seni yang tidak hanya statis, tetapi juga dapat berinteraksi dengan lingkungannya atau dengan input dari pengguna. Hal ini membuka peluang baru untuk ekspresi kreatif yang lebih personal dan mendalam. *Processing* juga mendukung berbagai macam media, termasuk gambar, suara, video, dan teks, sehingga seniman dapat mengekspresikan ide-ide mereka dalam berbagai bentuk.

3.4 Pendidikan

*Processing* berperan penting dalam memperkenalkan konsep pemrograman kepada seniman dan desainer secara lebih mudah. Dengan *processing,* pembelajaran pemrograman menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan minat mereka. *Processing* menggunakan pendekatan visual dan interaktif yang memudahkan pengguna untuk memahami konsep-konsep dasar pemrogrman. Selain itu, *processing* juga menyediakan berbagai macam alat dan Pustaka yang dapat digunakan untuk membuat proyek-proyek seni digital yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan literasi digital di kalangan seniman dan desainer, serta membuka peluang baru untuk karir di bidang seni digital.

3.5 Praktik seni kontemporer

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa *processing* telah membuka peluang baru untuk seni digital dan interaktif dalam praktik seni kontemporer. Karya-karya seni yang di analisis menunjukkan bagaimana teknologi dapat di integrasikan dengan kreativitas dan ekspresi seni, menciptakan pengalaman yang unik dan melibatkan audiens secara lebih aktif. *Processing* telah menjadi alat yang penting bagi seniman kontemporer untuk mengeksplorasi batas-batas seni dan teknologi, serta menciptakan karya-karya yang relevan dengan perkembangan zaman. *Processing* juga telahdigunakan dalam berbagai macam proyek seni kontemporer, termasuk instalasi seni, pertunjukan seni, dan seni publik.

Tabel 2 hubungan kesenjangan seni dan teknologi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Deskripsi** | **Contoh** |
| Kesenjangan digital | Perbedaan dalam akses dan kemampuan digital antara individu dan kelompok. | Seniman yang tidak memiliki akses teknologi tidak dapat berkreasi dengan lebih fleksibel dan inovatif. |
| Kesenjangan seni | Perbedaan dalam kualitas dan akses ke seni antara individu dan kelompok. | Seniman yang tidak memiliki akses teknologi tidak dapat meningkatkan kualitas seni mereka. |
| *Processing* | Platform pengembangan perangkat lunak yang memungkikan pengembangan aplikasi yang lebih interaktif dan dinamis. | *Processing* memungkinkan seniman untuk berkreasi dengan lebih fleksibel dan inovatif. |
| Pengaruh *processing* pada kesenjangan digital | Meningkatkan akses informasi dan kemampuan digital. | Seniman yang menggunakan *processing* dapat lebih mudah mengakses informasi dan teknologi digital. |
| Pengaruh *processing* pada kesenjangan seni | Meningkatkan kualitas seni dengan memungkinkan seniman untuk berkreasi dengan lebih fleksibel dan inovatif. | Seniman yang menggunakan *processing* dapat meningkatkan kualitas seni mereka dengan berkreasi dengan lebih fleksibel dan inovatif. |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *processing* dapat membantu mengurangi kesenjangan digital dengan meningkatkan akses informasi dan kemampuan digital. *Processing* menyediakan lingkungan pemrograman yang mudah diakses dan dipahami, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat, dengan demikian, seniman dan desainer dapat lebih mudah mengakses informasi dan teknologi digital, sehingga mereka dapat meningkatkan kualitas seni mereka. *Processing* juga menawarkan berbagai sumber belajar, seperti tutorial, contoh kode, dan forum komunitas, yang dapat membantu seniman dan desainer mengembangkan keterampilan digital mereka.

Selain itu, *processing* juga memungkinkan seniman untuk berkreasi dengan lebih fleksibel dan inovatif, sehingga meningkatkan kualitas seni mereka. Dengan *processing*, seniman dapat dengan mudah membat karya seni interaktif, animasi, dan visualisasi data yang kompleks. Hal ini membuka peluang baru bagi seniman untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk ekspresi kreatif dan menghasilkan karya seni yang lebih menarik dan inovatif. *Processing* juga mendorong kolaborasi antara senimandan programmer, yang dapat menghasilkan karya seni yang menggabungkan estetika dan teknologi menjadi lebih efektif.

4. KESIMPULAN

1. *Processing* berperan signifikan dalm menjembatani kesenangan antara seni dan teknologi melalui beberapa aspek utama diantaranya: aksesibilitas, kolaborasi, ekspresi kreatif, Pendidikan, dan praktik seni kontemporer.

2. *Processing* membantu mengurangi kesenjangan digital dengan meningkatkan akses informasi dan kemampuan digital bagi seniman dan desainer.

3. Platform ini memungkinkan seniman untuk berkreasi degan lebih fleksibel dan inovatif, sehingga meningkatkan kualitas seni mereka.

4. *Processing* menawarkan Solusi yang efektif untuk mengatasi kesenjangan antara seni dan teknologi, serta membuka peluang baru untuk ekspresi kreatif dalam era digital.

5. kolaborasi antara seniman dan programmer yang difasilitasi oleh *processing* menghasilkan karya seni yang lebih kompleks dan inovatif.

Kesimpulan harus mengindikasi secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Kesimpulan dapat berupa paragraf, namun sebaiknya berbentuk point-point dengan menggunakan numbering atau bullet.

5. SARAN

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang dampak jangka Panjang penggunaan *processing* dalam Pendidikan seni dan desain.
2. Direkomendasikan untuk mengembangkan modul pembelajaran *processing* yang lebih terintegrasi dengan kurikulum seni tradisional.
3. Perlu dieksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana *processing* dapat digunakan untuk mengatasi tantangan spesifik dalam integrasi teknologi ke dalam proses kreatif seniman tradisional.
4. Disarankan untuk melakukan studi kompratif antara processing dan platform pengembangan seni digital lainnya untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing.
5. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang dampak *processing* terhadap aksesibilitas seni digital di komunitas yang kurang terlayani atau daerah dengan akses teknologi terbatas.

Saran-saran untuk untuk penelitian lebih lanjut untuk menutup kekurangan penelitian. Tidak memuat saran-saran diluar untuk penelitian lanjut.

# UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada xxx yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

● **Buku** dengan urutan penulisan: Penulis, tahun, *judul buku* (harus ditulis miring) volume (jika ada), edisi (jika ada), nama penerbit dan kota penerbit .

[1] Castleman, K. R., 2004, *Digital Image Processing*, Vol. 1, Ed.2, Prentice Hall, New Jersey.

● **Buku Terjemahan** dengan urutan penulisan: Penulis asli (nama depan, tengah. (disingkat), belakang. (disingkat)), tahun buku terjemahan, *judul bukuterjemahan* (harus ditulis miring), volume (jika ada), edisi (jika ada), (diterjemahkan oleh : nama penerjemah), nama penerbit terjemahan dan kota penerbit terjemahan.

[2] Gonzales, R., P. 2004, *Digital Image Processing* (*Pemrosesan Citra Digital*), Vol. 1, Ed.2, diterjemahkan oleh Handayani, S., Andri Offset, Yogyakarta.

● **Artikel dalam Buku** dengan urutan penulisan: Penulis artikel, tahun, *judul artikel* (harus ditulis miring)*,* nama editor, *judul buku* (harus ditulis miring)*,* volume (jika ada), edisi (jika ada), nama penerbit dan kota penerbit.

[3] Wyatt, J. C, danSpiegelhalter, D., 1991, *Field Trials of Medical Decision-Aids: PotentialProblems and Solutions*, Clayton, P. (ed.): *Proc. 15th Symposium on ComputerApplications in Medical Care*, Vol 1, Ed. 2, McGraw Hill Inc, New York.

●***Pustaka dalam bentuk artikel dalam majalah ilmiah:***

Urutan penulisan: Penulis, tahun, judul artikel, *nama majalah* (harus ditulis miring sebagai singkatan resminya), nomor, volume dan halaman.

[4] Yusoff, M, Rahman, S.,A., Mutalib, S., and Mohammed, A. , 2006, Diagnosing Application Development for Skin Disease Using Backpropagation Neural Network Technique, *Journal of Information Technology*, vol 18, hal 152-159.

.

● ***Pustaka dalam bentuk artikel dalam seminar ilmiah:***

**Artikel dalam prosiding seminar** dengan urutan penulisan**:** Penulis, tahun, judul artikel, *Judul prosiding Seminar* (harus ditulis miring), kota seminar, tanggal seminar.

[5] Wyatt, J. C, Spiegelhalter, D, 2008, Field Trials of Medical Decision-Aids: PotentialProblems and Solutions, *Proceeding of 15th Symposium on ComputerApplications in Medical Care*, Washington, May 3.

● ***Pustaka dalam bentuk Skripsi/Tesis/Disertasi*** dengan urutan penulisan: Penulis, tahun, judul skripsi, *Skipsi/Tesis/Disertasi* (harus ditulis miring), nama fakultas/ program pasca sarjana, universitas, dan kota.

[6] Prasetya, E., 2006, Case Based Reasoning untuk mengidentifikasi kerusakan bangunan, *Tesis,* Program Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Univ*.* Gadjah Mada, Yogyakarta.

●***Pustaka dalam bentuk Laporan Penelitian:***

Urutan penulisan: Peneliti, tahun, judul laporan penelitian, *nama laporan penelitian* (harus

ditulis miring), nama proyek penelitian, nama institusi, dan kota.

[7] Ivan, A.H., 2005, Desain target optimal, *Laporan Penelitian Hibah Bersaing,*Proyek Multitahun, Dikti, Jakarta.

***Pustaka dalam bentuk artikel dalam internet*** *(tidak diperkenankan*

*melakukan sitasi artikel dari internet yang tidak ada nama penulisnya)****:***

● **Artikel majalah ilmiah versi cetakan** dengan urutan penulisan: Penulis, tahun, judul artikel, *nama majalah* (harus ditulis miring sebagai singkatan resminya), nomor, volume dan halaman.

[8] Wallace, V. P., Bamber,J. C. dan Crawford, D. C. 2000. Classification of reflectance spectra from pigmented skin lesions, a comparison of multivariate discriminate analysis and artificial neural network. *Journal Physical Medical Biology* , No.45, Vol.3, 2859-2871.

● **Artikel majalah ilmiah versi *online*** dengan urutan penulisan:Penulis, tahun, judul artikel, *nama majalah* ((harus ditulis miring sebagai singkatan resminya), nomor, volume, halaman dan

alamat website.

[9] Xavier Pi-Sunyer, F., Becker, C., Bouchard, R.A., Carleton, G. A., Colditz, W., Dietz, J., Foreyt, R. Garrison, S., Grundy, B. C., 1998, Clinical Guidlines on the identification, evaluation, and treatment of overweight and obesity in adults, *Journal of National Institutes of Health*, No.3, Vol.4, 123-130, :http://journals.lww.com/acsm-msse/Abstract/1998/11001/paper\_treatment\_of\_obesity.pdf.

● **Artikel umum** dengan urutan penulisan: Penulis, tahun, judul artikel, *alamat website* (harus ditulis miring), diakses tanggal …

[10] Borglet, C, 2003,Finding Asscociation Rules with Apriori Algorithm,[http://www.fuzzy.cs.uniagdeburg](http://www.fuzzy.cs.uni-magdeburg)de/~borglet/apriori.pdf, diakses tgl 23 Februari 2007.

**Daftar Pustaka hanya memuat semua pustaka yang diacu pada naskah tulisan, bukan sekedar pustaka yang didaftar. Pustaka ditulis urut kemunculan pengacuan di naskah, bukan urut abjad penulis.**

[1] Castleman, Kenneth R., 2004, *Digital Image Processing*, Vol. 1, Ed.2, Prentice Hall, New Jersey.

[2] Gonzales, R., P. 2004, *Digital Image Processing* (*Pemrosesan Citra Digital*), Vol. 1, Ed.2, diterjemahkan oleh Handayani, S., Andri Offset, Yogyakarta.

[3] Wyatt, J. C, danSpiegelhalter, D., 1991, *Field Trials of Medical Decision-Aids: PotentialProblems and Solutions*, Clayton, P. (ed.): *Proc. 15th Symposium on ComputerApplications in Medical Care*, Vol 1, Ed. 2, McGraw Hill Inc, New York.

[4] Yusoff, M, Rahman, S.,A., Mutalib, S., and Mohammed, A. , 2006, Diagnosing Application Development for Skin Disease Using Backpropagation Neural Network Technique, *Journal of Information Technology*, vol 18, hal 152-159.

[5] Wyatt, J. C, Spiegelhalter, D, 2008, Field Trials of Medical Decision-Aids: PotentialProblems and Solutions, *Proceeding of 15th Symposium on ComputerApplications in Medical Care*, Washington, May 3.

[6] Prasetya, E., 2006, Case Based Reasoning untuk mengidentifikasi kerusakan bangunan, *Tesis,* Program Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Univ*.* Gadjah Mada, Yogyakarta.

[7] Ivan, A.H., 2005, Desain target optimal, *Laporan Penelitian Hibah Bersaing,*Proyek Multitahun, Dikti, Jakarta.

[8] Wallace, V. P., Bamber,J. C. dan Crawford, D. C. 2000. Classification of reflectance spectra from pigmented skin lesions, a comparison of multivariate discriminate analysis and artificial neural network. *Journal Physical Medical Biology* , No.45, Vol.3, 2859-2871.

[9] Xavier Pi-Sunyer, F., Becker, C., Bouchard, R.A., Carleton, G. A., Colditz, W., Dietz, J., Foreyt, R. Garrison, S., Grundy, B. C., 1998, Clinical Guidlines on the identification, evaluation, and treatment of overweight and obesity in adults, *Journal of National Institutes of Health*, No.3, Vol.4, 123-130, :http://journals.lww.com/acsm-msse/Abstract/1998/11001/paper\_treatment\_of\_obesity.pdf.

[10] Borglet, C, 2003,Finding Asscociation Rules with Apriori Algorithm,[http://www.fuzzy.cs.uniagdeburg](http://www.fuzzy.cs.uni-magdeburg)de/~borglet/apriori.pdf, diakses tgl 23 Februari 2007.