

**PERANCANGAN INSTRUMEN TEROMPET SEBAGAI  
REPRESENTASI AKSI HEROIK KARAKTER KEENAN DI  
SCENE PERAMPOKAN PADA FILM *BRIEFS AND CAPES***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Andhika Dewa**

**00000079282**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2025**

**PERANCANGAN INSTRUMEN TEROMPET SEBAGAI  
REPRESENTASI AKSI HEROIK KARAKTER KEENAN DI  
SCENE PERAMPOKAN PADA FILM *BRIEFS AND CAPES***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Andhika Dewa**

**00000079282**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andhika Dewa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000079282

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN INSTRUMEN TEROMPET SEBAGAI REPRESENTASI  
AKSI HEROIK KARAKTER KEENAN DI *SCENE* PERAMPOKAN PADA  
FILM *BRIEFS AND CAPES*.

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Desember, 2025

urai Rp 10.000

Andhika Dewa

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Andhika Dewa  
NIM : 00000079282  
Program Studi : Film dan Animasi  
Judul Laporan : Perancangan Instrumen Terompet Sebagai  
Representasi Aksi Heroik Karakter Keenan di *Scene* Perampokan pada  
Film *Briefs and Capes*.

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan  
Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir\*(pilih salah  
satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam  
menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata  
bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun  
dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang  
diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan  
Artifisial (AI)
2. Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya  
baik dalam bentuk kata, *paraphrase*, penyertaan ide atau fakta penting yang  
disarankan oleh AI dan saya telah mencantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya  
sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025



Andhika Dewa



## HALAMAN PENGESAHAN

Penciptaan dengan judul *Briefs and Capes*

### PERANCANGAN INSTRUMEN TEROMPET SEBAGAI REPRESENTASI AKSI HEROIK KARAKTER KEENAN DI *SCENE* PERAMPOKAN PADA FILM *BRIEFS AND CAPE*S

Oleh

Nama : Andhika Dewa  
NIM : 081905694075  
Program Studi : Film dan Animasi  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025  
Pukul 00.00 s.d 00.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji  
sebagai berikut.

Ketua Sidang

Digitally signed  
by Frans Sahala  
Moshes Rinto  
Date:  
2026.01.06  
00:23:05 +07'00'

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.

7336754655130103

Penguji

Digitally signed  
by Jason Obadiah  
Date: 2026.01.04  
01:36:11 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

9448763664137002

Pembimbing

Raden Adhitya Indra Yuana S.Pd M.Sn

4339758659130203

Ketua Program Studi Film

Digitally signed  
by Edelin Sari  
Wangsa  
Date:  
2026.01.06  
15:10:14 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andhika Dewa  
NIM : 00000079282  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Instrumen Terompet Sebagai Representasi Aksi Heroik Karakter Keenan di Scene Perampokan pada Film *Briefs and Capes*.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2025

  
(Andhika Dewa)

\* Pilih salah satu

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Rasa bersyukur telah menyelimuti hati penulis dengan usainya pembuatan penelitian ini. Rasa terima kasih yang sebesar - besarnya ditujukan kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Orang Tua saya yakni ibu saya yang telah membiayai UKT saya.
7. Rekan - rekan saya dalam Production House saya yang bernama No Marks.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Andhika Dewa)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN INSTRUMEN TEROMPET SEBAGAI  
REPRESENTASI AKSI HEROIK KARAKTER KEENAN DI  
SCENE PERAMPOKAN PADA FILM *BRIEFS AND CAPES***

(Andhika Dewa)

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas Perancangan Instrumen Terompet Sebagai Representasi Aksi Heroik Karakter Keenan di Scene Perampokan pada Film *Briefs and Capes*. Musik Film merupakan suatu hal yang sudah diekspektasi untuk hadir dalam suatu film, dan ketidakhadirannya akan membuat film terasa lebih hampa. Lalu, karya yang menceritakan Heroisme sudah ada sejak zaman dahulu, dan salah satu representasi Heroisme melalui musik adalah penggunaan Terompet dalam musik film. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, menganalisis data dari hasil observasi adegan secara mendalam. Power (2024) menyatakan bahwa kepahlawananan pada umumnya direpresentasikan oleh Terompet. Kami juga menggunakan teori milik Phetorant (2020) yang menyatakan bahwa musik film menafsirkan gerakan visual dalam film. Heroisme dapat didefinisikan sebagai tindakan yang membantu seseorang dari keadaan sulit (Sulistiawan, 2023). Penggunaan Melodi mengarah ke atas dan progresi *Chord* mayor dan minor dinyatakan membantu dalam menghasilkan persepsi Heroisme. Penggunaan *Pitch* yang tinggi juga sering dikorelasikan dengan Heroisme. Tangga nada/*scale* Mayor juga membantu merepresentasikan Heroisme. Dapat disimpulkan dari hasil karya bahwa instrumen Terompet dapat merepresentasikan Heroisme dengan baik, sehingga menghasilkan pengalaman menonton film yang lebih imersif.

**Kata kunci:** Terompet, Instrumen, Musik, Perancangan, Heroik

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**TRUMPET INSTRUMENT DESIGN AS A REPRESENTATION  
OF KEENAN'S HEROIC ACTION IN THE ROBBERY SCENE IN  
THE FILM BRIEFS AND CAPES**

(Andhika Dewa)

**ABSTRACT**

*This study discusses the design of a trumpet instrument as a representation of the heroic action scene of Keenan's character in the robbery scene in the film Briefs and Capes. Film music is something that is expected to be present in a film, and its absence will make the film feel more empty. Then, works that tell about heroism have existed since ancient times, and one representation of heroism through music is the use of trumpets in film music. The author uses a qualitative descriptive research method, analyzing data from in-depth scene observations. Power (2024) states that heroism is generally represented by trumpets. We also use the theory of Phetorant (2020) which states that film music interprets visual movements in films. Heroism can be defined as an action that helps someone from a difficult situation (Sulistiawan, 2023). The use of upward-leaning Melodies and major and minor Chord progressions is said to help in producing the perception of Heroism. The use of high pitch is also often correlated with heroism. The Mayor scale also helps represent Heroism. It can be concluded from the results of the work that the trumpet instrument can represent heroism well, thus producing a more immersive film watching experience.*

**Keywords:** *Trumpet, Instrument, Music, Design, Heroic*

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	4
2.1. TEROMPET	3
2.2. <i>PITCH</i>	3
2.3. TANGGA NADA	3
2.4. MELODI, CHORD, DAN PROGRESI	3
2.5. MUSIK FILM	4
2.6. DAW (DIGITAL AUDIO WORKSTATION)	4
2.7. HEROISME	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	5
3.2. OBJEK PENELITIAN	7
4. ANALISIS.....	7
4.1. HASIL KARYA	7
4.2. ANALISIS KARYA	8
5. KESIMPULAN.....	15
6. DAFTAR PUSTAKA.....	16

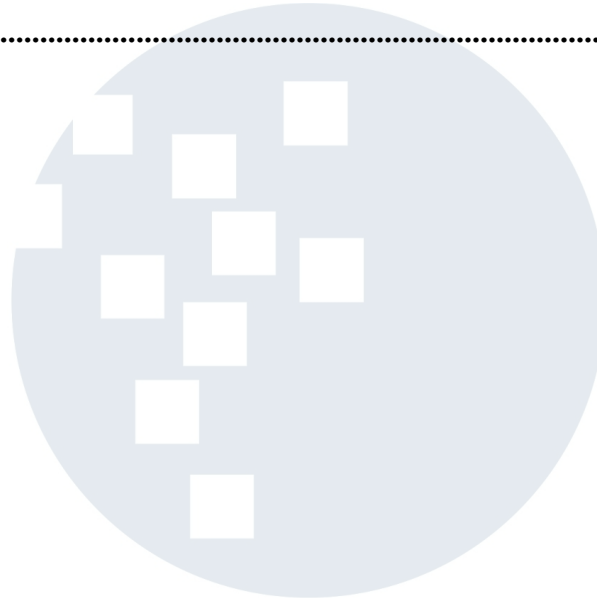
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Poster film <i>Superman</i> (1978)	8
Gambar 4.2. Medium close up pose heroik adegan perampokan	9
Gambar 4.3. Close up Keenan berpose heroik untuk bertarung	9
Gambar 4.4. Mockup Melodi Terompet <i>Theme Song Superman</i> (1978)	10
Gambar 4.5. Posisi nada melodi Terompet pada film <i>Briefs and Capes</i>	11
Gambar 4.6. Salah satu layer Terompet yang dimainkan	12
Gambar 4.7. Tanda panah menunjukkan tangga nada/ <i>scale</i> dimana melodi dimainkan, yakni C Mayor	13
Gambar 4.8. VSTi Kontakt 7 yang berintegrasi dengan DAW Logic Pro	14



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	19
LAMPIRAN B.....	19
LAMPIRAN C.....	21
LAMPIRAN D.....	22
LAMPIRAN E.....	23



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## 1. LATAR BELAKANG

Penggunaan musik film atau *Film Score* pada sebuah film merupakan sebuah hal yang tidak asing dan sering kita dengar. Dengan adanya rangsangan melalui sarana visual berupa film dan sarana pendengaran berupa musik, ada peluang lebih besar untuk memperoleh perhatian penonton serta pemahaman penonton (Weikert, 2023).

Tidak adanya musik film atau *Film Score* atau bahkan musik apapun dalam sebuah film akan membuat film terasa hampa, karena kita sudah dinormalisasikan oleh penggunaan Musik Film dalam film – film yang kita tonton, dan hal ini didukung oleh hasil studi milik Kwon, Lee, dan Lee yang menyatakan bahwa tingkat perhatian peserta meningkat ketika musik di latar hadir dibandingkan ketika musik di latar tidak ada (2022). Faktor – faktor tersebut adalah alasan mengapa penggunaan musik film merupakan sebuah hal yang penting dan dapat merubah pengalaman menonton secara keseluruhan.

Lalu, Muliani (2020) menyatakan bahwa aksi heroik, kemegahan, dan keberanian yang direpresentasikan oleh musik memerlukan instrumen yang keterkaitan pada situasi tersebut, seperti *Brass*. Terompet termasuk ke dalam golongan *Brass*. Seruan *solo* dari terompet pada umumnya adalah representasi dari kepahlawanan dalam film-film *blockbuster* (Power, 2024).

Heroisme merupakan sebuah hal yang sudah familiar dan sering digambarkan melalui film – film *superhero*. Kisah-kisah tentang pahlawan dan Heroisme sudah ada sejak karya tulis tertua di peradaban Barat (Franco, Allison, Kinsella, Kohen, Langdon, Zimbardo, 2016). Heroisme merupakan suatu hal yang kita dapat pelajari lebih dalam untuk mengambil poin – poin baiknya yang dapat memberi efek baik ke keseharian kehidupan seorang individu.

## 1.1. RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH

Rumusan masalah yang dibawa oleh penulis adalah bagaimana Perancangan Instrumen Terompet dilakukan untuk merepresentasikan aksi heroik tokoh Keenan di *scene* perampokan pada film *Briefs and Capes*?

Batasan masalah yang diimplementasikan penulis adalah Instrumen – instrumen musik yang akan dibahas meliputi instrumen terompet saja. Lalu, penelitian ini dibatasi oleh adegan aksi heroik yang dilakukan oleh Karakter *Keenan* saja, bukan keseluruhan aksi dan karakter film *Briefs and Capes*.

## 1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya Terompet dalam merepresentasikan Heroisme dalam suatu film. Lalu, dengan penelitian ini, penulis dapat menggunakan mempelajari elemen - elemen musik *heroisme* sehingga hal tersebut dapat diimplementasikan ke proyek - proyek selanjutnya, baik dalam bentuk musik film atau musik umum yang diputar di *Streaming Service*.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 TEROMPET

Terompet merupakan suatu instrumen yang sudah ada sejak lama. Terompet merupakan salah satu instrumen yang sering dipakai untuk merepresentasikan adegan heroik atau adegan yang memiliki unsur *Heroisme*. Terompet dapat menghasilkan berbagai emosi tertentu termasuk *heroism* (Wilsen, 2021). Terompet ditemukan memiliki karakteristik lebih kuat dari segi seperti *Heroik* (Chan, Horner, dan Mo, 2019). Aksi heroik, kemegahan, dan keberanian yang direpresentasikan oleh musik memerlukan instrumen yang keterkaitan pada situasi tersebut, salah satunya adalah Terompet (Muliani, 2020). Lalu, Representasi dari kepahlawanan pada umumnya adalah menggunakan seruan dari Terompet (Power, 2024). Suara Terompet sering digunakan untuk lagu - lagu heroik dari

film yang memiliki unsur Heroisme, dan contoh karya yang cukup penting dalam hal ini adalah *theme song* dari film *Superman* pertama dari tahun 1978.

## **2.2 PITCH**

*Pitch* adalah elemen musik yang sudah pasti ada dalam suatu karya musik. *Pitch* adalah seberapa tinggi atau rendahnya suatu nada. *Pitch* yang lebih tinggi sering dikaitkan dengan emosi seperti *heroisme* (Dinh, Horner, 2024). *Pitch* bisa dimainkan dari rentang C1, C2, dan seterusnya. Kurakata, Mizunami, dan Matsushita (2013) menyatakan bahwa sensasi tidak nyaman akan meningkat seiring meningkatnya frekuensi, terutama di C6 ke atas.

## **2.3 TANGGA NADA**

Tangga nada musik didefinisikan sebagai kumpulan nada terstruktur yang mengatur hubungan melodi bagi pendengar dan pemain musik (Raccach, Omri dan Seltenreich, Michael dan Pelofi, Claire dan Lerdahl, Fred dan Poeppel, David, 2025). Walaupun tidak ada pernyataan yang menyatakan bahwa tangga nada/*scale* mayor dapat merepresentasikan Heroisme, Tangga nada/*scale* mayor telah dikaitkan dengan emosi positif dan gairah pada pendengar, yang merupakan salah satu elemen emosional utama dalam narasi musik kepahlawanan (Jiang dan Zheng, 2024).

## **2.4 MELODI, CHORD, DAN PROGRESI**

Preda (2020) menyatakan bahwa Melodi adalah salah satu fitur paling mendasar dari musik yang terdiri dari serangkaian nada yang dirangkai bersama. Garis melodi suatu karya musik adalah urutan suara yang membentuk sebuah melodi. Menurut Zeiner-Henriksen (2015), Gerakan Melodi yang menanjak atau menaik dapat memicu perasaan pendakian heroik.

Menurut White dan Quinn (2018), *Chord* adalah sekumpulan nada yang berfungsi dalam hubungan harmonik satu sama lain, dan konteks progresi dapat memberi identitas dan makna secara harmonis. Progresi adalah serangkaian chord yang saling berurutan secara kontekstual dalam skala diatonik (White, 2018).

Kawase (2025) menyatakan bahwa progresi *Chord* minor–mayor memperkuat persepsi heroisme.

## 2.5 MUSIK FILM

Musik film atau *Film Score* adalah sebuah elemen yang hampir selalu ada dalam sebuah film. *Film Score* adalah karya komposisi musik yang dibuat khusus untuk sebuah film dengan tujuan untuk mengiringi gambaran visual. Musik film memiliki elemen – elemen yang sama seperti musik pada umumnya, tetapi sebuah musik film atau *Film Score* harus berjalan mengiringi visual dari sebuah film dan sesuai dengan konsep Director. Perbedaan musik dan musik film hanya disitu saja, yakni, musik film menekankan, menghubungkan, serta membantu menafsirkan gerakan di visual film (Phetorant, 2020). *Film Score* atau Musik Film juga merupakan elemen yang sudah diekspektasi untuk hadir dalam suatu film. Green (2010) menyatakan bahwa *Film Score* atau musik film merupakan sebuah elemen yang penonton telah terima sebagai bagian integral dari arti aktivitas menonton film.

## 2.6 DAW (DIGITAL AUDIO WORKSTATION)

Sama seperti musik biasa, Musik Film dapat dibuat di studio besar secara live atau bisa juga secara mandiri menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*). DAW (*Digital Audio Workstation*) adalah sebuah teknologi yang memicu munculnya *Home Industry* karena sifatnya yang mandiri menggunakan *Laptop* atau *Tablet*, sehingga para seniman dan komposer dapat membuat musik secara mandiri dimana saja dan kapan saja, tanpa tergantung kepada label. (Yuana, Murwaningrum, 2023). Di dalam sebuah DAW, kita dapat menggunakan VSTi (*Virtual Studio Technology Instrument*). VSTi adalah perangkat lunak yang bisa meniru berbagai macam instrumen yang ada di dunia nyata Maulana dan Kholid, (2023).

## 2.7 HEROISME

Heroisme merupakan suatu hal yang ada di media dan kehidupan sehari – hari. Heroisme pada umumnya direpresentasikan melalui tindakan atau aksi. Jika ada sebuah tindakan yang dilakukan dapat membantu seseorang atau kelompok dari keadaan yang sulit, maka tindakan tersebut dapat disebut heroik (Sulistiawan, 2023). Heroisme merupakan suatu hal yang juga dapat menginspirasi individu (Wallace, 2016). Heroisme dapat dibentuk melalui banyak unsur, seperti kepekaan atau kepedulian. (Sriwulandari, 2021).

## 3. METODE PENCIPTAAN

### 3.1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif. Menurut Sugiyono (2016), metode deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memiliki dasar kepada filsafat *post positive* yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah. Data yang kami peroleh adalah berdasarkan observasi yang kemudian dianalisis secara mendalam. Setelah pengumpulan data dilakukan melalui pencarian teori - teori ahli melalui jurnal - jurnal kredibel yang tersedia di internet dan media cetak, dilakukan observasi secara mendalam terhadap film *Briefs and Capes*, terutama pada adegan perampokan.

#### 3.1.1 Deskripsi Karya

Karya kami adalah berupa *Short Film Action - Comedy* yang berjudul *Briefs and Capes*. Film ini kurang lebih berdurasi tiga belas menit. Karya kami menceritakan Keenan, seorang karyawan tetap pada sebuah perusahaan yang terobsesi dengan *superhero* dan ingin menjadi *superhero* sejak kecil. Kehidupan Keenan yang meliputi kerja kantor yang membosankan pun berubah ketika ia menggagalkan sebuah aksi perampokan, yang kemudian viral karena video aksi Keenan viral di media sosial. Oleh karena insiden ini, Keenan diberi kesempatan

pekerjaan yang besar dan permintaan bantuan dari orang - orang sekitar, mengubah rutinitas Keenan yang tadinya monoton.

### **3.1.2 Konsep Karya**

Konsep Penciptaan: Short Film fiksi yang menceritakan Keenan, seorang pecinta *superhero* yang rutinitas membosankan pekerjaannya berubah ketika ia menjadi viral setelah menggagalkan sebuah perampokan.

Konsep Bentuk: *Live Action*

Konsep Penyajian Karya: Perancangan Instrumen Terompet Sebagai Representasi Aksi Heroik Karakter Keenan di Scene Perampokan pada Film *Briefs and Capes*.

### **3.1.3 Tahapan Kerja**

#### **A. Pra produksi**

- a. Mengikuti semua meeting untuk *brainstorming* dan membahas konsep.
- b. Menyiapkan alat - alat yang dibutuhkan untuk pasca produksi seperti VST dan DAW.
- c. Mencari referensi Musik Film yang akan digunakan sebagai acuan untuk membuat musik film.

#### **B. Produksi**

Penulis mulai memproduksi musik menggunakan DAW (Digital Audio Workstation) Logic Pro. Perancangan musik melalui DAW ini dilakukan secara mandiri melalui laptop dan di kamar saja. Lalu perancangan musik dilakukan dengan secara langsung melihat visual, sehingga *timing* musik dapat diatur sesuai dengan visual, sehingga terompet dan musik secara keseluruhan dapat mengiringi visual film, menghasilkan pengalaman menonton yang imersif.

#### **C. Pascaproduksi**

Pada pasca-produksi, penulis melakukan tahap akhir yakni mixing dan mastering, yang meliputi hal - hal seperti volume automation, mengatur equalizer, mengatur compressor, dan sebagainya. Tahap ini dilakukan agar suara mix lagu dapat terdengar bagus dan netral di hardware apapun film penulis dimainkan.

### 3.2 OBJEK PENELITIAN

Film ini merupakan sebuah film live action fiksi berdurasi 13 menit yang menceritakan tentang Seorang karyawan kantor dengan rutinitas hidup monoton yang menyukai *superhero* sejak dini dan ingin menjadi *superhero*. Film ini merepresentasikan *heroisme* melalui *Score* atau musik film, yang terdiri dari Terompet. Terompet menjadi sebuah elemen penting dalam *Score* yang merepresentasikan adegan Heroik atau yang ada unsur Heroisme di film ini. Instrumen Terompet merupakan suatu elemen musik utama yang akan dibahas pada karya penulis.

## 4. ANALISIS

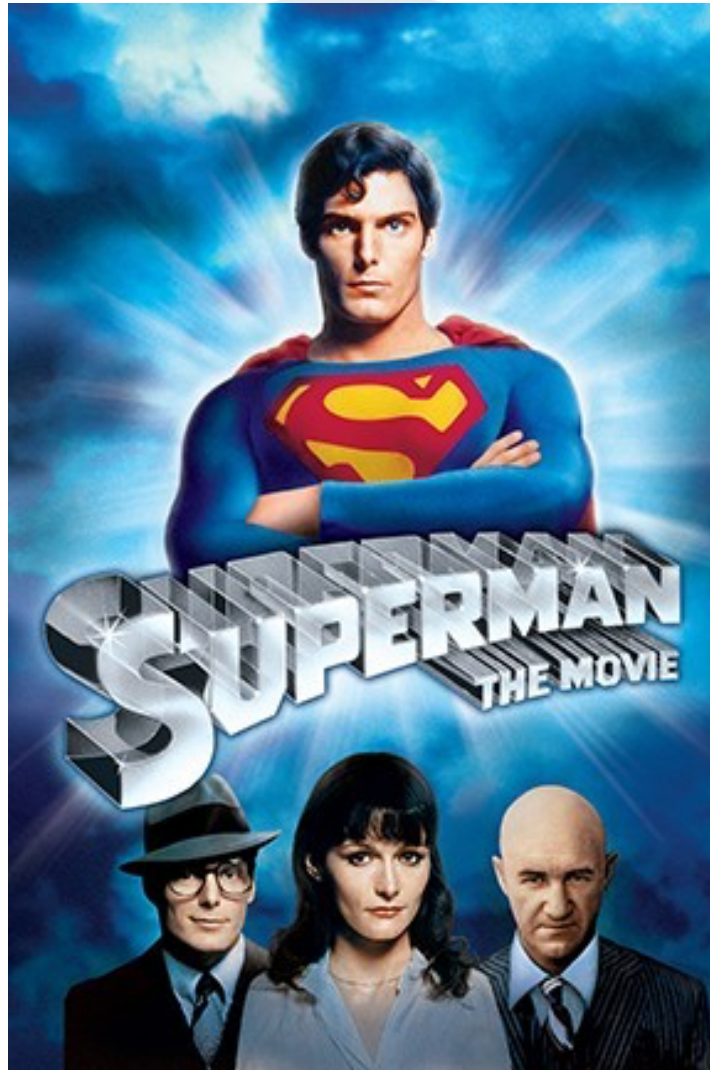
### 4.1. HASIL KARYA

Hasil karya dari penciptaan ini merupakan sebuah *Film Score*/Musik Film yang bekerja sama dalam mengiringi visual dan dibuat di sebuah DAW (*Digital Audio Workstation*) menggunakan VSTi (*Virtual Studio Technology instrument*) yang fokus ke elemen Terompet. Musik Film ini menggunakan elemen - elemen musik yang bersifat Heroik, sehingga musik ini didominasi oleh suara Instrumen Terompet, menggunakan melodi yang memiliki *Pitch* tinggi dan mengarah ke atas, dimainkan di tangga nada/*scale* C Mayor, serta menggunakan progresi *Chord* berupa D minor dan C mayor yang diulang - ulang. Hasil karya ini mengiringi adegan kegagalan perampokan yang dilakukan oleh karakter utama yang bernama Keenan, merepresentasikan Heroisme melalui Terompet dalam musik.



#### 4.2. ANALISIS KARYA

Penulis mengimplementasikan teori - teori yang sudah dibahas pada *scene* atau adegan perampokan yang mengandung aksi Heroik dari karakter Keenan dalam menggagalkan sebuah perampokan.



Gambar 4.1.: Poster film *Superman* (1978)

Penulis menggunakan *Theme Song Superman* dari John Williams dan *Theme song Back to The Future* sebagai acuan dalam membuat karya musik atau musik film yang menggunakan Terompet sebagai instrumen utama.





Gambar 4.2.: Medium close up pose heroik adegan perampokan - Menit 2:31

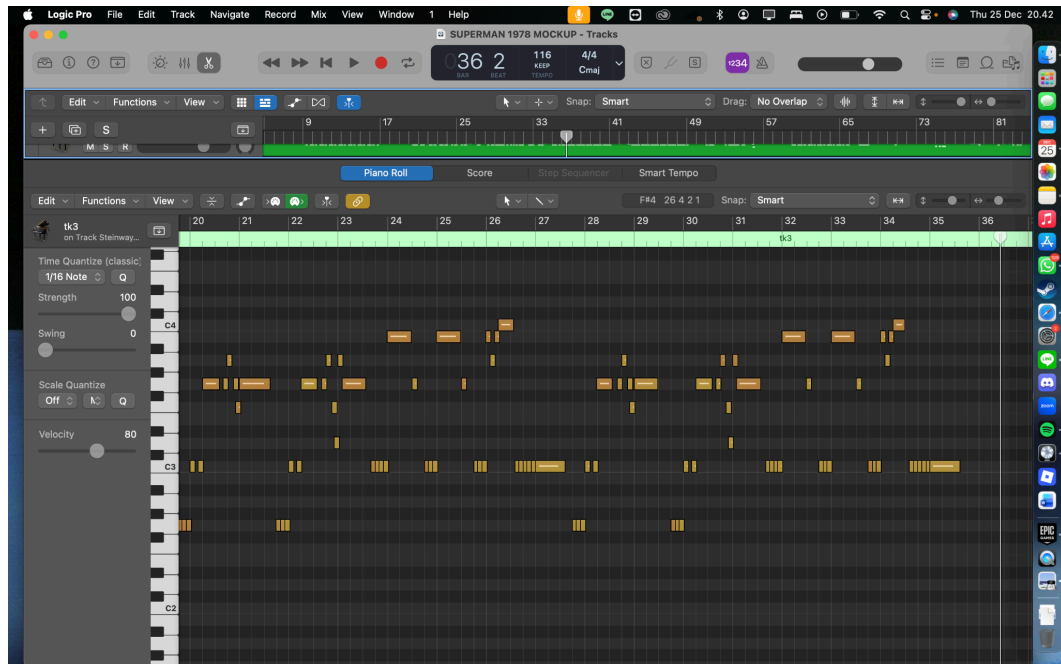
Pada scene perampokan di gang, Keenan yang merasa seperti superhero ingin menyelamatkan seorang perempuan yang sedang dirampok oleh seorang perampok di gang yang sepi. Lalu, Keena melakukan berbagai pose heroik di depan Perampok. Scene ini sesuai dengan teori Sulistiawan (2023) yang menyatakan bahwa tindakan yang membantu seseorang atau kelompok dari keadaan yang sulit dapat disebut heroik. Hal ini juga sesuai dengan teori Sriwulandari (2021) yang menyatakan bahwa tindakan Heroik dapat dilakukan dari dorongan kepekaan atau kepedulian, yang tentunya ditunjukkan oleh Keenan yang peduli terhadap seorang perempuan yang sedang dirampok dan memutuskan untuk membantunya. Musik Film yang dibuat untuk *scene* ini, karena jika tidak, adegan ini akan terasa hampa. Musik Film yang dibuat penulis mengiringi gambar visual adegan perampokan ini, dan menurut Phetorant (2020), musik film menekankan, menghubungkan, serta membantu menafsirkan gerakan di visual film. Penulis menggunakan musik di adegan ini karena pengalaman menonton lebih imersif dan seru dibandingkan tanpa menggunakan Musik Film. Lalu, Penulis membuat Musik Film untuk adegan ini karena Musik Film juga memang sebuah elemen yang sudah diekspektasi penonton untuk muncul pada suatu film (Green, 2010).



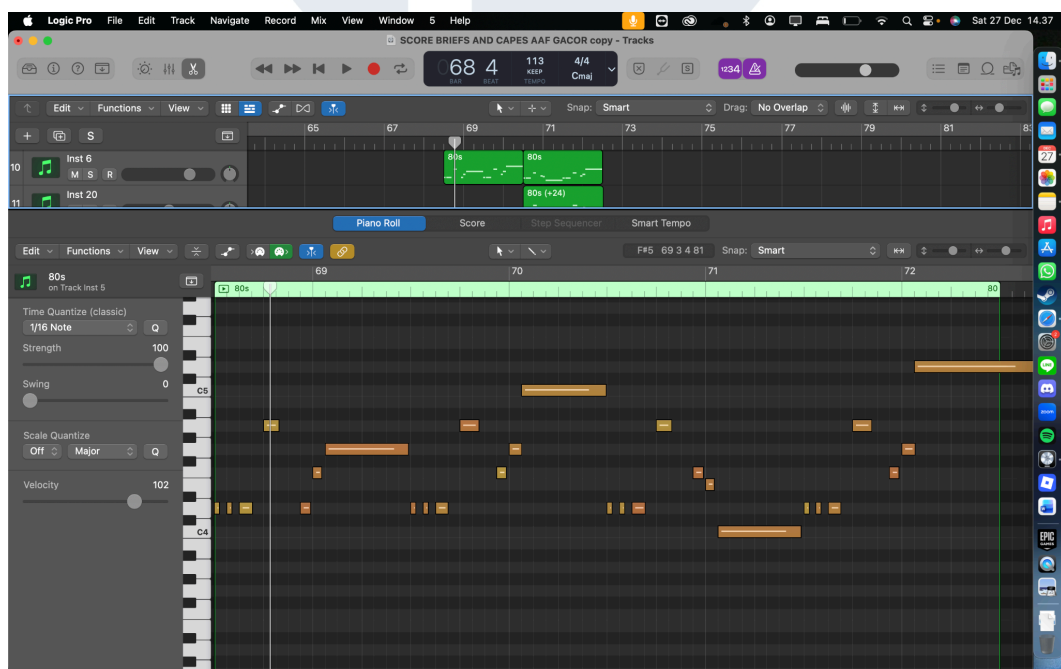
Gambar 4.3.: Close up Keenan berpose heroik untuk bertarung - Menit 2:49

Penggunaan musik film pada scene ini menggunakan suara Terompet. Hal ini dilakukan berdasarkan dari perkataan Wilsen (2021) yang menyatakan bahwa suara Terompet sangat berkorelasi dengan Heroisme. Lalu, digunakan juga suara Terompet yang terdiri dari tiga lapis. Terompet digunakan untuk scene ini karena adanya adegan aksi heroik. Terompet merupakan sebuah instrumen yang sangat berkorelasi dengan *heroism* (Wilsen, 2021). Lalu, menurut Chan, Horner, dan Mo (2019), Terompet juga ditemukan memiliki karakteristik lebih kuat dari segi *Heroik*. Power (2024) juga menyatakan bahwa representasi *Heroisme* pada umumnya adalah menggunakan Terompet.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



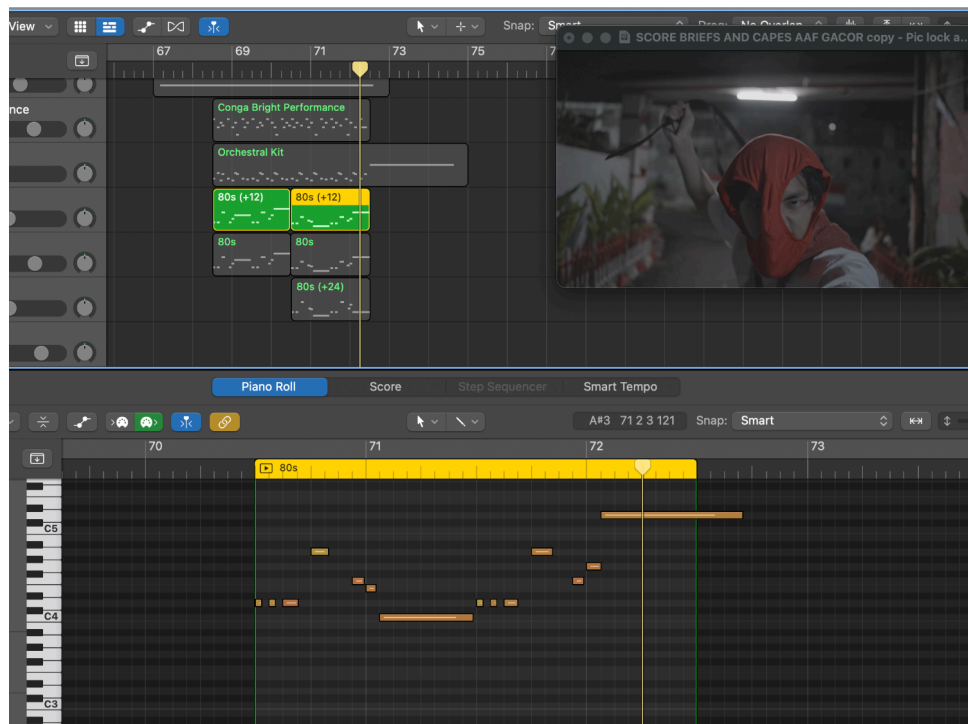
Gambar 4.4.: Mockup melodi Terompet *Theme Song Superman* (1978)



Gambar 4.5.: Posisi nada melodi Terompet dalam Musik Film *Briefs and Capes* (2025)

Melodi pada kedua karya musik ini dimainkan dengan banyak pola nada yang mengarah ke atas, hal ini dapat dilihat berdasarkan visualisasi posisi nada pada program DAW. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zeiner-Henriksen (2015) yang

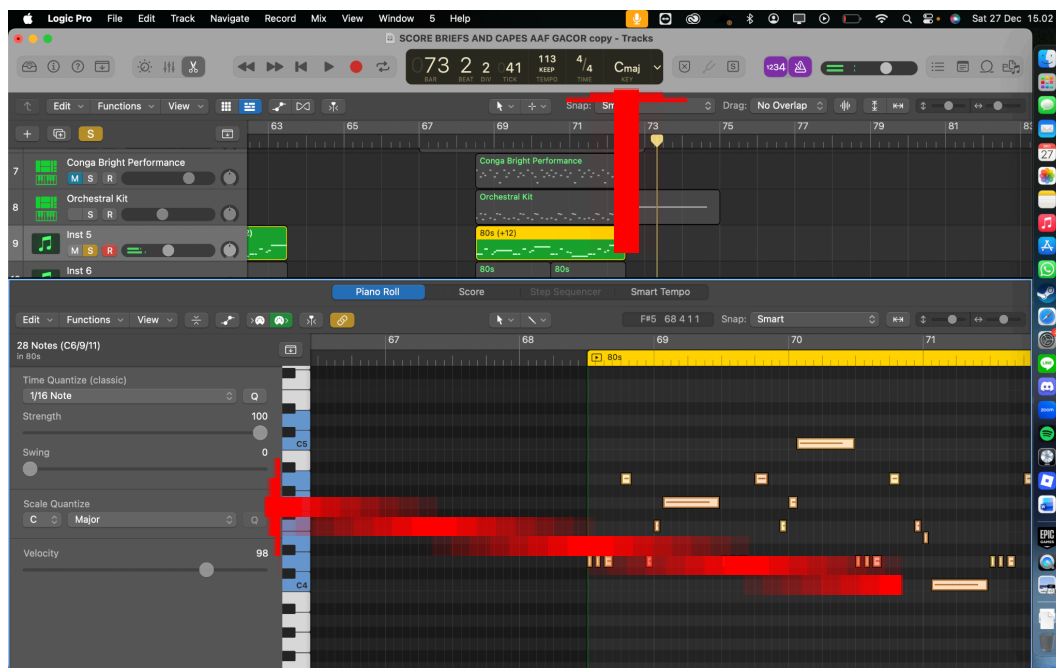
berkata bahwa gerakan melodi yang menaik dapat memicu perasaan pendakian heroik.



Gambar 4.6.: Salah satu layer Terompet yang dimainkan dengan *pitch* yang cukup tinggi, yaitu C4

*Pitch* yang digunakan pada melodi terompet pada scene ini juga cukup tinggi. *Pitch* yang dimainkan dari 3 *layer* melodi Terompet itu adalah 2 *layer* di C3 dan 1 *layer* di C4, yang merupakan *Pitch* cukup tinggi, sehingga menghasilkan suara yang cukup heroik, sesuai dengan teori Dinh dan Horner (2024) yang menyatakan bahwa *Pitch* tinggi sering diasosiasikan dengan Heroisme. Ternyata benar, setelah diimplementasikan, melodi Terompet dengan *Pitch* tinggi tersebut sangat membantu dalam membangun suasana *heroisme* pada scene Heroik tersebut. Melodi ini dimainkan tidak lebih dari C4 karena suara di atas C5 terdengar tidak nyaman di telinga yang dapat merusak pengalaman menonton film. Hal ini sesuai dengan teori Kurakata, Mizunami, dan Matsushita (2013) yang menyatakan bahwa sensasi tidak nyaman akan meningkat seiring meningkatnya frekuensi.

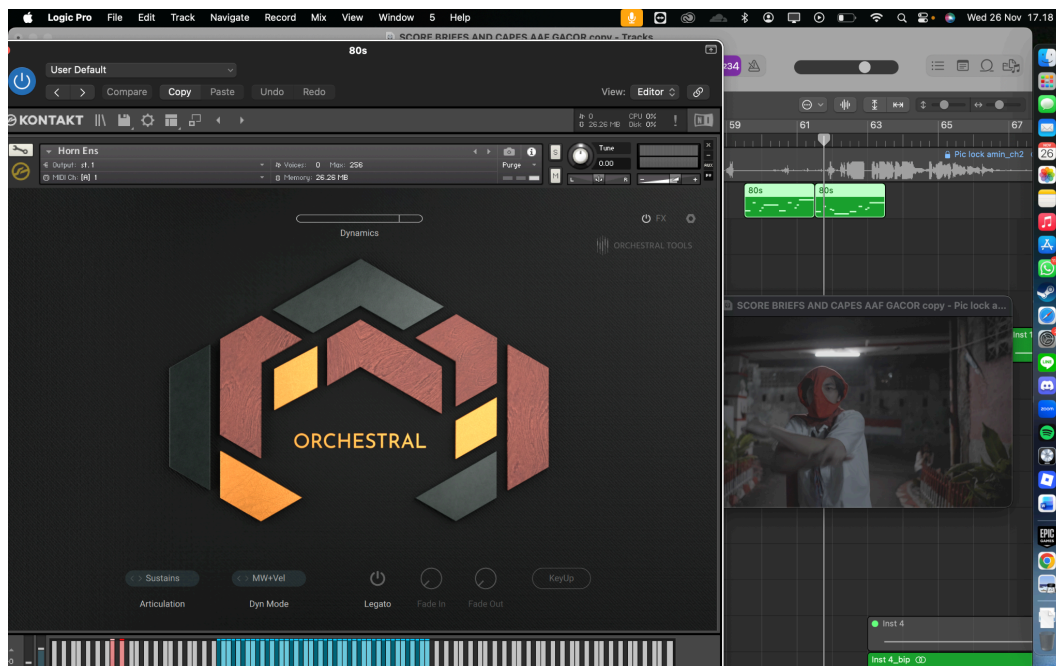
Chord dalam progresi ini adalah Dm, C, dan ini di ulang ulang. Progresi ini adalah termasuk dalam progresi mayor minor, karena Dm itu adalah D Minor dan C adalah C mayor, yang sesuai dengan teori Kawase (2025) bahwa progresi mayor minor memperkuat persepsi heroisme.



Gambar 4.7.: Tanda panah menunjukkan tangga nada/*scale* dimana melodi dimainkan, yakni C mayor

Melodi Terompet dan musik film secara keseluruhan dimainkan dalam tangga nada/*scale* C Mayor, berdasarkan teori Jiang dan Zheng (2024) yang menyatakan bahwa nada/*scale* mayor telah dikaitkan dengan emosi positif dan gairah pada pendengar, yang merupakan salah satu elemen emosional utama dalam narasi musik kepahlawanan.





Gambar 4.8.: VSTi Kontakt 7 yang berintegrasi dengan DAW Logic Pro

Penulis menggunakan suara terompet dari VSTi (Virtual Studio Technology Instrument) yang bernama *Kontakt 7*. Sesuai dengan teori VSTi Maulana dan Kholid (2023), *Kontakt 7* terdengar seperti suara Terompet asli, dan oleh alasan itu lah VSTi ini digunakan. Untuk terdengar lebih manusiawi dan berkarakter, suara Terompet dapat diatur dari tombol *Dynamics* yang digeser cukup signifikan ke kanan. Hal ini membuat suara terompet lebih terasa seperti dunia nyata dan juga berkarakter. Pembuatan musik digunakan dalam sebuah DAW (Digital Audio Workstation), secara mandiri menggunakan *Laptop*, sebuah teknologi pembuatan musik yang memungkinkan komposer untuk membuat musik dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan teori Yuana dan Murwaningrum (2023). DAW (Digital Audio Workstation) yang digunakan adalah *Logic Pro*. Penggunaan DAW (Digital Audio Workstation) ditemukan lebih mudah dan murah dibandingkan merekam Terompet asli dalam studio, yang membutuhkan waktu, uang, serta sumber daya manusia yang memadai (pemain Terompet).

## 5. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Terompet dalam suatu Musik Film dapat merepresentasikan Heroisme dengan baik, sesuai dengan teori - teori yang dibahas. Memang benar bahwa suara Terompet dapat dikorelasikan dengan Heroisme karena kecocokannya secara natural sebagai representasi dari aksi Heroik/Heroisme. Penggunaan tangga nada Mayor merupakan suatu hal yang sangat cocok untuk dilakukan dalam musik film untuk menghasilkan suara yang bersifat heroik. Melodi yang dimainkan pada tangga nada/*scale* Mayor membantu dalam menghasilkan suara positif seperti dalam merepresentasikan Heroisme. Lalu, penggunaan melodi yang mengarah ke atas serta penggunaan progresi *chord* mayor dan minor ternyata membantu dalam merepresentasikan Heroisme. Lalu, penggunaan *Pitch* tinggi juga ditemukan efektif dalam menghasilkan suara yang dapat merepresentasikan *heroisme*, mengiringi karakter yang sedang melakukan pose Heroik. Dan juga, tidak perlu merekam Terompet asli, karena merekam Terompet digital melalui DAW (*Digital Audio Workstation*) juga dapat merepresentasikan Heroisme dengan baik tetapi dengan lebih mudah dari segi waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya manusia. Suara Terompet dari VSTi (*Virtual Studio Technology Instrument*) sudah cukup realistis dan berkarakter untuk merepresentasikan suatu adegan heroik.

Lalu, penggunaan musik juga sangat membantu dalam mengiringi visual Heroisme yang ada di dalam adegan perampokan, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih imersif, menjadikan musik sebagai media yang cukup valid untuk merepresentasikan Heroisme dalam adegan Perampokan pada film *Briefs and Capes*.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Chan, H., Horner, A., dan Mo, A. (2019). the emotional characteristics of brass musical instruments with different pitch and dynamics. [https://www.researchgate.net/publication/339643406\\_The\\_Emotional\\_Characteristics\\_of\\_Brass\\_Musical\\_Instruments\\_with\\_Different\\_Pitch\\_and\\_Dynamics](https://www.researchgate.net/publication/339643406_The_Emotional_Characteristics_of_Brass_Musical_Instruments_with_Different_Pitch_and_Dynamics). <https://doi.org/10.17743/JAES.2017.0020>
- Dinh, A., dan Horner, A. (2024.) the emotional characteristics the violin with different pitch and dynamics. *The Hong Kong University of Science and Technology School of Engineering*. <https://doi.org/10.1121/2.0001989>
- Franco, Z. E., Allison, S. T., Kinsella, E. L., Kohen, A., Langdon, M., dan Zimbardo, P. G. (2016). Heroism Research: A Review of Theories, Methods, Challenges, and Trends. *Journal of Humanistic Psychology*, 58(4), 382-396. <https://doi.org/10.1177/0022167816681232> (Original work published 2018)
- Hong, Y., Horner, A, dan Smith, J. (2019). Emotional Equalizer: An Emotion-Based Real-Time Music Arrangement System. *ICMC 2019*. [https://www.researchgate.net/publication/336872332\\_Emotional\\_Equalizer\\_An\\_Emotion-Based\\_Real-Time\\_Music\\_Arrangement\\_System](https://www.researchgate.net/publication/336872332_Emotional_Equalizer_An_Emotion-Based_Real-Time_Music_Arrangement_System)
- Hong, Y. (2019). *Emotional Equalizer : An Emotion-Based Real-Time Music Arrangement System*. <https://doi.org/10.14711/thesis-991012757468403412>
- Kawase, S. (2025). *Musical Groove on Emotion: Influence of Tempo and Chord Progression*. [https://doi.org/10.31234/osf.io/kdqgx\\_v1](https://doi.org/10.31234/osf.io/kdqgx_v1)  
[https://osf.io/preprints/psyarxiv/kdqgx\\_v1](https://osf.io/preprints/psyarxiv/kdqgx_v1)
- Kurakata, K., Mizunami, T., & Matsushita, K. (2013). *Sensory unpleasantness of high-frequency sounds*. *Acoustical Science and Technology*, 34(1), 26–33. <https://doi.org/10.1250/AST.34.26>
- Kwon, Y.-S., Lee, J., & Lee, S. (Sage). (2022). The impact of background music on film audience’s attentional processes: Electroencephalography alpha-rhythm and event-related potential analyses. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933497>
- Maulana, G., Kholid, D. M. (2023). *Pemanfaatan VSTi sebagai media penciptaan musik oleh Iwan Gunawan*. SWARA - Jurnal Antologi Departemen Pendidikan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI. <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/article/view/59416>
- Muliani, M. (2020). Analisis komposisi soundtrack epic “You see big girl” Karya Hiroyuki Sawano Dalam serial Animasi attack on Titan. *Virtuoso: Jurnal*

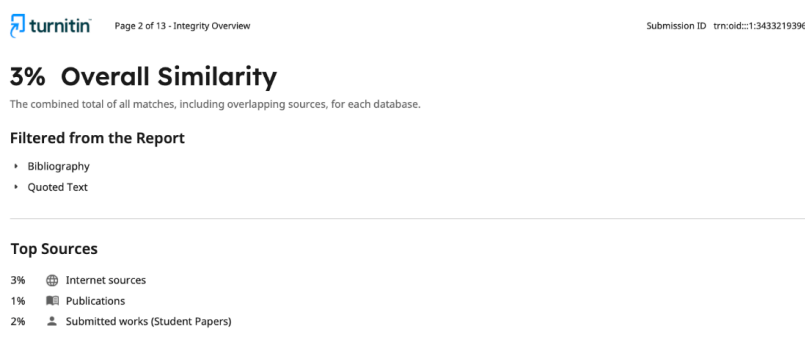


- Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 3(2), 73.  
<https://doi.org/10.26740/vt.v3n2.p73-83>
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91–102.  
<https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i1.967>
- Preda, A. (2021). *The Concept of Melody. A Structural point of view*. BULLETIN OF THE TRANSYLVANIA UNIVERSITY OF BRASOV SERIES VIII - PERFORMING ARTS. 13 (62). 131-138. 10.31926/but.pa.2020.13.62.2.14.  
[https://www.researchgate.net/publication/348793223\\_The\\_Concept\\_of\\_Melody\\_A\\_Structural\\_point\\_of\\_view](https://www.researchgate.net/publication/348793223_The_Concept_of_Melody_A_Structural_point_of_view)
- Raccach, Omri dan Seltenreich, Michael dan Pelofi, Claire dan Lerdahl, Fred dan Poeppel, David. (2025). *Geometric properties of musical scales constitute a representational primitive in melodic processing*. 10.31234/osf.io/ykfpw\_v2.  
[https://www.researchgate.net/publication/391855152\\_Geometric\\_properties\\_of\\_musical\\_scales\\_constitute\\_a\\_representational\\_primitive\\_in\\_melodic\\_processing](https://www.researchgate.net/publication/391855152_Geometric_properties_of_musical_scales_constitute_a_representational_primitive_in_melodic_processing)
- Sriwulandari. (2021). Heroisme dalam “Michel Strogoff” Karya Jules Verne. *Universitas Hasanuddin*.  
[http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/5956/2/F051171005\\_skripsi%201-2.pdf](http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/5956/2/F051171005_skripsi%201-2.pdf)
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.  
[https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb\\_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43\\_1652079047.pdf](https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf)
- Sulistiawan, P. L. A. (2023, November 24). *Heroisme Tokoh Utama dalam film kirikou et la sorcière karya michel ocelot*. repository.  
<http://repository.unj.ac.id/45257/>
- Wallace, M. (2016, March 1). *The unspeakable victorian: Thomas Carlyle, ideology and adaptation*. DORAS. <https://doras.dcu.ie/21024/>
- Weikert, G. A. (2023). *Influence of emotions: How a film score aids audience attention and understanding in documentary film*. Montana State University (MSU). <https://scholarworks.montana.edu/handle/1/17922>
- White, Christopher dan Quinn, Ian. (2018). *Chord Context and Harmonic Function in Tonal Music*. *Music Theory Spectrum*. 40. 314-335. 10.1093/mts/mty021.  
[https://www.researchgate.net/publication/329376548\\_Chord\\_Context\\_and\\_Harmonic\\_Function\\_in\\_Tonal\\_Music](https://www.researchgate.net/publication/329376548_Chord_Context_and_Harmonic_Function_in_Tonal_Music)

- Wilsen, E. (2021, June 16). *A lyrical voice in Hollywood: French horn solos in film, 1954-2012*. eScholarship, University of California.  
<https://escholarship.org/uc/item/6j60c1zq>
- Yuana, R. A. I., dan Murwaningrum, D. (2023). *Metode Kalibrasi File audio dalam proses mastering Dengan Ayaic cos 6 pro*. AWILARAS.  
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/awilaras/article/view/2700>
- Zeiner-Henriksen, H. T. (2015). *Emotional experiences of ascending melodic lines*. In R. Bresin (Ed.), *Computer Music Modeling and Retrieval: Expanding the Frontiers of Sound* (pp. 119–133). Springer.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-20501-3\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-20501-3_8)



## LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



## LAMPIRAN B Form bimbingan

### Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : ANDHIKA DEWA  
 NIM : 00000079282  
 Angkatan : 2022  
 Dosen Pembimbing : Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	08 Maret 2025	10:00	bimbingan membahas bagaimana skripsi harus memberi informasi lebih spesifik mengenai jenis timbre untuk instrumen apa yang akan digunakan, lalu dimasukkan judul	03 September 2025 19:41
2	19 September 2025	12:00	Revisi bab 1 dan 2 dan judul	22 September 2025 15:0
3	09 Oktober 2025	09:30	Bimbingan revisi bab 1 dan 2	09 Oktober 2025 14:30
4	05 November 2025	10:00	bimbingan hasil dan analisis karya	24 November 2025 15:5
5	06 November 2025	10:00	bimbingan hasil karya	24 November 2025 15:5
6	12 November 2005	10:30	bimbingan bab 4	24 November 2025 15:5
7	19 November 2025	03:00	Bab 3 dan 4	24 November 2025 15:5
8	25 November 2025	12:00	Bab 4	28 November 2025 9:34

## LAMPIRAN C KS1 & KS2

### KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

NAMA	Andhika Dewa
NIM	00000079282
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	synthwave1985@gmail.com
ALAMAT	Cendana Residence E8/10 Pamulang, Tangerang Selatan
NO. TELP / HP	081905694075
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret
TEMPAT	UMN Lecture theatre

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,



Andhika Dewa  
(Nama Lengkap)

## KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (*NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.*)

INDIVIDU / KELOMPOK	KELOMPOK	
NAMA PRODUKSI	No Marks	
JENIS ANIMASI / FILM	Film	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000078946	Paul Febrian Turangan	Strategi Produser dalam Mengoptimalkan Production Value pada Film Briefs and Capes
00000069459	Aninandana Abhinaya	PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE HERO MELALUI KARAKTER KEENAN DALAM FILM BRIEFS & CAPES
00000069815	Juan Dimas Gerardo	ANALISIS LIGHTING DALAM MEMBANGUN MOOD PADA CINEMATOGRAPHY FILM BRIEFS & CAPES (2025)
00000071935	Eileen Gabriella	Analisis Perancangan Kostum Superhero dalam Membangun Identitas Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes
00000079282	Andhika Dewa	Perancangan Musik Film sebagai Pembentuk Emosi dalam Adegan Aksi Heroik Karakter Keenan pada Film Briefs and Capes.

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,

(Paul Febrian Turangan) (Aninandana Abhinaya) (Juan Dimas Gerardo) (Eileen Gabriella) (Andhika Dewa)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## LAMPIRAN D KS4

### KS 4: PERMOHONAN IJIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, saya/kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

Briefs & Capes

Tipe Karya : Short Film

Anggota kelompok:

No.	Nama Lengkap	Job Role
1	Aninandana Abhinaya	Director & Scriptwriter
2	Andhika Dewa	Sound Designer
3	Juan Dimas Gerardo	Director of Photography
4	Eileen Gabriella	Production Designer
5	Paul Febrian Turangan	Producer

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:

Hari, Tanggal : Sabtu, 11 Oktober 2025 - Minggu, 12 Oktober 2025

Lokasi : UMN Collabo Hub, Warung Bu Wanah, Jalanan Kampung

Gading Serpong

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perizinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Perdana Kartawiyudha, M.Sn.	Scriptwriter	
2	Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.	Sound Designer	

3	Zulhizar Arie Tinarbuko. S.Sn., M.F.A.	Director of Photography	
4	Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.	Production Designer	
5	Petrus D Sitepu S.Sn., M.I.Kom	Producer	

Kami menjamin bahwa kegiatan tahap produksi Final Project akan dilakukan setelah mendapatkan perizinan dari seluruh dosen pembimbing kelompok kami.

Demikian surat permohonan ijin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kami ucapkan terima kasih

Hormat kami,

Tim Produksi Final Project

Judul karya: Briefs & Capes

(Paul Febrian Turangan)  
Program Studi Film, UMN

## LAMPIRAN E PENGGUNAAN AI

