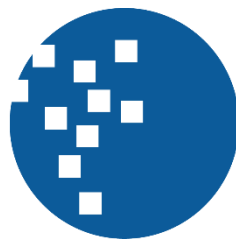


**PENERAPAN PENCAHAYAAN *LOW-KEY* UNTUK
MENGGAMBARKAN KARAKTER HEROIK
KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Juan Dimas Gerardo
00000069815

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PENERAPAN PENCAHAYAAN *LOW-KEY* UNTUK
MENGGAMBARKAN KARAKTER HEROIK
KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Juan Dimas Gerardo
00000069815

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Juan Dimas Gerardo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069815

Program studi : Film

Skripsi dengan judul :

PENERAPAN PENCAHAYAAN *LOW-KEY* UNTUK
MENGGAMBARAKAN KARAKTER HEROIK
KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)

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, 5 Desember 2025



*materai Rp 10.000,00

(Juan Dimas Gerardo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Dimas Geardo

NIM : 00000069815

Program Studi : Film

Judul Laporan :

PENERAPAN PENCAHAYAAN *LOW-KEY* UNTUK
MENGGAMBARKAN KARAKTER HEROIK
KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Desember 2025


(Juan Dimas Gerardo)

HALAMAN PENGESAHAN

Penciptaan dengan judul *Briefs & Capes* (2025)

PENERAPAN PENCAHAYAAN LOW-KEY UNTUK MENGGAMBARAKAN KARAKTER HEROIK KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)

Oleh
Nama : Juan Dimas Gerardo
NIM : 00000069815
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji
sebagai berikut.

Ketua Sidang




Putri Sarah Amelia, M.Sn
4438768669230252

Penguji

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
1260753654130113

Pembimbing



Zulhiozar Arie Tmarbuko. S.Sn..

M.F.A
6050766667130323
Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn..
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juan Dimas Gerardo
NIM : 00000069815
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah :

PENERAPAN PENCAHAYAAN LOW-KEY UNTUK
MENGGAMBARAKAN KARAKTER HEROIK
KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)

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, 5 Desember 2025



(Juan Dimas Gerardo)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia serta penyertaannya dalam diri penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi Penciptaan yang berjudul “Penerapan Pencahayaan *Low-Key* untuk Menggambarkan Karakter Heroik Keenan dalam Film *Briefs & Capes* (2025)”. Karya dan Skripsi Penciptaan ini disusun sebagai bentuk syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana seni (S. Sn) dalam Program Studi Film. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Selama melakukan proses pengerjaan karya dan skripsi, Penulis mendapatkan dukungan dan arahan serta masukan dari berbagai pihak yang mau memberikan kontribusinya dalam mendukung penulis menyelesaikan skripsi. Penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya atas kontribusi yang diberikan.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Zulhiczar Arie Tinarbuko. S.Sn.. M.F.A, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Putri Sarah Amelia, M.Sn, selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. *NO MARKS Production House* atas dukungan dan kerjasamanya dalam membuat karya

Penulis memiliki harapan bahwa penulisan skripsi penciptaan ini bisa memberikan dampak pada industri kreatif, studi pada bidang sinematografi dan film pendek di Indonesia. Penulis sadar bahwa hasil dari penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan dan terbuka dengan adanya masukan dan kritik sehingga dapat membangun dalam hasil penulisan skripsi ini di masa mendatang.

Tangerang, 5 Oktober 2025



(Juan Dimas Gerardo)



PENERAPAN PENCAHAYAAN *LOW-KEY* SEBAGAI BENTUK HEROIK KARAKTER KEENAN DALAM FILM *BRIEFS & CAPES* (2025)

(Juan Dimas Gerardo)

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan penulis menjelaskan penerapan pencahayaan *low-key* untuk menggambarkan karakter heroik pada film *Briefs & Cape* (2025). Pada film *Briefs & Capes* (2025), Diceritakan bahwa karakter Keenan adalah seorang pekerja di sebuah kantor celana dalam dan memiliki tugas untuk mempromosikan celana dalam milik kantor. Karakter Keenan memiliki idola masa kecil seperti superhero dan suka membayangkan dirinya sebagai *superhero*. Keenan membangun personalitasnya sebagai karakter *Underman* untuk membantu mempromosikan celana dalam kantornya. Penulis menggunakan beberapa teori seperti Bordwell, Brown, Yot, Reynaldi et al dan Aulia dan Lukmantoro untuk mendukung penelitian dalam skripsi ini. Pada Penelitian ini, penulis memiliki fokus pada adegan menggunakan pencahayaan *low-key* seperti adegan dari Keenan & Pak Bos yang berada di adegan 9 dan 12, adegan Keenan dan perampok pada adegan 5 & adegan Keenan saat di warung bersama dengan anak kecil pada adegan 14 yang mengucapkan bahwa Keenan adalah seorang penyelamat. Penulis juga menjelaskan bagaimana pencahayaan *low-key* dapat menggambarkan karakter heroik Keenan melalui teori Heroik yang didukung landasan nya yaitu Heroisme yang digunakan Reynaldi et al. serta Aulia dan Lukmantoro. Penulis berharap dengan penelitian ini dapat mendukung sinematografer dalam perkembangan sinematografi di Indonesia.

Kata kunci: Sinematografi, Pencahayaan, Pencahayaan *Low-Key*, Heroik

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE APPLICATION OF LOW-KEY LIGHTING TO DEPICT HEROIC
CHARACTERS KEENAN IN THE FILM BRIEFS & CAPES (2025)***

(Juan Dimas Gerardo)

ABSTRACT

The author's research explains the application of low-key lighting to depict heroic characters in the film Briefs & Capes (2025). In the film Briefs & Capes, it is told that the character Keenan is a worker in a underwear office and has a task to promote the office's underwear. The character Keenan has a childhood idol like a superhero and likes to imagine himself as a superhero. Keenan builds his personality as an Underman character to help promote his office underwear. The author uses several theories such as Bordwell, Brown, Yot, Reynaldi et al and Aulia and Lukmantoro. to support the research in this thesis. In this study, the author has a focus on scenes using low-key lighting such as scenes from Keenan & Pak Bos which are in scenes 9 and 12, the scene of Keenan and the robber in scene 5 & the scene of Keenan at the stall with a small child in scene 14 who says that Keenan is a savior. The author also explains how low-key lighting can depict Keenan's heroic character through the Heroic theory supported by its foundation, namely Heroism used by Reynaldi et al. and Aulia and Lukmantoro. The author hopes that this research can support cinematographers in the development of cinematography in Indonesia. .

Keywords: Cinematography, Lighting, Low-Key Lighting, Heroic

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	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN & FOKUS MASALAH.....	3
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 SINEMATOGRAFI.....	4
2.2 PENCAHAYAAN & <i>LOW-KEY</i>	5
2.3 HEROIK.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1 METODE & TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	8
3.2 OBJEK PENCIPTAAN.....	8
3.2.1 PRA-PRODUKSI.....	8

3.2.1. a ANALISIS SKRIP.....	8
3.2.1.b. <i>Needs & Wants</i>	12
3.2.1.c. Referencing.....	13
3.2.1.d. Lighting Treatment.....	14
3.2.1.e. Recce.....	15
3.2.1.f. Floorplan & Lighting list.....	18
4.HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 HASIL KARYA.....	23
4.2 PEMBAHASAN.....	25
4.2.1. KEENAN MELAWAN PERAMPOK DENGAN KOSTUM <i>UNDERMAN</i>	25
4.2.2. KEENAN MELAWAN PERAMPOK DENGAN KOSTUM <i>UNDERMAN</i>	27
4.2.3 KEENAN BERSIKAP SOMBONG SEBAGAI <i>UNDERMAN</i>	30
4.2.4 PAK BOS MENUNJUKAN PENGGANTI <i>UNDERMAN</i> YANG BARU	31
4.2.5 KEENAN MENYADARI KESALAHANNYA.....	33
5. SIMPULAN.....	35
6. DAFTAR PUSAKA.....	36

DAFTAR TABEL

Gambar 3.2.1, d Adegan 5.....	16
Gambar 3.2.1, d Adegan 9 & 12.....	16
Gambar 3.2.1,d Adegan 14.....	17
Gambar 3.2.1.e <i>Floorplan & Lighting List</i>	19
Gambar 4.2.1. <i>Scene 5, shot 16 & 17</i>	23
Gambar 4.2.2. <i>Scene 9, shot 31 & 32</i>	23
Gambar 4.2.3. <i>Scene 12, shot 43 & 44</i>	24
Gambar 4.2.5. <i>Scene 14, Shot 52 & 56</i>	25



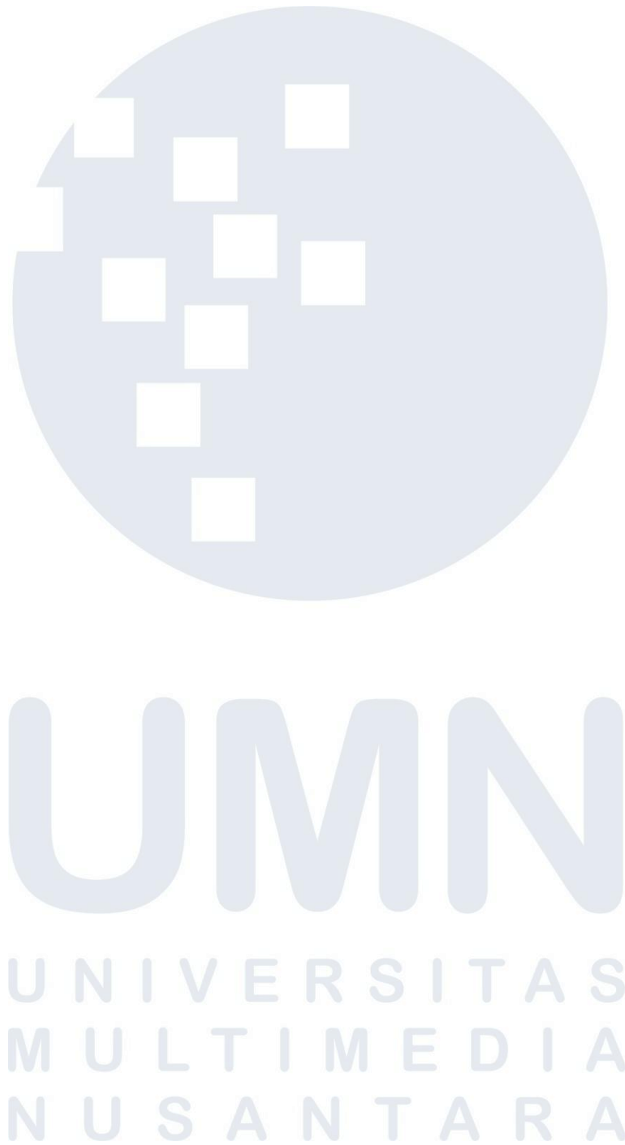
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2.1.1, Adegan 5.....	8
Gambar 3.2.1.2, Adegan 9.....	9
Gambar 3.2.1.3, Adegan 12.....	10
Gambar 3.2.1.4, Adegan 14.....	11
Gambar 3.2.1.c. Pencahayaan <i>low-key</i> pada film <i>Batman</i> , 2022.....	13
Gambar 3.2.1.c Pencahayaan <i>low-key</i> pada film <i>Superbad</i> , 2012).....	14
Gambar 3.2.1.c Pencahayaan <i>low-key</i> pada serial <i>Severence</i> , 2022.....	15
Gambar 3.2.1, e Adegan 5.....	18
Gambar 3.2.1, e Adegan 9 & 12.....	18
Gambar 3.2.1, e Adegan 14.....	19
Gambar 3.3.2.1 Produksi.....	21



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	39
LAMPIRAN B Form bimbingan	40
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	41



1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film menjadi salah satu sarana komunikasi melalui visual dan audio dan salah satu tujuannya yaitu memberikan pesan terhadap realitas yang hadir dalam hidup manusia. Bordwell & Thompson (2020) menjelaskan dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, seni yang muncul melalui media film dapat menggabungkan visual yang didukung dengan naratif. Hal ini dapat membangun sisi emosional bagi penonton film tersebut. Melalui *medium* film, yang berisikan visual & audio serta didukung tata pencahayaan dapat memberikan makna dalam daripada suatu alur cerita saja.

Sinematografi memiliki unsur penting dalam pembuatan film. Fungsi dari sinematografi tidak hanya menghasilkan visual melainkan memberikan makna, suasana maupun emosi yang ingin disampaikan kepada para penonton. Blain Brown (2022) menjelaskan bahwa film merupakan seni menulis dengan gambar yang bergerak. Brown menjelaskan sinematografi merupakan upaya untuk menghasilkan ide, emosi dan makna yang bersifat nonverbal melalui sebuah visual dari berbagai macam aspek seperti pengaturan cahaya, pemilihan lensa, warna, pergerakan kamera dan komposisi. Dalam film *Blade Runner 2049*. Brown menjelaskan pencahayaan hangat yang terdapat di sisi belakang, fokus dengan dukungan *depth of field* yang sempit dan *tone* warna *orange* untuk menciptakan dunia futuristik namun memiliki sisi emosional

Reynaldi, Sultan & Sakaria (2024) menjelaskan bagaimana Heroik dalam film merupakan tindakan kepahlawanan yang terdapat pada individu dan bisa terlihat dari keberanian, kesadaran moral dan pengorbanan seseorang. Nilai-nilai heroik di dalamnya seperti kesadaran diri, kepintaran dan cinta kasih. Fungsi dari nilai-nilai tersebut dalam menguatkan karakter untuk membentuk moral tokoh di dalam film tersebut. Nilai Heroik di dalamnya bertujuan untuk membentuk karakter secara konsisten. Kesadaran pada karakter memungkinkan tokoh tersebut bisa memahami tujuan dan konsekuensi atas tindakannya.

Pencahayaan menurut Blain Brown (2019), yaitu dapat memberikan berbagai macam variasi yang dapat digunakan sesuai tujuan dari film tersebut dan mengenali yang diharapkan dalam penggunaan cahaya tersebut dengan jarak percakapan yang nyaman. Pencahayaan dapat membantu membuat separasi dari subjek untuk lebih terlihat dibandingkan *background*, menambahkan *depth*, tekstur, suasana dan *tone* sebagai konteks emosional. Pencahayaan membantu komposisi dan mendukung penyampaian cerita pada film selain itu memiliki tujuan selain membantu menyampaikan cerita yaitu membangun suasana pada visual yang ingin dicapai.

Pencahayaan *low-key*, Richard Yot (2020) menjelaskan bahwa pencahayaan *low-key* memiliki pencahayaan yang terbilang lebih sedikit. Memiliki kontras biasanya tinggi dan pencahayaan kurang. Pencahayaan *low key* sering digunakan untuk efek ini dapat menghasilkan suasana muram. Pencahayaan *low-key* juga banyak digunakan saat malam hari. Dalam situasi lain, bisa digunakan seperti badai yang terdapat di ruangan yang gelap. Pencahayaan *low-key* dapat menciptakan suasana dan dramatis yang berasal dari dominasi bayangan dan pencahayaan yang keras yang terlihat di beberapa area tertentu. Teknik ini banyak digunakan untuk menunjukkan sisi misterius, tegang, penuh emosi dan sering digunakan pada adegan di malam hari.

Penulis berperan menjadi *Director of Photography* pada film *Briefs & Capes* (2025) dan mengambil topik pencahayaan *low key* untuk menggambarkan karakter heroik Keenan pada film *Briefs & Capes*. Melalui pencahayaan *low-key*, penulis bertujuan untuk memperkuat bentuk heroik karakter Keenan melalui penggambaran visual pada adegan dan ekspresi dari karakter. Pendekatan ini juga memiliki tujuan untuk menjelaskan bagaimana visual yang mendukung heroik karakter Keenan.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana pencahayaan *low-key* menggambarkan karakter heroik Keenan pada film *Briefs & Capes* (2025). Penulis fokus dalam pembahasan yaitu penerapan pencahayaan *low-key* pada adegan 5, 9, 12 & 14 untuk memperkuat bentuk heroik karakter Keenan pada film *Briefs & Capes* (2025)

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu pencahayaan *low-key* yang bisa tercapai dalam adegan pada film *Briefs & Capes* (2025) melalui pencahayaan yang menggunakan intensitas cahaya dan temperatur warna serta arah cahaya yang didukung oleh beberapa teknik pencahayaan. Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca mengerti bagaimana pencahayaan *low-key* untuk heroik karakter Keenan pada film *Briefs & Capes* (2025)

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 SINEMATOGRAFI

Menurut Blain Brown (2022) Sinematografi pada film merupakan aspek untuk menjelaskan cerita melalui visual. Tidak hanya sekedar merekam di depan kamera namun juga mementingkan proses dalam memikirkan ide, *tone*, aksi pada film dan berbagai macam bentuk komunikasi tidak verbal dan menunjukannya dalam aspek visual. Sebuah Film membangun. Teknik dalam sinematografi merupakan keahlian yang digunakan menambah lapisan makna dalam film. Selain itu seorang sinematografer menentukan bagaimana *frame* menjadi fundamental dalam pembuatan film. Memilih sebuah *frame* bukan hanya berguna untuk menyampaikan cerita, tetapi juga didukung dengan adanya komposisi pada *frame*, ritme serta perspektif. Untuk mendukung penceritaan visual, sinematografi

didukung oleh pencahayaan dan warna dan memiliki tujuan agar penonton merasakan suatu emosi saat melihat visual tersebut. Hal ini menciptakan elemen untuk mempengaruhi penonton sedangkan otak sadar bahwa cerita yang ditafsirkan memiliki tingkat kesadaran yang berbeda beda. Pencahayaan dan pengendalian dalam warna memiliki kekuatan yang khusus untuk membangun cerita dan visual.

Bordwell (2020) menyatakan bahwa sinematografi adalah bagian dari kontrol pembuat film yang muncul setelah mise-en-scène, atau tahap perekaman gambar. Sebelum peristiwa tersebut direkam dalam bentuk film atau dalam bentuk digital, peristiwa yang terjadi di depan kamera belum sepenuhnya menjadi film. Pembuat film dapat memilih bagaimana peristiwa visual diterjemahkan ke dalam gambar yang dilihat penonton melalui proses perekaman yang dikenal sebagai sinematografi.. Sinematografi berfungsi sebagai penghubung antara mise-en-scène dan pengalaman penonton. Dengan menggunakan sinematografi, pembuat film mengontrol bagaimana cahaya, ruang, waktu, dan gerak direkam, sehingga menghasilkan suasana, emosi, dan interpretasi dari cerita. Bordwell ingin menegaskan bahwa makna film tidak hanya terdiri dari apa yang ditampilkan, tetapi juga dari cara gambar direkam dan disajikan.

Menurut Eenoo (2021) Sinematografi merupakan dasar dari pembuatan sebuah film yaitu menjadi jenis seni atau teknik dalam film yang memiliki tujuan menangkap gambar yang bergerak. Sinematografi tidak hanya memiliki fungsi untuk membuat sebuah visual yang menarik, melainkan visual yang dapat mempengaruhi jalannya cerita atau bahkan mengubah pandangan makan pada narasi di film. Sinematografi pada film merupakan salah satu aspek yang penting dalam membangun suasana serta makan yang di hadirkan pada film. Terdapat berbagai macam unsur penting seperti pencahayaan, warna, kedalaman dan tekstur yang penting untuk mengekspresikan cerita serta emosi sehingga dapat menyampaikan pesan atau makan pada film. Eenoo (2021) menjelaskan pada film *Playtime* (1967) warna dingin dan abu-abu digunakan untuk menampilkan bagaimana suasana asing dan terasa kaku, Dilanjutkan dengan warna yang hangat yang digunakan sebagai penggambaran suasana yang terasa lebih positif.

2.2 PENCAHAYAAN & *LOW KEY*

Pencahayaan dalam sinematografi menjadi elemen visual penting untuk mendukung film. Blain Brown (2019) menjelaskan bahwa pencahayaan menolong visual untuk membangun lingkungan dalam set dan mendukung penceritaan tersebut. Pembuatan film merupakan cara bercerita melalui gambar selain itu pencahayaan mendukung penekanan pada kostum, set atau efek. Pengaturan intensitas dan arah cahaya. Sinematografer dapat menunjukkan fokus terhadap visual. Pencahayaan dapat mengatur eksposur dan mendukung artistik pada film serta menjadi pendukung untuk menunjukkan ekspresif kepada para penonton. Brown (2019) menjelaskan bahwa pencahayaan berperan penting untuk menentukan suasana dan *tone* dalam film. Beberapa contoh pencahayaan yang sering digunakan seperti pencahayaan lembut yang digunakan untuk menciptakan pencahayaan yang bersifat natural dan realistis pada adegan tersebut.

Sadowski (2018) Menjelaskan bagaimana cahaya dalam seni visual menjelaskan bagaimana cahaya dan bayang dapata saling mengkapi visual untuk mengarahkan perhatian dari penonton sebagai penegasan objek penting dan didalamnya menciptakan nilai dramatik dan estetis yang terjadi pada sebuah adegan. Area yang terang ditunjukan sebagai tanda untuk menampilkan suatu informasi melalui visual dan secara eksplisit dan area gelap dan bayangan pada visual berperan untuk menyembunyikan suatu detail tertentu yang memiliki makna secara implisit. Pencahayaan *low-key* dengan dominasi bayangan digunakan untuk adegan malam atau momen yang lebih mengarah ke Subjektif yang memiliki emosi untuk membangun sebuah suasana dan makna emosional pada film.

Richard Yot (2020) menjelaskan bagaimana pencahayaan *low-key* adalah gaya pencahayaan yang lebih menonjolkan sisi gelap pada visual dan minim cahaya. Yot menggambarkan pencahayaan *low-key* sebagai teknik yang menciptakan suasana dan dramatis yang berasal dari dominasi bayangan serta pencahayaan yang keras yang terlihat di beberapa area tertentu. Teknik ini banyak digunakan untuk menunjukkan sisi misterius, menegangkan ataupun penuh emosi

dan banyak hadir di adegan malam, dan ruang yang tertutup. Keseimbangan antara gelap dan terang berfungsi untuk mengekspresikan kondisi dari karakter serta simbol emosional yang terdapat di dalam cerita. Yot (2020) menjelaskan penggunaan pencahayaan *low-key* menunjukkan cahaya redup dan kontras yang berlebih sering digunakan untuk menemukan konflik atau rasa takut. Pencahayaan ini membantu sinematografer dan sutradara untuk mengarahkan perhatian penonton secara lebih selektif melalui ekspresi wajah serta menunjukkan perbedaan antara sisi baik dan gelap dan suatu adegan.

Asyaddad (2024), menunjukkan bahwa dalam penelitiannya pada film *Penyalin Cahaya* (2021) pencahayaan *low-key* adalah teknik pencahayaan dengan intensitas cahaya rendah dan kontras tinggi yang dihasilkan dengan menggunakan sedikit *fill light*, sehingga bayangan menjadi elemen utama dalam visual. Teknik ini digunakan untuk menciptakan suasana yang dramatis dan misterius sekaligus membatasi jumlah informasi visual yang bisa dilihat penonton. Penggunaan pencahayaan *low-key* berfungsi sebagai alat naratif visual yang mengarahkan perhatian penonton ke cerita. Pencahayaan *low-key* menciptakan ketegangan visual dan mendorong penonton untuk menafsirkan adegan secara aktif karena tidak menerangi seluruh ruang dan objek secara merata. Informasi pada visual ditunjukkan secara bertahap dan berjalan dengan perkembangan konflik dalam film, yang bertujuan untuk tercapai cerita yang misterius.

2.3 HEROIK

Heroik merupakan tindakan karakter yang melalui sikap dan tindakan tokoh yang memiliki sifat pahlawan dalam menghadapi konflik. Reynaldi, Sultan & Sakaria (2024), heroik adalah dapat ditunjukkan melalui kualitas moral yang terbangun melalui kesadaran diri, kepintaran, cinta kasih, dan kepahlawanan, bukan hanya keberanian fisik. Karakter dengan memiliki kesadaran diri memungkinkan untuk memahami konsekuensi, tujuan dan posisi karakter tersebut. Tindakan yang mereka ambil. Kepintaran mempengaruhi kemampuan tokoh untuk menyelesaikan masalah secara logis dan strategis, menunjukkan bahwa heroisme tidak selalu bergantung

pada kekuatan fisik. Namun, cinta kasih adalah landasan kemanusiaan yang mendorong karakter untuk bertindak dengan kepedulian, solidaritas, dan empati. Akibatnya, pertimbangan etis dan nilai kemanusiaan mendorong individu untuk melakukan tindakan heroik karena tanggung jawab sosial dan bukan karena kekuatan

Atmaja, Amir, Susanto, Rizal & Nuralam (2022) menjelaskan pada film Gundala (2021) Pahlawan Gundala digambarkan sebagai pahlawan yang lahir dari ketidakadilan struktural dan realitas sosial yang rusak, bukan sebagai figur ideal yang membawa sistem yang sempurna. Gundala mewakili orang biasa dari kelas bawah yang dibesarkan dalam lingkungan yang penuh dengan kekerasan, kemiskinan, dan ketidakmampuan negara untuk melindungi rakyatnya. *Hero* tidak hadir untuk menormalkan sistem, melainkan sebagai tanda bahwa sistem telah gagal berfungsi, karena kepahlawanan muncul sebagai respons terhadap kekacauan sosial. Gundala menjadi figur yang juga problematis melalui emosinya seperti trauma, kemarahan dan konflik batin dari karakter itu sendiri dan digambarkan sebagai tokoh yang berjuang atas moralitas melalui proses dari kesadaran sosial dan penderitaan

Heroik memiliki landasan dari nilai kepahlawanan tersebut yang disebut dengan heroisme. Aulia & Lukmantoro (2019) menjelaskan bagaimana hubungan tindakan heroisme sebagai bentuk dari keberanian, empati dan pengorbanan seorang karakter yang menunjukkan sisi kepahlawanan melalui tindakan perlindungan, pengorbanan dan juga kepedulian terhadap orang lain. Dalam hal ini, tindakan Heroik dan Heroisme saling melengkapi dimana Heroik menjadi perwujudan yang dilakukan karakter dan Heroisme sebagai kerangka nilai yang membentuk landasan didalam Heroik. Dengan demikian, peran Heroisme bukan sebagai fokus utama dari Heroik melainkan sebagai pendukung untuk memperkuat analisis tindakan Heroik dalam film

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan kualitatif deskriptif. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk mengolah data yang bersifat deskriptif (Hanyfah, Fernandes & Budiarso. 2022). Dalam proses ini data yang menjadi sumber penelitian masuk ke tahap observasi lebih mendalam berdasarkan yang ada pada film *Briefs & Capes* (2025) dan di fokuskan pada adegan yang melakukan penerapan pencahayaan *low-key* yang membangun narasi

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

Film *Briefs & Capes* merupakan film yang diproduksi oleh production house *No Marks* pada tahun 2025. Film ini mengangkat cerita tentang seorang Keenan yang berusaha menemukan jati dirinya di dunia pekerjaan yang monoton dengan menjadi sosok superhero bernama *Underman*. Film ini direkam dengan Sony FX-3 dan lensa Zeiss CP.3 dengan resolusi 4K dan ratio 1.78:1 (16:9). Pada proses film ini, penulis melakukan rancangan selama masa pra-produksi, produksi dan pasca produksi

3.2.1 PRA PRODUKSI

a. Analisis Skrip

Analisis Skrip ini dilakukan dalam sudut pandang penulis sebagai *Director of Photography* untuk menjelaskan tahapan dan *treatment* di set. Dalam penjelasan selanjutnya akan berfokus pada adegan 5, 9, 12 & 14.

5 EXT. JALANAN - NIGHT 5

KEENAN (M/25) berjalan di jalanan yang sepi, sedikit kendaraan yang berlalu-lalang. Keenan terlihat lesu, seragam berantakan, dasi dikerah tidak diikat, dan kancing kemeja terbuka satu dimana terlihat serpihan baju dalamannya. Ia mengusap keringatnya menggunakan handuk yang ia bawa.

Keenan berjalan melewati gang yang redup, hanya ada satu lampu yang dapat memperlihatkan keberadaan seseorang.

Ada dua orang berjalan berlawanan arah. Salah satunya mengenakan sebuah jaket bertudung, tangan di kantong. Satunya seorang pekerja kantoran. Orang yang bertudung menerkam, menutupi mulut, dan menodong pisau ke arah pekerja.

PENCURI 1
HP! Cepetan!

Keenan mencoba mengumpat di sela-sela gang sambil menoleh-noleh kecil untuk melihat keadaan. Keenan coba membongkar tasnya dan menemukan sebuah handuk. Keenan menyeringai, ia memiliki sebuah rencana.

Pencuri menahan pekerja kantoran di tembok, meminta telepon genggam dan isi dompetnya. Keenan menyolek bahu pencuri, pencuri menengok dan Keenan memukulnya.

Pencuri terjatuh, pandangan sedikit kabur. Saat pandangnya sudah kembali, ia melihat Keenan yang sedang melakukan berbagai pose superhero seperti Kamen Rider, Dragon Ball, dan Ultraman.

PENCURI 1 (CONT'D)
Lu siapa?

KEENAN.
Panggil saya... Underman.

Keenan mengeluarkan gesper yang ia pakai, Celananya menjadi kendor. Menggunakannya sebagai *nunchuck*. Melakukan gerakan Bruce Lee. Lalu celannya turun sedikit.

Pencurinya tertawa lepas. Lalu pencuri terbangun, ia terlihat siap untuk membalas Keenan. Mereka saling menatap satu sama lain, matanya tajam.

Tiba-tiba Pencurinya lari berlawanan arahnya Keenan, meninggalkannya. Keenan menengok kebelakang dan melihat sudah tidak ada siapa siapa lagi. Keenan bener-bener sendirian. Terlihat dari jauh ada tangan yang sedang merekam Keenan.

(Gambar 3.2.1.1, Adegan 5)

Pada adegan ini Keenan yang berjalan keluar dari kantor melewati jalan yang sepi dan membantu seorang wanita yang sedang di cegat oleh pencuri. Keenan mengeluarkan celana dalam merah yang ditaruh di kepala untuk melawan sang pencuri tersebut. Saat melawannya pencuri tersebut pergi begitu saja tanpa lawan. Suasana yang dibawa adalah Tegang, Melawan dan Kebebasan. Visual yang ingin dicapai yaitu *pencahayaannya low-key*, penggunaan *pencahayaannya practical* untuk menunjukkan Keenan sebagai harapan dan pahlawan, penggunaan *wide lens* dan *shot size* ukuran *medium close up*.

9 INT. RUANGAN BOS - DAY (CONTINUOUS) 9

Keenan duduk berhadapan dengan Pak Bos. Sedikit gugup. Wajah Pak Bos mengerut.

PAK BOS
Jadi itu kamu! Yang di berita kemaren.

Wajah Pak Bos menyala. Keenan terkejut.

KEENAN
(canggung)
Hehe iya bos...

Pak Bos mengamati kostum Keenan. Wajahnya terlihat seperti ia memiliki sebuah rencana.

PAK BOS
Keenan, besok coba bikin konten di kantor. Bos bebasin mau kayak gimana. Kalo bisa viral, bisa bisa nih bos naikin gajinya.

Mendengar informasi tersebut, ekspresi Keenan yang berubah dari datar menjadi senang.

(Gambar 3.2.1.2, Adegan 9)

Pada adegan ini karakter Keenan yang awalnya takut dengan Pak Bos melihat bagaimana dirinya menerima apa yang dikatakan Pak Bos dengan senang hati karena membuat dirinya menjadi sosok *Underman* yang Keenan inginkan. Suasana yang diangkat adalah bahagia dari rasa kesepian dan muram, memiliki semangat hidup dan berjuang. Visual yang ingin dicapai adalah pencahayaan *low-key*, pencahayaan praktikal yang *warm* dengan *shot size* yaitu *medium close up* untuk menggambarkan bagaimana karakter Keenan yang perlahan menyadari dirinya bisa menjadi harapan bagi banyak orang di lingkungannya.

12 INT. RUANGAN BOSS - CONTINUOUS 12

Pak Bos bersama Keenan, berdua di ruangnya Pak Bos.
Ekspresi Keenan terlihat tegil.

KEENAN
Kenapa panggil bos? Ga liat tadi saya lagi dibutuhin sama yang lain?

PAK BOS
Jadi gini Keena-

KEENAN
Underman.

PAK BOS
Keenan... Pak Bos bener bener apresiasi kalo Keenan udah ngebantuin banyak orang-

KEENAN
(sombong)
Ya begitulah menjadi superhero. Kerjaan enggak pernah kelar.

Keenan menaikan kedua kakinya di meja.

PAK BOS
Inget ya Bos! Keenan masih dibawah Pak Bos. Kamu bisa terkenal karena kamu make cede saya.

KEENAN
Cede Pak Bos juga enggak akan laku kalo bukan karena saya.

Pak Bos mengambil celana dalam yang dipakai di kepala Underman. Situasi menjadi hening.

PAK BOS
Keluar. Gaji kamu Pak Bos potong.

Keenan berdiri dari kursinya.

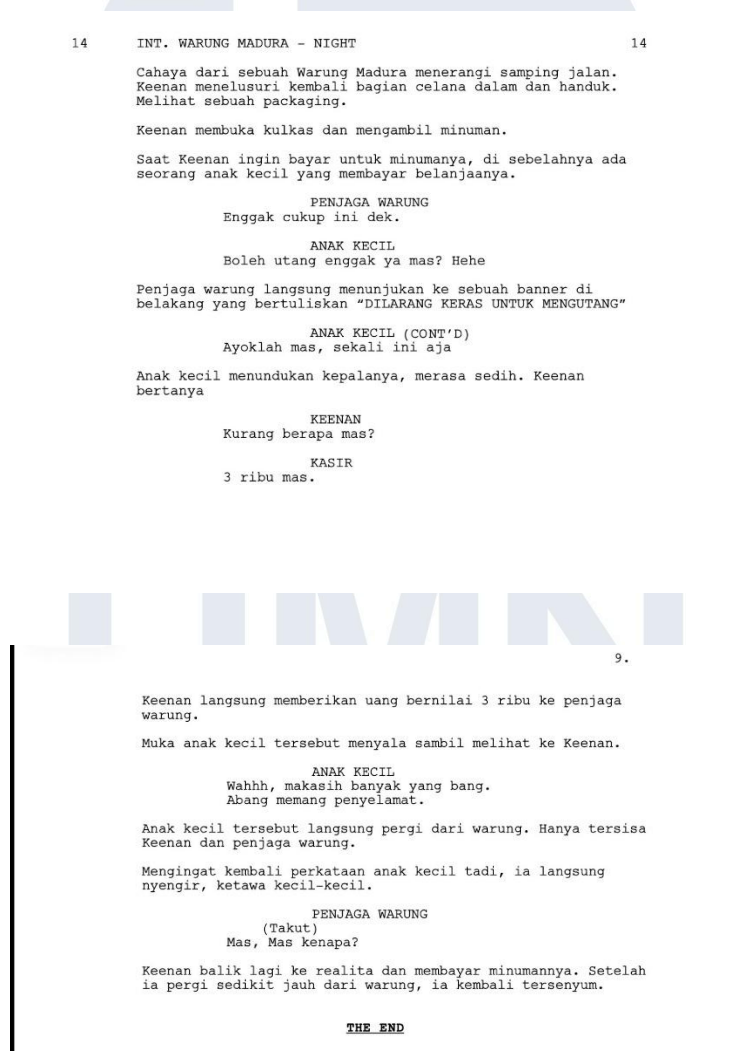
KEENAN.
Cari Underman yang baru ya pak.

Salah satu office boy memasuki ruangan dan memberikan sebuah cangkir gelas berisi kopi ke pak bos. Pak Bos menatap office boy tersebut dan memasangkan celana dalam Keenan ke muka office boy.

PAK BOS
Nih, Udah ada yang baru.

(Gambar 3.2.1.3, Adegan 12)

Keenan yang mulai sikap sombong dan berpikir bahwa bos dan perusahaan membutuhkan dirinya sebagai sosok *Underman* akhirnya dia di dikeluarkan dari raungan bos dan gajinya di potong, suasana pada adegan ini adalah muram, tidak nyaman dan kecewa dengan visual pencahayaan *low-key, medium close up* dengan tujuan untuk menggambarkan bahwa menjadi pahlawan dengan sikap yang sombong justru tidak selalu membawa keberhasilan bagi diri seseorang



(Gambar 3.2.1.4 Adegan 14)

Di adegan ini Keenan mulai mengerti bagaimana menjadi seorang pahlawan bisa dilakukan untuk menyelamatkan orang lain tanpa topeng atau celana dalam yang dia pakai sebagai *Underman*, dia mulai belajar tulus bahwa menjadi pahlawan bisa dilakukan tanpa syarat diterima orang lain. Suasana yang diangkat adalah *wholesome*, penerimaan diri, senang. Visual yang dicapai yaitu penerapan pencahayaan *low-key* medium close up dengan intensitas *warm* di belakang untuk menunjukkan Keenan menjadi harapan dan penyelamat yang bisa membantu orang lain tanpa syarat dan afirmasi orang lain

b. *Needs & Wants*

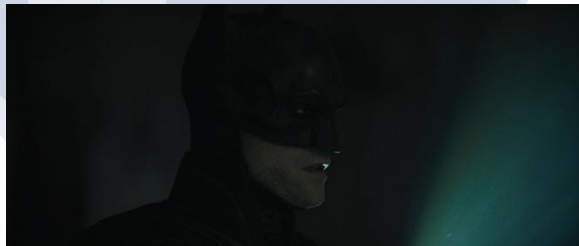
Pada tahap ini, penulis menegaskan apa yang dibutuhkan dan yang diinginkan. Pada tahap *Needs*. Penulis menggunakan pencahayaan *low-key* sebagai bentuk karakter Keenan yang ingin membantu orang lain dengan menjadi sosok *Underman* yang diinginkannya namun harus menghadapi realita yang tidak menerimanya seperti Pak Bos yang awalnya tidak menerimanya karena gagal menaikan penjualan celana dalam namun menggunakan Keenan sebagai senjata *viral* untuk penjualan celana dalam perusahaan, rekan kerja yang tidak mendukung dan pekerjaan kantor yang monoton. Keenan harus menjadi orang lain yang bukan dirinya agar mampu untuk diterima di lingkungan tempat kerjanya.

Wants dari film ini yaitu menggabungkan *motivated* dan pencahayaan *practical* untuk mendukung kebutuhan cerita. Contoh pada adegan 5, Karakter Keenan yang berhadapan dengan pencuri menggunakan *Key light* melalui *Top light* yang digunakan untuk memperkuat eksistensi dari keberanian Keenan melawan pencuri. Pada adegan 9 & 12 *Key light* berada di sebelah kiri Keenan dan sebelah kanan Pak Bos. Pencahayaan *practical* di meja bos dan belakang Keenan untuk menunjukan cahaya yang *warm* sebagai bentuk harapan Keenan untuk membantu orang lain dan harapan Pak Bos terhadap Keenan. Pada adegan 14, *Key light* bersalah dari atas warung dengan intensitas yang rendah dan *fill light* di warung dengan temperatur *warm* untuk menunjukan bagaimana Keenan menerima dirinya untuk bisa mengusahakan yang terbaik dan menjadi harapan tanpa menjadi sosok

Underman dan bisa membantu orang lain tanpa mengharapkan pujian

c. *Referencing*

Dalam proses *Referencing*, penulis mencari dan menonton film yang bisa menjadi referensi untuk film *Briefs & Capes*. Berikut adalah beberapa film yang menjadi referensi



(Gambar 3.2.1.c. Pencahayaan *low-key* pada film *Batman*, 2022)



(Gambar 3.2.1.c Pencahayaan *low-key* pada film *Superbad*, 2012)



(Gambar 3.2.1.c Pencahayaan *low-key* pada serial *Severence*, 2022)

d. *Lighting Treatment*


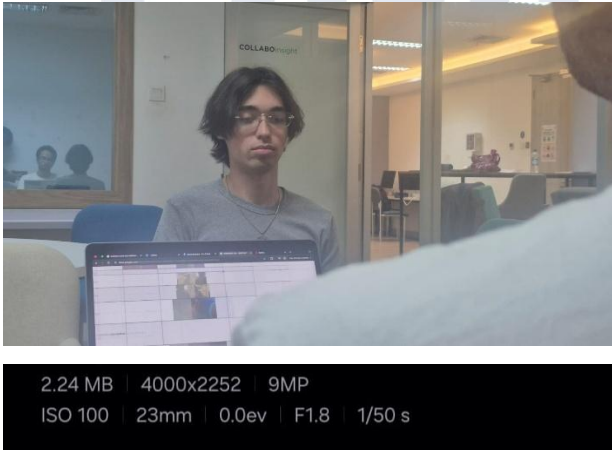
Pada tahap *Lighting Treatment*, Penulis melakukan penyesuaian dengan konsep yang ada pada tahap *needs & wants*. Pada adegan 5, karakter Keenan menjadi subjek penting untuk mendukung pencahayaan *low-key* sebagai bentuk heroik. Lampu Aputure LS300 digunakan sebagai lampu jalanan ketika Keenan ingin masuk kedalam gang. Ketika Keenan berubah menjadi *Underman* dan siap melawan pencuri. Framanya akan terlihat Keenan yang melawan pencuri dengan *key light* TL 120 disamping kiri karakter Keenan dan *back light* untuk mengisi lampu di gapura dengan TL120. Tujuannya agar karakter Keenan terlihat misterius dan berani serta memunculkan sisi heroik mengalahkannya dengan melawan pencuri tersebut dan membantu wanita yang saat itu akan dicuri barangnya. Karena sebelah wajah karakter terisi *shadow* diantara cahaya sebelah kiri dan belakang.


Pada adegan 9 & 12. Kedua adgean ini memiliki *treatment* yang sama dimana menggunakan pencahayaan *low-key*, *side light* dari LS300 sebagai key light, pencahayan *practical* dari lampu meja dengan *temperature warm* untuk memberikan difrensiasi warna dan pendukung suasana. *back light* dengan intesitas rendah di belakang karakter Keenan untuk memberikan separasi pada Keenan dan Pak Bos. Tujuan dari *treatment* ini adalah membangun sisi heroik dan landasan heroisme melalui emosi dan suasana dari karakter Keenan yang awalnya hanya menjadi karakter yang digunakan pak bos untuk memanfaatkan ke *viralan*-nya saja, lalu menjadi seorang yang mampu membantu banyak orang layaknya *hero*. Namun dengan kesombongannya karakter Keenan, ruang gelap dan *shadow* sebagai petunjuk bahwa diri Keenan yang awalnya ingin dilihat seperti *hero* justru membuat diriya egois dan memunculkan sifat sombong yang hanya peduli dengan pujian .

Pada adegan 14, karakter Keenan yang sudah menerima kesombongannya membaut kekacauan pada dirinya sendiri memutuskan keluar dari kantor dan singgah sejenak di sebuah warung. Penerapan pencahayaan *low-key* Lampu LS 300 dengan diffuser mengarah kanan warung dan lampu Aperture MC ada dalam kulkas untuk memberikan separasi warna, lampu TL 120 digunakan di atas bagian pejaga warung dan luar warung, dengan *temperature* di 4000K dan di luar warung di 5500k-7000K. Hal ini bertujuan untuk memberikan separasi dari penggunaan intensitas *warm* dibelakang sebagai bentuk keinginan Keenan tidak berhasil naik gaji dan menjadi sosok *Underman*, dia bisa membantu orang lain dan menjadi harapan kecil untuk beberapa orang seperti di adegan ini, Keenan menolong anak kecil yang kekurangan uang untuk membeli makan di warung.

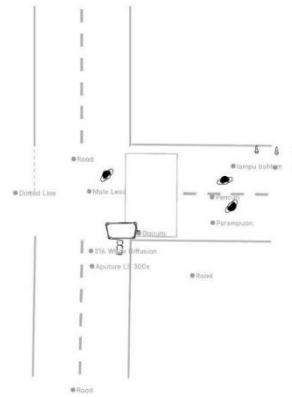
e. *Recce*

Pada tahap penjelasan *recce* ini menjelaskan dari adegan (5,9,12 & 14)

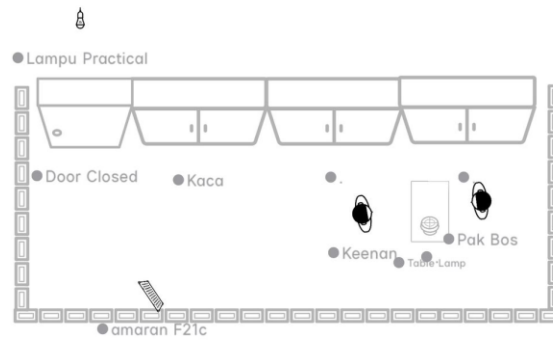
Scene	Contoh Shot	Penjelasan
5	 <p>(Gambar 3.2.1, d Adegan 5)</p>	<p>Pada proses <i>recce</i>, penulis melanjutkan untuk mengambil foto dan video untuk shot yang akan digunakan pada adegan tersebut. Pada adegan 5 ini kondisi cahaya pada malam hari gelap dan cukup cahaya yang kurang. Pada proses ini DoP mencoba menjelaskan visi nya pada visual pada <i>gaffer</i> dan mengajukan <i>floorplan</i> yang bisa digunakan. Penulis ingin agar karakter Keenan mendapatkan ruang cahaya yang kuat diantara ruang gelap dan <i>shadow</i> pada <i>shot</i> ini.</p>
9 & 12		<p>Pada adegan 9 & 12. Suasana yang ingin dicapai yaitu resah, kecewa dan juga ceria dan senang karena di adegan ini karakter Keenan mendapatkan persetujuan dari pak Bos untuk bisa bebas membuat video dengan memanfaatkan ke viral-an nya. Saat proses <i>recce</i>, setelah penulis mengambil shot ini menjelaskan kembali visinya ke <i>Gaffer</i> dan saat proses <i>recce</i> ini <i>Gaffer</i> tidak hadir dan penulis melanjutkan dengan</p>

	 <p>2.45 MB 4000x2252 9MP ISO 320 23mm 0.0ev F1.8 1/100 s</p> <p>(Gambar 3.2.1, d Adegan 9 & 12)</p>	<p>membuat <i>floorplan</i> yang digunakan pada adegan 9 & 12</p>
12	 <p>3.40 MB 4000x2252 9MP ISO 500 23mm -1.2ev F1.8 1/100 s</p>  <p>2.79 MB 4000x2252 9MP ISO 800 23mm -0.9ev F1.8 1/100 s</p> <p>(Gambar 3.2.1,d Adegan 14)</p>	<p>Pada adegan ini karakter Keenan berhasil mengreti tujuannya sebagai seorang hero diaman untuk membantu roang lain tidak harus mengharapkan pujian kembali dari orang lain. Penulis ingin penerapan pencahyaan low-key pada adegan ini untuk menunjukan bahwa didalam gelap rasa kecewa Keenan daia bisa menajdi terang bagi orang lain tanpa menjadi sesorang yang bukan dirinya. Pada tahap ini menyusun <i>floorplan</i> untuk digunakan pada tahap produksi</p>

f..Floorplan & Lighting list

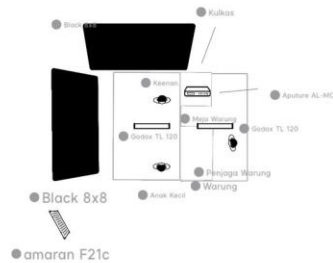


● Aputure LS 300x



(Gambar 3.2.1, e Adegan 9 & 12)

Black 8x8 hanya digunakan di awal adegan karena produksi media score jadi masih ada fit cahaya matahari dari luar



(Gambar 3.2.1, e Adegan 14)

Lighting	Jumlah
Aputure Light Storm 300X + Aputure Lantern	1
Aputure Light Storm 60X (3) + Aputure LS60 Softbox (3)	1
Aputure Amaran F21C 2'x1' RGBWW LED Flexible	1
Godox TL-120 4' RGB LED Tube Kit (4 tubes)	1
Aputure MC RGBWW Led	1

3.2.2. Produksi

Pada proses produksi, penulis berusaha untuk menerapkan setiap hal yang sudah dirancang bersama sutradara dan menjelaskan ke departemen kamera dan pencahayaan atas rancangan yang telah dibuat sebelumnya saat proses pra-produksi. Selain itu, sinematografer menunjukkan tata letak lampu yang sudah di buat yang diperkirakan dapat membantu proses produksi melalui denah yang digambar. Komunikasi dengan setiap *crew* yang berkepentingan dengan

departemen kamera dan pencahayaan seperti komunikasi dengan *gaffer* untuk menempatkan lampu berdasarkan denah dan menyesuaikan dengan posisi lain di luar denah untuk membantu adegan tersebut. Dalam proses produksi, terdapat 2 kondisi set *interior & exterior*. Proses produksi Interior dilakukan pada hari pertama produksi. Dalam proses produksi pada adegan interior, sinematografer dan *gaffer* sudah mempersiapkan rencana peletakan lampu yang mendukung saat proses pra-produksi sebelumnya. Dalam proses ini, *Gaffer* menjalankan tugasnya untuk menyesuaikan intensitas cahaya yang mendukung situasi kantor saat para pekerja sedang mengerjakan tugasnya dan menyusun pencahayaan *low-key* yang dilakukan ke arah kaca menghasilkan cahaya pada wajah sebelah karakter pak bos dan Keenan.

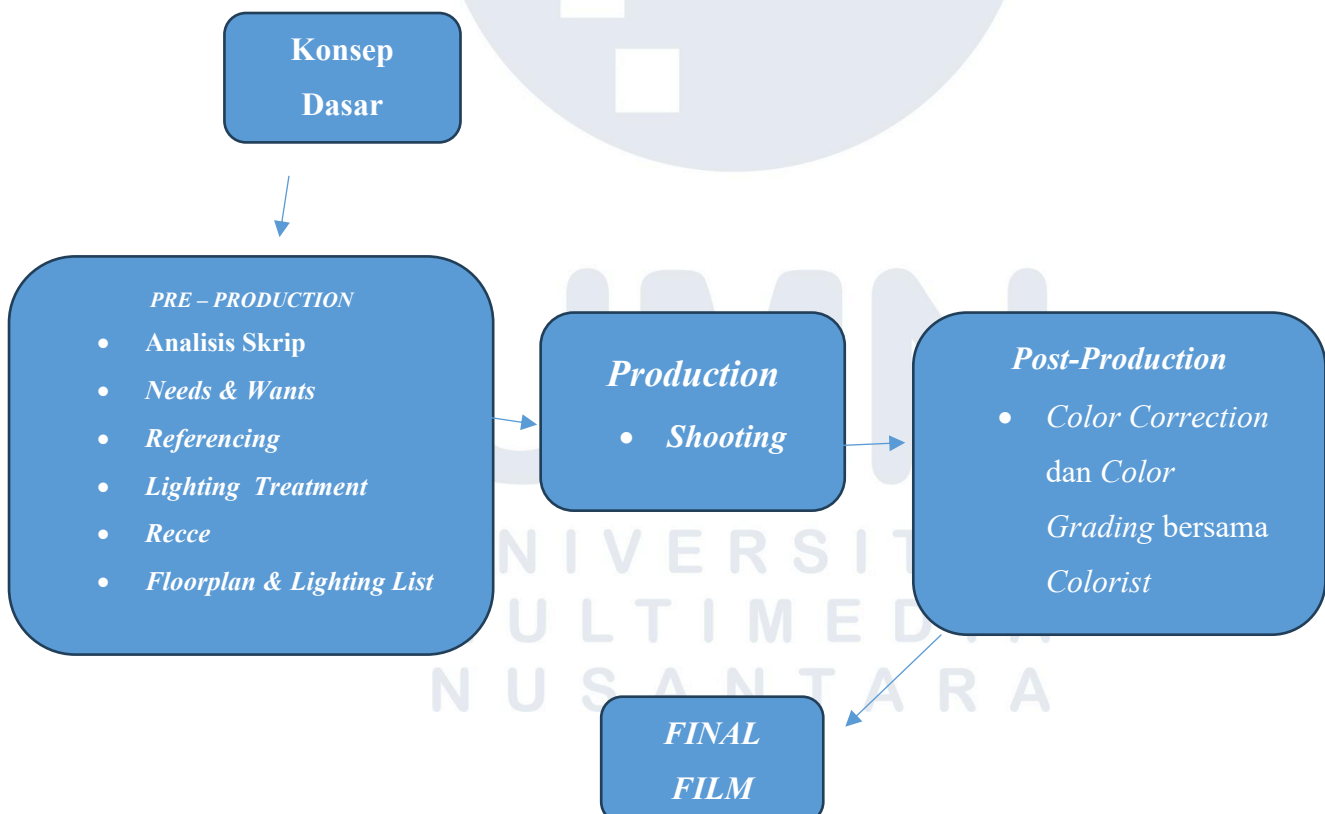
Pada tahap produksi *exterior*, terjadi perubahan pada adegan 5 dimana penempatan lampu LS300 tidak dari arah depan Keenan melainkan dari samping. Godox TL-120 juga diletakan diatas gapura sebagai back light Keenan dan di samping kiri Keenan sebagai *Key-light* dilakukan di hari kedua produksi dan sinematografer memastikan perencanaan yang sebelumnya di diskusikan dapat dieksekusi dengan baik saat proses produksi dan mendukung visual & cerita pada film. *Gaffer* kembali melaksanakan tugas nya untuk menjalankan perencanaan lampu yang sebelumnya di diskusikan dan kembali menyesuaikan di set bersama kebutuhan sinematografer. Hal ini membantu sinematografer menyesuaikan pencahayaan *low-key* untuk mendukung cerita dan visual pada adegan warung dan gang yang ada di *photoboard* dan telah sudah direncanakan sebelumnya. Selama menjalankan proses produksi, sinematografer juga bekerja sama dengan departemen art untuk menyesuaikan dengan visual yang dibutuhkan dan yang sudah di diskusikan sebelumnya sehingga dapat mencapai visual yang mendukung cerita pada film *Briefs & Capes* (2025)



(Gambar 3.3.2.1 Produksi)

Pada proses pasca produksi, penulis yang memiliki peran sebagai sinematografer masih memiliki peran selama proses pasca produksi berlangsung. Sinematografer memiliki tugas untuk membantu sutradara dan editor dalam proses *online editing* dengan memastikan warna visual sama seperti yang dirancang bersama sutradara pada proses pra-produksi. *Online editing* merupakan proses dalam tahapan pascaproduksi yang didalamnya terdapat beberapa aspek dimana salah satu aspek tersebut memiliki tujuan untuk mendapatkan warna pada visual yang ingin dicapai melalui proses mewarnai visual. Pada proses ini, sinematografer dan sutradara memberikan tugas kepada editor yang menjadi *colorist*. *Colorist* bertugas untuk melakukan pewarnaan pada visual dalam adegan film

Briefs & Capes yang berlangsung dalam arahan dari sutradara dan sinematografer. Pewarnaan yang dilakukan oleh *colorist* bertujuan untuk membangun suasana yang ingin dicapai pada film dan ikut memastikan konsistensi setiap warna yang dibutuhkan dalam adegan yang ada pada karya visual tersebut. Secara warna, sutradara dan sinematografer ingin menunjukkan bagaimana suasana yang muram dan *hectic*-nya sebuah kantor melalui warna yang cenderung mengarah ke *daylight* yang lebih mengarah *cool* dengan beberapa adegan yang menggunakan pencahayaan *low-key* untuk mencapai muram nya situasi pada adegan tertentu pada film dengan menaikkan intensitas *shadow* dalam proses pascaproduksi


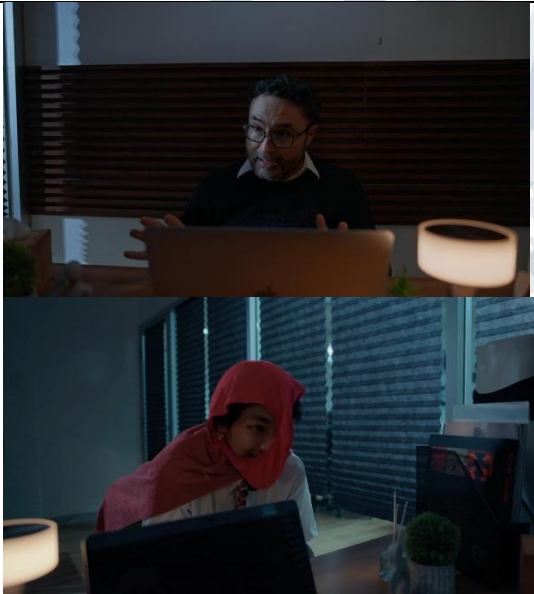


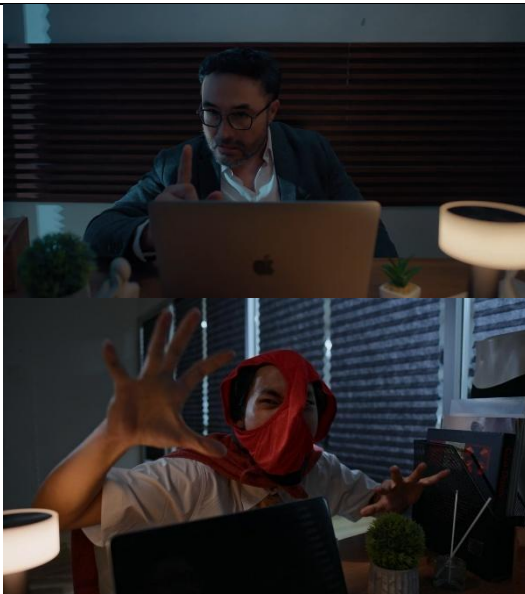
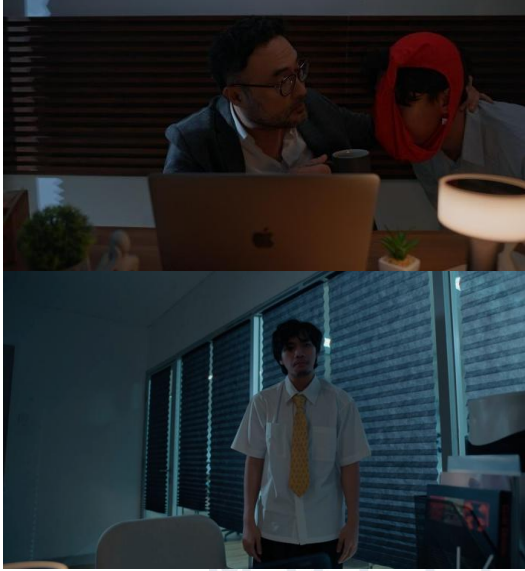
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.HASIL KARYA

Dalam film *Briefs & Capes* penerapan pencahayaan *low-key* berfokus pada *scene* (5,9, 12 & 14)

Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.

Penerapan Pencahayaan <i>Low-Key</i>	Pendukung Heroik karakter Keenan
 <p>(Gambar 4.2.1. <i>Scene 5, shot 16 & 17</i>)</p>	<p>Pada adegan ini karakter Keenan sedang bersiap untuk melawan perampok dengan kostum <i>Underman</i>, yang telah mengganggu wanita yang sedang berjalan di gang.</p> <p>Wanita yang berhasil diselamatkan merekam kejadian itu dan menaruhnya ke sosial media dan viral</p>
 <p>(Gambar 4.2.2. <i>Scene 9, shot 31 & 32</i>)</p>	<p>Pak Bos memberikan kebebasan kepada Keenan setelah viral untuk membuat video yang mempromosikan celana dalamnya.</p> <p>Dalam hal ini, Keenan mempersiapkan berbagai cara untuk mempromosikan celana dalam yang di buat perusahaanya melalui fitur <i>live</i> dan membuat konten di sosial media</p>

 <p>(Gambar 4.2.3. Scene 12, shot 43 & 44)</p>	<p>Adegan ini mengarah kepada Keenan. Dengan sikapnya yang sudah diberi kebebasan oleh pak bos, karakter Keenan menggunakan kebebasan tersebut untuk membantu banyak teman kerja sehingga membuat keributan di kantor.</p> <p>Keenan dengan kostum <i>Underman</i>, dipanggil untuk masuk ruangan bos dan ditegur atas tindakannya. Keenan tidak melakukan refleksi atas tindakannya malah bersifat sombong</p>
 <p>(Gambar 4.2.4. Scene 12, shot 43 & 44)</p>	<p>Pak Bos memecat Keenan dan sudah menyiapkan penggantinya untuk menolong perusahaan dalam mempromosikan celana dalam <i>Underman</i>. Keenan yang tidak senang menjadi semakin marah, mengamuk, dan keluar ruangan dengan marah.</p>



(Gambar 4.2.5. Scene 14, Shot 52 & 56)

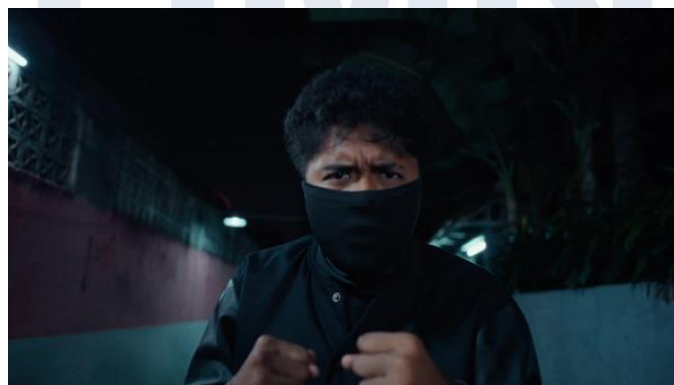
Adegan ini menunjukan Keenan yang sudah dipecat sedang mendatangi sebuah warung dan setelah membantu seorang anak kecil yang kekurangan uang, Keenan dipuji atas tindakanya oleh anak kecil tersebut dengan mengatakan bahwa Keenan memang sorang pahlawan

Di momen ini Keenan menjadi senang dan bahagia bahwa tanpa menjadi seorang *Underman*, dia bisa membantu orang lain dan bersyukur mendapatkan pujian.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1. KEENAN MELAWAN PERAMPOK DENGAN KOSTUM

UNDERMAN





(Gambar 4.2.1. *Scene 5, shot 16 & 17*)

Adegan ini menunjukkan bagaimana karakter Keenan yang sedang berjalan pulang pada malam hari melihat adanya sebuah perampokan yang dilakukan kepada seorang wanita. Pada awalnya dia panik namun memberanikan diri untuk melawan perampok tersebut. Dia mengeluarkan celana dalam merah yang dimiliki perusahaan dan menggunakannya dikepala untuk menyembunyikan identitasnya. Saat berhasil menjatuhkan perampok, Perampok menanyakan identitasnya dan Keenan memberikan nama dirinya sebagai *Underman*. *Underman* mengeluarkan gaya seperti *superhero* dan mengeluarkan sabuk nya untuk siap melawan perampok. Saat itu perampok menatap dengan serius dan siap melawan, tiba-tiba memilih untuk kabur begitu saja. Keenan yang senang berhasil membuat perampok itu kabur melakukan pose-pose superhero lagi namun dia tidak sadar telah direkam oleh wanita yang Keenan selamatkan.

Aksi yang dilakukan *Underman* untuk membantu seorang wanita dan mengalahkan perampok memunculkan konflik antara protagonis dengan antagonis di adegan tersebut. Pada adegan ini, selain menunjukkan waktu di malam hari, menurut Richard Yot (2021) pencahayaan *low-key* dapat membuat suasana yang gelap dan terasa menakutkan dan hal ini diterapkan pada adegan ini. Pada adegan tersebut, terlebih pada karakter *Underman* dibuat agar terlihat menyeramkan dan lebih berkuasa walaupun sebenarnya karakter *Underman* ini hanya berusaha menjadi terlihat seperti seorang pahlawan namun terlihat absurd. Penggunaan Godox TL 120 di White Balance *Daylight*. Penggunaanya disini untuk backlight

memperkuat *highlight* dia atas kepala karakter serta mendukung pencahayaan *low-key* yang digunakan ini memunculkan situasi memperkuat heroik karakter Keenan yang menjadi cahaya untuk membantu orang lain dengan keberaniannya dibandingkan karakter Pencuri.

Reynaldi, Sultan & Sakaria (2024) menjelaskan bahwa tindakan Heroik dapat di nilai dari sikap dan tindakan tokoh dalam menghadapi masalah. Keenan yang dihadapi dengan sebuah masalah Ketika hendak melewati gang tersebut harus berhadapan dengan pencuri yang sedang mencuri barang-barang Wanita di depannya. Keenan yang menghadapi hal tersebut harus menjadi orang lain dengan tujuan menutupi identitas aslinya dan juga mewujudkan cita-cita masa kecil menjadi seperti *superhero*. Dengan kesadaran diri bahwa Keenan tidak memiliki kekuatan super, namun mempunyai keberanian untuk melawan penindasan membuat dirinya melakukan tindakan heroik untuk membuat karakter pencuri pergi begitu saja

4.2.2 PAK BOS MEMBERIKAN KEBEBASAN UNTUK *UNDERMAN* MEMBUAT VIDEO KONTEN CELANA DALAM





(Gambar 4.2.2. Scene 9, Shot 31 & 32)

Adegan ini menunjukkan bahwa Pak Bos sudah mengetahui Keenan sebagai *Underman* viral di sosial media. Pak Bos mau menggunakan Keenan dan sosok *Underman* nya untuk menjadi maskot dari perusahaan dengan mempromosikan celana dalam atas nama produk *Underman* dan jika berhasil, Keenan akan mendapatkan kenaikan Gaji. Hal ini membuat Keenan sebagai sosok *Underman* semangat untuk membuat konten. Pada adegan ini, Pak Bos memberikan rasa tekanan dan dramatik bagi karakter Keenan. Pada awalnya, Keenan takut dirinya membuat masalah lagi namun sebaliknya, Pak bos mau agar Keenan untuk memberikan yang terbaik dengan mempromosikan perusahaan celana dalamnya dengan melakukan konten di sosial media.

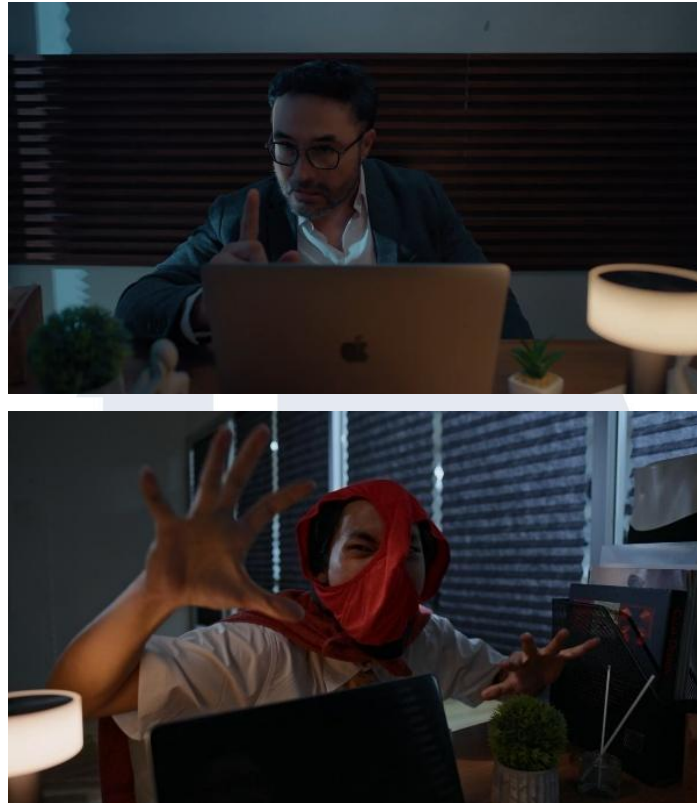
Aulia & Lukmantoro (2019) menjelaskan Heroisme membentuk keberanian, empati dan pengorbanan seseorang yang menunjukkan sisi kepahlawanan melalui tindakan perlindungan, pengorbanan dan juga kepedulian terhadap orang lain. Tindakan heroisme yang menjadi landasan dari heroik memperkuat karakter Keenan melakukan tindakan heroik untuk membantu perusahaan yang mengalami penjualan produk yang kurang dengan membuat dirinya menjadi seorang superhero *Underman* yang ditugaskan oleh Pak Bos dengan menggunakan *ke-viralan* karakter *Underman* sebagai bentuk promosi

celana dalam yang diproduksi perusahaan. Hal ini juga berlandaskan dengan heroisme yang membuat dirinya harus berani dan bertanggung jawab dengan menggunakan ke-viralannya untuk menjadi seorang *Underman*

Blain Brown (2019), menjelaskan bahwa visual yang menggunakan pencahayaan *low-key* menghasilkan sebuah visual yang gelap dan memiliki banyak ruang *shadow* pada visual tersebut. Penjelasan yang diberikan juga membahas bagaimana kekuatan dari cahaya dan gelap membuat sulit untuk mendeskripsikan tindakan karakter baik atau buruk. Selain itu hal ini memunculkan rasa ketakutan melalui tekstur dan kedalaman seperti yang berada pada film noir. Pada karakter Pak Bos, awalnya Keenan tidak tahu apa tujuan dari Pak Bos memanggilnya kembali dan terlihat tidak memberikan tanda-tanda dirinya sedang baik hati setelah dirinya merasa kurang membantu dalam mempromosikan celana dalam perusahaannya, namun sebaliknya dimana Pak Bos ikut senang akan momen viral Keenan, walau terlihat secara tidak langsung memberikan tanggung jawab besar ke Keenan untuk menunjukkan kemampuannya melalui kebebasan konten dengan idenya sebagai *Underman*. Keenan juga menghadapi dirinya yang harus berpura-pura hebat namun didalamnya dia hanyalah seorang karakter yang mendapatkan momentum ke-viralan sebagai senjata untuk membuktikan dirinya lebih baik dari orang lain.

N U S A N T A R A

4.2.3 KEENAN BERSIKAP SOMBONG SEBAGAI *UNDERMAN*



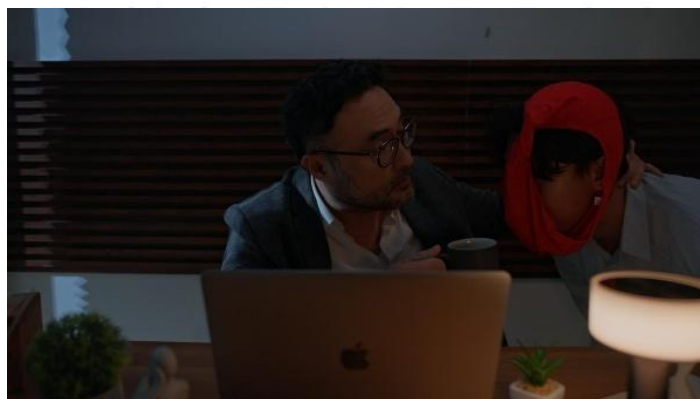
(Gambar 4.2.3, Scene 12, shot 43 & 44)

Keenan pada adegan ini kembali masuk ke ruangan Pak Bos dengan menggunakan kostum *Underman*. Keenan kembali dikarenakan membuat kericuhan pada jam kerja dengan para *coworker* diluar. Adegan ini menunjukkan karakter Pak Bos yang sebelumnya melakukan aksi frontal saat memarahi Keenan di depan rekan kerjanya dan sekarang dalam ruangan yang sama. Pak bos merasa tindakan Keenan merasa kurang pantas dan malah mengganggu situasi di kantor. Keenan dengan egonya yang tinggi membuat dirinya sombong dan merasa perusahaan butuh dia dikarenakan *Underman* sudah menjadi *figure* buat perusahaan. Pak Bos yang merasa geram akan perilaku Keenan mencabut celana dalam Keenan sebagai *Underman* di perusahaan dikarenakan tindakannya yang merasa dirinya lebih besar dari Pak Bos. Melalui penjelasan heroik menurut Reynaldi, Sultan & Sakaria (2024) 2024 dimana Tindakan Heroik karakter Keenan yang seharusnya berasal dari salah

satu faktor yaitu kesadaran diri perlahan memudar diaman diri Keenan yang sebelum adegan ini membantu rekan kerja dan membuat konten di social media berhasil membuat Pak Bos menyukai kinerja Keenan namun sadar Keenan memanfaatkannya untuk membuat dirinya lebih baik dimata orang lain dan bersikap sombong serta mengharapkan kenaikan gaji dari hal tersebut. Hal yang harusnya menjadi heroik bagi Keenan, di adegan ini perlahan pudar dikarenakan tindakannya dilakukan walaupun benar untuk membantu orang lain , namun tanpa kesadaran diri dan kepintaran bahwa sifat kepahlawananya tersebut membuat dirinya kehilangan kontrol akan diri sendiri dan lebih mementingkan dirinya dibandingkan orang lain.

Pencahayaan *Low-key* menurut Brown (2019) disini menggambarkan walau bagaimanapun sisi manusia yang mau membantu, ego dan kesombongan manusia melalui visual yang gelap dapat membuat karakter Keenan hancur dan kehilangan banyak hal. Ruang gelap banyak ditunjukan pada adegan ini menggambar sisi kesombongan dari Keenan walau memiliki cahaya dalam hidupnya untuk membantu orang lain layaknya *superhero*. Hal ini juga bertujuan dengan jalannya heroik karakter Keenan yang memberikan kesan ironi pada dirinya sendiri yang ingin membantu banyak orang namun dengan tujuan untuk mendapatkan pujian atas tindakan heroiknya. Keenan perlahan memunculkan sifat asli yang memiliki ego dan kesombongan dan membuat dirinya tidak mengontrol apa yang diucapkan.

4.2.4 PAK BOS MENUNJUKAN PENGGANTI *UNDERMAN* YANG BARU





(Gambar 4.2.4. *Scene 12, shot 43 & 44*)

Pak Bos yang kecewa itu melepas celana dalam dari kepala Keenan, memotong gajinya, dan mengusirnya. Keenan yang tidak senang menjadi marah dan arogan, menyatakan bahwa tidak ada yang bisa menggantikannya sebagai *Underman*. Bos itu memanggil bawahan baru, memasang celana dalam itu di kepalanya, dan mengumumkan bahwa ia telah mendapatkan *Underman* baru. Keenan yang tidak senang menjadi semakin marah, mengamuk, dan keluar ruangan dengan marah. Pada adegan ini, tindakan Heroik dapat diperkuat dengan landasan heroisme menurut Aulia & Lukmantoro (2019) dimana sikap pengorbanan diri dari karakter Keenan sebagai *Underman* yang harus menerima dirinya yang kalah dengan sikap kesombongan dan egois yang membuat dirinya kehilangan rasa percaya dan *Underman* itu sendiri digantikan oleh orang lain

Menurut Blain Brown (2019) dimana pengaturan intensitas dari pencahayaan *Low-key* dimana gelap dan terang membuat sulit untuk mendeskripsikan tindakan karakter baik atau buruk. Masih sama dengan adegan ini kita bisa melihat bahwa karakter Pak Bos menunjukkan tindakan yang ironi dimana awalnya dia mendukung Keenan. Perlahan, rasa kepercayaan itu pudar kepada Keenan sebagai *Underman*. Pak Bos memiliki hak untuk mencabut Keenan sebagai *Underman* dengan menggunakan ekspresi yang menggambarkan ironis dengan perilaku dirinya kepada Keenan. Pencahayaan *Low-key* disini juga mengembalikan tindakan karakter yang bisa berbuat bebas secara sifat baik itu menyukai tindakan Keenan maupun kehilangan kepercayaan kepada Keenan. Pada adegan ini, Pak Bos digambarkan dengan tindakan yang buruk untuk mempertahankan kekuasaan dan

menunjukkan hak-nya untuk menggantikan siapapun di kantornya jika sudah tidak berjalan dengan apa yang dia butuhkan.

4.2.5 KEENAN MENYADARI KESALAHANNYA



(Gambar 4.2.5. Scene 14, Shot 52 & 56)

Pada adegan ini diceritakan bahwa Keenan yang baru keluar dari kantor berada di sebuah warung dan hendak untuk membeli minuman di kulkas. Pada saat mau membayar dia melihat dan mendengar anak kecil yang sedang mau jajan namun uangnya tidak cukup. Menurut Reynaldi, Sultan & Sakaria (2024), tindakan Keenan heroik dengan membantu orang lain melalui kepahlawanan dan cinta kasih melalui tindakan menolong. Keenan melihat dan sadar bahwa dia bisa membantu dengan memberikan sisa uang yang kurang untuk anak kecil tersebut. Setelah Keenan memberikan uangnya, Anak kecil tersebut mengatakan terima kasih dan mengatakan bahwa Keenan adalah seorang penyelamat. Keenan yang mendapatkan pujian tersebut merasa senang dan bahagia atas apa yang dia lakukan dan secara tidak sadar tanpa menjadi seorang *Underman*, dia bisa membantu orang lain. Tindakan Keenan menunjukkan bahwa dirinya sudah menerima apa yang terjadi

sebelumnya dan memilih untuk menjalani hidup tanpa memikirkan dirinya kembali sebagai sosok *Underman*.

Richard Yot (2020) menjelaskan bagaimana pencahayaan pada karakter dapat membuat sebuah persepsi pada karakter. Pencahayaan *low-key* sebagai simbolik dari karakter utama yaitu Keenan. Dengan penggunaan pencahayaan atas dengan intensitas yang kecil sehingga menghasilkan cahaya yang lebih *soft* dan pencahayaan *warm* dari belakang karakter untuk menunjukkan bahwa meskipun karakter Keenan gagal menjadi seorang *superhero*, Keenan masih memiliki moral untuk membantu orang lain tanpa keinginan untuk diberi banyak pujian. Keenan merasakan harapan kecil untuk Keenan menjadi terang untuk membantu orang di sekitarnya. Pencahayaan digunakan bukan untuk membangun sebuah suasana di dalam visual, melainkan menambahkan pesan naratif bagaimana ketulusan yang sederhana untuk diri sendiri dengan orang lain.

Penulis dalam proses pembuatan karya memberikan kritik bahwa penerapan pencahayaan *low-key* yang bertujuan untuk menggambarkan heroik karakter Keenan namun penggunaan pencahayaan *low-key* juga membuat karakter Keenan tidak bisa lebih mengekspresikan dirinya nya melalui ekspresi wajah. Pada adegan tertentu Keenan lebih banyak mengekspresikan dirinya melalui gerak tubuh dibandingkan ekspresi wajah. Hal ini memunculkan resiko dimana interpretasi penonton bisa berubah terhadap Keenan yang terlihat dirinya bisa menunjukan sisi heroiknya namun terdapat motivasi lain seperti demi dirinya yang mau mendapatkan pujian dan kenaikan gaji.. Hal ini menyebabkan penggambaran Heroik pada karakter Keenan tercapai namun berjalan melalui keberlangsungan cerita. Pada akhirnya penjelasan ketika karakter Keenan memiliki nilai heroik didalamnya, dia juga mengalami banyak pengorbanan, pemahaman akan diri sendiri dan akhirnya sadar bahwa menjadi *superhero* bisa dilakukan tanpa menjadi sosok yang bukan dirinya dengan cara peduli dengan orang lain dan membantu mereka yang membutuhkan.

5. SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam proses penciptaan yang dilakukan dimana penerapan pencahayaan *low-key* dapat mendukung heroik karakter Keenan pada film *Briefs & Capes*. Selama proses perancangan film, penulis mencari artikel, buku dan jurnal yang mendukung ide nya dalam menggunakan pencahayaan *low-key* dalam membawa topik ini dalam film *Briefs & Capes*. Penggunaan pencahayaan *low-key* dapat menghasilkan suasana yang gelap, takut dan perasaan yang muram menurut Blain Brown (2020). Penerapan pencahayaan *low-key* berhasil sebagai pendukung visual serta memiliki makna yang memiliki tujuan untuk memberikan petunjuk heroik karakter Keenan. Pencahayaan *low-key* pada film ini dibuat dengan tujuan memperkuat tindakan karakter Keenan yang *introvert* untuk melawan rasa takutnya dengan menjadi *superhero* dengan nama *Underman* sehingga pencahayaan *low-key* bukan memperkuat ketakutan Keenan melainkan membuat dirinya menjadi harapan diantara gelap dalam membantu orang lain layaknya seorang *superhero* dengan tindakan heroik.

Teori Reynaldi, Sultan & Sakaria (2024), menjelaskan bahwa tindakan Heroik dari faktor kesadaran diri, kepintaran, cinta kasih, dan kepahlawanan ditunjukkan oleh karakter Keenan melalui sikapnya dalam membantu orang lain. Pada awalnya tujuannya membantu orang lain hanya untuk kesenangan pribadi dan perlahan membuat dirinya membutuhkan pujian hingga akhirnya Keenan sadar bahwa menjadi *superhero* bukan mendapatkan pujian melainkan rasa kepedulian dan kesadaran diri yang membuat dirinya bisa menjadi penyelamat. Keenan sadar tanpa menjadi sosok orang lain seperti karakter *Underman* yang dibuatnya bisa membantu dan menjadi pribadi yang memiliki sikap Heroik tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art an introduction*. MTM. <https://doi.org/10.3390/jtaer17040089>.

Reza Reynaldi, Sultan, S., & Sakaria, S. (2024). Nilai-Nilai Heroik Dalam Karakter tokoh Utama film money heist. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 645–655. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1036>

Aulia, G., & Lukmantoro, T. (2025, June 30). *Representasi Heroisme sosok ayah dalam film maharaja*. Undip Repository. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/33953/>

Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and practice*. Focal Press. 4th Edition

Richard Yot. (2020). *LIGHT FOR VISUAL ARTISTS*.

Asyaddad, A. D. (2024). Analisis pencahayaan low key Dalam Mendukung Dramatik Misteri Pada film Penyalin Cahaya. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.24821/sense.v7i1.12624>

Brown. B (2019). *Motion Picture & Vido Lighting for cinematographer, gaffers & lighting technician*. 3rd edition


Van Eenoo, C. (2021). Cinematography and storytelling. In *Research on Humanities and Social Sciences: Vol. Vol.11* (Issue No.20, pp. 24–25) [Journal-article]. <https://doi.org/10.7176/RHSS/11-20-03>

Hanyfah, S., Fernandes, G. R., Budiarmo, I., & UniversitasIndraprastaiPGRI. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan pada Car Wash. In *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2022* (pp. 339–340).

Atmaja, J., Amir, Tri Susanto, T., Rizal, K., Nuralam, & Universitas Bina Sarana Informatika. (2022). Representasi hero dalam film Gundala: Analisis semiotika Roland Barthes. In *Jurnal Media Penyiaran* (Vol. 02, Issue 01, pp. 01–11).



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

Page 2 of 64 - Integrity OverviewSubmission ID trnoid:::3618:125653366

11% Overall Similarity


The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 11% Internet sources
- 0% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

QuillBot PREMIUM

AI Detector

Paraphraser

Grammar Checker

AI Detector

Plagiarism Checker

AI Humanizer




AI Chat

AI Image Generator

More


QuillBot for Chrome

NIM :00000069815
Program Studi :Film
Judul Laporan :
PENERAPAN PENCAHAYAAN LOW-KEY UNTUK
MENGGAMBARAKAN KARAKTER HEROIK
KEENAN DALAM FILM BRIEFS & CAPES (2025)
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):
Menggunakan AI
sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide yang kreatif dan inovatif.



7,642 Words    Analysis complete

Want your text to sound more authentic? [Refine with Paraphraser](#) →

Model Version: v5.8.2 [Share](#) [Download](#)

1%
of text is likely AI 

AI Human

AI-generated  1%
Human-written  99%

^ Understanding your results
Our AI detector flags text that may be AI-generated. Use your best judgment when reviewing results. Never rely on AI detection alone to make decisions that could impact someone's career or academic standing.

Uploaded files(2) [Upload](#)

File info	Results
JuanDimasG...	1% AI >
JuanDimasG...	1% AI >

LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : JUAN DIMAS GERARDO
NIM : 00000069815
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn., M.F.A (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	12 September 2025	12:00	Bimbingan Judul Skripsi 1	12 September 2025 12:28
2	24 September 2025	12:00	Mulai penulisan BAB 1	24 September 2025 12:34
3	08 Oktober 2025	11:30	Revisi Bab 1	08 Oktober 2025 12:0
4	17 Oktober 2025	15:00	Perbaikan Bab 1	17 Oktober 2025 15:33
5	24 Oktober 2025	11:30	Kelanjutan Bab 2	24 Oktober 2025 12:1
6	29 Oktober 2025	15:30	Selesai BAB 1 & BAB 2, lanjut BAB 3	29 Oktober 2025 15:53
7	13 November 2025	15:00	Bimbingan BAB 4	13 November 2025 15:24
8	21 November 2025	11:30	Revisi BAB 4, mulai menulis BAB 5	21 November 2025 11:55

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS-1

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	Juan Dimas Gerardo
NIM	00000069815
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	juidimasgrdo@gmail.com
ALAMAT	Apartemen Serpong Greenview, Lengkong Gudang Timur, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15321
NO. TELP / HP	082289890189
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Siti Adlina

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 2025
TEMPAT	Lecture Theatre, Universitas Multimedia Nusantara

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,

(Juan Dimas Gerardo)

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)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	

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

3	Zulhiczar 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.

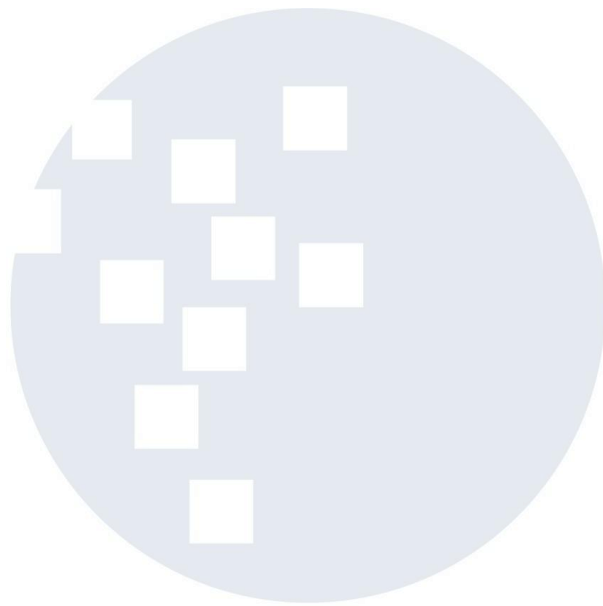
Demikian surat permohonan ijin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kami ucapkan terima kasih

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
Judul karya: Briefs & Capes



(Paul Febrian Turangan)
Program Studi Film, UMN

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA