



# PANDUAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI (D4) MUSIK FILM MINAT SOUND DESIGN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
PROGRAM STUDI (D4) MUSIK FILM  
2026

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Pedoman Tugas Akhir Program Studi (D4) Musik Film ini dapat diselesaikan. Pedoman ini disusun sebagai pedoman dalam pelaksanaan tugas akhir yang disusun berdasarkan tuntutan adaptasi kurikulum, peraturan akademik, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hadirnya pedoman tugas akhir ini, diharapkan setiap unsur yang terkait dengan pelaksanaan tugas akhir mempedomani hal-hal yang telah diatur sedemikian rupa berdasarkan karakteristik masing-masing peminatan yang berada di dalam Program Studi (D4) Musik Film ISI Padangpanjang, sehingga mendorong mahasiswa untuk menyelesaikan studi dengan efektif dan tepat waktu.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya pedoman ini. Semoga buku pedoman ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Padangpanjang, Juni 2026  
Ketua Jurusan Musik Film

Dr. Sn. Fahmi Marh, S.Sn., M.Sn.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
<b>BAB I. Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Pengertian Tugas Akhir Laporan Karya .....	2
C. Tujuan Tugas Akhir .....	3
D. Bentuk Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II. Syarat Dan Aturan Pelaksanaan Tugas Akhir .....</b>	<b>4</b>
A. Syarat dan Aturan Ujian Proposal dan Ujian TA .....	4
B. Penyelenggaraan Ujian Tugas Akhir .....	6
C. Persyaratan Pembimbing .....	6
D. Penetapan Dosen Pembimbing Tugas Akhir .....	6
E. Tugas dan Tanggung Jawab Dosen Pembimbing TA .....	7
F. Jangka Waktu Penyelesaian Tugas Akhir .....	7
G. Penggantian Pembimbing .....	8
H. Persyaratan Penguji .....	8
I. Penilaian Tugas Akhir .....	8
<b>BAB III. Ketentuan Pelaksanaan Tugas Akhir .....</b>	<b>10</b>
A. Tahapan Pelaksanaan Tugas Akhir .....	10
<b>BAB IV. Sistematika Usulan Proposal dan Laporan Proyek .....</b>	<b>13</b>
A. Deskripsi Proyek .....	13
B. Tujuan Proyek .....	13
C. Metodologi Proyek .....	14
<b>BAB V. Sistematika Penulisan Proposal Tugas Akhir .....</b>	<b>18</b>
A. Halaman Sampul .....	18
B. Halaman Pengesahan .....	18
C. Bagian Awal .....	18

D. Bagian Utama .....	19
E. Bagian Akhir .....	22
F. Catatan Penting .....	23
<b>BAB VI. Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir .....</b>	<b>24</b>
A. Bagian Awal .....	24
B. Bagian Utama .....	26
C. Bagian Akhir .....	30
D. Prinsip Logika Ilmu Pengetahuan dalam Sistematika .....	30
<b>BAB VII. Tata Cara Penulisan .....</b>	<b>31</b>
A. Bahan dan Ukuran .....	31
B. Pengetikan .....	31
<b>BAB VIII. Tata Cara Pengutipan .....</b>	<b>37</b>
A. Penulisan Kutipan .....	37
B. Daftar Pustaka .....	38
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>43</b>
Lampiran 1. Halaman Sampul Depan Usulan Propoosal Karya (Ujian Proposal) .....	43
Lampiran 2. Halaman Sampul Bagian Dalam Usulan Propoosal Karya (Ujian Proposal) .....	44
Lampiran 3. Halaman Persetujuan Pembimbing (Ujian Proposal) .....	45
Lampiran 4. Halaman Sampul Depan Usulan Proposal Karya (Jilid Akhir Proposal) .....	46
Lampiran 5. Halaman Sampul Bagian Dalam Usulan Proposal Karya (Jilid Akhir Proposal).....	47
Lampiran 6. Halaman Pengesahan Proposal Karya (Jilid Akhir Proposal) .....	48
Lampiran 7. Halaman Sampul Depan Laporan Karya (Ujian Komprehensif) .....	49
Lampiran 8. Halaman Sampul Bagian Dalam Laporan Karya (Ujian Komprehensif) .....	50
Lampiran 9. Halaman Sampul Depan Laporan Karya (Jilid Akhir) .....	51

Lampiran 10. Halaman Sampul Bagian Dalam Laporan Karya (Jilid Akhir) .....	52
Lampiran 11. Halaman Persetujuan Pemnimbing (Jilid Akhir) .....	53
Lampiran 12. Halaman Pengesahan Penguji Laporan Karya (Jilid Akhir) .....	54
Lampiran 13. Contoh Ucapan Terima Kasih .....	55
Lampiran 14. Contoh Abstrak Bahasa Indonesia .....	56
Lampiran 15. Contoh Daftar Isi .....	57
Lampiran 16. Contoh Daftar Tabel .....	59
Lampiran 17. Contoh Daftar Gambar .....	60
Lampiran 18. Contoh Bab, Sub Bab, dan Anak Sub Bab .....	61
Lampiran 19. Contoh Lengkap dari BAB III Hingga Akhir .....	62
Lampiran 20. Contoh Surat Pernyataan .....	67
Lampiran 21. Contoh Penulisan Keterangan Tabel .....	68
Lampiran 22. Contoh Penulisan Keterangan Gambar .....	69
Lampiran 23. Contoh Poster Publikasi .....	70
Lampiran 24. Contoh Lini Masa .....	71

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada tahun 2022 Institut Seni Indonesia Padangpanjang mengajukan beberapa program studi baru, satu di antaranya Program Studi Musik Film dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 241/D/OT/2022. Tentang Izin Pembukaan Program Studi Musik Film Program Sarjana Terapan. Konsep dalam pendirian Program Studi Musik Film Institut Seni Indonesia Padangpanjang berlandaskan keilmuan seni musik dan kreativitas Musik Film yang dituangkan dalam kurikulum Program Studi Musik Film. Program Studi Musik Film memiliki keunikan dan keunggulan yang dapat menjadi khasanah baru dalam menyiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing.

Program Studi Musik Film merupakan satu-satunya program studi negeri di Indonesia yang secara spesifik menyiapkan lulusan yang terampil berkarya untuk musik film yang bergerak di dunia industri hiburan. Program Studi Musik Film menawarkan gelar sarjana terapan dalam hal Film Scoring dan Sound Design. Program Studi Musik Film mengajarkan keterampilan untuk dapat membuat komposisi musik, aransemen, dan editing musik untuk berbagai industri hiburan media visual (moving picture) seperti film, televisi, dan video game.

Program Studi Musik Film memiliki segudang peluang kerja pada keterampilan musik mutakhir yang tersedia di dunia industri hiburan film, televisi, dan video game. Perkembangan media visual seperti film dan TV serta tingginya antusiasme terhadap video game baik game konsol maupun game selular telah mendorong perubahan dalam aspek kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang terampil dalam hal musik yang mampu untuk berkerja pada industri tersebut. Peserta didik akan memiliki pengetahuan yang cukup tentang konsep dasar untuk beradaptasi dengan perubahan kondisi yang khas dari industri hiburan media visual terutama Film, Televisi, dan Video Game.

Pembukaan Prodi Musik Film merupakan realisasi visi dan rencana strategi ISI Padangpanjang dalam pengembangan pengetahuan praktik musik film. Keberadaan program studi untuk memfasilitasi minat masyarakat dalam pengembangan seni audio vision budaya, khususnya scoring dan sound design audio visual.

Hasil penelitian ilmiah mandiri yang disebut Laporan Karya sebagai pertanggungjawaban karya ilmiah Program Sarjana terapan D4. Laporan Karya mencerminkan penguasaan ilmiah/akademik sehingga pada akhirnya lulusan D4 dapat mengaplikasikan ilmunya di dunia industri dan dunia usaha (DUDI). Laporan Karya sebagai karya akademik mahasiswa D4 disusun dalam format yang berlaku umum di dunia akademik, menunjukkan sistematika proses berpikir, penalaran, dan cara kerja penelitian dan penciptaan karya sesuai logika ilmu pengetahuan. Lapornya disusun dengan pedoman penulisan usulan karya/laporan karya. Buku pedoman ini disusun sebagai panduan yang bagi mahasiswa dan dosen dalam pelaksanaan ujian tugas akhir mahasiswa musik film.

Buku pedoman berisi petunjuk teknis yang telah disepakati sebagai acuan penulisan tugas akhir yang memiliki ketentuan sebagai berikut:

1. Mempunyai logika ilmu pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan setara D4.
2. Menunjukkan kedalaman penguasaan teori dan metodologi penelitian dan penciptaan karya.
3. Menunjukkan ketajaman penalaran.
4. Menyusun format yang lazim bagi dunia akademik.

## **B. Pengertian Tugas Akhir dan Laporan Karya**

Tugas Akhir (TA) adalah tugas yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai syarat untuk memenuhi jenjang Strata Satu (S-1) maupun Diploma Empat (D4) atau Sarjana Terapan. Tugas Akhir yang diselenggarakan Program Studi (D4) Musik Film adalah berupa Penciptaan karya. Laporan Karya adalah Karya ilmiah yang dihasilkan mahasiswa melalui serangkaian kegiatan

penciptaan atau perancangan yang meliputi konsep gagasan sampai menjadi wujud karya seni yang dibimbing oleh pembimbing.

### **C. Tujuan Tugas Akhir**

1. Memenuhi prasyarat menyelesaikan studi Vokasi D4.
2. Memperdalam pengetahuan secara komprehensif sesuai dengan minat.
3. Meningkatkan wawasan akademik dan sikap profesional.
4. Mengembangkan kemampuan dan pola pikir secara mendalam dan lintas disiplin ilmu.

### **D. Bentuk Tugas Akhir**

Bentuk Tugas Akhir Program Studi Musik Film sebagai program vokasi berupa perancangan dan penciptaan karya audio visual dengan luaran berupa Laporan Karya. Adapun ketentuan dalam penciptaan karya di antaranya:

1. Orisinalitas konsep penciptaan bersumber dari berbagai genre film namun tetap mengutamakan unsur keilmuan.
2. Karya audio visual berjumlah minimal 1 (satu) karya film berdurasi 60 menit+ dengan satu konsep penciptaan, bisa berupa:
  - a. 1 (satu) Karya Scoring.
  - b. 1 (satu) Karya Sound Design.
3. Masing-masing karya dimulai dengan membuat prototype scoring atau sound design dari film yang dipilih.
4. Material yang digunakan berupa film baru atau film yang telah publis lima tahun terakhir.
5. Penyajian karya Tugas Akhir scoring / sound design diputar didepan dewan penguji dan presentasi publik.
6. Laporan Karya (Pendahuluan, Landasan teori dan Proyek Referensi, Metode Pelaksanaan Proyek, Hasil dan Pembahasan Proyek, dan Penutup) sesuai sistematika TA.

## **BAB II**

# **SYARAT DAN ATURAN PELAKSANAAN TUGAS AKHIR**

### **A. Syarat dan Aturan Ujian Proposal dan Ujian TA**

Persyaratan dan aturan yang harus dipedomani mahasiswa yang menempuh mata kuliah tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa telah lulus semua mata kuliah (kecuali mata kuliah Tugas Akhir) diperbolehkan mengulang mata kuliah maksimal 6 SKS.
2. Pengusulan judul oleh mahasiswa kepada Ketua Program Studi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan Prodi.
3. Ketua Program Studi memutuskan penetapan pembimbing TA sesuai judul yang diusulkan.
4. Pengusulan ujian proposal harus dengan syarat telah dibimbing oleh pembimbing minimal 6 (enam) kali (dibuktikan dengan Lembar Konsultasi).
5. Mahasiswa dapat mendaftar ujian proposal dan ujian komprehensif TA apabila telah mendapatkan rekomendasi dari dosen pembimbing, dibuktikan dengan tanda tangan persetujuan dan memenuhi semua persyaratan ujian.
6. Ujian proposal dan ujian komprehensif TA diselenggarakan sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh Program Studi.
7. Penyelenggaraan ujian proposal dan ujian komprehensif TA dilaksanakan oleh Prodi sesuai Surat Keputusan Dekan.
8. Ujian Proposal dan ujian komprehensif TA dilaksanakan dengan durasi 120 menit per mahasiswa.
9. Usulan Penciptaan yang tidak diperbaiki selama waktu yang ditentukan, wajib mengajukan judul baru dan diuji kembali.
10. Usulan Penciptaan yang telah dua kali tidak lulus dalam proses ujian, wajib diganti topik dan judul pada pengajuan berikutnya.

11. Ujian proposal dan ujian komprehensif TA diselenggarakan 2 (dua) gelombang dalam 1 (satu) semester (sesuai jadwal kalender akademik).
12. Ujian komprehensif TA dilaksanakan minimal 3 (tiga) bulan setelah ujian proposal.
13. Format penulisan proposal karya diatur dalam panduan penulisan Tugas Akhir Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang.
14. Proposal diserahkan ke bagian akademik Program Studi berjumlah 3 (tiga) eksamplar.
15. Mahasiswa mempresentasikan proposal dengan *slide* presentasi.
16. Ujian proposal diikuti oleh peserta ujian tugas akhir, tim penguji tugas akhir sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh Program Studi.
17. Tim penguji melakukan *review* hasil ujian proposal tugas akhir. Hasil proses ujian diumumkan kepada mahasiswa, baik lulus dengan revisi ataupun tanpa revisi dan tidak lulus/ diuji kembali.
18. Proposal jilid akhir disertai halaman pengesahan pembimbing, penguji, dan Ketua Prodi. Jilid *soft cover* dengan warna sesuai fakultas.
19. Mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus dalam ujian proposal dan ujian komprehensif TA diberi kesempatan mengulang pada gelombang ujian berikutnya.
20. Mahasiswa yang dinyatakan lulus ujian proposal TA melakukan perbaikan maksimum empat (4) minggu, dan ujian komprehensif TA melakukan perbaikan maksimum empat (4) minggu, terhitung tanggal ujian selesai dilaksanakan.
21. Jika tidak melakukan revisi sampai batas waktu yang telah ditentukan maka mahasiswa yang bersangkutan dibatalkan kelulusannya.
22. Bobot ujian proposal 2 (dua) SKS dan Ujian Pemutaran dan Komprehensif 4 (empat) SKS dari 6 (enam) SKS Tugas Akhir.
23. Nilai tugas akhir adalah akumulasi dari nilai ujian proposal, pemutaran, dan ujian komprehensif.

## **B. Penyelenggaraan Ujian Tugas Akhir**

1. Penyelenggara Ujian Proposal Karya. Penyelenggara Ujian Proposal Karya diselenggarakan oleh Program Studi di FSP ISI Padangpanjang terdiri atas:
  - a. Ketua Program Studi ( Penanggung jawab)
  - b. Sekretaris
  - c. Staf Akademik
  - d. PLO
  - e. Admin Program Studi

## **C. Persyaratan Pembimbing**

1. Pembimbing TA berjumlah 1 orang yang merupakan dosen aktif yang memiliki NIDN dan dosen tetap PPPK berkualifikasi S2/S3 dapat menjadi pembimbing TA.
2. Dosen yang memiliki kompetensi keahlian yang relevan dengan tema/permasalahan TA mahasiswa yang akan dibimbing.
3. Dosen yang belum memiliki jabatan fungsional, dapat menjadi pembimbing atas ijin Dekan dengan pertimbangan kompetensi / keahlian yang dimiliki.
4. Pembimbing TA dapat berasal dari Prodi lain, melalui usulan Ketua Program Studi, dan atas persetujuan Dekan.
5. Untuk kebutuhan tertentu seperti program Kerja sama sama dengan Universitas atau Lembaga mitra dan program Pemerintah, maka pembimbing TA boleh dari Dunia Industri (DUDI) atau Perguruan Tinggi lain.

## **D. Penetapan Dosen Pembimbing Tugas Akhir**

1. Ketua Program Studi / Koordinator Program Studi memeriksa kelengkapan administrasi mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah Tugas Akhir.
2. Ketua Program Studi /Koordinator Program Studi mengajukan nama-nama calon dosen pembimbing kepada Dekan.
3. Dekan menerbitkan SK Pembimbing.

#### **E. Tugas dan Tanggung Jawab Dosen Pembimbing TA**

1. Dosen pembimbing bertugas sebagai pengarah, pemberi petunjuk, dan koreksi, sedangkan isi Tugas Akhir menjadi tanggung jawab mahasiswa.
2. Dosen pembimbing wajib membimbing mahasiswa sejak penyusunan sampai dengan perbaikan setelah ujian.
3. Pembimbingan mahasiswa mengikuti jadwal yang telah disusun program studi. Dosen pembimbing wajib menuliskan perkembangan pembimbingan pada *form* konsultasi mahasiswa agar setiap tahapan dapat dipantau, baik oleh mahasiswa maupun dosen pembimbing.
4. Proses revisi hasil ujian Tugas Akhir dilakukan secara bersama antara penguji dan pembimbing (tidak Pembimbing dulu, baru Penguji, atau sebaliknya).
5. Pembimbing dan penguji tidak diperbolehkan mengganti judul yang sudah dinyatakan lulus pada ujian proposal, kecuali atas dasar kesepakatan bersama dalam forum penguji dan pembimbing.

#### **F. Jangka Waktu Penyelesaian Tugas Akhir**

1. Jangka waktu penyelesaian Tugas Akhir berlaku satu semester (dimulai sejak pendaftaran sampai dengan perbaikan terakhir sesudah Ujian TA diujikan).
2. Batas waktu penyelesaian Tugas Akhir hanya dapat diperpanjang dengan alasan atau pertimbangan dosen pembimbing dan disetujui oleh Ketua Program Studi.
3. Perpanjangan waktu penyelesaian Tugas Akhir maksimal dua semester berikutnya (seluruhnya menjadi tiga semester). Apabila selama tiga semester mahasiswa tidak dapat menyelesaikan, mahasiswa bersangkutan dianggap tidak mampu dan harus mengulang kembali ujian proposal dengan judul dan objek kajian yang berbeda.

### **G. Penggantian Pembimbing**

Pembimbing TA dapat diganti apabila:

1. Tugas belajar, terjerat hukum pidana, meninggal dunia, sakit dalam waktu yang lama.
2. Tidak datang saat ujian dan tidak memberi alasan yang dapat diterima / ditoleransi (yang bisa ditoleransi, misalnya ditugaskan, sakit, dll serta diberikan bukti).
3. Pembimbing tidak melakukan bimbingan paling lama enam bulan terhitung dari tanggal lulus ujian proposal.
4. Pergantian dapat dilakukan setelah melewati evaluasi dan teguran secara lisan dan tulisan oleh Ketua Program Studi.
5. Pergantian pembimbing tidak merubah judul Tugas Akhir mahasiswa.

### **H. Persyaratan Penguji**

1. Penguji harus dosen dan ASN aktif dengan jabatan fungsional minimal asisten ahli, dan mempunyai keahlian yang relevan dengan bidang kajian mahasiswa.
2. Tim penguji berjumlah 4 (empat) orang, terdiri dari satu ketua prodi, penguji 1, penguji 2, dan satu pembimbing.
3. Penguji komprehensif berjumlah 4 (empat) orang, anggota penguji tambahan merupakan penguji ahli, dosen prodi yang bersangkutan atau dosen prodi lain.
4. Moderator seminar proposal adalah ketua prodi/sekretaris prodi, sedangkan ketua penguji ujian TA adalah dosen yang ditetapkan oleh Ketua Program Studi.

### **I. Penilaian Tugas Akhir**

1. Komponen Nilai

Komponen penilaian tugas akhir adalah sebagai berikut: (*Ide*, riset, isi laporan karya, dan presentasi ujian)

## 2. Cara Penilaian

Masing-masing komponen penilaian dinilai dengan bobot yang telah ditentukan. Nilai akhir adalah rerata dari seluruh komponen penilaian.

## 3. Bobot Nilai

91 – 100	: A
86 – 90	: B+
80 – 85	: B
76 – 79	: C+
65 – 75	: C
60 – 64	: D
0 – 59	: E



# BAB III

## KETENTUAN PELAKSANAAN TUGAS AKHIR

### A. Tahapan Pelaksanaan Tugas Akhir

#### 1. Konsultasi dengan Pembimbing Akademik

Mahasiswa melakukan konsultasi dengan dosen Pembimbing Akademik untuk memastikan telah memenuhi persyaratan akademik, administratif, dan mendiskusikan hal-hal strategis lainnya berkaitan pengambilan mata kuliah Tugas Akhir.

#### 2. KRS Tugas Akhir

Mahasiswa yang akan melaksanakan Tugas Akhir mencantumkan mata kuliah Tugas Akhir (6 SKS) pada Siakad dengan persetujuan Pembimbing Akademik.

#### 3. Penandatanganan *Form* (Keterangan Memenuhi Syarat Tugas Akhir)

Pembimbing Akademik menandatangani *Form* persetujuan mahasiswa mengajukan ujian Proposal Tugas Akhir.

#### 4. Pengajuan Proposal Tugas Akhir

Mahasiswa mengajukan judul proposal tugas akhir. Ketua Program Studi mempertimbangkan dan menetapkan penunjukan pembimbing Tugas Akhir.

#### 5. Seminar Proposal Tugas Akhir

Ujian proposal Tugas Akhir diikuti oleh peserta ujian, dan tim penguji proposal tugas akhir. Ujian proposal bertujuan untuk memaparkan konsep usulan penciptaan Tugas Akhir secara rinci sekaligus menjangkir masukan dari penguji. Hal-hal yang dipresentasikan dan dibahas dalam seminar menjadi pertimbangan kelanjutan proses tugas akhir yang diajukan. Jika mahasiswa dinyatakan lulus atau lulus bersyarat, mahasiswa telah berhak melanjutkan proses produksi karya / perancangan karya setelah semua yang dipersyaratkan ketuntasan ujian proposal terpenuhi.

## 6. Kelengkapan Berkas Ujian

Mahasiswa dinyatakan layak mengikuti ujian Tugas Akhir apabila:

- a. Semua Karya sudah selesai yaitu: 1 Scoring, 1 Sound Design, ditandai dengan melakukan konsultasi Karya sebanyak minimal 15 kali dengan pembimbing.
- b. Menyelesaikan Laporan Karya ditandai dengan sudah melakukan konsultasi tulisan sebanyak minimal 15 kali dengan pembimbing.
- c. Telah melakukan uji kelayakan karya dengan pembimbing ditandai dengan ditandatangani form uji kelayakan diperkuat dengan melampirkan foto. Uji kelayakan maksimal 3 hari sebelum pendaftaran.
- d. Mendapat rekomendasi dari pembimbing ditandai dengan ditandatangani Form Rekomendasi Pembimbing.
- e. Mengumpulkan berkas laporan proyek sebanyak 3 eksemplar yang sudah ditandatangani pembimbing dan diketahui ketua Program Studi.

## 7. Ujian Tugas Akhir

Jurusan mengumumkan jadwal pertunjukan/pemutaran dan jadwal ujian TA kepada pembimbing dan penguji Tugas Akhir.

## 8. Pengumuman Kelulusan (*Yudisium*)

Status kelulusan diumumkan setelah ujian selesai dilaksanakan oleh Ketua Penguji kepada peserta ujian. Hasil proses ujian dapat berupa lulus (diterima), lulus bersyarat atau tidak lulus (ditolak) diuji kembali. Pengumuman hasil penilaian tidak diberitahukan kepada peserta ujian. (sesuai *form* Berita Acara).

## 9. Perbaikan

Laporan Karya wajib dilakukan perbaikan sesuai masukan dan saran dari seluruh penguji. Waktu merevisi diberikan 14 hari sejak tanggal dilaksanakan ujian. Hasil perbaikan tidak merubah penilaian ujian yang telah ditetapkan dalam berita acara, namun dapat menunda bahkan membatalkan

kelulusan jika kesempatan perbaikan yang diberikan tidak digunakan sebagaimana mestinya. Laporan Karya yang telah diperbaiki dan mendapat persetujuan untuk dijilid, diparaf oleh seluruh tim penguji disertai keterangan *Acc / Accord* yang ditandatangani penguji dan pembimbing.

#### **10. Pengumpulan Dokumen Laporan Karya**

Laporan Karya dikumpulkan terdiri dari *hardcopy* dan *softcopy* dalam bentuk PDF. Laporan Karya telah disahkan oleh Ketua Penguji, Anggota Penguji, Pembimbing, Ketua Program Studi, dan Dekan, sebelum didistribusikan ke perpustakaan ISI Padangpanjang, ke bagian akademik program studi, penguji dan pembimbing.

#### **11. Pendaftaran Dan Pelaksanaan Wisuda**

Pendaftaran dan pelaksanaan wisuda diatur dalam aturan tersendiri di Panduan Akademik ISI Padangpanjang / FSP ISI Padangpanjang. Selain memenuhi seluruh persyaratan yang diwajibkan dari institusi juga wajib menyerahkan 1 buah judul buku dan diwajibkan jurnal jilid buku ke perpustakaan prodi sesuai bahan kajian Tugas Akhir. Mahasiswa juga diwajibkan publish jurnal di jurnal Nasional / Internasional terkreditasi.

# BAB IV

## SISTEMATIKA USULAN PROPOSAL DAN LAPORAN PROYEK SOUND DESIGN

### A. Deskripsi Proyek:

Proyek Tugas Akhir ini merupakan karya seni terapan yang fokus pada **perancangan, penciptaan, dan penataan bunyi** berbasis audio-vision (berlandaskan pada relasi bunyi dan gambar bergerak) dengan tujuan membangun atmosfer (realism-hyperrealism-surrealism), kedalaman dan keterhubungan ruang-waktu, intensitas dramaturgi, hingga persepsi dalam makna naratif (semantik). Melalui pendekatan berbasis praktik (*practice based riset*), mahasiswa mampu **menciptakan dan menyajikan** integrasi bunyi **diegetic, non-diegetic, dan trans-diegetic** ke dalam media audio-visual.

Proses penciptaan meliputi perancangan konsep bunyi (*sound art-story line*), *pengolahan manipulasi bunyi (sound design)*, *rekonstruksi bunyi aksi (foley)*, *integrasi dan komposisi bunyi (synchresis)*. Seluruh proses dilaksanakan dengan pertimbangan aspek artistik, teknis, dan professional sesuai dengan standar audio post production. Luaran proyek berupa karya seni terapan desain bunyi audio-visual yang dapat dipresentasikan dalam ruang public, disertai laporan yang mengelaborasi konsep, metodologi penciptaan, proses produksi, hingga evaluasi hasil karya.

### B. Tujuan Proyek:

Menghasilkan karya seni terapan **desain bunyi audio-visual** yang terintegrasi secara konseptual dan teknis, dengan menempatkan relasi bunyi dan gambar bergerak sebagai satu kesatuan audio-vision untuk membangun atmosfer, ruang-waktu, intensitas dramaturgi, serta makna naratif dalam media audio-visual:

- a. Merancang konsep bunyi audio-visual yang berlandaskan analisis visual, narasi, dan pendekatan audio-vision sebagai dasar penciptaan karya.

- b. Menciptakan dan mengolah bunyi (*live processing, pre recorded processing, dan audio synthetic*), dengan elemen bunyi diegetic, non-diegetic, trans-diegetic guna membangun atmosfer realisme, hiperrealisme, maupun surealisme sesuai kebutuhan dramaturgi.
- c. Merealisasikan rekonstruksi bunyi aksi visual secara sinkron untuk memperkuat persepsi ruang, waktu, dan keterhubungan visual.
- d. Mengintegrasikan bunyi melalui proses komposisi dan sinkronisasi (*synchresis*) sehingga tercapai kesatuan bunyi yang kohesif dengan gambar.
- e. Mengaplikasikan proses teknis audio post-production (*editing, mixing, dan mastering*) sesuai standar profesional produksi audio-visual.
- f. Menyusun laporan reflektif yang mengelaborasi konsep, metodologi penciptaan, proses produksi, serta evaluasi artistik dan teknis hasil karya.

### C. Metodologi Proyek

Pendekatan: ***Practice-Based Research (Penciptaan Praktik Berbasis Riset)***. Metodologi proyek ini disusun dalam tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang saling berkelindan antara proses artistik dan teknis dalam penciptaan desain bunyi audio-visual.

#### 1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi difokuskan pada perumusan konsep dan perencanaan kebutuhan bunyi berdasarkan analisis relasi bunyi dan gambar (*audio-vision*).

##### a. Analisis Visual dan Naratif.

Melakukan pengamatan terhadap struktur narasi, ritme visual, karakter, ruang, dan waktu pada karya audio-visual untuk mengidentifikasi kebutuhan bunyi diegetic, non-diegetic hingga trans-diegetic.

##### b. Perancangan Konsep Bunyi (*Sound Art – Story Line*)

Menyusun konsep artistik bunyi yang memuat pendekatan atmosfer (*realisme, hiperrealisme, atau surealisme*), dramaturgi bunyi, serta relasi semantik antara bunyi dan gambar.

**c. Pemetaan Kebutuhan Bunyi (*Sound Mapping / Spotting Cue*)**

Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis bunyi yang dibutuhkan, termasuk bunyi lingkungan, aksi visual, tekstur bunyi, dan elemen ekspresif lainnya.

**d. Perencanaan Teknis Produksi**

Menentukan metode perekaman (*studio recording - field recording*), perancangan manipulasi bunyi (*live processing, pre recorded processing, dan audio synthetic*), perangkat audio (*software & hardware*), alur kerja (*workflow*), serta rancangan penjadwalan proses penciptaan (*project timeline*).

**2. Tahap Produksi**

Tahap produksi merupakan fase realisasi penciptaan bunyi sesuai dengan konsep yang telah dirancang pada tahap pra-produksi.

**a. Perekaman dan Eksplorasi Bunyi**

Melakukan perekaman bunyi lingkungan atau objek sebagai bahan utama desain bunyi audio-visual / mengkonstruksi bunyi sintetis sebagai bahan utama desain bunyi.

**b. Rekonstruksi Bunyi Aksi Visual**

Menciptakan bunyi aksi visual secara performatif dan sinkresis (*foley*) untuk memperkuat realisme, karakter visual, serta keterhubungan ruang-waktu.

**c. Pengolahan dan Manipulasi Bunyi**

Melakukan proses manipulasi bunyi melalui teknik *editing, layering, dan processing fx* untuk menghasilkan tekstur dan kualitas bunyi yang sesuai dengan kebutuhan dramaturgi.

**d. Integrasi dan Komposisi Bunyi (*Synchresis*)**

Mengintegrasikan bunyi dengan gambar melalui penataan spasial dan temporal guna membentuk kesatuan perseptual antara audio dan visual.

### **3. Pascaproduksi**

Tahap pasca-produksi difokuskan pada penyempurnaan kualitas artistik dan teknis karya hingga tercapai kesatuan bunyi yang final.

#### **a. Editing dan Penataan Struktur Bunyi**

Menyempurnakan struktur bunyi, transisi, dan kontinuitas audio-visual berdasarkan evaluasi dramaturgi dan persepsi pendengar.

#### **b. Mixing Audio-Visual**

Menyeimbangkan elemen bunyi, mengatur dinamika, ruang, dan kedalaman audio sesuai standar audio post-production film.

#### **c. Mastering**

Melakukan finalisasi kualitas bunyi agar memenuhi standar teknis pemutaran dan presentasi di ruang publik.

#### **d. Evaluasi dan Refleksi Karya**

Melakukan evaluasi artistik dan teknis terhadap hasil akhir karya serta merefleksikan proses penciptaan dalam bentuk laporan tertulis.

### **4. Presentasi Publik**

Tahap presentasi publik merupakan fase diseminasi dan uji persepsi karya desain bunyi audio-visual di ruang publik atau forum akademik.

#### **a. Perencanaan Format Presentasi**

Penentuan bentuk presentasi, seperti pemutaran film, pameran instalasi audio-visual, atau forum diskusi karya.

#### **b. Pemutaran dan Penyajian Karya**

Penyajian karya desain bunyi audio-visual kepada audiens di ruang publik atau forum kurasi terbatas.

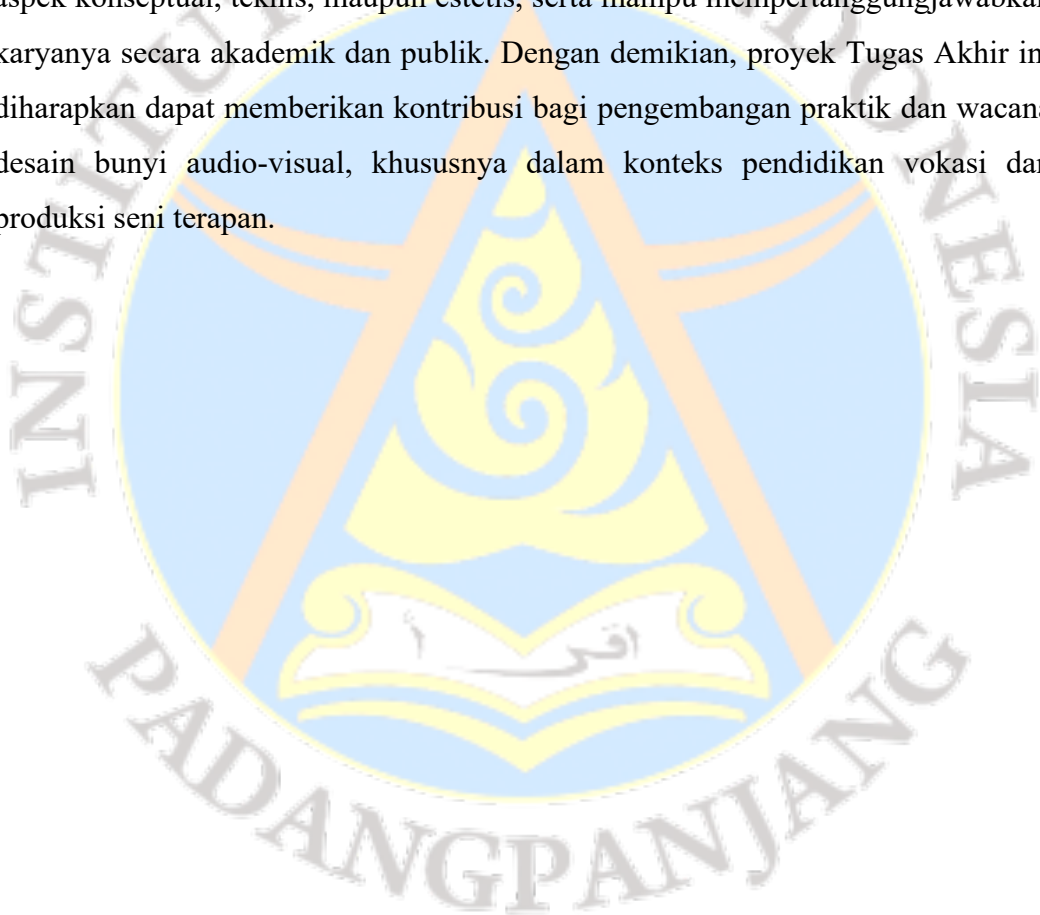
#### **c. Diskusi dan Umpan Balik Audiens**

Pengumpulan respons, kritik, dan apresiasi audiens terhadap aspek persepsi, makna, dan kualitas bunyi.

#### **d. Refleksi dan Dokumentasi**

Pendokumentasian proses dan hasil presentasi sebagai bagian dari refleksi akhir dalam laporan Tugas Akhir.

Proyek Tugas Akhir ini menempatkan desain bunyi (*sound design*) audio-visual sebagai praktik seni terapan yang berorientasi pada kedalaman proses konseptual, artistik, dan teknis. Melalui proyek ini, diharapkan mahasiswa mampu menunjukkan kompetensi profesional di bidang desain bunyi audio-visual, baik dari aspek konseptual, teknis, maupun estetis, serta mampu mempertanggungjawabkan karyanya secara akademik dan publik. Dengan demikian, proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik dan wacana desain bunyi audio-visual, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi dan produksi seni terapan.



# **BAB V**

## **SISTEMATIKA PENULISAN PROPOSAL TUGAS AKHIR VOKASIONAL D4 MUSIK FILM**

### **A. Halaman Sampul**

1. Judul Proposal (Spesifik, jelas, mencerminkan material, teori dan konteks pada scoring atau sound design)
2. Jenis Dokumen (diajukan untuk memenuhi persyaratan seminar proposal Tugas Akhir Vokasional D4 Musik Film)
3. Lambang ISI Padangpanjang (di tempatkan di tengah, diameter 4 cm)
4. Nama lengkap dan NIM Mahasiswa (nama di atas, NIM di bawah).
5. Nama Program Studi (Program Studi D4 Musik Film)
6. Nama Jurusan/Fakultas (Fakultas Seni Pertunjukan)
7. Nama Perguruan Tinggi (Institut Seni Indonesia Padangpanjang)
8. Nama Kementerian (Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi)
9. Tahun Pengajuan (tuliskan tahun saat proposal diajukan)

### **B. Halaman Pengesahan**

Formulir persetujuan dan pengesahan oleh Pembimbing, Koordinator TA, dan/atau Ketua Program Studi.

### **C. Bagian Awal**

#### **1. ABSTRACT**

- a. Tulis dalam Bahasa Indonesia dan Inggris.
- b. Ringkasan singkat (150-250 kata) yang memuat:
  - 1) Latar belakang dan permasalahan.
  - 2) Tujuan utama proyek.
  - 3) Metode yang akan digunakan (proses penciptaan, teknik, software, pendekatan desain suara).
  - 4) Hasil yang diharapkan (bentuk karya, kontribusi).

## 2. DAFTAR ISI

## 3. DAFTAR GAMBAR (jika ada)

## 4. DAFTAR TABEL (jika ada)

## 5. DAFTAR LAMPIRAN

### D. Bagian Utama

#### 1. BAB I: PENDAHULUAN

##### a. Latar Belakang

- 1) Konteks dunia musik film, scoring, atau sound design saat ini.
- 2) Identifikasi "celah" atau peluang yang ingin diisi oleh proyek TA (misal: minimnya scoring bergenre tertentu untuk film lokal, kurangnya eksplorasi *sound design* untuk tema spesifik).
- 3) Alasan pemilihan topik/minat berdasarkan minat, observasi, dan relevansi dengan perkembangan industri.
- 4) Penegasan bahwa proyek ini merupakan integrasi antara keterampilan teknis desain suara (*sound design*) dalam format vokasional.

##### b. Rumusan Masalah

Pertanyaan-pertanyaan spesifik yang akan dijawab melalui proyek ini. Contoh:

- 1) Bagaimana menciptakan *sound design* yang relevan pada film A dengan gaya B?
- 2) Bagaimana penerapan teknik (a,b,c, . . .) pada *sound design* guna memperkuat atmosfer adegan C pada film B?

##### c. Tujuan Penciptaan Karya

Menyatakan tujuan konkret dan terukur dari proyek TA. Contoh:

- 1) Menghasilkan garapan *sound design* yang relevan pada film A dengan gaya B.
- 2) Merancang dan mengimplementasikan teknik (a,b,c, . . .) pada *sound design* guna memperkuat atmosfer adegan C pada film B.

**b. Manfaat**

- 1) Manfaat Teoretis: Kontribusi pada pengetahuan/pemahaman tentang proses integrasi scoring atau sound design, atau penerapan teori musik film tertentu.
- 2) Manfaat Praktis: (a) Bagi Mahasiswa: Portofolio karya profesional; (b) Bagi Jurusan: Bahan ajar atau referensi; (c) Bagi Industri/Partner: Karya siap pakai atau studi kasus kolaborasi.

**2. BAB II: LANDASAN TEORI, KONSEP, DAN REFERENSI KARYA**

**a. Tinjauan Teori dan Konsep**

- 1) Teori Musik Film: Fungsi musik dalam narasi (*diegetic, non-diegetic, leitmotif, syncretism, dll*).
- 2) Teori Sound Design: Elemen-elemen sound design (*sampling, synthesis, ADSR dialog, SFX, Foley, ambience*), fungsi psikoakustik suara dalam film.
- 3) Konsep Integrasi Audio: Hubungan sinergis antara musik dan efek suara, prinsip mixing untuk film (*balance, clarity, spatialization*).
- 4) Teknik Produksi: Software dan tools yang relevan (*DAW: Cubase, Logic, Pro Tools; Library: Spitfire, Orchestral Tools; Plugin untuk sound design: iZotope, Soundtoys*).

**b. Referensi Karya (Benchmarking)**

- 1) Analisis 2-3 film, game, atau media audio-visual lain yang memiliki keunggulan dalam *sound design*.
- 2) Fokus pada aspek teknis dan artistik yang dapat dijadikan inspirasi atau acuan standar kualitas.
- 3) Contoh: Komparasi *sound design* pada film "A Quiet Place".

### 3. BAB III: METODE PENCIPTAAN DAN PELAKSANAAN PROYEK

#### a. Deskripsi Proyek / Karya

- 1) Gambaran detail tentang karya akhir: jenis media (film, trailer, video game segment, instalasi), genre, sinopsis singkat, durasi.
- 2) Penjelasan peran mahasiswa dalam pengerjaan proyek.

#### b. Metode / Tahap Pelaksanaan (*Workflow*)

- 1) Tahap Pra-Produksi:
  - a) Analisis Naskah / *Storyboard: Spotting session* (rencana penempatan momentum bunyi).
  - b) Penelitian Referensi dan *Mood Board Audio*.
  - c) Perancangan Konsep Audio secara menyeluruh (*sound palette*).
- 2) Tahap Produksi:

Penjajakan, eksplorasi dan manipulasi bunyi, penjajakan dan/atau pembuatan SFX, perekaman foley, desain suara sintetis, dll.
- 3) Tahap Pasca-Produksi:
  - a) Integrasi dan Mixing Final: Synchronizing music & SFX ke picture, balancing semua elemen audio (dialog, musik, SFX), mastering untuk format target.
  - b) Evaluasi dan Revisi: Mendapatkan feedback, melakukan revisi.

#### c. Alat, Bahan, dan Media Pendukung

Daftar perangkat keras (audio interface, mic, MIDI controller, studio monitor), perangkat lunak (DAW, library, plugin), dan bahan (footage film untuk dikerjakan).

#### d. Timeline (*Bart Chart*)

Jadwal pelaksanaan tiap tahap secara rinci hingga penyelesaian laporan dan presentasi.

#### 4. BAB IV: RENCANA HASIL DAN BENTUK KARYA AKHIR

##### a. Rincian Hasil (Deliverables)

- 1) Karya Audio-Visual Utama (file video dengan audio mix final).
- 2) Steams / Arsip Audio: File terpisah untuk Dialog, Musik, Foley, SFX, Ambience.
- 3) Dokumentasi Proses: Video "making-of" atau buku catatan proses (skor, rancangan sound design).
- 4) Laporan Tugas Akhir.

##### b. Bentuk Publikasi/Eksibisi

Rencana pemutaran / presentasi karya (misal: screening internal kampus, upload ke platform portofolio seperti Vimeo / Artstation, partisipasi festival).

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

Menggunakan gaya selingkung yang ditetapkan (contoh: APA6, Chicago). Sumber dapat berupa buku, jurnal, website profesional, video wawancara, dll.

#### E. Bagian Akhir

1. Lampiran A: *Storyboard / Shot List* dengan catatan audio.
2. Lampiran B: *Spotting Notes / Cue List* (daftar adegan dan rencana musik & efek).
3. Lampiran C: Rancangan sketsa partitur / rancangan bunyi (jika ada).
4. Lampiran D: Daftar SFX dan sumbernya.
5. Lampiran E: Surat izin atau MoU dengan sutradara / pemilik film (jika menggunakan karya eksternal).
6. Lampiran F: Biodata Singkat Mahasiswa.

#### **F. Catatan Penting:**

1. Logika Ilmu Pengetahuan: Sistematika ini mengikuti logika ilmiah-praktis: dimulai dari identifikasi masalah (Bab I), kajian referensi (Bab II), perencanaan solusi / kerja (Bab III), hingga prediksi hasil (Bab IV). Ini mencerminkan metodologi penelitian / penciptaan yang terstruktur.
2. Nuansa Vokasional: Fokus kuat pada metode pelaksanaan (Bab III) dan rencana hasil konkret (Bab IV) yang menekankan aspek terapan, keterampilan teknis, dan kelayakan portofolio.
3. Konsultasikan selalu dengan panduan teknis dan pembimbing yang telah ditentukan jurusan.



# BAB VI

## SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN TUGAS AKHIR VOKASIONAL D4 MUSIK FILM (MINAT SOUND DESIGN)

Sistematika ini dirancang untuk **laporan akhir** yang disusun **setelah karya selesai**, berbeda dengan proposal. Struktur ini mengikuti logika **ilmiah-terapan: Refleksi atas proses penciptaan berbasis pengetahuan** (mengapa dan bagaimana karya dibuat) serta **evaluasi hasil** (apakah tujuan tercapai).

### A. Bagian Awal

#### 1. Halaman Sampul

- a. Logo Perguruan Tinggi
- b. Judul Laporan Tugas Akhir (spesifik, mencerminkan karya yang telah jadi)
- c. Pernyataan bahwa laporan ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi D4 Musik Film
- d. Nama Lengkap dan NIM Mahasiswa
- e. Jurusan: D4 Musik FILM (Vokasional)
- f. Nama Jurusan/Fakultas
- g. Nama Perguruan Tinggi
- h. Kota dan Tahun Penyelesaian

#### 2. Halaman Pengesahan

- a. Halaman berisi tanda tangan persetujuan dan pengesahan dari:
  - 1) Pembimbing Utama
  - 2) Pembimbing Pendamping (jika ada)
  - 3) Koordinator Tugas Akhir
  - 4) Ketua Program Studi
- b. Disertai tanggal pengesahan.

### 3. Halaman Pernyataan Keaslian

Pernyataan tertulis dan ditandatangani mahasiswa bahwa laporan dan karya ini adalah hasil kerja sendiri, bukan plagiat, kecuali yang dirujuk dengan benar.

### 4. ABSTRACT (Dalam Bahasa Indonesia dan Inggris)

a. Ringkasan **faktual** (maksimal 300 kata) yang mencakup:

- 1) **Konteks & Tujuan:** Latar singkat dan tujuan utama proyek.
- 2) **Metode:** Pendekatan penciptaan dan teknik utama yang diterapkan (misal; "melalui *foley recording* dan *sound synthesis*" untuk sound design).
- 3) **Hasil & Kesimpulan:** Deskripsi singkat karya yang dihasilkan dan temuan utama dari proses / refleksi (misal "Sound design berhasil menghadirkan kesan . . . dalam atmosfer . . .", "Proyek ini menyimpulkan bahwa teknik A efektif untuk menangani masalah B").

b. Diikuti dengan **Kata Kunci** (3-5 kata).

### 4. PRAKATA

- a. Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung penyelesaian Tugas Akhir (Pembimbing, Keluarga, Partner / Kolaborator, dll).
- b. Ditulis dengan gaya narasi personal yang singkat dan sopan.

### 5. DAFTAR ISI

### 6. DAFTAR GAMBAR (jika ada)

### 7. DAFTAR TABEL (jika ada)

### 8. DAFTAR LAMPIRAN

## B. Bagian Utama

### 1. BAB I: PENDAHULUAN

#### a. Latar Belakang

- 1) **Kontekstualisasi:** Pentingnya peran sound design dalam industri film / media kontemporer.
- 2) **Identifikasi Celah / Peluang:** Tantangan atau kebutuhan spesifik yang menjadi pemicu proyek ini (misal: minimnya eksplorasi *sound design* untuk genre horor lokal, kebutuhan *sound design* yang unik dan memiliki karakteristik untuk film pendek dokumenter).
- 3) **Justifikasi Peminatan:** Alasan kuat memilih fokus pada *sound design*, dikaitkan dengan kompetensi vokasional dan tujuan karir.
- 4) **Pernyataan Proyek:** Pengenalan singkat karya yang telah selesai dibuat (judul film / media, durasi, peran pengkarya).

#### b. Rumusan Penciptaan

Pertanyaan - pertanyaan **terfokus** yang telah **dijawab dan direalisasikan** melalui proyek karya akhir ini. Contoh:

- 1) Bagaimana menciptakan sound design yang relevan pada film A dengan gaya B?
- 2) Bagaimana penerapan teknik (a,b,c, . . .) pada sound design guna memperkuat atmosfer adegan C pada film B?

#### c. Batasan Penciptaan

Penegasan ruang lingkup proyek untuk menghindari kesan terlalu ambisius. Contoh: "Proyek ini hanya berfokus pada aspek suara diegetik," atau "Sound design hanya mencakup SFX dan Foley, sementara editing dialog telah disediakan oleh pihak produser."

#### d. Tujuan dan Manfaat

- 1) **Tujuan:** Menyebutkan tujuan **yang telah tercapai**.
  - a) Tujuan Utama: Menghasilkan karya *sound design* untuk [Nama Media].

b) Tujuan Khusus: (1) Mengaplikasikan teori [nama teori] pada scene [scene]; (2) Menguasai workflow produksi audio profesional dengan software [nama software]; (3) Membangun portofolio di bidang [spesialisasi].

2) **Manfaat:**

a) **Praktis:** Bagi mahasiswa (kompetensi, portofolio), bagi program studi (studi kasus, bahan ajar), bagi mitra kolaborasi (karya siap pakai).

b) **Teoretis/Terapan:** Kontribusi pada pemahaman proses kreatif spesifik dalam bidang vokasional musik film.

## 2. BAB II: LANDASAN TEORI, KONSEP, DAN STUDI REFERENSI

### a. Landasan Teori dan Konsep Kreatif (*minat sound design*)

- a) Elemen Pembangun Dunia Suara (Dialog, SFX, Foley, Ambience / BG, Musik).
- b) Fungsi Psikoakustik dan Semiotika Suara.
- c) Teknik Sound Design (Foley Recording, Sampling, Synthesis, Manipulasi Sample, Layering).
- d) Konsep Worldizing dan Spatial Audio (Stereo, Surround).
- e) Prinsip Audio Post-Production (Editing, Mixing, Mastering untuk Audiovision).

### b. Studi Referensi Karya (Benchmarking)

- 1) Analisis 2 karya referensi utama (film, game, dll) yang relevan dan diakui keunggulannya di bidang *sound design*.
- 2) Struktur Analisis: (1) Identifikasi Karya; (2) Tujuan Audiovisual Adegan; (3) Teknik dan Pendekatan Audio yang Digunakan; (4) Dampak/Efektivitasnya; (5) Komparasi terhadap Proyek TA ini.

## 3. BAB III: METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

### a. Deskripsi Karya Akhir

- 1) Gambaran lengkap dan final tentang karya: Judul Film/Media, Genre, Sinopsis, Durasi, Peran dan Kontribusi Spesifik Penulis.

2) Spesifikasi Teknis Output (format file, resolusi audio, channel format).

**b. Alat, Bahan, dan Software**

Daftar rinci perangkat keras (Komputer, Audio Interface, Monitor Speaker, Mikrofon, MIDI Controller), perangkat lunak (DAW, Plugin, Sound Library), dan bahan baku (footage film, script).

**c. Tahapan dan Proses Penciptaan (ALUR KERJA/WORKFLOW)**

Diuraikan secara kronologis dan reflektif, bukan sekadar rencana.

- 1) **Tahap Pra-Produksi:** Analisis naskah / storyboard, spotting session (menghasilkan *spotting notes*), research & mood boarding, konseptualisasi tema / suara.
- 3) **Tahap Produksi/Penciptaan:** *Scoring:* Penulisan tema, pengembangan motif, *orchestration & sequencing, mock-up, mixing* musik. *Sound Design:* SFX recording / foley session, *sound sourcing* dari library, *sound synthesis & manipulation, premixing* SFX.
- 4) **Tahap Pasca-Produksi / Integrasi:** *Synchronization* ke picture, mixing final (balancing semua elemen: Dialog, Musik, SFX), rendering dan mastering.
- 5) **Tahap Evaluasi dan Revisi:** Proses mendapatkan feedback (dari pembimbing, sutradara, peer review) dan iterasi revisi yang dilakukan.

**4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Presentasi Karya Akhir**

- 1) **Jangan hanya menulis "Lihat Lampiran".** Deskripsikan karya tersebut secara naratif.
- 2) **Untuk Sound Design:** Uraikan pendekatan untuk tiap kategori suara (Foley / Sampling / SFX / Ambience / Synthesis) pada beberapa adegan kunci. Jelaskan sumber dan proses pembuatan elemen suara yang paling signifikan.
- 3) Sertakan referensi ke gambar / frame grab (Gambar 1.1, dll) dan link / lokasi karya di lampiran.

## **b. Analisis dan Refleksi Proses**

- 1) Bagian penting yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan evaluatif.
- 2) Analisis pencapaian terhadap rumusan masalah di Bab I.
- 3) Bahas tantangan teknis / kreatif yang dihadapi (misal: kesulitan menyinkronkan hit point, noise pada recording foley, keterbatasan library) dan solusi yang diterapkan.
- 4) Refleksi mengenai keberhasilan dan kelemahan dari aspek teknis, artistik, maupun manajemen proyek.
- 5) Bandingkan hasil akhir dengan studi referensi di Bab II: apa yang berhasil diadaptasi? Apa yang berbeda?

## **c. Keterbatasan Proyek**

Pengakuan jujur atas batasan yang mempengaruhi hasil akhir (waktu, anggaran, peralatan, keterampilan, ketersediaan footage).

## **5. BAB V: PENUTUP**

### **a. Kesimpulan**

- 1) Ringkasan jawaban atas rumusan masalah.
- 2) Pernyataan mengenai pencapaian tujuan proyek.
- 3) Ikhtisar temuan utama selama proses penciptaan (pelajaran terpenting yang didapat).

### **b. Saran**

- 1) **Saran Pengembangan Karya:** Rekomendasi untuk menyempurnakan karya ini seandainya ada waktu / sumber daya lebih (misal: foley recording, surround mix, eksplorasi plugin tertentu).
- 2) **Saran Akademis / Vokasional:** Rekomendasi untuk program studi (pengembangan kurikulum, fasilitas) atau untuk mahasiswa lain yang akan mengambil topik serupa.

### c. DAFTAR PUSTAKA

Daftar semua sumber tertulis (buku, jurnal, artikel website kredibel) yang dirujuk dalam laporan, menggunakan gaya selingkung (APA 6).

### C. Bagian Akhir

1. **Lampiran 1:** Dokumen *Spotting Notes/Cue Sheet Final*
2. **Lampiran 2:** Screenshot Projek DAW (*session view*) untuk adegan kunci
3. **Lampiran 3:** Daftar SFX dan Asal-usulnya (recorded, library, synthesized)
4. **Lampiran 5:** Foto Dokumentasi Proses (*Foley session, studio work, field recording*)
5. **Lampiran 6:** Link Karya Akhir (YouTube, Vimeo, Google Drive) dan Kredensial akses jika diperlukan
6. **Lampiran 7:** Surat Izin atau MoU dengan Pemilik Hak Cipta Footage (jika menggunakan film eksternal)
7. **Lampiran 8:** Biodata Singkat Mahasiswa

### D. Prinsip Logika Ilmu Pengetahuan dalam Sistematika ini:

1. **Deduksi-Hipotetis:** Dari teori umum (Bab II) diterapkan pada kasus spesifik (Bab III), lalu hasilnya dianalisis (Bab IV) untuk membuktikan efektivitas penerapan tersebut.
2. **Empiris-Reflektif:** Laporan mendokumentasikan proses empiris (kerja nyata) dan disertai refleksi kritis (Bab IV) yang menjadi "pengetahuan" yang dihasilkan dari proyek vokasional.
3. **Sistematis dan Terverifikasi:** Alur penulisan runtun (Latar > Teori > Metode > Hasil > Kesimpulan). Klaim dan keberhasilan dapat diverifikasi melalui lampiran (karya, dokumen proses).
4. **Fokus pada Bukti dan Proses:** Bab IV adalah inti laporan vokasional, yang membuktikan bahwa mahasiswa tidak hanya *bisa membuat*, tetapi juga *memahami mengapa dan bagaimana* karyanya dibuat, serta *mengevaluasi* hasilnya.

# BAB VII

## TATA CARA PENULISAN

### A. Bahan dan Ukuran

#### 1. Naskah

Naskah dibuat di atas kertas HVS 80g/m<sup>2</sup>, warna putih, dengan ukuran A4 (21 x 29.7 cm), dan diketik tidak timbal balik.

#### 2. Sampul

Sampul dibuat dari kertas buffalo atau linen dan warna sesuai Fakultas Seni Pertunjukan (merah maron).

#### 3. Lembar Pengesahan

Lembar pengesahan dari bahan kertas HVS berwarna putih.

### B. Pengetikan

#### 1. Jenis Huruf dan Paragraf

- a. Naskah diketik komputer dengan jarak dua spasi, kecuali pada judul, tabel, daftar gambar diketik satu setengah spasi, abstrak / abstract dan daftar pustaka satu spasi, daftar isi menggunakan satu setengah spasi dengan memakai huruf Times New Roman.
- b. Seluruh naskah diketik dengan huruf berukuran 12 pt, kecuali judul pada Sampul Depan dan Halaman Sampul Dalam. Istilah asing dan daerah diketik dengan huruf miring (*italic*).
- c. Penentuan paragraf awal dimulai pada ketukan ke-5 dari tepi kiri.
- d. Bab diberi nomor urut sesuai dengan aturan pada pedoman TA.

#### 2. Bilangan dan Satuan

- a. Bilangan diketik dengan angka, kecuali jika bilangan kurang dari sepuluh atau bilangan tersebut terdapat pada permulaan kalimat, maka bilangan tersebut ditulis dengan huruf.
- b. Bilangan desimal ditandai dengan koma, bukan dengan titik.
- c. Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik, misalnya Hz, dB, dan dll.

### 3. Jarak Baris

Pengetikan dilakukan dengan dua spasi, kecuali abstrak, daftar pustaka (satu spasi), sementara itu daftar tabel, daftar gambar, dan daftar isi diketik dengan jarak satu setengah spasi.

### 4. Batas Tepi

Batas-batas pengetikan ditinjau dari tepi kertas, yaitu diatur sebagai berikut:

Tepi atas : 4 cm

Tepi bawah : 3 cm

Tepi kiri : 4 cm

Tepi kanan : 3 cm

### 5. Penomoran Halaman

- a. Nomor halaman dari halaman Sampul Dalam sampai halaman sebelum halaman Bab I diletakkan di tengah bagian bawah halaman dengan memakai angka Romawi kecil (i, ii, iii, . . .).
- b. Penomoran halaman di luar yang disebutkan dalam butir a, dilakukan dengan memakai angka Arab penomoran diletakkan pada sudut kanan atas, kecuali pada halaman “BAB” nomor halaman diletakkan di tengah bagian bawah halaman.

### 6. Kaidah Bahasa

#### a. Bahasa

- 1) Bahasa yang dipakai
  - a) Bahasa Indonesia yang baku dan ilmiah.
  - b) Bahasa Inggris yang baku dan ilmiah.
  - c) Ejaan sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)
- 2) Bentuk Kalimat

Kalimat yang digunakan adalah kalimat pernyataan dan tidak dibuat dalam bentuk kalimat pasif. Pada penyajian ucapan terima kasih kata saya ganti dengan pengkarya. Kalimat harus jelas, ringkas, padat,

lugas, tidak menimbulkan tafsir ganda, dan komunikatif yang memiliki subjek dan predikat, objek dan keterangan.

### 3) Istilah

- a) Gunakanlah istilah bahasa Indonesia yang baku atau yang sudah diadopsi ke dalam bahasa Indonesia.
- b) Apabila menggunakan istilah asing, harus ditulis miring dan terjemahan.
- c) Istilah-istilah baru yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia harus konsisten penggunaannya. Apabila banyak digunakan kata asing, sebaiknya dibuatkan daftar istilah atau glosarium.

### 4) Hindari Kesalahan

- a) Pemakaian awalan **ke** dan **di** (**ketakutan** dan **diatasi**) harus dibedakan dengan kata depan **ke** dan **di** (**ke kanan**, **di atas**, **di sana**, **di antara**).
- b) Jangan memulai kalimat dengan kata penghubung, seperti: dan, sedangkan, sehingga, atau, dan untuk.
- c) Penggunaan tanda baca yang kurang tepat, contoh: tidak dapat membedakan penggunaan koma dan titik koma, dan lain-lain.
- d) Tidak bisa membedakan kata-kata tidak baku dan kata baku, misalnya:

Tidak baku	Baku		Tidak baku	Baku
Analisa	Analisis		jaman	zaman
relefan	relevan		kreatip	kreatif
estetik	estetis		motifasi	Motivasi
jadual	jadwal		obyek	objek
Foto copy	fotokopi		praktek	praktik
hakekat	hakikat		prosentase	persentase
hipotesa	hipotesis		teoritis/teoritik	teoretis

#### 5) Pengisian Ruangan

Ruangan yang terdapat dalam halaman naskah harus di isi penuh. Pengetikan dimulai dari batas tepi kiri sampai batas tepi kanan, jangan sampai ada ruang yang kosong, kecuali alinea baru, tabel, gambar, judul bab, sub bab atau hal khusus.

#### **b. Permulaan Kalimat**

Permulaan kalimat tidak diawali dengan kalimat penghubung. Bilangan, lambang, atau rumus dimulai dengan suatu kalimat yang dieja, misalnya: seratus dua puluh judul karya menunjukkan dst. Contoh Bilangan dan Satuan sebagai berikut.

- 1) Sembilan meter panjang kain itu, atau
- 2) Kain itu panjangnya 9 m.
- 3) Bilangan desimal ditandai dengan koma, misalnya 9,5 kg.
- 4) Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik di belakangnya, misalnya cm, gr, kg, kecuali pada akhir kalimat.

Untuk jelasnya, lihat buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

#### **c. Judul Bab, Judul Sub bab, Judul Anak Sub bab, dll**

Penulisan bab, sub bab, dan anak sub bab di dalam Usulan proposal karya maupun laporan karya disesuaikan penomoran seperti ketentuan berikut:

- 1) Judul bab ditulis pada awal halaman baru.
- 2) Ditulis dengan huruf kapital dan seluruhnya dicetak dengan huruf tebal. Di ukur agar simetris dengan jarak 4 cm dari tepi atas tanpa diakhiri titik. Nomor bab ditulis dengan angka Romawi.
- 3) Judul sub bab ditulis mulai dari tepi kiri. Semua kata dimulai dengan huruf kapital, kecuali kata penghubung. Semua kata dicetak tebal tanpa diakhiri tanda titik.

- 4) Kalimat pertama sesudah judul anak sub bab dimulai alinea baru. Nomor sub bab ditulis dengan huruf Latin.
- 5) Judul anak sub bab diketik dari tepi kiri dan dicetak tebal. Akan tetapi huruf pertama dari setiap kata ditulis dengan huruf kapital dan seterusnya huruf kecil. Kalimat pertama sesudah judul anak sub bab dimulai kalimat baru.
- 6) Judul anak sub bab ditulis mulai dari tepi kiri, dicetak biasa (tidak tebal), hanya huruf pertama yang memakai huruf kapital. Kalimat pertama setelah anak sub bab dimulai dengan alinea baru.

**d. Letak Simetris**

Gambar, tabel, dan judul bab ditulis simetris dari tepi kiri ke kanan.

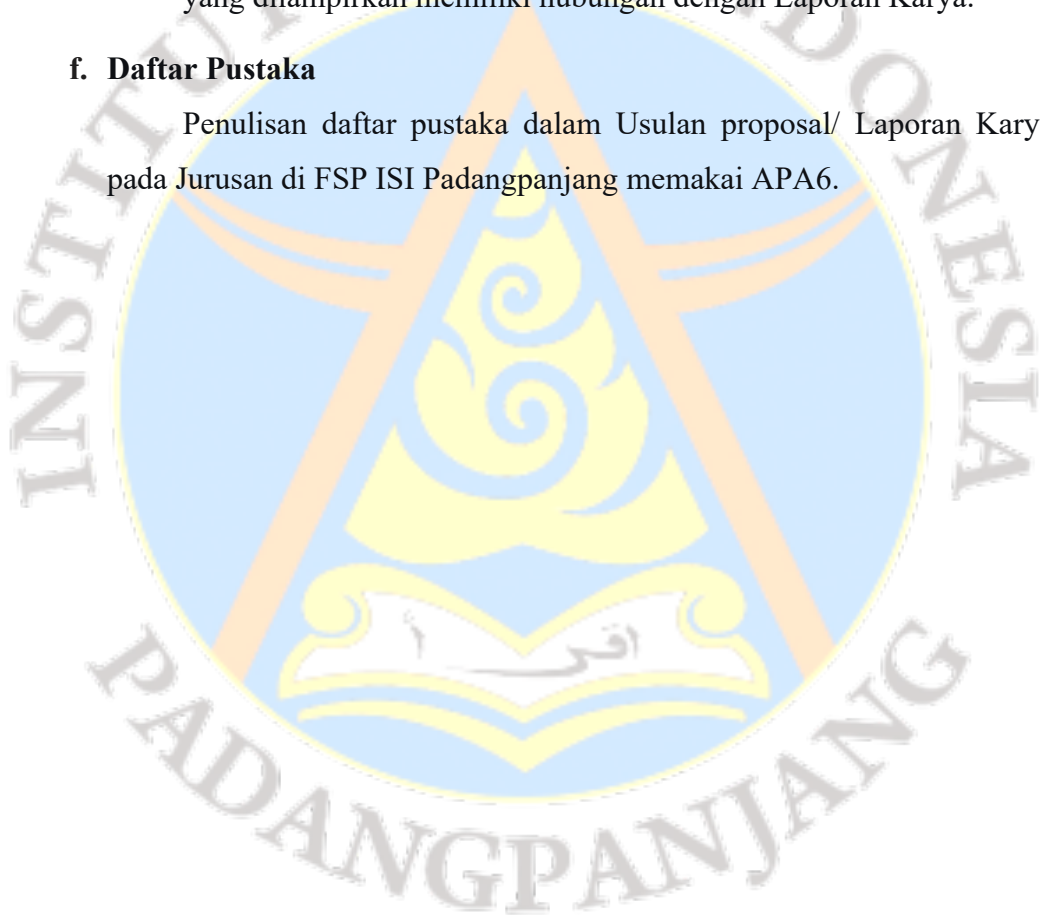
**e. Tabel dan Gambar**

- 1) Tabel
  - a) Judul tabel diletakkan simetris di atas tabel tanpa diakhiri titik dengan jarak satu setengah spasi.
  - b) Tabel tidak melebihi satu halaman.
  - c) Bila tabel disusun melebar sepanjang tinggi kertas, bagian atas tabel harus diletakkan di sebelah kiri atas.
  - d) Jika tabel lebih besar dan panjang dari kertas, tabel dapat dilipat.
  - e) Tabel yang melebihi satu halaman dapat juga diletakkan pada lampiran.
  - f) Garis atas dan bawah pada tabel dipasang terpisah dari uraian pokok. Garis dibenarkan memakai garis vertikal maupun garis horizontal.
  - g) Tabel yang diletakkan di dalam batang tubuh Laporan Karya dan yang dilampirkan memiliki hubungan dengan Laporan Karya.
- 2) Gambar
  - a) Yang termasuk gambar adalah bagan, grafik, peta, foto, dan lain-lain.
  - b) Nomor gambar diikuti dengan judul dan diletakkan simetris di bawah gambar tanpa diakhiri dengan titik. Berjarak satu setengah spasi.

- c) Gambar tidak boleh dipenggal.
- d) Keterangan gambar ditulis pada halaman yang sama.
- e) Skala pada grafik atau peta dibuat agar mudah untuk mengadakan interpolasi dan ekstrapolasi.
- f) Letak gambar diatur supaya simetris.
- g) Gambar yang dikutip dari sumber lain dicantumkan sumbernya di bawah gambar dengan jarak satu setengah spasi.
- h) Gambar yang diletakkan di dalam batang tubuh Laporan Karya dan yang dilampirkan memiliki hubungan dengan Laporan Karya.

**f. Daftar Pustaka**

Penulisan daftar pustaka dalam Usulan proposal/ Laporan Karya pada Jurusan di FSP ISI Padangpanjang memakai APA6.



## BAB VIII

# TATA CARA PENGUTIPAN

Tata cara penulisan Proposal Karya dan Laporan Karya menggunakan cara *Harvard Style*. Adapun cara tersebut sebagaimana yang dijelaskan berikut ini.

### A. Penulisan Kutipan

#### 1. Catatan Perut

Catatan perut digunakan untuk penyebutan sumber bahan yang diacu, dituliskan di depan atau di belakang kutipan (langsung atau tidak langsung) dengan mencantumkan nama penulis, diikuti tahun, dan nomor halaman. Contoh: Menurut (Gustami et al, 1985: 185-193), perubahan itu tidak hanya memperkaya jenis produk dan nilai seninya, tetapi sekaligus meningkatkan kehidupan ekonomi para perajin dan akhirnya mengubah pola hidup mereka.

#### 2. Kutipan Langsung

Kutipan langsung ditulis dalam bahasa aslinya. Jika hanya 1-4 baris, dibubuhi tanda kutip dan diketik 2 spasi di dalam paragraf. Namun, jika lebih dari 4 baris, diketik 1 spasi, dan seluruh baris kutipan diketik menjorok ke dalam 1,5 cm, kecuali baris pertama setiap alinea dimulai 1,5 cm. Kutipan tidak diterjemahkan, tetapi dapat dibahas sesuai isi yang dikutip. Contoh kutipan pendek yang kurang dari 5 (lima) baris ditulis di dalam paragraf dengan menggunakan tanda kutip, jika tulisan lebih dari 4 (empat) baris ditulis dengan paragraf dengan indentasi satu spasi dan diberi tanda kutip. Contoh dalam paragraf ... ternyata “globalisasi bukan saja berciri ekonomi, tetapi sebagai praktik-praktik kapitalis” (Zaitunah, 2002: 26) dan oleh karena itu ... atau contoh diparagrafkan: Jhon Tomlinson mendefinisikan globalisasi kultural sebagai berikut. “Semakin meningkatnya jaringan kesalingterkaitan dan interdependensi kultural yang kompleks menjadi ciri kehidupan sosial modern” (Steger, 2002: 54).

### 3. Kutipan Tak Langsung

Kutipan tak langsung adalah kutipan yang hanya mengambil pokok pikiran dari sumber aslinya, tetapi menggunakan kalimat dan gaya bahasa yang disusun sendiri oleh pengutip, tanpa dibubuhi tanda kutip, dan diketik 2 spasi. Pernyataan yang dikutip tidak lebih dari satu paragraf ketikan, maka kutipan tersebut dimasukkan ke dalam teks dengan cara sebagai berikut.

- a. Kutipan tersebut diintegrasikan langsung ke dalam teks;
- b. Kutipan tidak diapit dengan tanda petik;
- c. Sumber kutipan ditulis sedekat mungkin dengan kutipan; Dalam sumber kutipan tidak harus mencantumkan nomor halaman, cukup Nama belakang penulis dan tahun terbit.

Contoh kutipan tidak langsung :

Oleh sebab itu, keterampilan dan kejelian dalam menerapkan teori penerjemahan akan menentukan keberhasilan terjemahannya adalah penting dan bermanfaat baginya (Nababan, 2003: 16).

### B. Daftar Pustaka

Ada beberapa ketentuan yang harus ditulis dalam daftar pustaka, di antaranya (1) unsur daftar pustaka, (2) jumlah pengarang, (3) format daftar pustaka yang dipedomani, dan (sumber pustaka dari buku, Skripsi, Tesis dan Disertasi, artikel pada jurnal, dan artikel *online*, dll).

#### 1. Unsur-Unsur Daftar Pustaka

- a. Nama pengarang dikutip secara lengkap. Gelar, pangkat, dan jabatan tidak perlu dicantumkan.
- b. Judul buku, termasuk anak judul.
- c. Data publikasi: kota tempat terbit, penerbit, tahun terbit.
- d. Untuk judul artikel diperlukan nama artikel, nama majalah, nomor penerbit, volume, tahun dan halaman.

## 2. Penulisan Pustaka Berbagai Sumber

### a. Kutipan Buku

- 1) Contoh kutipan buku dengan satu orang pengarang.

Karlin, F. (2010). *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*. Routledge.

Rona, J. (2014). *The Reel World: Scoring for Pictures*. Berklee Press.

Thomas, T. (1979). *Music for the Movies: The Golden Age*. A.S. Barnes and Co.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions.

- 2) Contoh kutipan buku dengan dua atau tiga pengarang

Karlin, F., & Wright, R. (2004). *Film Scoring: The Art and Craft of Movie Music*. Schirmer Trade Books.

(Nama pengarang kedua dan ketiga tidak dibalikkan)

- 3) Buku terjemahan

Read, Herbert. (1959). *The Meaning of Art atau Seni Rupa, Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. 2000. Yogyakarta: Duta Wacana Press.

- 4) Buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama

Nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis sepanjang namanya, dan tahun penerbitan.

Greenberg, Joseph H. (1957). *Essays in Linguistics*. Chicago: University of Chicago Press.

\_\_\_\_\_. (1966). *Language of Africa*. Bloomington: Indiana University Press.

\_\_\_\_\_. (1966). "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.). The Hague: Mouton.

- 5) Buku Elektronik (e-book)

O'Keefe, E. tt. *Egoisme & The Crisis in Western Values*, dalam <http://www.onlineoriginal.com/showitem.asp?itemID=135>

## b. Kutipan Artikel & Media Internet

### 1) Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. t.t. "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*. Chicago: Encyclopaedia Britanica Educational Corporation. "Rhetoric," *Encyclopaedia Britannica*. 1970. XIX.

### 2) Artikel dalam Jurnal, Koran, dan naskah dalam Seminar

Hutomo, Suripan Sandi. April 1994. "Transformasi Seni Kentrung ke Wayang Krucil" dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. IV/02. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Gie, Kwik Kian. 4 Agustus 2004. "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa", *Kompas*.

Buchori Z., Imam. 2-29 Mei 1990. "Aspek Desain dalam Produk Kriya" dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.

### 3) Website atau sumber lainnya melalui internet

Goltz, Pat. 2004. *Sinichi Suzuki had a Good Idea, But . . .*. <http://www.seghea.com/homeschool/Suzuki.html> dalam <http://www.suzuki.org.nz./suzuki/method.htm>. 1 Mei 2004.

Wood, Enid. 2004. *Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association dalam <http://www.Internationalsuzuki.org/Suzuki.html> 1 Mei 2004.

Wawan. 2000. "Subaltern Postkolonialism" dalam <http://www.wikipedia.com>, diakses 10 Februari 2000.

## c. Diskografi

Berisi daftar rekaman audio atau audiovisual dalam bentuk CD atau VCD.

## 3. Daftar Istilah / Glosarium

Daftar Istilah/Glosarium dibuat apabila banyak digunakan istilah asing dan baru. Susunan istilah asing/ baru di sebelah kiri dan padanan artinya di sebelah kanan, diurutkan secara alfabetik, seperti contoh berikut.

<i>Appren-tice</i>	=	magang (bhs. Jawa: <i>nyantrik</i> )
<i>Barik</i>	=	nilai raba pada permukaan benda (bhs. Inggris: <i>texture</i> )
<i>Bedha-ya Sanga</i>	=	tari kelompok terdiri dari 9 wanita yang ditarikan di istana Surakarta dan Yogyakarta
<i>Sangkal</i>	=	pintar, rumit, canggih (bhs. Inggris: <i>sophisticated</i> )
<i>Tetuka</i>	=	nama lain dari tokoh wayang bernama Gatotkaca
<i>Virtuoso</i>	=	orang yang memiliki kemahiran teknik luar biasa dalam memainkan alat musik (biola, piano, dll.)

**Perhatikan:** data publikasi dimasukkan, baik judul artikel, situs dan penulis artikel. Judul artikel ditulis di dalam *tanda kutip*, sedang situsnya diketik sesuai aslinya.

#### 4. Ketentuan Umum

- a. Nama pengarang diurutkan menurut alfabet. Nama yang dipakai dalam urutan tersebut adalah kata akhir.
- b. Jika tidak ada nama pengarang, maka NN (*no name*) ditulis, tahun dan judul buku atau artikel yang dimasukkan sesuai urutan alfabet.
- c. Jarak antara satu sumber rujukan dengan rujukan berikutnya adalah satu spasi.
- d. Baris pertama dimulai dari margin kiri. Baris kedua dan seterusnya dari tiap pokok harus dimasukan menjorok ke dalam sebanyak 5 atau 7 ketukan.

#### 5. Penulisan Daftar Informan

Penulisan data informan di Daftar Pustaka adalah sebagai berikut.

Affandi (77 th.), pelukis, wawancara tanggal 30 Juni 1984 di Museum Affandi, Yogyakarta.

Bagong Kussudiardja (73 th.), pelukis dan koreografer, wawancara tanggal 12 Agustus 2002, di Padepokan Bagong Kussudiardja, Kasihan Bantul, Yogyakarta.

**Lampiran narasumber dengan memuat data seperti contoh berikut.**

Nama : Risky

Umur : 52 tahun

Jenis Kelamin : Laki - laki

Pekerjaan : Sutradara

Alamat : Jl. Dr. Abu Hanifah RT 9 No. 19 Padang Panjang Timur,  
dst.



## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Halaman Sampul Depan Usulan Proposal Karya  
(Ujian Proposal)**

**USULAN PROPOSAL KARYA**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**  
(Huruf Times New Roman 16)



**Danil**

(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM  
2026**

(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 2. Halaman Sampul Bagian Dalam Usulan Proposal Karya  
(Ujian Proposal)**

**USULAN PROPOSAL KARYA**

(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**

(Huruf Times New Roman 16)

**Danil**

**NIM. ....**

(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM**

**2026**

(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 3. Halaman Persetujuan Pembimbing  
(Ujian Proposal)**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PROPOSAL KARYA INI TELAH DISETUJUI**

**Tanggal . . . Bulan . . . Tahun . . .**

(Tgl disetujui oleh pembimbing)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM ‘RUANG SUNYI’  
DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**

**Danil**

**NIM. ....**

Padang Panjang, Tgl, Bulan Tahun

Pembimbing,

Mengetahui,

Ketua Jurusan Musik Film

.....  
NIP. ....

Dr. Sn. Fahmi Marh, S. Sn., M.Sn  
NIP.198901012008011017

**Lampiran 4. Halaman Sampul Depan Usulan Proposal Karya  
(Jilid Akhir Proposal)**

**PROPOSAL KARYA**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**  
(Huruf Times New Roman 16)



(Logo warna emas ukuran 4 x 4 cm)

**Danil**

**NIM.....**

(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM  
2025**  
(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 5. Halaman Sampul Bagian Dalam Usulan Proposal Karya  
(Jilid Akhir Proposal)**

**PROPOSAL KARYA**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**  
(Huruf Times New Roman 16)

**Danil**  
**NIM.**  
(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM  
2025**  
(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 6. Halaman Pengesahan Proposal Karya  
(Jilid Akhir Proposal)**

**PROPOSAL KARYA INI TELAH DISETUJUI**

Tanggal . . . Bulan . . . Tahun . . .

(Tgl Ujian Proposal)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM ‘RUANG SUNYI’  
DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**

Danil

NIM.....

**Dewan Penguji**

Ketua Penguji : Dr. Sn. Fahmi Marh, S.Sn., M.Sn ( )  
NIP. . . . .

Anggota Penguji : Melisa Rahmadinata, S.Sn., M.Sn ( )  
NIP. . . . .

Pembimbing : Ahmad zaidi, S.Sn., M.Sn ( )  
NIP. . . . .

Padang Panjang, tgl, bulan, tahun

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Musik Film Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Nama. ....  
NIP. ....

**Lampiran 7. Halaman Sampul Depan Laporan Karya  
(Ujian Komprehensif)**

**LAPORAN KARYA**

(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**

(Huruf Times New Roman 16)



**Danil**

**Nim. . . .**

(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM  
2025**

(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 8. Halaman Sampul Bagian Dalam Laporan Karya  
(Ujian Komprehensif)**

**LAPORAN KARYA**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**  
(Huruf Times New Roman 16)



**Danil**

**NIM. . . .**

(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM  
2025**  
(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 9. Halaman Sampul Bagian Depan Laporan Karya  
(Jilid Akhir)**

**LAPORAN KARYA**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**  
(Huruf Times New Roman 16)



(logo warna kuning emas 4x4 cm)

**Danial**  
**Nim.**  
(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN MUSIK FILM  
2025**  
(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 10. Halaman Sampul Bagian Dalam Laporan Karya  
(Jilid Akhir)**

**LAPORAN KARYA**  
(Huruf Times New Roman 14)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM  
'RUANG SUNYI' DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**  
(Huruf Times New Roman 16)



(logo warna kuning emas 4x4 cm)

**Danial**  
NIM. ....  
(Huruf Times New Roman 12)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN  
TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
URUSAN MUSIK FILM  
2025**  
(Huruf Times New Roman 14)

**Lampiran 11. Halaman Persetujuan Pembimbing (Jilid Akhir)**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

LAPORAN KARYA INI TELAH DISETUJUI

Tanggal . . . Bulan . . . Tahun . . .

(Tanggal ACC ujian TA)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM ‘RUANG SUNYI’  
DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**

**Danil**

**NIM. ....**

Padang Panjang, Tgl Bulan Tahun

Pembimbing

Mengetahui,

Ketua Jurusan Musik Film

Melisa Rahma Dinata, S.Sn., M.Sn.  
NIP.....

Dr. Sn. Fahmi Marh, S. Sn., M.Sn  
NIP.19801208 200812 2002

**Lampiran 12. Halaman Pengesahan Penguji Laporan Karya  
(Jilid Akhir)**

**HALAMAN PENGESAHAN**

LAPORAN KARYA INI TELAH DISETUJUI

Tanggal 20 Februari 2024  
(Tgl Ujian Komprehensif)

**PENGGARAPAN SOUND DESIGN FILM ‘RUANG SUNYI’  
DENGAN PENDEKATAN FOLEY  
UNTUK MEMPERTEGAS NARASI KETEGANGAN**

Danil

NIM. ....

**Dewan Penguji**

Ketua Penguji	: Dr. Sn. Fahmi marh, S. Sn., M.Sn. NIP.	( )
Anggota Penguji	: Melisa Rahma Dinata, S.Sn., M.Sn. NIP.	( )
Pembimbing	: Ahmad Zaidi, S.Sn., M.Sn. NIP.	( )

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Nama Dekan  
NIP. ....

### **Lampiran 13. Contoh Ucapan Terima Kasih**

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga Laporan Karya yang berjudul . . . (tuliskan judul) dapat diselesaikan dengan baik. (Isi ucapan terima kasih disampaikan kepada pejabat structural, pembimbing, penguji, dosen, staf administrasi, instansi tempat bekerja, instansi dan atau pejabat pemerintahan, informan, keluarga atau pihak yang dianggap berjasa dalam penyelesaian Laporan Karya, dst ).

## Lampiran 14. Contoh Abstrak Bahasa Indonesia

### ABSTRAK

Film sebagai media audiovisual mengandalkan musik untuk memperkuat penyampaian cerita dan emosi. Tugas Akhir ini bertujuan untuk menganalisis dan menerapkan pendekatan penulisan motif musikal serta orkestrasi dalam penciptaan partitur orisinal untuk film pendek drama psikologis berjudul 'Ruang Sunyi'. Fokus penelitian adalah pada bagaimana elemen-elemen musikal tersebut berperan secara sinergis dalam membangun dan mengembangkan narasi emosi karakter utama. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan berdasarkan analisis naratif dan emosional dari naskah serta gambar film. Proses kreatif dimulai dengan identifikasi titik-titik emosional kunci, dilanjutkan dengan perancangan leitmotif utama yang merepresentasikan konflik batin karakter. Motif ini kemudian dikembangkan secara variatif melalui transformasi ritmis, interval, dan harmonis sesuai dengan perkembangan alur cerita dan dinamika emosi. Dari segi orkestrasi, dipilih ansambel kamar yang didominasi oleh piano, biola, selo, dan paduan suara terbatas (SATB) untuk menciptakan warna suara yang intim, melankolis, dan reflektif. Teknik orkestrasi seperti doubling, divisi, dan penggunaan register ekstrem diterapkan untuk menonjolkan suasana tertentu. Hasil dari proyek ini adalah partitur musik orisinal berdurasi 15 menit yang terintegrasi penuh dengan film. Analisis menunjukkan bahwa penerapan motif yang konsisten namun adaptif berhasil menciptakan koherensi dan kedalaman karakter. Sementara itu, pilihan instrumentasi dan teknik orkestrasi yang terfokus efektif dalam memvisualisasikan perjalanan emosional dari kesepian dan penolakan menuju penerimaan diri. Simpulan dari tugas akhir ini adalah bahwa pendekatan motif dan orkestrasi yang dirancang secara sengaja dan terkonsep bukan hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi menjadi bahasa naratif itu sendiri yang dapat menyampaikan lapisan emosi dan subteks cerita yang tidak terucapkan secara visual. Proyek ini diharapkan dapat menjadi contoh aplikatif dalam proses penciptaan musik film bertema psikologis-dramatis.

**Kata Kunci:** Musik Film, Scoring, Leitmotif, Pengembangan Motif, Orkestrasi, Narasi Emosi, Film Psikologis, Ruang Sunyi.

## Lampiran 15. Contoh Daftar Isi

### DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
ABSTAK DAN KATA KUNCI .....	xi
<b>BAB I. Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	2
C. Batasan Penciptaan .....	2
D. Tujuan dan Manfaat .....	3
<b>BAB II. Landasan Teori, Konsep, dan Studi Referensi .....</b>	<b>4</b>
A. Landasan Teori dan Konsep Kreatif .....	4
B. Studi Referensi Karya .....	7
<b>BAB III. Metodologi Penciptaan Karya .....</b>	<b>10</b>
A. Deskripsi Karya Akhir .....	10
B. Alat, Bahan, dan Perangkat Lunak .....	11
C. Tahapan dan Proses Penciptaan .....	13
<b>BAB IV. Hasil dan Pembahasan .....</b>	<b>15</b>
A. Presentasi Karya Akhir .....	15
B. Analisis dan Refleksi Proses .....	18
<b>BAB V. Penutup .....</b>	<b>9</b>
A. Kesimpulan .....	10
B. Saran .....	11

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>13</b>
<b>DAFTAR NARA SUMBER .....</b>	<b>14</b>
<b>DISKOGRAFI .....</b>	<b>15</b>

## Lampiran 16. Contoh Daftar Tabel

### DAFTAR TABEL

(Nama Tabel)	Hal.
4.1. Tabel Jumlah Tim Produksi .....	68
4.2. Tabel Struktur Karya .....	75
5.1. Tabel Daftar Narasumber .....	93

## Lampiran 17. Contoh Daftar Gambar

### DAFTAR GAMBAR

(Nama Gambar)	Hal.
4.1. Prototype Scoring 1 .....	68
4.2. Prototype Scoring 2 .....	78

## **Lampiran 18. Contoh Penulisan Bab, Sub Bab, dan Anak Sub Bab**

### **FORMAT PENOMORAN PER BAB**

**TINGKAT 1: BAB** (Huruf Besar, Bold, Rata Tengah)

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

**TINGKAT 2: Sub-Bab** (A. B. C. – Huruf Kapital, Bold, Satu Ketukan)

##### **D. Latar Belakang**

**TINGKAT 3: Sub-Sub Bab** (1. 2. 3. - Angka, Bold, Dua Ketukan)

##### **1. Konteks Industri Film Kontemporer**

**TINGKAT 4: Anak Sub-Sub Bab** (a. b. c. – Huruf kecil, Bold, Tiga Ketukan)

##### **a. Perkembangan Teknologi Digital Audio Workstation**

**TINGKAT 5: Poin lebih detail** ( 1) 2) 3) – Angka, Bold, Empat Ketukan)

##### **1) Perkembangan software synthesizer**

##### **2) Kemunculan virtual instrument realistik**

##### **3) Integrasi AI dalam komposisi musik**

## Lampiran 19. Contoh Lengkap dari Bab III Hingga Akhir

### BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

#### C. Rancangan Penciptaan Karya

(Teks paragraf dimulai di sini...)

##### 1. Deskripsi Karya

(Teks paragraf dimulai di sini...)

###### a) Gambaran Karya Akhir

(Teks paragraf dimulai di sini...)

###### b) Spesifikasi Teknis Output

(Teks paragraf dimulai di sini...)

##### 2. Alat, Bahan, dan Perangkat Lunak

(Teks paragraf dimulai di sini...)

###### b. Perangkat Keras (Hardware)

(Teks paragraf dimulai di sini...)

###### 2) Komputer dan Periferal

(Teks paragraf dimulai di sini...)

###### 3) Perangkat Audio

###### a) Audio Interface: Focusrite Scarlett 2i2

(Teks paragraf dimulai di sini...)

###### b) Monitor Speaker: Yamaha HS5

###### c) Mikrofon: Rode NT1-A

###### c. Perangkat Lunak (Software)

###### 1) Digital Audio Workstation (DAW)

###### 2) Library dan Virtual Instrument

#### D. Tahapan dan Proses Penciptaan

##### 1. Tahap Pra-Produksi

###### a. Analisis Naskah dan Spotting Session

###### b. Penelitian Referensi dan Mood Boarding

## **2. Tahap Produksi/Penciptaan**

(Tahap Produksi Untuk Minat Sound Design)

**a. Foley / Field Recording Session**

**b. Sound Synthesis, Manipulasi Sampling, dan Processing FX**

**c. Struktur Layering dan Texturisasi**

## **3. Tahap Pasca-Produksi**

**a. Synchronization ke Picture**

**b. Proses Audio Post Production**

## **4. Tahap Evaluasi dan Revisi**

**a. Proses Feedback dari Pembimbing**

**b. Iterasi Revisi**

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Presentasi Karya Akhir**

- 1. Struktur dan Tekstur**
  - a. Analisis Adegan Pembuka (00:00 - 03:30)**
  - b. Analisis Adegan Klimaks (12:45 - 15:20)**
  - c. Analisis Adegan Resolusi (16.00 – 18.30)**
- 2. Elemen Sound Design Kunci (Untuk Sound Design)**
  - c. Desain Suara untuk Karakter**
  - d. Atmosfer dan Ambience**

#### **B. Analisis dan Refleksi Proses**

- 1. Pencapaian terhadap Rumusan Masalah**
- 2. Tantangan Teknis dan Solusi**
  - a. Kendala dalam Foley Recording**
  - b. Hambatan dalam Sinkronisasi Musik dengan Visual**
- 3. Perbandingan dengan Studi Referensi**
  - a. Persamaan dengan Karya Referensi**
  - b. Perbedaan dan Inovasi yang Dihasilkan**

#### **C. Keterbatasan Proyek**

- 1. Keterbatasan Waktu**
- 2. Keterbatasan Peralatan**
- 3. Keterbatasan Skill Tertentu**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

- 1. Kesimpulan Terhadap Rumusan Penciptaan**
- 2. Kesimpulan Terhadap Pencapaian Tujuan**
- 3. Temuan Utama dalam Proses Penciptaan**

#### **B. Saran**

- 1. Saran untuk Pengembangan Karya**
- 2. Saran Akademis dan Vokasional**
- 3. Untuk Program Studi**
- 4. Untuk Mahasiswa Lain**

## **ATURAN PENULISAN TEKS SETELAH JUDUL:**

1. Setiap judul/sub-judul diikuti oleh teks penjelas (minimal 2-3 kalimat)
2. Tidak ada judul/sub-judul yang berdiri sendiri tanpa penjelasan
3. Urutan logis harus terjaga: dari umum ke khusus
4. Konsistensi format: jika menggunakan bold, semua tingkat yang sama harus bold

## **Contoh implementasi dalam teks:**

### **A. Deskripsi Karya Akhir**

Karya tugas akhir ini berupa paket musik lengkap (full score) untuk film pendek drama berjudul "Renjana". Film berdurasi 15 menit ini bercerita tentang...

#### **1. Alat, Bahan, dan Software**

Proses penciptaan karya menggunakan berbagai perangkat pendukung yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

##### **a. Perangkat Keras (Hardware)**

Perangkat keras yang digunakan terdiri dari...

##### **b. Komputer dan Periferal**

Spesifikasi komputer yang digunakan adalah...

##### **c. Spesifikasi Prosesor dan RAM**

Komputer dilengkapi dengan processor Intel Core i7 generasi ke-10...

- c. Kecepatan processor: 2.9 GHz base speed
- d. Kapasitas RAM: 32 GB DDR4
- e. Penyimpanan: SSD 1 TB NVMe

## **CATATAN PENTING:**

1. Jangan lebih dari 5 tingkat (1.1.1.1.1 sudah maksimal)
2. Gunakan numbering yang konsisten di seluruh dokumen
3. Dalam Daftar Isi, cantumkan SEMUA tingkat sampai tingkat 3 atau 4
4. Penulisan numbering: gunakan titik (.) bukan koma (,) atau tanda hubung (-)
5. Spasi: setelah numbering, beri satu spasi lalu judul (contoh: "A. Deskripsi" bukan "A.Deskripsi")

## Lampiran 20. Contoh Surat Pernyataan

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama :

NIM :

Jurusan :

Judul Tugas Akhir :

Dengan ini menyatakan bahwa laporan proyek yang saya buat adalah karya saya sendiri dan belum pernah dipublikasikan. Adapun karya orang lain yang saya rujuk telah sesuai dengan aturan pengutipan kaidah ilmiah. Apabila dikemudian hari terdapat plagiat/penjiplakan maka saya bertanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sebagai mana mestinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan tanpa ada unsur paksaan. Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terima kasih.

Padangpanjang, (tgl . . bulan . . tahun)

Saya yang menyatakan,

Nama .....

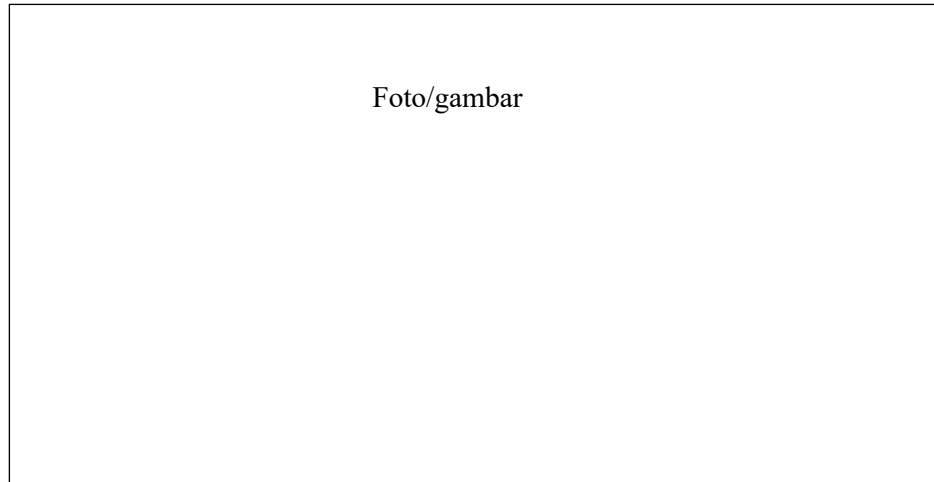
NIM. ....

## Lampiran 21. Contoh Penulisan Keterangan Tabel

Tabel 1  
Film Tahun .....

No	Pemutaran	Jumlah
1	Soundtract	
2	Scoring	
3	Sound Design	

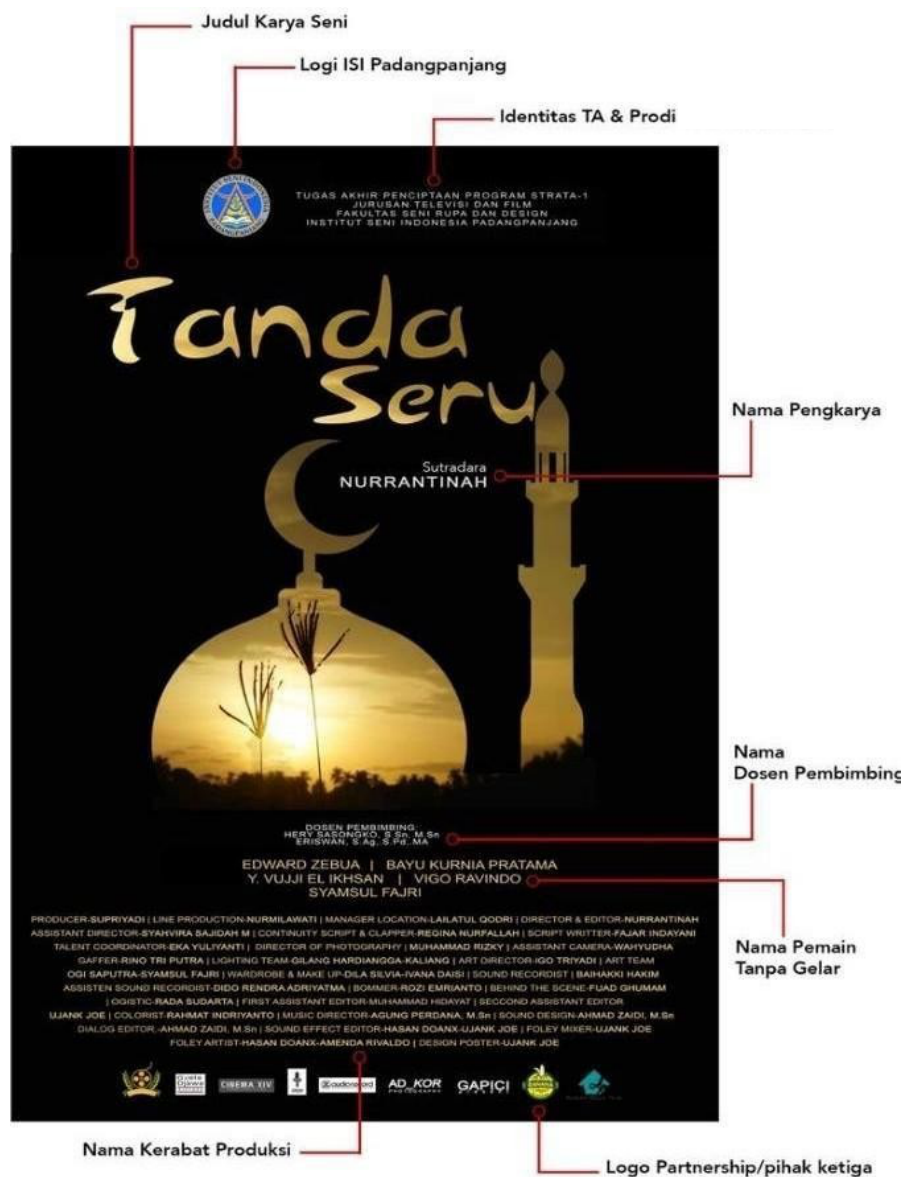
## Lampiran 22. Contoh Penulisan Keterangan Gambar



Gambar 1. Nama Gambar  
(Sumber: Pemilik gambar, 2019)

## Lampiran 23. Contoh Poster Publikasi

1. Judul
2. Logo ISI Padangpanjang
3. Identitas TA dan Prodi
4. Nama Pengkarya
5. Nama Pembimbing
6. Nama Musisi Pendukung Tanpa Gelar (jika ada)
7. Nama Tim Produksi
8. Logo Partership / Pihak Ketiga (jika ada)



### Lampiran 24. Contoh Lini Masa

	KEGIATAN	JANUARI				FEB				MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pencarian ide/ gagasan (pengamatan, pengumpulan informasi yang sesuai dengan karya )	■	■																										
2	Membuat proposal	■	■	■																									
3	Bimbingan proposal, Prototype alternatif, rancangan terpilih		■	■	■																								
4	Ujian seminar						■																						
5	Perbaikan proposal							■	■																				
6	Persiapan alat dan bahan								■	■																			
7	Penggarapan Proyek									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
8	Finishing									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
9	Pembuatan Laporan													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
10	Pertunjukan/Pemutaran dan ujian akhir Proyek																									■	■		