

**WARKOP TARKAM YOGYAKARTA DALAM  
KARYA FOTO KOMERSIAL DENGAN TEKNIK  
FOTOGRAFI 360 DERAJAT**

**TUGAS AKHIR KARYA**



**OLEH  
AHMAD SYAHRONI  
201521001**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2024**

**WARKOP TARKAM YOGYAKARTA DALAM  
KARYA FOTO KOMERSIAL DENGAN TEKNIK  
FOTOGRAFI 360 DERAJAT**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Fotografi  
Jurusan Seni Media Rekam



**OLEH**

**AHMAD SYAHRONI**

**201521001**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2024**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR KARYA**

**WARKOP TARKAM YOGYAKARTA DALAM KARYA FOTO  
KOMERSIAL DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI 360 DERAJAT**

Oleh:

**AHMAD SYAHRONI**

**NIM. 201521001**

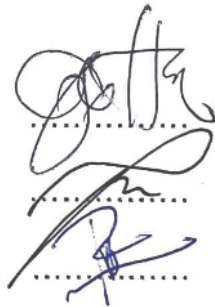
Telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji  
pada tanggal Surakarta, 26 Agustus 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : Agus Heru Setiawan, S.Sn., M.A.

Penguji Utama : Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing : Purwastya Pratmajaya A.L., S.Sn., M.Sn.



Diskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salahsatu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 10 September 2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.**

**NIP. 197705312005012002**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Syahroni

NIM : 201521001

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir kekaryaannya berjudul :

“WARKOP TARKAM YOGYAKARTA DALAM KARYA FOTO KOMERSIAL DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI 360 DERAJAT” adalah karya seni sendiri dan bukan hasil jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari terdapat terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia untuk bertanggung jawab dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 30/10/2024

Ahmad Syahroni



NIM 201521001

# WARKOP TARKAM YOGYAKARTA DALAM KARYA FOTO KOMERSIAL DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI 360 DERAJAT

## ABSTRAK

Oleh : Ahmad Syahroni

Kota Yogyakarta, sebagai salah satu wilayah kegiatan ekonomi dan budaya di Indonesia, menyajikan beragam destinasi yang beragam dalam ekosistem bisnis lokal. Di antaranya adalah Warkop (Warung Kopi) Tarkam Yogyakarta, sebuah usaha baru berupa warung kopi yang menawarkan konsep sepak bola. Berdasarkan hal tersebut karya tugas akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan Warkop Tarkam Yogyakarta secara lebih luas dengan genre fotografi komersial dengan teknik fotografi 360 derajat. Penggunaan teknik fotografi 360 derajat dapat memperlihatkan suasana dengan sudut pandang yang luas dan karakter distorsi yang unik. Penciptaan karya tugas akhir ini menjadi upaya *branding* Warkop Tarkam Yogyakarta yang dapat dilihat dengan perangkat *Virtual Reality* dan dipublikasikan melalui *website kuula.co*, *Google Maps*, dan *Facebook*.

Kata Kunci: **Warkop Tarkam Yogyakarta, Fotografi Komersial, Fotografi 360 Derajat, Branding**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Dengan ini saya sampaikan juga terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak kontribusi demi menyelesaikan Tugas Akhir Karya “WARKOP TARKAM YOGYAKARTA DALAM KARYA FOTO KOMERSIAL DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI 360 DERAJAT”.

1. Kepada Almarhum Bapak dan Ibuk tersayang Akhmad Faisol dan Sulasih yang selalu memberikan dukungan kasih sayang, motivasi, serta materi yang tak akan pernah ternilai harganya. Ibukku tersayang yang selalu memberikan dukungan dan doa dari awal hingga terselesaikannya tugas akhir karya ini.
2. Bapak Purwastya Pratmajaya A.L., S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing tugas akhir dan pembimbing akademik yang dengan sabar selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat mulai dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir karya ini.
3. Bapak Agus Heru Setiawan, S.Sn., M.A. selaku kaprodi fotografi yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga tugas akhir karya ini dapat terselesaikan.
4. PT Stechoq Robotika Indonesia yang telah memberikan fasilitas pendukung berupa Oculus VR, *lighting*, dan *lightstand* dalam pengerjaan tugas akhir karya ini.

5. Daffa Lazuardy Noer Syahbana selaku pemilik Warkop Tarkam Yogyakarta yang telah memberikan izin selama pengerjaan tugas akhir karya ini.
6. Rico Ahmad Fadilah yang telah membantu dalam eksperimentasi pengerjaan karya tugas akhir ini.
7. Adinda Iswara Arief yang dengan penuh kasih selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama pengerjaan tugas akhir karya ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Mas Je yang telah membantu dalam penataan artistik yang ada di Warkop Tarkam Yogyakarta.
9. Teman-temanku sekalian yang telah berkontribusi dengan memberikan bantuan dalam pengerjaan tugas akhir karya ini hingga dapat terselesaikan.
10. Seluruh dosen dan staff khususnya dosen pada program studi fotografi Insitut Seni Indonesia Surakarta, yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan, serta dosen penguji sehingga persyaratan kelulusan dapat terpenuhi dengan baik.

Dengan terselesaikannya Tugas Akhir Karya ini, semoga dapat bermanfaat khususnya dalam bidang fotografi, selain itu juga dapat menambah wawasan karya seni fotografi khususnya di Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 3 Juni 2024

Ahmad Syahroni  
NIM. 201521001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR KARYA</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>16</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>16</b>
A. Latar Belakang .....	16
B. Ide/Gagasan Penciptaan .....	19
C. Tujuan Penciptaan .....	21
D. Manfaat Penciptaan.....	22
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	23
F. Landasan Penciptaan.....	32



G. Metode Penciptaan.....	36
H. Bagan Metode Penciptaan.....	50
I. Sistematika Penulisan.....	51
<b>BAB II .....</b>	<b>52</b>
Proses Penciptaan Karya.....	52
<b>BAB III.....</b>	<b>64</b>
Hasil Karya dan Pembahasan.....	64
<b>BAB IV .....</b>	<b>110</b>
Penutup.....	110
<b>DAFTAR ACUAN.....</b>	<b>113</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>116</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Queen Victoria Building – Ben Claremont .....	29
Gambar 2. Green World – Daniel Ordelt .....	29
Gambar 3. #insta360eats - Louis Cole .....	31
Gambar 4. Tampak Depan Warkop Tarkam Yogyakarta .....	38
Gambar 5. Display foto pada website momento360.com .....	38
Gambar 6. Hasil foto panorama di website momento360.....	39
Gambar 7. Hasil foto panorama di website momento360.....	40
Gambar 8. Hasil penyuntingan di GoPro Player .....	40
Gambar 9. Moodboard .....	42
Gambar 10. Sketsa .....	43
Gambar 11. GoPro MAX .....	44
Gambar 12. Set Mounting/Bracket for GoPro .....	45
Gambar 13. Iphone XR .....	45
Gambar 14. Micro SD SanDisk Ultra 32GB.....	46
Gambar 15. Meta Quest 2 – Oculus VR .....	47
Gambar 16. Tampak depan Warkop Tarkam.....	53
Gambar 17. Alat yang digunakan selama pemotretan .....	54
Gambar 18. Eksperimentasi dengan gelas .....	55
Gambar 19. Preview pada website momento360.....	55
Gambar 20. Proses penempatan kamera pada langit-langit .....	56
Gambar 21. Mounting kamera dengan tali.....	56
Gambar 22. Casting pada laptop .....	57

Gambar 23. Preview foto pada Oculus VR.....	58
Gambar 24. Proses Reframing Fotografi 360 derajat pada Aplikasi GoPro Player .....	59
Gambar 25. Proses Coloring/Koreksi Warna.....	60
Gambar 26. Proses Polar Coordinates.....	60
Gambar 27. Proses Generative Fill .....	60
Gambar 28. Publikasi pada Google Maps.....	62
Gambar 29. Publikasi pada Website Kuula.co.....	62
Gambar 30. Dashboard View Kuula.co .....	63
Gambar 31. Publikasi pada Facebook.....	63
Gambar 32. Skema Pemotretan Karya 1 .....	66
Gambar 33. Skema Pemotretan Karya 2.....	69
Gambar 34. Sketsa Pemotretan Karya 3 .....	72
Gambar 35. Sketsa Pemotretan Karya 4 .....	75
Gambar 36. Sketsa Pemotretan Karya 5 .....	78
Gambar 37. Sketsa Pemotretan Karya 6 .....	81
Gambar 38. Sketsa Pemotretan Karya 7 .....	84
Gambar 39. Sketsa Pemotretan Karya 8 .....	87
Gambar 40. Sketsa Pemotretan Karya 9 .....	90
Gambar 41. Sketsa Pemotretan Karya 10 .....	93
Gambar 42. Sketsa Pemotretan Karya 11 .....	96
Gambar 43. Sketsa Pemotretan Karya 12 .....	99
Gambar 44. Sketsa Pemotretan Karya 13 .....	102

Gambar 45. Sketsa Pemotretan Karya 14 .....	105
Gambar 46. Sketsa Pemotretan .....	108
Gambar 47. Poster Pameran.....	121
Gambar 48. X-Banner .....	122
Gambar 49. Dokumentasi Ruang Pameran .....	123
Gambar 50. Dokumentasi Proses Display Karya.....	123
Gambar 51. Dokumentasi Bersama Pembimbing dan Penguji .....	124
Gambar 52. Dokumentasi Ujian Pendadaran Tugas Akhir.....	124
Gambar 53. Pencatatan Hak Cipta Karya Flambe .....	125



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Konsep Inovasi.....	20
Bagan 2. Proses Pengaplikasian.....	20
Bagan 3. Proses Penciptaan Karya TA .....	50



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Anggaran Biaya Pra Produksi.....	120
Tabel 2. Anggaran Biaya Produksi .....	120



## DAFTAR KARYA

Karya 1. Plang.....	65
Karya 2. Rimbun .....	68
Karya 3. Sudut Oranye.....	71
Karya 4. Sugeng Rawuh.....	74
Karya 5. Teras .....	77
Karya 6. Stiker .....	80
Karya 7. Lorong .....	83
Karya 8. Tarkam View.....	86
Karya 9. Jeruji.....	89
Karya 10. Ruang Tengah.....	92
Karya 11. Nobar.....	95
Karya 12. Flambe.....	98
Karya 13. Pendapa .....	101
Karya 14. Refleksi Pendapa.....	104
Karya 15. Pendapa Tengah .....	107

## DAFTAR ACUAN

- Agustini, V. W. (2015). Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis. *Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis*, 7–53.
- Fitria, L. (n.d.). *BANGUNAN BERSEJARAH BUNG KARNO DI BLITAR DALAM PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI 360<sup>0</sup> TUGAS AKHIR KARYA OLEH LAILATUL FITRIA 15152107 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA 2020*.
- Jauhari, J. (2021). SOLO-YOGYA INTO 360-DEGREE PHOTOGRAPHY. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 13(1), 17 - 31. <https://doi.org/10.33153/capture.v13i1.3627>
- Nasution, A. H., & Kartajaya, H. (2018). Inovasi. In L. Zafriana (Ed.), *Inovasi* (I, pp. 1–5). Penerbit ANDI.
- Novi Handayani, & Dewi Kurniawati. (2021). KOMUNIKASI PEMASARAN DAN KEPUASAN PELANGGAN(Studi Korelasional tentang Pengaruh Komunikasi Pemasaran Produk BrunBrun Paris terhadap Kepuasan Pelanggan pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara). *Article, Vol. 17 No. 1*. <https://talenta.usu.ac.id/komunika/article/view/6804>
- Pamungkas, G. (2020). Promosi Media Cetak Company Profile Jamu Godhog Merapi Farma Herbal dalam Fotografi Komersial. *Spectā : Journal of*



*Photography, Arts, and Media*, 4(1). <https://doi.org/10.24821/specta.v4i1.37>

65

Rajudin, R., Miswar, M., & Muler, Y. (2020). METODE PENCIPTAAN BENTUK REPRESENTASIONAL, SIMBOLIK, DAN ABSTRAK (STUDI PENCIPTAAN KARYA SENI MURNI DI SUMATERA BARAT, INDONESIA). *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.19950>

Siwan. (2023). Perancangan Foto Dokumentasi Desa Ngaduman dengan Teknik Fotografi 360. Artikel Ilmiah. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/31123>

Sugianto, S. (2022). Behind the Selling Price Determination in Commercial Photography Service Practice. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IJSE)*, 5(1). <https://doi.org/10.31538/ijse.v5i1.1845>

Tama, N. A., Rusli, S. E. E., Sn, M., & Arsita, A. (n.d.). *VISUALISASI BRAND AWARENESS MILK BY ARTEMY DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL*.

Yang, Y., Tang, Y., Zhang, Y., & Yang, R. (2021). Exploring the Relationship Between Visual Aesthetics and Social Commerce Through Visual Information Adoption Unimodel. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.700180>

Zhang, M., Zhu, Z., & Tian, Y. (2024). Application Research of Virtual Reality Technology in Film and Television Technology. *IEEE Access*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3022499>

### Webtografi

Cole, L. (2023). #insta360eats. [https://www.instagram.com/reel/CxJDaDnoHEY/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igshid=MzRIODBiNWF1ZA==](https://www.instagram.com/reel/CxJDaDnoHEY/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWF1ZA==) (diakses pada 7 November 2023)

Ordelt, D. (2022). *GREEN WORLD*. <https://www.behance.net/gallery/135545479/GREEN-WORLD> (diakses pada 5 Oktober 2023)



## GLOSARIUM

- Angle* : Sudut pandang atau posisi dari mana suatu foto atau gambar diambil.
- Available Light* : Pencahayaan alami yang tersedia dalam suatu lingkungan.
- Background* : Bagian latar belakang dari suatu gambar atau adegan, biasanya di belakang objek utama.
- Bracket* : Struktur pendukung atau penyangga untuk memegang atau menopang sesuatu.
- Branding* : Strategi pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan untuk membangun/memperkenalkan merek.
- Display* : Layar atau tampilan visual yang digunakan untuk menampilkan informasi atau gambar.
- Distorsi* : Perubahan bentuk asli pada gambar karena sudut pengambilan gambar atau efek lensa.
- Ebook* : Buku digital yang dapat diakses dan dibaca melalui perangkat elektronik seperti ponsel atau tablet.
- Foreground* : Bagian terdepan atau objek utama dalam suatu gambar atau adegan.

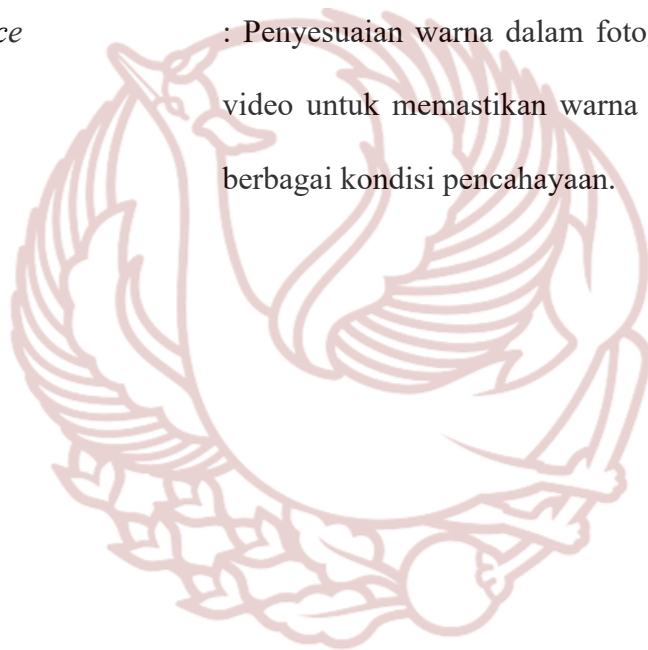
<i>Fotografi 360</i>	: Metode fotografi yang menghasilkan gambar atau panorama 360 derajat.
<i>Fotografi Komersial</i>	: Cabang fotografi yang melayani kebutuhan industri dalam periklanan, penjualan, dan demonstrasi, keperluan promosi atau publikasi.
<i>Frame</i>	: Bingkai atau batas visual di sekitar gambar atau adegan.
<i>Imersif</i>	: Pengalaman seperti dalam lingkungan virtual atau permainan video.
<i>ISO</i>	: Pengaturan sensitivitas sensor gambar pada kamera, yang memengaruhi seberapa terang atau gelap gambar yang dihasilkan.
<i>Lighting</i>	: Pencahayaan yang digunakan dalam fotografi atau produksi video untuk menciptakan efek visual yang diinginkan.
<i>Moodboard</i>	: Kumpulan gambar, sampel, atau elemen visual lainnya yang digunakan untuk menggambarkan dan merancang konsep tertentu.
<i>Mounting</i>	: Proses pemasangan/penempatan perangkat atau komponen pada suatu permukaan.

<i>Oculus VR</i>	: Perusahaan yang mengembangkan perangkat dan teknologi <i>Virtual Reality</i> .
<i>POV (Point of View)</i>	: Sudut pandang atau perspektif dari suatu cerita atau pengalaman.
<i>Preview</i>	: Tampilan pratinjau dari suatu gambar atau adegan sebelum dipublikasikan atau diproses lebih lanjut.
<i>Real time</i>	: Keadaan atau proses yang terjadi secara langsung atau tanpa penundaan.
<i>Remote Shutter</i>	: Alat atau perangkat yang digunakan untuk mengaktifkan rana kamera dari jarak jauh.
<i>Stabilization</i>	: Proses untuk menjaga kestabilan gambar atau rekaman video.
<i>Tarkam</i>	: Singkatan dari "antar kampung", merujuk pada pertandingan sepak bola yang diadakan antara berbagai kampung atau wilayah.
<i>Trend</i>	: Perkembangan atau preferensi yang berubah-ubah dalam suatu bidang atau industri.
<i>Tripod</i>	: Alat penyangga tiga kaki yang digunakan untuk menopang kamera atau peralatan fotografi lainnya.

*Virtual Reality* : Teknologi yang menciptakan lingkungan tiga dimensi yang dapat dijelajahi dan diinteraksikan oleh individu.

*Warkop* : Singkatan dari “warung kopi” yang merupakan tempat atau kios yang menjual kopi serta makanan ringan dan umumnya sebagai tempat nongkrong.

*White balance* : Penyesuaian warna dalam fotografi atau produksi video untuk memastikan warna yang akurat dalam berbagai kondisi pencahayaan.



## LAMPIRAN

### A. Biaya Produksi

Informasi dana selama pengerjaan Tugas Akhir Karya ini dengan beberapa rincian sebagai berikut:

No	Pra Produksi	
	Keterangan	Biaya (Rp)
1	<i>GoPro MAX 360 action camera</i>	5.535.000
2	<i>Mounting / Bracket set</i>	98.377
3	Eksperimen	50.000
<b>Total</b>		<b>5.683.377</b>

*Tabel 1. Anggaran Biaya Pra Produksi*

No	Produksi	
	Keterangan	Biaya (Rp)
1	Konsumsi	50.000
2	<i>Cable type c to c</i>	62.642
<b>Total</b>		<b>112.642</b>

*Tabel 2. Anggaran Biaya Produksi*

## B. Pendukung Penyajian Karya



*Gambar 47. Poster Pameran  
(Dokumentasi Pribadi)*



Pameran Tugas Akhir Karya

Warkop Tarkam Yogyakarta  
Dalam Karya Foto Komersial  
Dengan Teknik Fotografi 360  
Derajat

Ahmad Syahroni / 201521001

Dosen Pembimbing :  
Purwasty Pratmajaya A L, S.Sn., M.Sn.

Senin, 26 Agustus 2024 | 09.00 - 17.00 WIB  
Ruang Pameran Lantai II, Galeri Kampus II ISI Surakarta



Gambar 48. X-Banner  
(Dokumentasi Pribadi)



*Gambar 50. Dokumentasi Proses Display Karya  
(Dokumentasi Pribadi)*



*Gambar 49. Dokumentasi Ruang Pameran  
(Dokumentasi Pribadi)*



*Gambar 52. Dokumentasi Ujian Pendadaran Tugas Akhir  
(Dokumentasi Pribadi)*

*Gambar 51. Dokumentasi Bersama Pembimbing dan Penguji  
(Dokumentasi Pribadi)*

## C. Pencatatan Hak Cipta

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

### SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202495744, 30 Agustus 2024

**Pencipta**  
Nama : **Ahmad Syahroni dan Purwasty Pratmajaya Adi Lukistyawan, S.Sn., M.Sn.**  
Alamat : Link, Karangasem Rt. 002/002 Kel. Patokan, Situbondo, Situbondo, Jawa Timur, -  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**  
Nama : **Ahmad Syahroni dan Purwasty Pratmajaya Adi Lukistyawan, S.Sn., M.Sn.**  
Alamat : Link, Karangasem Rt. 002/002 Kel. Patokan, Situbondo, Situbondo, Jawa Timur, -  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Fotografi**  
Judul Ciptaan : **Flambe**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 30 Agustus 2024, di Surakarta (solo)  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000670964

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
IGNATIUS M.T. SILALAH  
NIP. 196812301996031001



Disclaimer:  
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Gambar 53. Pencatatan Hak Cipta Karya Flambe