

**ANALISIS MISE EN SCENE DAN REPRESENTASI
IDENTITAS BUDAYA PADA FILM BLACK PANTHER**

SKRIPSI

ADE RAHMAN

20210060006



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

2025

ANALISIS MISE EN SCENE DAN REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA PADA FILM BLACK PANTHER

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu Syarat Dalam
Menempuh Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*

ADE RAHMAN

20210060006



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

2025

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : ANALISIS MISE EN SCENE DAN
REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA PADA
FILM BLACK PANTHER
NAMA : ADE RAHMAN
NIM : 20210060006

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Juli 2025


METERAI
TEMPEL
SI 76BAMX421749348
ADE RAHMAN

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : ANALISIS MISE EN SCENE DAN
REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA PADA
FILM BLACK PANTHER

NAMA : ADE RAHMAN

NIM : 20210060006

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana.

Sukabumi, 10 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn
NIDN. 0430109501



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

Ketua Penguji Studi

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn
NIDN. 0416019501



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain



Ir. Paikun, ST, MT, IPM., ASEAN Eng
NIDN 0402037401

Dengan segenap rasa syukur kepada Allaw SWT, Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- 1. Untuk Semua yang Membentukku/Membantuku kepada Ayah dan Ibu, yang cinta dan doa-doanya menjelma tiang kokoh dalam setiap langkah kami.*
- 2. Untuk bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn selaku pembimbing. terima kasih karena telah memberikan bantuan, semangat, dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dan untuk Bapak dan Ibu Dosen Universitas Nusa Putra yang selalu memberikan yang terbaik bagi mahasiswanya yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan inspirasi selama proses penyusunan skripsi ini.*
- 3. Bapak/Ibu adalah sumber semangat dan motivasi bagi kami untuk terus belajar dan berkembang. Kami sangat menghargai setiap arahan, masukan, serta waktu yang telah diberikan demi kelancaran penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan dedikasi yang luar biasa dari Bapak/Ibu. Semoga karya ini menjadi cerminan dari ilmu yang telah kami pelajari dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.*
- 4. Untuk Diri ini yang Pernah Ragu Sebagai pengingat bahwa setiap perjuangan adalah jembatan menuju mimpi, dan keberanian untuk melangkah adalah kemenangan pertama.*
- 5. Untuk Almamater saya program studi Desain Komunikasi Visual fakultas teknik, komputer dan desain Universitas Nusa Putra, tempatnya belajar di bangku perkuliahan*
- 6. Untuk Sahabat Perjalanan Yang hadir di kala gelap maupun terang, berbagi tawa, peluh, dan cerita. Terima kasih telah menjadikan perjalanan ini penuh makna.*
- 7. Untuk Waktu Yang mengajarkan bahwa setiap detik adalah pelajaran, dan setiap penantian adalah bentuk kasih dari Tuhan.*
- 8. Untuk Langit di Masa Depan Semoga setiap huruf dalam karya ini menjadi tangga kecil menuju kesuksesan dan menjadi awal perjalanan yang baru dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan ini sebagai wujud dari doa, kerja keras dan cinta.*

ABSTRACT

Films contain two main elements that influence the storyline, namely narrative and cinematic elements. Mise en scene is the most important part of the cinematic elements, including everything that is seen in the front camera, such as set design, lighting, acting and movement of actors. This analysis aims to explore the application of mise en scene in the film Black Panther, a Marvel film that is famous for packaging a neat storyline and shooting. The main focus of this study is how visual elements such as costumes, make-up, and camera settings contribute to enhancing the artistic and cinematic experience of the audience. The Mise En Scene approach in this film provides deep insight into the importance of visual elements in the overall cinematic experience

Keywords: Mise en scene, sinematigrafi, Representasi, Black Panther film



ABSTRAK

Film mengandung dua unsur utama yang mempengaruhi jalan cerita, yaitu unsur naratif dan sinematik. Mise en scene adalah paling penting dari unsur sinematik, mencakup segala sesuatu yang terlihat di depan kamera, Seperti desain set, pencahayaan, akting dan pergerakan aktor. Analisis ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan mise en scene dalam film *Black Panther*, sebuah film Marvel yang terkenal akan pengemasan alur cerita dan pengambilan gambar yang rapih. Fokus utama dari studi ini adalah bagaimana elemen-elemen visual Seperti kostum, tata rias, dan setting kamera berkontribusi untuk meningkatkan pengalaman artistic dan sinematik penonton. Pendekatan *Mise En Scene* dalam film ini memberikan wawasan mendalam tentang pentingnya elemen visual dalam keseluruhan pengalaman sinematik.

Katakunci : Mise en scene, sinematografi, Representasi, Film Black Panther

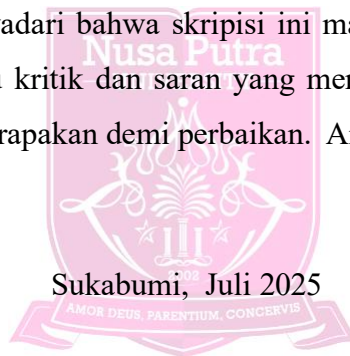


KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **Analisis Mise En Scene Dan Representasi Identitas Budaya Pada Film Black Panther**”. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds) di Universitas Nusa Putra Sukabumi. Penulis menyadari bahwa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak terkait menjadi motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan fasilitas akademik yang membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi dan seterusnya.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus yang telah
4. Dosen Pembimbing Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom., M.Sn, terima kasih karena telah memberikan bantuan, semangat, dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Dosen Penguji terimakasih atas bimbingan dan arahnya.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu dan membimbing kami untuk mencapai keberhasilan dari suatu proses.
7. Keluarga yang selalu memberikan semangat di awal perkuliahan hingga saat ini dan memberikan pengorbanan dari tenaga dan ekonomi.
8. Rekan – rekan seperjuangan skripsi dapat bekerja sama dengan baik sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini bersama – sama.

9. Rekan – rekan Mahasiswa yang sama - sama berjuang untuk menikmati proses akhir dari perjuangan di awal semester hingga diakhiri dengan mendapat gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds).
10. Sahabat selalu mengingatkan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang dibuat dengan semangat dan tidak pernah lupa untuk memberikan kata – kata mutiara hingga membenak di kepala.
11. Gelar Sarjana dan Diploma yang dimiliki oleh kedua kakak kandung saya yang membuat penulis termotivasi untuk mendapatkan gelar Sarjana.
12. Rekan kerja yang selalu menanyakan kelulusan dan skripsi ini menjadi bukti proses yang panjang hingga mencapai titik akhir di bangku perkuliahan.
13. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.



ADE RAHMAN

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

NAMA : ADE RAHMAN

NIM : 20210060006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis karya : Skripsi demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul :

Analisis Mise En Scene Dan Representasi Identitas Budaya Pada Film Black Panther Dengan Pendekatan Mise En Scene Dan Representasi. Dengan hak Bebas Royalti None eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 10 Juli 2025

Yang menyatakan :

Mahasiswa


ADE RAHMAN

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL	
ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
PERNYATAAN PENULIS	
ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
ABSTRACT.....	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABLE.....	XIII
DAFTAR BAGAN.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN	0
13.1	Latar
Belakang	0
13.2	Rumus
an Masalah	4
13.3	Batasa
n Masalah	4
13.3.1.....	Objek
Penelitian.....	5
13.3.2.....	Ruang
Lingkup.....	5
13.4	Tujuan
Penelitian.....	6
13.5	Manfa
at Penelitian	6
13.6	Kerang
ka Penelitian	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Mise En Scene.....	9
2.1.2 Setting	10
2.1.3 Kostum dan Tata Rias Wajah (Make-up)	12
2.1.4 Pencahayaan (Lighthing)	12
2.1.5 Para Pemain dan Pergerakannya (Akting)	13
2.1.6 Representasi Stuart Hall.....	13
2.2 Film.....	15
2.2.1 Sejarah Film.....	15
2.2.2 Definisi Film.....	17
2.2.3 Jenis Film.....	17
2.2.4 Pengertian Film Eksperimental	21
2.2.5 Genre Film.....	22
2.2.6 Produksi Film.....	24
2.2.7 Produksi	25
2.2.8 Pasca Produksi	25
2.2.9 Distribusi.....	25
2.2.10 Unsur Film	26
2.2.11 Sinematografi	28
2.3 Film Black Panther	32
2.3.1 Latar Belakang Pembuatan Film “Black Panther”	32
2.3.2 Sutradara <i>Black Panther</i> Ryan Coogler.....	34
2.3.3 Aktor Film Black Panther	35
2.3.4 Pemeran Pendukung	37
2.3.5 Konflik Internal Perebutan Takhta Wakanda	37
2.3.6 Konflik Ideologi Isolasionisme vs. Intervensi Global	38
2.3.7 Konflik Personal Balas Dendam dan Dosa Masa Lalu... ..	39
2.3.8 Konflik Eksternal Ancaman dari Ulysses Klaue.....	39
2.3.9 Karakter Dalam Film <i>Black Panther</i>	40
2.4 Tempat Syuting Film <i>Black Panther</i>	44
2.4.1 Pinewood Atlanta Studios, Georgia, AS.....	44

2.4.2 Iguazu Falls, Argentina & Brasil	45
2.4.3 Rwenzori Mountains, Uganda	45
2.4.4 Busan, Korea Selatan.....	45
2.4.5 South Africa & Zambia (Victoria Falls)	46
2.4.6 Atlanta, Georgia, AS.....	46
2.5 Sinopsis Dan Durasi.....	46
2.6 Kerangka Teori	48
2.7 Penelitian Terdahulu	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1 Metode penelitian.....	53
3.2 Jenis Dan Pengumpulan data	53
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	54
3.3.1 Studi Pustaka.....	54
3.3.2 Observasi Tidak Langsung	54
3.3.3 Teknik Analisis Data.....	54
3.3.4 Validitas Data.....	55
3.4 Objek Penelitian.....	57
3.5 Metode Analisis Data.....	58
3.6 Metode dan Konsep Analisis	58
3.6.1 Metode Penelitian	58
3.6.2 Konsep Penelitian	61
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.6.4 Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Pengkajian dan Pembahasan.....	66
4.1.1 Hasil Pengkajian	66
4.1.2 Pembahasan.....	66
4.1.3 Analisis Mise En Scene	68
4.1.4 Representasi Identitas Budaya	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	116

5.3 Pentingnya Penelitian.....	117
5.4 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	126



DAFTAR TABLE

Table 2. 1. Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah.....	49
Table 4. 1. aktor film black panther	66



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 kerangka penelitian.....	8
Bagan 2.1 kerangka Teori.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Scene ke satu	68
Gambar 2. Scene ke dua	70
Gambar 3. Scene ke tiga.....	72
Gambar 4. Scene ke empat	75
Gambar 5. Scene ke lima.....	77
Gambar 6. Scene ke enam	79
Gambar 7. Scene ke tujuh.....	82
Gambar 8. Scene ke delapan	84
Gambar 9. Scene Sembilan	87
Gambar 10. Scene ke sepuluh	90
Gambar 11. scene ke sebelas.....	93
Gambar 12. Scene ke dua belas.....	95
Gambar 13. Scene ke tiga belas.....	98
Gambar 14. Scene ke empat belas.....	101
Gambar 15. Scene ke empat belas.....	103
Gambar 16. Scene ke enam belas.....	106
Gambar 17. Scene ke tujuh belas	109



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Plagiasi	126
---	-----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan selalu ada bentuk proses kreatif dalam pembuatan sebuah karya, contohnya adalah film. Film termasuk ke dalam karya seni yang memadukan teater, teknologi, dan visualisasi yang mencakup beberapa unsur seperti seni musik, suara, dan rupa. Film tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga alat komunikasi yang efektif, mampu mendidik, menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, dan bahkan menjadi media representasi sosial dan budaya. Salah satu aspek penting dalam studi film adalah *mise en scène*, yang mencakup berbagai elemen visual seperti setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pergerakan dan ekspresi aktor.

Film sebagai media visual mampu merepresentasikan beragam realitas sosial dan budaya melalui konstruksi visual dan naratifnya. Salah satu film yang berhasil menyampaikan pesan budaya melalui kekuatan *mise en scène* adalah *Black Panther* (2018), sebuah film produksi Marvel Studios yang disutradarai oleh Ryan Coogler. Film ini menampilkan mayoritas aktor berkulit hitam dan menyoroti budaya Afrika dalam bentuk yang modern dan kuat. Dalam film ini, berbagai elemen budaya Afrika seperti arsitektur, pakaian, bahasa, musik, dan kepercayaan tradisional diangkat dan dikonstruksi sebagai bagian dari identitas visual dan naratif Wakanda, negara fiktif yang menjadi latar utama film.

Menurut Stuart Hall (1997), representasi adalah salah satu kegiatan implementasi penting untuk memproduksi suatu kebudayaan. Representasi merujuk pada konstruksi media terhadap berbagai aspek realitas yang mencakup masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi ini dapat berbentuk kata-kata, tulisan, gambar bergerak, maupun film. Teori representasi Hall menunjukkan bahwa makna (*meaning*) diproduksi melalui bahasa (*language*) dan hanya dapat dipahami dalam konteks budaya (*culture*) melalui interaksi

antaranggota masyarakat. Representasi menghubungkan antara konsep (concept) yang dapat dikenali dengan bahasa yang menggambarkan benda, orang, atau kejadian baik yang nyata (real) maupun imajiner (fictional) (Hall, 1997).

Teori representasi ini digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis bagaimana Black Panther merepresentasikan identitas budaya Afrika melalui elemen *mise en scène*. Dengan demikian, film ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga membawa narasi yang memperkuat identitas kultural, memperlihatkan citra Afrika yang maju dan bermartabat, serta membuka diskusi mengenai isu diaspora dan warisan kolonialisme.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam memperkaya literatur akademis di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam kajian film dan budaya populer. Dengan menganalisis aspek *mise en scène*, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa, akademisi, maupun praktisi perfilman untuk memahami bagaimana elemen visual dalam sebuah film dapat membentuk pesan naratif, karakterisasi, serta identitas budaya secara efektif.

Selain itu, penelitian ini juga penting karena mampu membuka wacana tentang bagaimana representasi budaya Afrika dan isu sosial-politik tentang identitas kulit hitam dapat diangkat secara elegan dalam sebuah film blockbuster modern. Kajian ini diharapkan dapat mendorong hadirnya film-film lain yang mengedepankan nilai-nilai budaya dan keberagaman tanpa mengesampingkan unsur hiburan.

Sebagai pembanding, penelitian berjudul “Representasi Budaya Banyuwangi dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall” menunjukkan bagaimana kebudayaan lokal dapat direpresentasikan melalui media visual seperti parade seni. Parade tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan dan penggerak ekonomi lokal, tetapi juga sebagai bentuk edukasi budaya yang dapat menumbuhkan apresiasi dan kreativitas generasi muda terhadap warisan budaya Indonesia.

Oleh karena itu, melalui pendekatan teori representasi Stuart Hall, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana *mise en scène* dalam film Black Panther berperan sebagai sarana representasi identitas budaya Afrika, serta

bagaimana representasi tersebut dapat memberi pengaruh terhadap pemaknaan budaya populer dalam konteks global.

Adapun definisi lain dari film adalah sarana penyaluran media yang berbentuk media gambar yang bergerak diikuti dengan suara. Menurut Himawan Pratista (2008), film adalah media audio visual yang menggabungkan kedua unsur yaitu naratif dan sinematik. Film terbagi menjadi dua unsur pembentuk yang saling berkesinambungan yaitu naratif dan sinematik. Dalam sebuah film selalu dimulai dari alur cerita yang kemudian dibuat menjadi sebuah naskah. Kemudian unsur yang lainnya seperti tokoh, konflik dalam suatu masalah, waktu, dan tempat terjadinya kejadian. Hal tersebut termasuk kepada unsur naratif dalam sebuah film.

Ada beberapa jenis film diantaranya film fiksi, film animasi, film, film eksperimen, film industri, dan film fantasy . Salah satu dari jenis film tersebut termasuk dengan film Black Panther yaitu film fiksi. Biasanya memiliki durasi hingga lebih dari satu setengah jam maupun lebih. Termasuk ke dalam kisah khayalan (fiksi) yang diperankan oleh seorang aktor tetapi tidak adanya ide kehidupan sosial melainkan pesan moral yang dapat bermanfaat bagi penontonya. Salah satu contoh jenis film ini yaitu superhero. Film superhero dapat menghasilkan biaya produksi yang cukup besar, namun hingga kini dapat terbukti masih menjadi metode rahasia yang sangat cocok sehingga penonton tertarik dari kalangan manapun (Pratista 2008).

Ketika proses teknis pada sebuah film termasuk ke dalam unsur sinematik. *Mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang mempunyai arti “*putting in the scene*”. *Mise en scene* adalah semua unsur sinematik yang terlihat di depan kamera. *Mise en scene* terdiri atas 4 aspek utama, yaitu *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain, dan pergerakan / *acting* (Brodwell and Thompson 2008). *Mise en scene* terbagi menjadi 4 macam, yaitu *setting* / latar kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya. Maka dari itu, *Mise en scene* akan selalu menjadi 2ndust utama yang penting dan tidak bisa dilepaskan dalam sebuah film (Pratista 2008).

Kedua unsur tersebut saling berkesinambungan yang membuatnya jadi satu kesatuan yang utuh dengan tujuan untuk memberikan sebuah film yang dapat

memvisualisasikan apa yang ingin disampaikan kepada penonton. Dimana inti dari sebuah cerita dari sebuah film yang kemudian dilanjutkan dengan tahapan proses terjadinya film yang diolah dengan berbagai teknik dari pergerakan kamera dan sinematografi.

Adapun penelitian terdahulu yang berjudul “ Analisis penggunaan mise en scene dalam membangun realisme pada film “siti” karya Dipa Utomo, 2018 berpendapat bahwa, setiap cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Selalu ada karakter, masalah, pemecahan masalah, lokasi, waktu dan lainnya. Elemen – elemen ini terjalin menjadi satu kisah untuk difilmkan. Saat kisah di filmkan diperlukan unsur – unsur untuk membentuknya menjadi satu film yang utuh. Unsur sinematik dibagi menjadi empat elemen pokok : mise en scene, sinematografi, editing, dan suara (Pratista 2008). Masing – masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

Penelitian dari jurnal terdahulu tersebut menguraikan penggunaan unsur mise en scene dalam suatu realisme sebuah film memiliki beberapa elemen. Elemen tersebut diantaranya *Real Setting/Location, Scenic -realism costume and make up, Natural lighting, dan Realistic-styles of acting*. Dan objek pada penelitian tersebut berjudul film siti yang berdurasi 88 menit 26 detik dengan jumlah scene sebanyak 66 scene dengan mengidentifikasi beberapa indicator realisme pada setiap scene film siti.

Penelitian yang dibuat oleh para penulis dengan berjudul “Analisis Mise En Scene Dan Representasi Identitas Budaya Pada Film Black Panther Karya Ryann Coogler. Ryan Coogler adalah seorang sutradara dan penulis dari Film Black Panther dan diproduksi oleh Marvel Adventure dan Chadwick Boseman sebagai T’Challa / Black Phanter adalah pemeran utama dalam film tersebut. Film ini dirilis pada tanggal 16 Februari 2018 dengan durasi waktu 2 jam 14 menit.

Film ini berkisah mengenai rasisme yang telah terjadi di Oakland, California Amerika Serikat. Seorang N’jobu berasal dari Timur Laut Afrika ialah seorang mata – mata dengan memiliki tugas yang diberikan oleh kakanya, dan beliau adalah seorang Raja di negara Wakanda letaknya di Timur Lat Afrika ketika sedang melakukan sebuah misi dengan memiliki penyebutan yang khas yaitu War Dog. Kejadian tersebut telah terjadi sejak tahun 1992 (Saputro, Jupriono, and Wibowo

2022).

Oleh sebab itu, pendekatan mise en scene untuk memberikan wawasan yang baru mengenai cara penyampaian pesan yang dapat tersampaikan melalui visualisasi yang diberikan. Visualisasi tersebut seperti kostum (*costum*), riasan wajah (*make up*), latar (*setting*), pencahayaan, dan pergerakan pemain (*acting*).

1.2 Rumusan Masalah

Film “Black Panther” ini banyak menerima pujian untuk unsur sinematik dan astistiknya, masih dibutuhkan analisis yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen – elemen ini berkolaborasi terhadap narasi ,budaya identitas dan dampak emosional dalam film. Pertanyaan pertanyaan kunci yang perlu digaris bawahi dan dijawab dalam penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana elemen mise en scène seperti setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pergerakan dan ekspresi aktor ditampilkan dalam film Black Panther (2018)?
2. Bagaimana elemen-elemen mise en scène tersebut membentuk narasi visual dan mendukung penyampaian pesan budaya dalam film?
3. Bagaimana identitas budaya Afrika direpresentasikan dalam film Black Panther melalui pendekatan teori representasi Stuart Hall?
4. Apa makna simbolik dari elemen visual dalam film terhadap pemahaman budaya Afrika dalam konteks media populer?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menganalisis aspek mise en scène dalam film *Black Panther* (2018), yang meliputi elemen visual seperti setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pergerakan dan ekspresi aktor.
2. Analisis difokuskan pada representasi budaya Afrika sebagaimana ditampilkan dalam film, dan tidak mencakup representasi budaya

lain atau isu politik global secara luas.

3. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori representasi dari Stuart Hall sebagai landasan utama dalam menganalisis identitas budaya dalam film.
4. Data yang dianalisis dibatasi pada 17 scene kunci dalam film *Black Panther* yang mengandung unsur mise en scène yang signifikan dalam membentuk makna budaya.
5. Penelitian tidak membahas aspek teknis lain di luar mise en scène seperti sinematografi, editing, sound design, atau efek visual secara mendalam.

1.3.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah film *Black Panther* (2018), sebuah film bergenre aksi-superhero produksi Marvel Studios yang disutradarai oleh Ryan Coogler. Film ini dipilih karena secara visual dan naratif mengangkat budaya Afrika secara dominan dan menyeluruh melalui berbagai elemen mise en scène.

Fokus utama penelitian tertuju pada analisis unsur mise en scène dalam film, yang meliputi:

- Setting (latar tempat dan waktu)
- Kostum dan tata rias
- Pencahayaan
- Pergerakan dan ekspresi aktor

Selain itu, penelitian ini juga menelaah bagaimana elemen-elemen tersebut digunakan untuk mewakili identitas budaya Afrika, baik dari sisi estetika visual maupun makna simbolis yang terkandung di dalamnya, dengan menggunakan pendekatan teori representasi dari Stuart Hall.

1.3.2 Ruang Lingkup

Tidak semua adegan akan dibahas, melainkan hanya adegan – adegan tertentu yang memiliki nilai visual dan naratif yang kuat. Adegan yang dipilih akan dianalisis berdasarkan bagaimana mise en scene dan representasi budaya digunakan untuk memperkuat cerita dan karaktere.

1.3.3 Batasan penelitian

Penelitian ini hanya akan berfokus pada film *Black Panther* (2018) dan tidak akan membahas film sekuelnya atau keterkaitan dengan Marvel Cinematic Universe secara keseluruhan.

Dengan batasan ini saya berharap penelitian ini bisa memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana *mise en scene* berperan dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan representasi budaya dalam *Black Panther*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis unsur-unsur *mise en scène* dalam film *Black Panther* (2018), meliputi setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pergerakan dan ekspresi aktor.
2. Mengungkap bagaimana elemen *mise en scène* tersebut berperan dalam membangun narasi visual serta memperkuat representasi budaya Afrika dalam film.
3. Meneliti bagaimana budaya Afrika direpresentasikan melalui visual dan simbol-simbol budaya dalam film *Black Panther*, berdasarkan pendekatan teori representasi Stuart Hall.
4. Memberikan pemahaman tentang peran desain komunikasi visual dalam membentuk citra budaya dan identitas melalui media film.
5. Menyumbangkan wawasan akademis dalam bidang desain komunikasi visual dan kajian film yang berkaitan dengan budaya populer dan representasi identitas.

1.5 Manfaat Penelitian

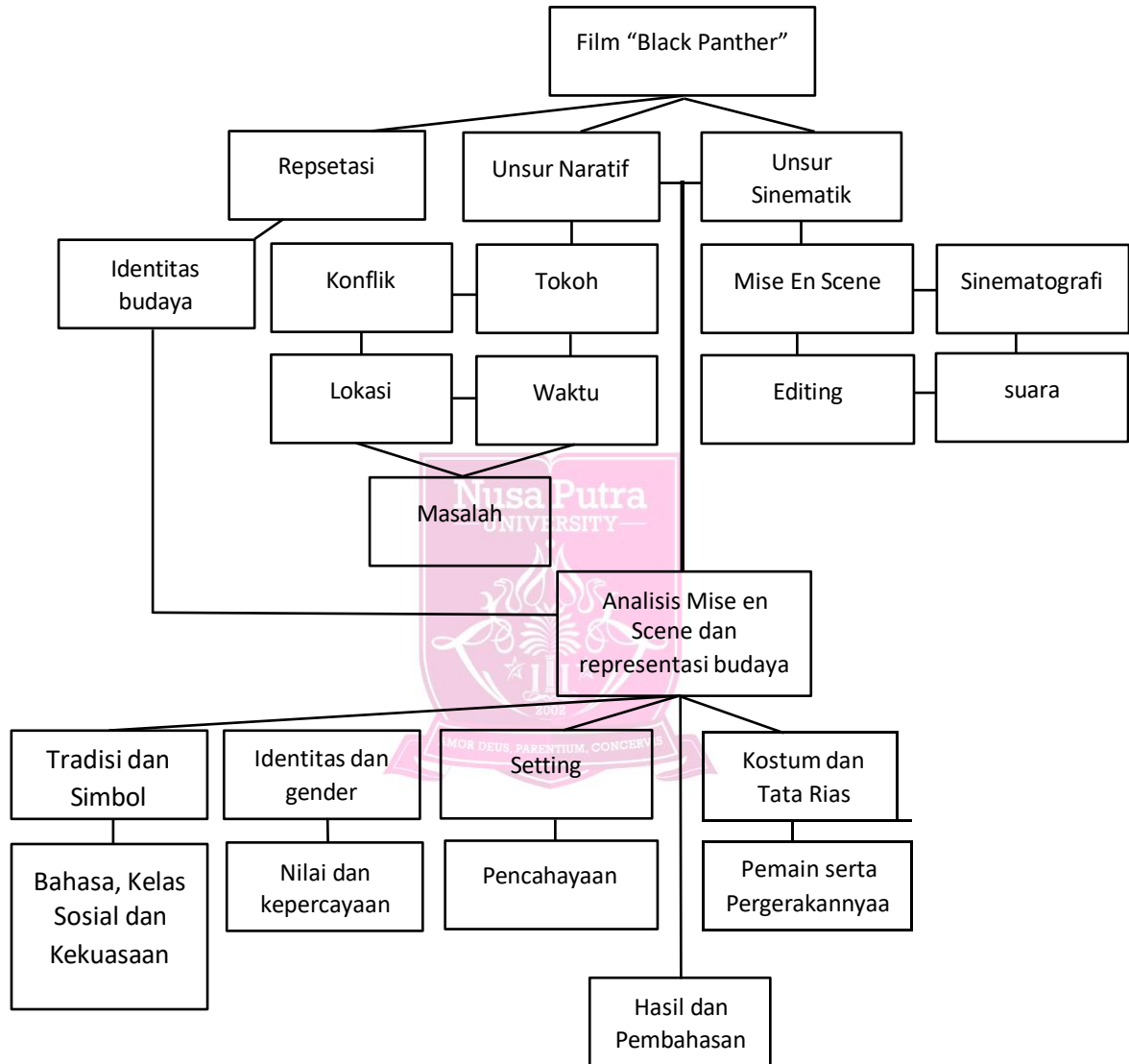
Penelitian yang berjudul analisis pada salah satu film Marvel dapat memberikan pandangan bahwa pentingnya *mise en scene* dalam pembuatan film sangat mempengaruhi dari segi pengambilan sudut gambar, penyampaian pesan dari adegan pemeran tokoh dan tema yang dibuat oleh pembuat film, dan memberikan

pemahaman bahwa tidak hanya dari pengambilan sudut gambar, penyampaian pesan dari adegan pemeran tokoh dan tema yang dibuat oleh pembuat film, dan memberikan pemahaman bahwa tidak hanya pengambilan gambar saja yang ada di dalam mise en scene tetapi ada penempatan cahaya yang dapat memberikan visual yang diinginkan.



1.6 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian memuat poin-poin kajian teori dan atau penelitian yang relevan dan kemudian disusun menjadi bagan atau alur yang dilengkapi dengan keterangan setiap tahapannya untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan penulis.



Bagan 1.1 kerangka penelitian

(Sumber: Dokumentasi penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

1.2 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian

1. kelebihan:

- a. Penelitian ini berhasil memberikan analisis yang komprehensif terhadap aspek *mise en scène* dalam film *Black Panther*, dengan fokus pada empat elemen utama yakni setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya.
- b. Kajian ini memberikan kontribusi akademis dalam kajian film, khususnya bagi studi desain komunikasi visual, dengan menjadikan *Black Panther* sebagai film populer yang sarat akan nilai budaya dan politik sebagai objek penelitian.
- c. Penggunaan teori *mise en scène* sebagai kerangka analisis memberikan perspektif yang sistematis dalam melihat hubungan antara elemen visual dan penyampaian pesan naratif di dalam film.

2. Kekurangan:

- a. Penelitian ini hanya membatasi objek analisis pada film *Black Panther* (2018) dan tidak membandingkannya dengan film sejenis atau sekuelnya, sehingga hasil analisis bersifat khusus dan tidak dapat digeneralisasi untuk film lain dalam genre yang sama.
- b. Beberapa adegan penting dalam film yang sebenarnya memiliki kekuatan visual dan pesan naratif yang kuat belum dianalisis secara menyeluruh karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.
- c. Penelitian ini belum mengulas aspek sinematografi secara teknis, seperti angle kamera, jenis shot, maupun komposisi gambar yang sesungguhnya memiliki keterkaitan erat dengan *mise en scène*.

1.3 Pentingnya Penelitian

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam memperkaya literatur akademis di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam kajian film dan budaya populer. Dengan menganalisis aspek *mise en scène*, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa, akademisi, maupun praktisi perfilman untuk memahami bagaimana elemen visual dalam sebuah film dapat membentuk pesan naratif, karakterisasi, serta identitas budaya secara efektif.

Selain itu, penelitian ini juga penting karena mampu membuka wacana tentang bagaimana representasi budaya Afrika dan isu sosial-politik tentang identitas kulit hitam dapat diangkat secara elegan dalam sebuah film blockbuster modern. Kajian ini diharapkan dapat mendorong hadirnya film-film lain yang mengedepankan nilai-nilai budaya dan keberagaman tanpa mengesampingkan unsur hiburan.

1.4 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan penelitian sejenis maupun bagi pihak-pihak yang berkepentingan di bidang film dan kajian budaya visual:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Fokus penelitian ini adalah *mise en scène* dan representasi identitas budaya pada film *Black Panther* (2018), terutama setting, pencahayaan, kostum, tata rias, ekspresi, dan pergerakan aktor. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana elemen film secara keseluruhan berkontribusi pada pembentukan pesan dan cerita dalam sebuah film, peneliti harus memperluas penelitian mereka dengan menganalisis elemen sinematik lainnya seperti sinematografi, editing, atau tata suara.

2. Bagi Mahasiswa Perfilman dan Desain Komunikasi Visual

Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi mahasiswa perfilman dan desain komunikasi visual yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang peran *mise en scène* dalam pembentukan kekuatan visual dan narasi film. Studi ini menunjukkan bahwa visual bukan hanya masalah estetika; itu bisa menyampaikan

makna, kritik sosial, dan membentuk identitas budaya. Oleh karena itu, siswa harus lebih cerdas dan kritis dalam membaca elemen visual film sebagai media komunikasi.

3. Bagi Industri Perfilman Nasional

Diharapkan penelitian ini akan memberi inspirasi kepada sineas Indonesia untuk lebih memperhatikan elemen mise en scène selama proses produksi film, terutama untuk film bertema budaya lokal. Pengemasan elemen visual yang kuat dan bermakna dapat menjadi salah satu cara untuk memperkuat identitas budaya Indonesia di mata dunia, sekaligus menjadi daya tarik tersendiri di tengah persaingan industri perfilman global.

4. Bagi Masyarakat Penikmat Film

Karena pada dasarnya, setiap detail dalam film, mulai dari latar, kostum, hingga cara karakter bergerak, memiliki makna yang ingin disampaikan oleh sutradara, penelitian ini diharapkan dapat mendorong penonton film untuk lebih dari hanya menikmati cerita atau aksinya..



DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. (2015). *Mythologies*. Média Diffusion.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2004). *Film art: An introduction* (Vol. 7). McGraw-Hill New York.
- Bruzzi, S. (2012). *Undressing cinema: Clothing and identity in the movies*. Routledge.
- Butler, J. (2002). *Gender trouble*. routledge.
- Dery, M. (2008). Black to the Future: Afro-futurism 1.0. *Afro-Future Females: Black Writers Chart Science Fiction's Newest New-Wave Trajectory*, 6–13.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses*. Routledge.
- Fabe, M. (2014). *Closely watched films: an introduction to the art of narrative film technique*. Univ of California Press.
- Faithful, G. (2018). Dark of the world, shine on US: The redemption of blackness in Ryan Coogler's Black Panther. In *Religions* (Vol. 9, Issue 10). <https://doi.org/10.3390/rel9100304>
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (2024). *Representation: Cultural representations and signifying practices*.
- Hooks, B. (2000). *Feminist theory: From margin to center*. Pluto press.
- Ismandianto, & Eugueyne Wulan Sari, F. (2021). the Representation of Societal Gap in the Film Parasite. In *Jurnal Spektrum Komunikasi* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.37826/spektrum.v9i1.110>
- Joseph V. Mascelli. (2009). The Five C's of Cinematography by Joseph V. Mascelli. In *Academia* (Issue November).
- Khan, T. D. (2024). Frantz Fanon. In *Fifty Key Scholars in Black Social Thought* (Issue 65). <https://doi.org/10.4324/9781003315063-26>

- Larbi, S. (2020). *The Revision of Hollywood 's Ideological , Racial , and Cultural Conventions in Ryan Coogler 's Black Panther (2018)*.
- Lucca, E., & Citation, R. (2020). *OpenSIUC REIMAGINING TRAUMA THROUGH CINEMATIC HEALING AND* (Issue Spring).
- Mbembe, A. (2001). *On the postcolony* (Vol. 41). Univ of California Press.
- Mercado, G. (2013). *The filmmaker's eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Routledge.
- Mokoena, D. A. (2018). *Black Panther and the Problem of the Black Radical*. In *Africology: The Journal of Pan African Studies* (Vol. 11, Issue 9). www.freedomfromhunger.org/world-hunger-facts].
- Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movies, media, and beyond*. Oxford University Press.
- Nama, A. (2008). *Black space: Imagining race in science fiction film*. University of Texas Press.
- Nama, A. (2015). *Race on the QT: Blackness and the Films of Quentin Tarantino*. University of Texas Press.
- Onyango, R. A. (2018). *Echoes of Pan Africanism in Black Panther*. In *Africology: The Journal of Pan African Studies* (Vol. 11, Issue 9). <https://www.youtube.com/watch?v=3zIGNkR62Mo>
- Sankar, S., & Bhaskar, A. (2018). *Black Panther: Analysing the Anthropocene through the Aesthetics of Afrofuturism*. In *Samudra International Multidisciplinary Journal of Humanities, Social Sciences & Commerce* (Vol. 1, Issue 1).
- Saunders, R. A. (2019). *(Profitable) imaginaries of Black Power: The popular and political geographies of Black Panther*. In *Political Geography* (Vol. 69). Elsevier.
- Shohat, E., & Stam, R. (2014). *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the media*. Routledge.

- Stam, R. (2017). *Film theory: An introduction*. John Wiley & Sons.
- Table of Contents / Содержание. (2020). In *Journal of Language Relationship* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/10.31826/jlr-2013-100101>
- Thompson, R., & Bowen, C. (2012). *Grammar of the Edit*. Routledge.
- Unger, M. A. (2021). Cinematic Representations of Korean Cities in Hollywood Film: Techno-Orientalism From Neo-Seoul to the Marvel Universe. In *The Korean Society of Culture and Convergence* (Vol. 43, Issue 10). <https://doi.org/10.33645/cnc.2021.10.43.10.789>
- Barsam, R., & Monahan, D. (2012). *Looking at movies*. WW Norton & Company.
- Beattie, K. (2008). *Documentary display: re-viewing nonfiction film and video*. Deakin University.
- Bennett, T. (2013). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Routledge.
- Block-Ch7. (n.d.).
- Bordwell, D. (2012). Poetics of cinema. In *Poetics of Cinema*. Routledge.
- Bordwell, D., & Carroll, N. (2012). *Post-theory: Reconstructing film studies*. University of Wisconsin Pres.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2004). *Film art: An introduction* (Vol. 7). McGraw-Hill New York.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*. Routledge.
- Bruzzi, S. (2012). *Undressing cinema: Clothing and identity in the movies*. Routledge.
- Cook, P. (2007). *The cinema book*. British Film Institute.
- Corrigan, T., & White, P. (2012). *The film experience: An introduction*. Macmillan.
- Diawara, M. (2012). *Black American Cinema*. Routledge.

- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses*. Routledge.
- Fabe, M. (2014). *Closely watched films: an introduction to the art of narrative film technique*. Univ of California Press.
- Faithful, G. (2018). Dark of the world, shine on US: The redemption of blackness in Ryan Coogler's Black Panther. In *Religions* (Vol. 9, Issue 10).
<https://doi.org/10.3390/rel9100304>
- Giannetti, L. (2012). *Understanding MOVIES* (Vol. 43, Issue 2).
- Hannigan, F. (2013). *Filmcraft: Production Design*. Taylor & Francis.
- Hayward, S. (2013). *Cinema Studies: The Key Concepts: The Key Concepts*. Routledge.
- Ismandianto, & Eugueyne Wulan Sari, F. (2021). the Representation of Societal Gap in the Film Parasite. In *Jurnal Spektrum Komunikasi* (Vol. 9, Issue 1).
<https://doi.org/10.37826/spektrum.v9i1.110>
- Joseph V. Mascelli. (2009). The Five C's of Cinematography by Joseph V. Mascelli. In *Academia* (Issue November).
- Katz, S. D. (1991). *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Gulf Professional Publishing.
- Khan, T. D. (2024). Frantz Fanon. In *Fifty Key Scholars in Black Social Thought* (Issue 65). <https://doi.org/10.4324/9781003315063-26>
- Larbi, S. (2020). *The Revision of Hollywood 's Ideological , Racial , and Cultural Conventions in Ryan Coogler 's Black Panther (2018)*.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Simon and Schuster.
- Lucca, E., & Citation, R. (2020). *OpenSIUC REIMAGINING TRAUMA THROUGH CINEMATIC HEALING AND* (Issue Spring).
- Mascelli, J. V. (1965). *The five C's of cinematography* (Vol. 1). Grafic

Publications Hollywood.

Mercado, G. (2013). *The filmmaker's eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Routledge.

Mokoena, D. A. (2018). *Black Panther* and the Problem of the Black Radical. In *Africology: The Journal of Pan African Studies* (Vol. 11, Issue 9).
www.freedomfromhunger.org/world-hunger-facts].

Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movies, media, and beyond*. Oxford University Press.

Nama, A. (2015). *Race on the QT: Blackness and the Films of Quentin Tarantino*. University of Texas Press.

Nelmes, J. (2012). *Introduction to film studies*. Routledge.

Onyango, R. A. (2018). Echoes of Pan Africanism in *Black Panther*. In *Africology: The Journal of Pan African Studies* (Vol. 11, Issue 9).
<https://www.youtube.com/watch?v=3zIGNkR62Mo>

Sankar, S., & Bhaskar, A. (2018). Black Panther: Analysing the Anthropocene through the Aesthetics of Afrofuturism. In *Samudra International Multidisciplinary Journal of Humanities, Social Sciences & Commerce* (Vol. 1, Issue 1).

Saunders, R. A. (2019). (Profitable) imaginaries of Black Power: The popular and political geographies of Black Panther. In *Political Geography* (Vol. 69). Elsevier.

Shohat, E., & Stam, R. (2014). *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the media*. Routledge.

Stam, R. (2017). *Film theory: An introduction*. John Wiley & Sons.

Stoneman, R. (1982). Early cinema. In *Screen* (Vol. 23, Issue 2).
<https://doi.org/10.1093/screen/23.2.2>

Table of Contents / Содержание. (2020). In *Journal of Language Relationship* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/10.31826/jlr-2013-100101>

- Thompson, R., & Bowen, C. (2012). *Grammar of the Edit*. Routledge.
- Unger, M. A. (2021). Cinematic Representations of Korean Cities in Hollywood Film: Techno-Orientalism From Neo-Seoul to the Marvel Universe. In *The Korean Society of Culture and Convergence* (Vol. 43, Issue 10).
<https://doi.org/10.33645/cnc.2021.10.43.10.789>
- Villarejo, A. (2013). Film studies: The basics. In *Film Studies: The Basics*.
<https://doi.org/10.4324/9780203747544>
- Villarejo, A. (2021). Introduction to film studies. In *Film Studies* (Issue 002).
<https://doi.org/10.4324/9780429026843-1>
- Wallis, T. (2020). *Film: A Critical Introduction*. Laurence King.
- Alkhajar, E. (2010). Masa Masa Suram Perfilman Indonesia . In *Digilib UNS*.
- Anjaya, A., & Deli. (2020). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi dan Efek Yang Dihasilkan. In *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* (Vol. 1, Issue 1).
<http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Ariansah, M. (2008). Film dan Estetika. In *Imaji* (Vol. 4).
- Del Cid, P. J., Hughes, D., Ueyama, J., Michiels, S., & Joosen, W. (2009). DARMA: Adaptable service and resource management for wireless sensor networks. In *MidSens'09 - International Workshop on Middleware Tools, Services and Run-Time Support for Sensor Networks, Co-located with the 10th ACM/IFIP/USENIX International Middleware Conference*.
<https://doi.org/10.1145/1658192.1658193>
- Eni. (1967). Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Mi).
- Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. In *Jurnal Komunikologi* (Vol. 4, Issue 1).
<https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/35/35>
- Kurnia, N. (2006). Lambannya Pertumbuhan Industri Perfilman. In *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* (Vol. 9).
- Nabilah, A. R. (2024). Kreativitas Videographer Dalam Proses Produksi Film Dokumenter “Merajut Senja” Kesejahteraan Lansia Di Dprd Kota Bogor. In *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* (Vol. 21, Issue 2).
- Prof. Dr. Conny R. Semiawan. (2015). Metode Penelitian Kualitatif.pdf. In *Jurnal Ilmu Budaya - Fisip Universitas Riau: Vol. 11 No.2*.
- Rif'an, M., Januarsa, A., & Meiralasari, D. (2018). Perancangan Dokudrama

Pendakian Gunung sebagai Pembentukan Karakter Pendaki. In *Jurnal Rekamakta*.

Salsabila, ghina, & Yulifar, L. (2022). Wajah Perfilman Indonesia Pada Tahun 1998-2019. In *Factum* (Vol. 11, Issue 1).

Saputro, A., Jupriono, & Wibowo, J. (2022). Analisis Naratif Pada Film Black Panther. In *Untag Sby*.

Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. In *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 6). <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9236>

Siregar. (2022). No הכיבאמת לנגד העיניםTitle קשה לראות את מה ש. In *הארץ* (Issue 8.5.2017).

Subandi. (2011). Deskriptif Kualitatif sebagai Salah Satu Metode Penelitian Pertunjukan. In *Harmonia* (Vol. 11, Issue 2). <https://media.neliti.com/media/publications/62082-ID-deskripsi-kualitatif-sebagai-satu-metode.pdf>

Suryana, N., Pajajaran, J., Bandung, N., Barat, J., & Fax, T. (2014). *A PRESIASI MASYARAKAT T*

