

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

SKRIPSI

NAMA : Ade Rahman

NIM : 20210060006

NAMA : Dinda Nurqolbi Fitria Wahyudin

NIM : 20210060042

NAMA : Widia Trisnawati

NIM : 20210060001



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
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*

NAMA : Ade Rahman

NIM : 20210060006

NAMA : Dinda Nurqolbi Fitria Wahyudin

NIM : 20210060042

NAMA : Widia Trisnawati

NIM : 20210060001



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

2025

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : ANALISIS MISE EN SCENE DAN REPRESENTASI
IDENTITAS BUDAYA PADA FILM BLACK PANTHER
NAMA : DINDA NURKOLBI FITRIA WAHYUDIN
NIM 20210060042

“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, 15 Agustus 2025



materai

Dinda Nurkolbi Fitria Wahyudin
Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

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

NAMA PENULIS : DINDA NURKOLBI FITRIA WAHYUDIN

NIM PENULIS 20210060042

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Agustus 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

Pembimbing I

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

Pembimbing II



Agus Darmawan, M.Sn
NIDN : 0431088506

Ketua Penguji

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

Ketua Program Studi

Agus Darmawan, M.Sn
NIDN : 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM. ASEAN Eng
NIDN : 0402037401

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah 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 Almater 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, 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 rapi. Fokus utama dari studi ini adalah bagaimana elemen-elemen visual Seperti kostum, tata rias, dan setting kamera berkontribusi untuk meningkatkan pengalaman artistik 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, 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, yang telah mendukung mahasiswanya dalam penyusunan penelitian skripsi.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus Darmawan, M.Sn., yang telah membimbing dan membantu peneliti dalam hal akademis.
4. Dosen Pembimbing Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Komi., M.Sn, terima kasih karena telah memberikan bantuan, semangat, dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Dosen Penguji, Bapak M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn dan Irving Gustav Salim, S.Pd.,M.Ds, terima kasih atas bimbingan dan sarannya selama proses penelitian tugas akhir sehingga mempermudah penulis untuk menyelesaikannya.
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. Orang yang saya cintai tidak pernah bosan untuk memberikan motivasi, kata penyemangat, dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pembuatan penelitian tugas akhir ini.
9. Rekan – rekan seperjuangan skripsi dapat bekerja sama dengan baik sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini bersama – sama.
10. Rekan – rekan mahasiswa yang sama - sama berjuang untuk menikmati proses akhir dari perjuangan di awal semester di akhiri dengan mendapat gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.
11. Sahabat selalu mengingatkan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang dibuat dengan semangat dan tidak pernah lupa untuk memberikan kata – kata mutiara hingga membengkak di kepala.
12. Gelar Sarjana dan Diploma yang dimiliki oleh kedua kakak kandung saya yang membuat penulis termotivasi untuk mendapatkan gelar Sarjana.
13. Rekan kerja yang selalu menanyakan kelulusan dan skripsi ini menjadi bukti proses yang panjang hingga mencapai titik akhir di bangku perkuliahan.
14. 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 Ya Rabbal 'Alamin.

Sukabumi, 15 Agustus 2025



Dinda Nurkolbi Fitria Wahyudin

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

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

NAMA : DINDA NURKOLBI FITRIA WAHYUDIN

NIM 20210060042

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 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 : 15 Agustus 2025

Yang menyatakan :

Dinda Nurkolbi Fitria Wahyudin

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL.....	I
PERNYATAAN PENULIS.....	II
PENGESAHAN SKRIPSI	III
PENGESAHAN SKRIPSI	III
<i>ABSTRACT</i>	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
HALAMAN PERNYATAAN.....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.3.1 Objek Penelitian.....	6
1.3.2 Ruang Lingkup	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Kerangka Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10

2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Mise En Scene	10
2.1.2 Setting	11
2.1.3 Kostum dan Tata Rias Wajah (Make-up)	13
2.1.4 Pencahayaan (Lighthing)	13
2.1.5 Para Pemain dan Pergerakannya (Akting)	14
2.1.6 Representasi Stuart Hall	15
2.2 Film	16
2.2.1 Sejarah Film.....	16
2.2.2 Definisi Film.....	18
2.2.3 Jenis Film.....	19
2.2.4 Pengertian Film Eksperimental.....	23
2.2.5 Genre Film	24
2.2.6 Produksi Film.....	26
2.2.7 Produksi	27
2.2.8 Pasca Produksi	27
2.2.9 Distribusi.....	28
2.2.10 Unsur Unsur Film	28
2.2.11 Sinematografi.....	31
2.3 Film Black Panther	35
2.3.1 Latar Belakang Pembuatan Film “Black Panther”	35
2.3.2 Sutradara <i>Black Panther</i> Ryan Coogler.....	37
2.3.3 Aktor Film Black Panther.....	38
2.3.4 Pemeran Pendukung	40
2.3.5 Konflik Internal Perebutan Takhta Wakanda	41
2.3.6 Konflik Ideologi Isolasionisme vs. Intervensi Global	42
2.3.7 Konflik Personal Balas Dendam dan Dosa Masa Lalu.....	42
2.3.8 Konflik Eksternal Ancaman dari Ulysses Klaue	43
2.3.9 Hubungan Film <i>Black Panther</i> dengan Wakanda	43
2.3.10 Karakter Dalam Film <i>Black Panther</i>	47
2.4 Suku Fiktif dan Fakta Dalam Film Black Panther	
2.4.1 Suku Jabari.....	51
a. Suku Karo	52
b. Dogon	52
2.4.2 Suku Pertambangan	53
a. Suku Himba	54
2.4.3 Suku Perdagangan	55
a. Suku Tuareg.....	55
2.4.4 Suku Sungai.....	56
a. Suku Suri dan Mursi.....	57
2.4.5 Suku Perbatasan.....	57
a. Budaya Basothon	58

2.5 Tempat Syuting Film <i>Black Panther</i>.....	59
2.5.1 Pinewood Atlanta Studios, Georgia, AS.....	59
2.5.2 Iguazu Falls, Argentina & Brasil	60
2.5.3 Rwenzori Mountains, Uganda	60
2.5.4 Busan, Korea Selatan.....	60
2.5.5 South Africa & Zambia (Victoria Falls)	60
2.5.6 Atlanta, Georgia, AS	61
2.6 Sinopsis Dan Durasi	61
2.7 Kerangka Teori.....	63
2.8 Penelitian Terdahulu.....	64
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	70
3.1 Metode penelitian	70
3.2 Jenis Dan Pengumpulan data.....	70
3.3 Metode Pengumpulan Data	71
3.3.1 Studi Pustaka	71
3.3.2 Observasi Tidak Langsung	71
3.3.3 Teknik Analisis Data	71
3.3.4 Validitas Data	72
3.4 Objek Penelitian	74
3.5 Metode Analisis Data	75
3.6 Metode dan Konsep Analisis	76
3.6.1 Metode Penelitian	76
3.6.2 Konsep Penelitian	78
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data	79
3.6.4 Teknik Analisis Data	80
3.6.5 Teknik Analisis Visual	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	83
4.1 Hasil Pengkajian dan Pembahasan.....	83
4.1.1 Hasil Pengkajian	83
4.1.2 Pembahasan	85
4.1.3 Analisis Mise En Scene	86
1. Setting	87
2. Lighting.....	87

3. Kostum.....	87
4. Aktor dan Ekspresi	88
5. Blocking.....	88
4.1.4 Representasi Identitas Budaya dalam Film <i>Black Panther</i>	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	134
5.1 Kesimpulan.....	134
5.2 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	135
5.3 Pentingnya Penelitian.....	136
5.4 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138



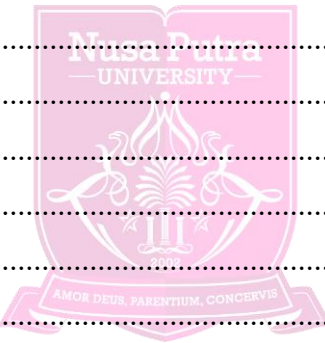
DAFTAR TABLE

Table 1.1 Kerangka Penelitian	9
Table 2.1 Perbedaan 5 Suku Fiktif dan Suku Fakta dalam Film Black Panther ...	58
Table 2.2 Bagan Kerangka Teori	63
Table 2.3 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah	64
Table 4.1. Aktor film black panther	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suku Jabari	51
Gambar 2. Suku Karo	52
Gambar 3. Suku Dogon	52
Gambar 4. Suku Pertambangan	53
Gambar 5. Suku Himba	54
Gambar 6. Suku Perdagangan	55
Gambar 7. Suku Tuareg	55
Gambar 8. Suku Sungai	56
Gambar 9. Suku Suri	57
Gambar 10. Suku Perbatasan	57
Gambar 11. Budaya Basotho	58
Gambar 12. Poster Film <i>Black Panther</i>	74
Gambar 13. Scene ke satu	86
Gambar 14. Scene ke dua	89
Gambar 15. Scene ke tiga	91
Gambar 16. Scene ke empat	93
Gambar 17. Scene ke lima	95
Gambar 18. Scene ke enam	97
Gambar 19. Scene ke tujuh	100
Gambar 20. Scene ke delapan	102
Gambar 21. Scene sembilan	105
Gambar 22. Scene ke sepuluh	108
Gambar 23. scene ke sebelas	111
Gambar 24. Scene ke dua belas	113
Gambar 25. Scene ke tiga belas	116
Gambar 26. Scene ke empat belas	119
Gambar 27. Scene ke lima belas	121
Gambar 28. Scene ke enam belas	124
Gambar 29. Scene ke tujuh belas	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 pembandingan, 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 fantasi. 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 industri 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 indikator 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 seoerang Raja di negara Wakanda letaknya di Timur Laut 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. Mengkaji 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.

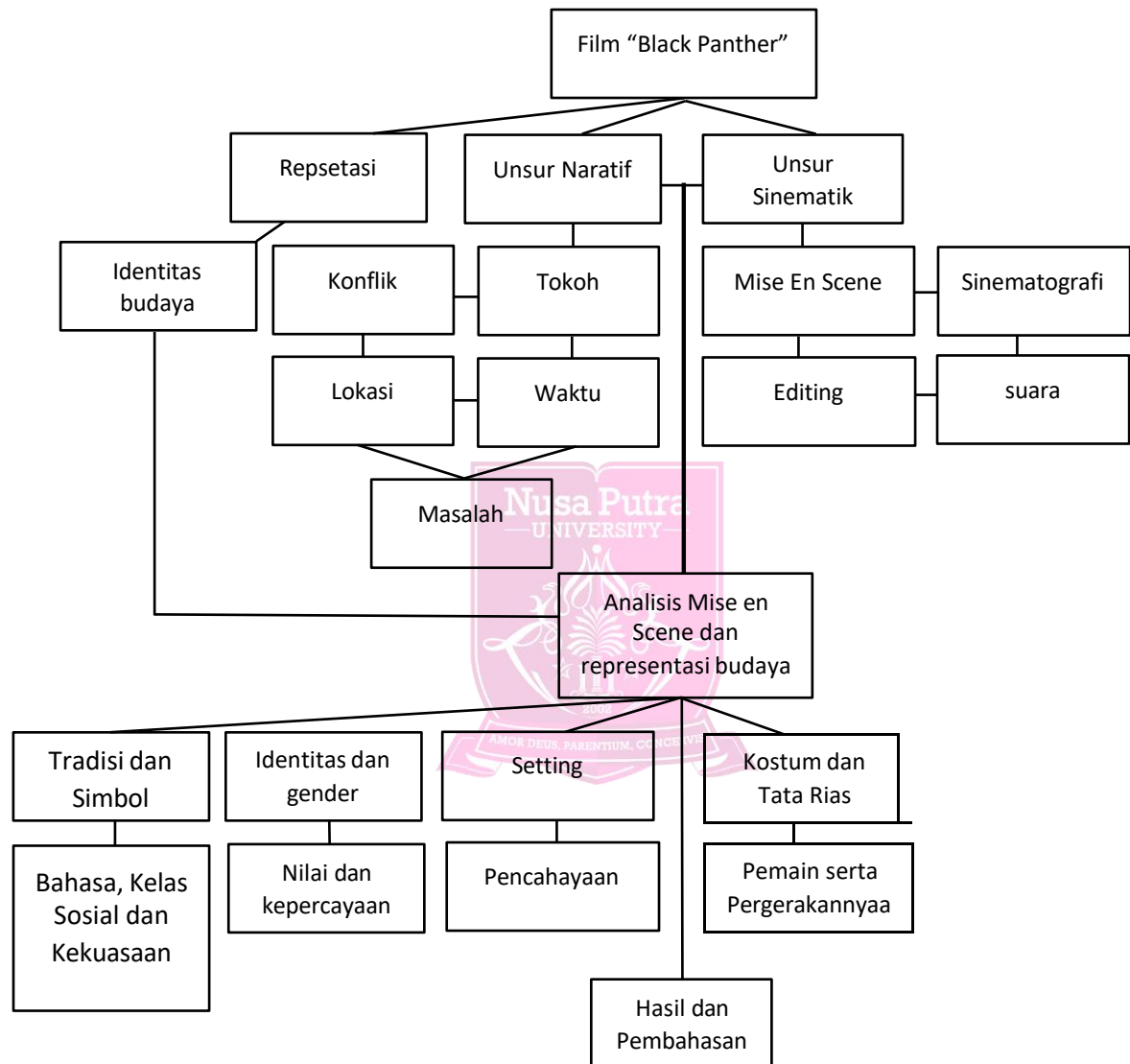


Table 1.1 kerangka penelitian

(Sumber: Dokumentasi penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

- revisi

Black Panther lebih dari film tentang superhero yang berkulit hitam, karena film ini mewakili pengetahuan dan persepsi kita tentang ras negroid di muka bumi, yaitu :

- Mereka yang bermukim di Amerika Serikat, yang disebut sebagai African-American, dan terpapar kepada kita lewat berita dan film. Informasi general tentang mereka sudah cukup terpatri sebagai bekas budak di dunia Barat, sebagai kelompok yang termarginalkan bahkan sampai sekarang, sebagai kelompok yang berusaha memperbaiki diri lewat jalur pendidikan, dan sebagai kelompok yang ditekan dan dijajah (seperti kata Erik Killmonger, tokoh antagonis di film ini).
- Mereka yang berasal dan bermukim di benua Afrika, yang sering diberitakan mengalami perang saudara berkepanjangan dan kelaparan. Informasi seperti kontur alam mereka yang indah dengan gunung - gunung dan padang rumput, suku - suku bangsa yang ada di benua ini dengan pekerjaan masing-masing sebagai orang gunung atau penggembala maupun petani, kebudayaan mereka lewat bahasa, tarian, nyanyian , dan ritual lainnya, bukanlah sesuatu yang terekspos dengan mudah selayaknya informasi tentang negara barat.
- Wakanda dalam Black Panther memang fiktif, tapi seluruh desain budayanya diambil dari berbagai budaya Afrika nyata. Ryan Coogler (sutradara) dan Ruth E. Carter (desainer kostum pemenang Oscar) sengaja mencampur simbol dari Afrika Barat, Timur, Selatan, dan Utara agar Wakanda terasa kaya, otentik, dan “pan-Afrika”. Ada 5 Suku yang berbeda terdapat di Film Black Panther dengan menggunakan budaya dari berbagai wilayah Afrika seperti Afrika Barat: Akan/Ashanti, Baoulé, Tuareg; Afrika Timur: Surma, Mursi; Afrika Selatan: Zulu,

Basotho. Tujuannya adalah menghadirkan mosaik pan Afrika Wakanda bukan representasi satu negara, tapi perpaduan kekayaan seluruh benua Afrika yang digabungkan dalam satu visi futuristik (*Afrofuturism*).

- **Sampe sini**

1.2 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian

1. kelebihan:

- 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.
- 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.
- 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:

- 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.
- 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.
- 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

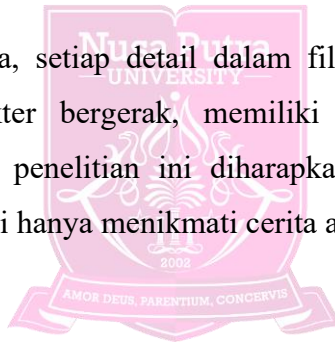
peran mise en scène dalam pembentukan kekuatan visual dan narasi film. Studi ini menunjukkan bahwa visual bukan hanya masalah estetika; itu bisa menyampaikan makna, kritik sosial, dan membentuk identitas budaya. Oleh karena itu, siswa harus lebih cerdas dan kritis dalam membaca elemen visual film sebagai 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.
- Eshun, K. (2003). *Further Considerations on Afrofuturism*. CR: The New Centennial Review, 3(2), 287–302.
<https://doi.org/10.1353/ncr.2004.0011>.
- 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. (2019). *Afrofuturism and Cultural Identity in Marvel's Black Panther*. *Journal of African Cultural Studies*, 31(3), 290–305. <https://doi.org/10.1080/13696815.2019.1584552>.
- Nama, A. (2008). *Black space: Imagining race in science fiction film*. University of Texas Press.
- Nama, A. (2018). *Black Panther: Afro-Futurism and the Reinscription of Africa*. *Journal of African American Studies*, 22(2), 85–99. <https://doi.org/10.1007/s12111-018-9395-9>.
- 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.
- Smith, C. (2018). *Cultural Significance of African Tribal Symbols in Marvel's Black Panther*. *Journal of Visual Culture*, 17(2), 223–240.
<https://doi.org/10.1177/1470412918787994>.
- 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>

Pugh, T. (2020). *Marvel's Black Panther and the Narrative of Afrofuturism in Popular Culture*. *The Journal of Popular Culture*, 53(1), 61–79. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12858>

- 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.
- Young, C. (2019). Representation of African Traditions in Black Panther: A Cultural Study. *Journal of Pan African Studies*, 12(7), 1–15.
<https://jpanafrican.org/vol12no7>
- 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 Rekamakna*.
- 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). הכיבאמת לנגד העיניםTitleקשה לראות את מה ש No 7ארג (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

