

**ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA FILM BERGENRE
ACTION SPIDERMAN NO WAY HOME**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)*



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

DANA

NIM : 11840313777

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pekanbaru, 1 febuari 2023

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

di:
 Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : DANA
 NIM : 11840313777
 Judul Skripsi : ANALISIS TEKNIK ~~PERGERAKAN KAMERA~~ **SINEMATOGRAFI** PADA FILM SPIDERMAN : NO WAY HOME

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

USMAN, S.Sos, M.I.Kom
 NIK .130 417 119

Mengetahui :
 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
 NIP. 19810313 201101 1 004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Disusun oleh:
Nama: Dana
NIM: 11840313777

Telah disetujui oleh dosen pembimbing pada tanggal: 01-februari-2023

Pembimbing,



USMAN, S.Sos, M.I.Kom
NIK.130 417 119

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : DANA
NIM : 11840313777
Judul : Analisis Teknik Sinematografi Pada film Bergenre Action Spiderman : No Way Home

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 06 Juli 2023

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 13 Juli 2023



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua / penguji I



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Penguji III



Julis Satriani, M. L.Kom
NIK.130 417 019

Sekretaris / penguji II



Muhlasin, Pd.I
NIP.19680513 200501 1 009

Penguji IV



Dra. Atjih Sukaesih, M. Si
NIP.19691118 199603 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : DANA
 NIM : 11840313777
 Tempat/Tgl. Lahir : BUNUAYAH SAHILAN, 06-12-1999
 Fakultas/Pascasarjana : DAKWAH DAN KOMUNIKASI
 Prodi : ILMU KOMUNIKASI

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:
 ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA FILM BERGENRE ACTION
 SPIDERMAN : NO WAY HOME

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 18 Juli 2023
 Yang membuat pernyataan



NIM : 11840313777

* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

: Dana
: Ilmu Komunikasi
: Analisis Teknik Sinematografi Pada Film Bergenre Action Spiderman No Way Home

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengkaji teknik sinematografi dalam Film Action Spiderman No Way Home. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik sinematografi dalam film Spiderman No Way Home dengan melakukan analisa pada *type of shot, camera angle* dan *camera movement*. Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif dengan teknik observasi. Sumber yang dipakai meliputi sumber primer yaitu DVD Film Spiderman No Way Home, sedangkan sumber sekunder meliputi buku-buku dan literatur terkait teknik sinematografi. Penelitian ini menggunakan teori Josseph V. Mascelli dan dikuatkan oleh buku yang ditulis oleh Roy Thompson dan Christopher Bowen. Hasil analisis penulis dari penelitian ini adalah bahwa teknik Sinematografi pada film spiderman no way home yaitu dengan menggunakan gabungan dari beberapa teknik kamera yaitu *pan, tilt, crane* dan *crabbing*. Selain merekam adegan, aspek teknis dari mengambil gambar untuk memberikan makna pada film juga termasuk dalam aspek sinematografi. Kemudian didapatkan pula bahwa adegan-adegan aksi dalam film action Spiderman no way home yang dilakukan dengan menggunakan teknik gerakan kamera yang merupakan kombinasi dari beberapa *shot per shot*, dan tentunya setiap masing-masing dari pergerakan kamera memiliki peran yang berbeda sehingga menimbulkan tingkat dramatis setiap adegan aksi dapat dipengaruhi oleh teknik gerakan kamera. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa Teknik sinematografi memiliki peran penting dalam menghasilkan berbagai jenis bidikan dan ukuran gambar dalam sebuah film. Dalam sinematografi, penggunaan teknik yang berbeda dapat menciptakan efek visual yang beragam dan memberikan pengalaman yang berbeda pula kepada penonton.

Kata Kunci : Teknik Sinematografi, Spiderman No Way Home

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRACT

Name : Dana
Major : Communication studies
Title : Analysis of cinematography techniques in the action genre film *Spiderman: No Way Home*

The purpose of this thesis is to examine the cinematography techniques in the film Spiderman: No Way Home. The aim of this research is to investigate the cinematography techniques in the film Spiderman: No Way Home by analyzing the types of shots, camera angles, and camera movements. This research adopts a qualitative descriptive approach with observational techniques. The primary source used is the DVD of the film Spiderman: No Way Home, while the secondary sources include books and literature related to cinematography techniques. The research is based on Joseph V. Mascelli's theory and supported by books written by Roy Thompson and Christopher Bowen. The results of the author's analysis from this research indicate that the cinematography techniques employed in the film Spiderman: No Way Home include a combination of several camera techniques such as pan, tilt, crane, and crabbing. In addition to capturing scenes, the technical aspect of capturing images to convey meaning in the film is also encompassed within cinematography. Furthermore, it is found that the action scenes in the film Spiderman: No Way Home are executed using camera movements that involve a combination of different shots. Each camera movement plays a distinct role, thus creating a level of drama in each action scene influenced by the camera techniques employed. This is due to the fact that cinematography techniques play a crucial role in producing various types of shots and image sizes in a film. The use of different techniques in cinematography can create diverse visual effects and provide different experiences for the audience.

Keywords: Cinematographic Techniques, Spiderman No Way Home

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah menganugerahkan kepada kita semua rahmat dan belas kasihan-Nya. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabatnya, yang telah membantu kita semua menemukan agama Allah yang benar, Islam, dan membawa kedamaian bagi dunia.

Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA FILM BERGENRE ACTION SPIDERMAN NO WAY HOME”. proposal ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Berkat bantuan sejumlah pihak, proposal ini berhasil disusun. Agar proposal ini dapat terselesaikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak DR.Usman, M.I.Kom, pembimbing, yang telah memberikan bantuan, arahan, saran, pengorbanan waktu, tenaga, dan arahan.

1. Bapak prof. Dr. Khairunas. M.Ag, selaku Rektor Universitas islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati Selaku Wakil rektor I, Bapak Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd, selaku Wakil Rektor II, Bapak Edi Erwan, S.Pt. M.Sc., Ph.D, selaku Wakil rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak prof.Dr.Imron Rosidi, S.Pd, M.A selaku dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.
4. Bapak Prof.Dr. Masduki, m.Ag Selaku Wakil dekan I, Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr.H.Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Muhammad badri, SP., M.Si Selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Prodi Ilmu Komunikasi fakultas danwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Dr. Elfiandri, M.Si selaku Penasehat Akademik (PA) yang selalu memberi nasehat kepada penulis serta mengawasi perkuliahan penulis dariawal perkuliahan sampai selesai.
8. Untuk Dosen serta pegawai Prodi Ilmu Komunikasi fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam negeri Sulan Syarif Kasim riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada :

1. Ayahanda tercinta Zamrizal dan Ibunda tersayang Sriweti yang selalu mendidik, mendukung, memberikan segala bentuk pengorbanan, nasehat, dan semangat untuk penulis sampai pada tahap ini.
2. Kakak dan adik-adik tersayang (Muhammad Ihsan Nur) yang telah memberi dukungan sampai saat ini.
3. Keluarga besar yang telah memberi dukungan segi moral, material dan doa kepada saya sampai saat ini.
4. Refadila Demira penyemangat yang selalu menyertai setiap langkah proses ini.

Karena kebenaran selalu berasal dari Tuhan dan kesalahan berasal dari penulis, maka penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi penulis sendiri.

Pekanbaru, 21 juni 2023

Penulis

DANA

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan penelitian	5
E. Kegunaan penelitian	5
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
KAJIAN TEORI	6
Kajian Terdahulu	6
B. Kajian Teori	10
C. Kerangka Pikir	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Objek Penelitian	26
C. Jenis dan Sumber Data	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Teknik Analisis Data	27
BAB IV	29
FILM SPIDERMAN NO WAY HOME	29
A. Identitas Film Action Spiderman No Way Home.....	29
B. Sinopsis Film Action Spiderman No Way Home	30
C. Kerabat Kerja Dan Pemain Di Film Action Spiderman No Way Home.....	32
D. Pemeran Dalam Film Action Spiderman : No Way Home	34
BAB V	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Analisis Teknik Sinematografi	45
1. Analisis Sinematografi Dengan Teknik <i>Pan</i>	45
2. Analisis Sinematografi Dengan Teknik <i>Tilt</i>	47
3. Analisis Sinematografi Dengan Teknik <i>Tracking</i>	48
4. Analisis Sinematografi dengan teknik <i>crane shoot</i>	50
5. Analisis Sinematografi Dengan Teknik <i>Crabbing</i>	51
B. Pembahasan	53
1. Analisis teknik <i>pan</i>	53
2. Analisis teknik <i>tilt</i>	54
3. Analisis teknik <i>tracking</i>	56
4. Analisis Teknik <i>crane shoot</i>	57
5. Teknik <i>crabbing</i>	58
BAB VI	60
PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktek menggerakkan kamera untuk menciptakan suasana dramatis dalam sebuah video atau film dikenal sebagai gerakan kamera. Ada banyak alasan mengapa kamera harus dipindahkan, selain dapat menciptakan suasana yang sensasional, menggunakan pengembangan kamera secara tepat dapat menghasilkan visual yang lebih unik, mengarahkan fokus pengamat ke subjek tertentu, membuka atau menyembunyikan aspek spasial, dan juga dapat membuat visual lebih ekspresif. Memindahkan kamera dalam pengambilan gambar film harus memiliki penjelasan yang cukup, ini berarti menghindari pengambilan gambar yang berlebihan yang hanya akan memperpanjang panjang film namun tidak dapat mengucapkan sepatah kata pun. Saat memotret, Anda dapat menggunakan beberapa teknik dasar untuk menggerakkan kamera. Kombinasi dari masing-masing teknik juga dapat digunakan untuk menghasilkan efek visual yang lebih beragam.

Aspek dramatis adegan dalam film Spiderman:no way home sebenarnya dipengaruhi dan ditingkatkan dengan berbagai teknik Sinematografi. Dalam adegan pertempuran, misalnya, kamera bergerak cepat dan mulus di antara adegan. Tentu saja, hal ini dilakukan terlepas dari kerumitan Sinematografi. Anda dapat menggunakan berbagai sudut dan ukuran bingkai gambar dalam sebuah adegan untuk menunjukkan aksi baku hantam yang cepat dan sangat dinamis yang ditunjukkan melalui perhitungan setiap bidikan. Serangkaian adegan aksi dibuat saat berbagai adegan pengambilan gambar dirangkai. Gambaran visual yang dihasilkan oleh setiap gerakan kamera dapat membantu penonton mengevaluasi dan memahami tujuan dari setiap adegan aksi.

Film biasanya dianggap sebagai produk budaya yang berfungsi sebagai sarana berkomunikasi dengan penonton. Film telah berkembang menjadi media hiburan sekaligus kemajuan teknologi dari perspektif barang industri. Produksi film saat ini mengalami kemajuan pesat sejak industri film profesional seperti Hollywood, Bollywood, dan Walt Disney muncul. Melalui pemutaran di bioskop, internet, media pemutaran televisi, bahkan VCD dan DVD, produk dari fenomena perkembangan film ini dapat dinikmati oleh banyak penonton.¹

¹ Teguh Trianton, film sebagai (Yogyakarta: Graha Ilmu,2013), hlm x

Berdasarkan perkembangannya, film dibagi menjadi dua wilayah klasifikasi besar, yakni film cerita dan film non cerita.² Menurut definisi, film cerita adalah film yang bercerita atau sebuah karangan yang diperankan oleh aktor dan aktris, dan ditayangkan secara komersial di bioskop dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya atau di televisi dengan dukungan sponsor iklan yang telah ditentukan sebelumnya. Sebaliknya, film yang berfokus pada realitas disebut sebagai film non-cerita. Selain itu, film-film tersebut masing-masing memiliki gaya tersendiri, seperti film laga atau laga, film drama, film horor, film sejarah, film fiksi ilmiah, komedi, dan film musikal, tergantung dari sumber klasifikasi genrenya.³

Film pada umumnya memiliki unsur naratif dan sinematik sebagai fondasinya. Menurut Himawan Pratista, film terdiri dari dua komponen yang saling berinteraksi dan berkesinambungan. Karena unsur naratif merupakan bahan olahan dan unsur sinematik merupakan cara atau gaya pengolahan film, maka unsur-unsur tersebut tidak dapat membentuk sebuah film jika masing-masing berdiri sendiri.⁴

Unsur sinematografi dalam film dapat membantu terjadinya proses komunikasi. Elemen sinematografi ini penting karena seorang pembuat film tidak hanya merekam sebuah adegan tetapi juga mempertimbangkan berbagai aspek lain, seperti kamera, pembedaan, dan panjang pengambilan gambar. Kesan dramatis yang terjadi, pergeseran lokasi kejadian, ekspresi pemain, dan aksi pemain yang sedang bertarung dengan lawannya, semuanya dapat ditangkap melalui aspek sinematografi film ini, sehingga memikat atau menggugah emosi penonton.

Sinematografi berasal dari bahasa Latin *kinema*, yang berarti "gambar", dan berasal dari kata bahasa Inggris "sinematografi". Ilmu terapan sinematografi adalah ilmu yang mempelajari metode pengambilan gambar dan menyusunnya menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C bahwa di dalam sinematografi mempunyai nuansa sinematik yang disebut prinsip 5C, yaitu *angle shot*, *type shot*, *composition*, *continuity* dan *cutting*.⁵ Kamera dan stok film dapat digunakan untuk mencapai berbagai teknik, termasuk warna, pemilihan lensa, dan kecepatan pergerakan gambar. Pengaturan untuk kamera Anda dan hal-hal yang ingin Anda tangkap disebut pembedaan. Contoh elemen pembedaan antara lain adalah batas area gambar atau bingkai, jarak, tinggi, Sinematografi, dan lain sebagainya.

Secara definisi, film *action* dapat disimpulkan sebagai film yang banyak mempertontonkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran adu senjata, atau

² Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996. Hlm 9

³ Marselli Sumarno, 1996, hlm 10-11.

⁴ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 1.

kendaraan kebut-kebutan dan di dalam film biasa ada yang namanya tokoh protagonis (tokoh baik) dengan tokoh antagonis (tokoh jahat), sehingga dapat membawa kondisi emosional penonton untuk ikut merasakan ketegangan, takut, dan bangga terhadap kemenangan si tokoh.

Pertumbuhan industri perfilman sendiri sangat dipengaruhi oleh jumlah film yang diproduksi setiap tahunnya. Mirip dengan Amerika Serikat, India memproduksi banyak film setiap tahun. India menyebut dirinya sebagai Bollywood, sedangkan industri film di Amerika Serikat dikenal sebagai Hollywood. Lalu ada Nollywood Nigeria yang mulai membangun industri hiburannya sendiri. Hal ini menunjukkan bagaimana industri perfilman negara lain bersaing satu sama lain untuk berkembang dan menjadi tontonan berkualitas bagi penonton.

Fakta bahwa masyarakat umum sudah memahami bahwa sekuel memiliki keterikatan teknis dengan film-film yang sudah ditayangkan membuat penelitian tentang film aksi Spiderman tidak ada jalan pulang menjadi penting untuk dipelajari. Jon Watts adalah sutradara sekuel ketiga, dan Mauro Fiore adalah sinematografer film tersebut. Film spiderman no way home bisa dibilang adalah salah satu film terbaik yang pernah di produksi oleh marvel studios, contohnya, dari segi pengambilan gambar, film ini bisa dibilang sangat baik.

film laga seperti Spiderman no way home ini sangat menarik untuk di teliti karna film spiderman no way home adalah film terlaris keenam dalam sejarah dengan pendapatan 1,69 miliar dolar as (Rp 24,2 triliun) , dan mendapatkan penonton lebih dari 8,4 juta di indonesia yang mana film ini menjadi film terlaris nomor 2 di indonesia. Di banding film action lainnya film spiderman no way home ini terdapat beberapa scene yang menarik saat di tonton seperti pertempuran di gedung pencakar langit, aksi kejar kejaran di atas gedung, ledakan bom, dan bergelantungan di gedung-gedung yang tinggi, beberapa teknik pengambilan gambar pada film sangat berpotensi untuk menggugah minat penonton secara visual.

Meskipun penonton lebih cenderung mengamati dan menikmati porsi naratif sebuah film, penonton mungkin tidak menyadari fakta bahwa, jika ditangani dengan baik aspek naratif dan sinematik tentu saling melengkapi. Studi tentang Spider-Man: *no way home* sangat penting karena peran sentral gerakan kamera dalam membangun dramatisasi, emosi, dan ketegangan. Secara teknis, kesan visual setiap adegan aksi Spiderman home terbentuk saat kamera bergerak, yang memengaruhi jenis bidikan dan ukuran gambar. Dalam situasi sebaliknya, jenis bidikan dan ukuran gambar juga akan berubah saat objek bergerak. Alhasil, unsur sinematografi pada film Spiderman *no way home* sangat penting untuk dipelajari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam penelitian ini, maka diadakan penegasan istilah :

1. Analisis
Analisis merupakan suatu upaya untuk memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi berbagai unit terkecil.
2. Teknik
Pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri.
3. Pergerakan
Pergerakan merupakan adanya suatu tindakan, tentunya Tidak hanya terpaku pada keadaan/posisi semula.
4. Kamera
Seperangkat alat atau perlengkapan lain yang digunakan untuk menangkap suatu objek menjadi gambar diam atau bergerak disebut kamera.
5. Film
Film dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi seniman dan pembuat film untuk mengungkapkan ide dan gagasan ceritanya. Film merupakan alat untuk mengkomunikasikan pesan kepada khalayak umum melalui media cerita.
6. Genre
Istilah "genre" mengacu pada sekelompok film yang berbagi poin plot, karakter, tema, latar, aksi atau peristiwa, periode waktu, gaya, situasi, ikon, suasana hati, atau karakter yang serupa atau berulang.
7. Action
Film action atau film aksi laga merupakan jenis film yang menghadirkan aksi laga dan pertarungan di dalamnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja teknik sinematografi yang digunakan pada film spiderman no way home, melalui analisis type of shot (ukuran gambar), camera angle (sudut pengambilan gambar) dan camera movement (gerakan kamera) ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik sinematografi yang digunakan dalam film *action spiderman no way home* berdasarkan analisis *type of shot* (ukuran gambar), *camera angle* (sudut pengambilan gambar) dan *camera movement* (gerakan kamera).

E. Kegunaan penelitian

Kegunaan yang dapat dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis diharapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan mengenai kajian tekstual film *action spiderman no way home* dengan menggunakan pendekatan teknik Sinematografi.
2. Secara praktis, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk penelitian lanjutan, khususnya mengenai kajian tekstual maupun teknis unsur Sinematografi dari film *action "Spider No Way Home"*

F. Sistematika Penulisan

Agar mengetahui secara jelas keseluruhan mengenai penelitian ini, dapat ditulis susunan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Dalam bab ini berisi mengenai kajian teori, kajian terdahulu, konsep operasional dan kerangka pikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validasi data serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan hasil penelitian disertai dengan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang merupakan bab terakhir dari penelitian diatas.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Terdahulu

Secara teoritis, penelitian sebelumnya berguna untuk memahami subjek yang diteliti. Sangat membantu untuk mengantisipasi duplikasi melalui tinjauan literatur penelitian sebelumnya untuk mempertanggungjawabkan data penelitian secara ilmiah dan akademis. Ketika menelusuri data terkait kajian dalam penelitian ini, diharapkan berbagai referensi literatur dari penelitian sebelumnya juga dapat membantu. Berikut ini adalah beberapa sumber pustaka yang mungkin berguna dalam mendukung penelitian ini:

1. Penerapan Sinematografi dalam Penciptaan Film Fiksi Berjudul Juara adalah judul jurnal Audry Fachrozy dan Sri Wahyuni, Prodi Televisi dan Film, Universitas Potensial Tahun 2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif disamping metode penelitian deskriptif. Konsep sinematografi yang digunakan dalam bentuk konsep lanskap, yang menggambarkan lanskap itu sendiri untuk menciptakan suasana film, adalah temuan dari penelitian ini. Level mata, sudut tinggi, sudut rendah, dan sudut tinggi adalah sudut kamera yang paling sering digunakan. Big close-up, close-up, medium-close-up, knee-shot, long-shot, two-shot, full-shot, group-shot, extreme long-shot, extreme close-up, stabilizer shot, dan lebih -tembakan bahu adalah berbagai jenis tembakan yang digunakan. Komposisi yang digunakan adalah dinamis dan simetris. Objek penelitian adalah film yang menjadi juara dalam penelitian ini, sedangkan objek penelitian peneliti adalah film Spider-Man No Way Home. Inilah perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilihat oleh peneliti. Fakta bahwa keduanya membahas sinematografi merupakan salah satu kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya.⁵
2. Analisis Sinematografi Edisi Program Potret Ada Gula, Ada Kemakmuran di DAAI TV SUMUT Tahun 2020 merupakan judul jurnal yang ditulis oleh Triandi Syadian dan Anggi Stefhanie Sandy untuk Program Studi Televisi dan Film Universitas Potensi Utama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data dari wawancara, bahan tertulis, dan sumber lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teknik sinematografi program Portrait untuk menyampaikan informasi kepada penonton

⁵ Audry Fachrozy dan Sri Wahyuni, —Penerapan Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Berjudul — Juara —, | Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain 1, no. 1 (21 April 2020): 353–62.

cocok untuk ditampilkan. Konsep teknis yang terutama digunakan dengan teknik close-up, jenis sudut kamera, eye level, dan pendirian adalah temuan dari penelitian ini. Ide-ide yang disampaikan kelima teknik ini memperjelas bagaimana teknik sinematografi digunakan untuk menyampaikan pesan. Studi para peneliti dan yang satu ini serupa karena keduanya fokus pada sinematografi. Sementara itu, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti cermati adalah subjek penelitian. Sedangkan subjek kajian peneliti adalah film Spider-Man: No Way Home.⁶

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck Tahun 2019 merupakan jurnal terbitan Siti Rahma Harahap. Dari segi sinematografi, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck menyampaikan pesan optimis. Menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli dan teori optimisme Daniel Goleman, metode penelitian kualitatif berfokus pada pesan-pesan optimis. Berdasarkan temuan penelitian ini, film "The Sinking of the Van Derwijck Ship" disyuting dari tiga sudut pandang objektif, subjektif, dan sudut pandang. Dengan komposisi dinamis, sudut level mata adalah sudut kamera yang paling sering digunakan. serta countinity pemotongan yang sering digunakan, kontinuitas waktu. Pokok bahasan kajian berbeda dengan pokok bahasan kajian, karena kajian mengkaji film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck sedangkan kajian mengkaji Spider-Man: No Way Home. Pokok bahasan penelitian ini sama dengan yang peneliti lakukan yaitu sinematografi.⁷

4. Application of Cinematography to Pillar Films merupakan judul jurnal yang akan diterbitkan pada tahun 2020 oleh M Fadli Yanuar Lubis dan Sri Wahyuni untuk Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Potensial Utama. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, yang menggambarkan temuan penelitian tanpa menarik kesimpulan yang mendalam. Konsep yang digunakan dalam film pilar yaitu ide drama turgi dramatis merupakan hasil dari penelitian ini. Obyek penelitian inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya: Pilar Film dijadikan sebagai objek penelitian, sedangkan Spider-Man: no way home dijadikan sebagai objek penelitian. Penelitian para peneliti serupa karena keduanya berbicara tentang sinematografi. Teknik yang digunakan dalam

⁶ Anggi Stephanie Sandy dan Triadi Sya'dian, —Analisis Sinematografi Program Potret Edisi Ada Gula, Ada Sejahtera Di Daai Tv Sumut,| Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain 1, no. 1 (21 April 2020): 329–40.

⁷ Siti Rahma Harahap, —Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck,| Pena Cendikia 2, no. 1 (30 Maret 2019): 1-15, <https://ejournal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/pena/article/view/43>.

sinematografi untuk mendapatkan angle kamera seperti eye level, high, dan low, serta jenis shot seperti big close-up, close-up, medium close-up, knee shot, long shot, two shot, full shot.⁸

5. Buku Harian oleh Muhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Program Review Perancangan Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Jakarta dengan judul Pemanfaatan Aktivitas dan Sinematografi dalam Film Keaktifan Stopmotion Karya Jendral Soedirman. Menurut sebuah survei, sebanyak 98% responden setuju bahwa penelitian tersebut berhasil menghasilkan film animasi stop-motion yang memiliki nilai pendidikan bagi para pelajar. Menurut survei responden, semua teknik sinematografi film ini sangat bagus. Papan cerita diikuti dalam semua pengujian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada obyeknya yaitu film Stopmotion Animation Jendral Soedirman dan film Spider-Man No Way Home. Namun penelitian ini dan penelitian peneliti sama-sama membahas tentang sinematografi. “Kritik Sosial dan Solusi Keagamaan Terhadap Film “Betapa Lucunya (Negeri Ini)”, sebuah kajian yang disusun oleh Faris A. Paranata Ditinjau dari Teknik Sinematografi Tahun 2013 di Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.⁹
6. Perancangan Iklan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi merupakan judul jurnal yang diterbitkan oleh Ely Purnwati dan Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Program Studi Teknik Informatika, MTI STM IK Amikom Yogyakarta. Metode statistik analisis deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan atau menggambarkan data yang terkumpul digunakan dalam penelitian ini. Studi ini menemukan bahwa dua video iklan dengan menggunakan berbagai teknik sinematografi dapat digunakan untuk iklan multimedia. Analisis mengungkapkan bahwa responden memberi peringkat lebih rendah pada video iklan pertama daripada yang kedua. Pekerjaan para peneliti ini hampir sama yaitu berbicara tentang sinematografi, tetapi berbeda dalam hal yang mereka pelajari, seperti iklan dan film.¹⁰
7. Implementasi Teknik Sinematografi Dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat Batu Belah Batu Betangkap merupakan judul jurnal yang ditulis oleh Rafi Mahendra, Anggy Trisnadoli, dan Erwin Setyo Nugroho untuk Program

⁸ M Fadli Yanuar Lubis dan Sri Wahyuni, —PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR, Jurnal FSD 1 (2020): 13.

⁹ Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, —Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion _Jendral Soedirman,¶ Jurnal Multinetics 2, no. 2 (November 2016): 12.

¹⁰ Ely Purnawati, —Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi (Studi Kasus: Disporabudpar Kabupaten Banyumas),¶ Telematika 9, no. 1 (14 Maret 2016): 1; <https://doi.org/10.35671/telematika.v9i1.407>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Studi Teknologi Informasi Politeknik Caltex Riau. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat umum khususnya generasi muda tentang cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup. Penelitian menemukan bahwa film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup menggunakan cerita rakyat untuk mendekati kebenaran. Pengetahuan masyarakat terhadap film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup meningkat dari 40% menjadi 80% setelah menontonnya, dan adegan-adegan dalam film tersebut hampir sama dengan standar teknik pengambilan gambar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada obyek penelitian yaitu film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup dan film Spider-Man: No Way Home. Kesamaan antara kedua penelitian tersebut terletak pada pembahasan mereka tentang sinematografi.¹¹

8. Teknik Sinematografi Dalam Menyampaikan Pesan Moral Melalui Film Cek Toko Sebelah 2019 Next adalah Jurnal karya Farrij Aditya Pradana dan Budi Santos, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk metodologinya. Menurut temuan penelitian ini, film Cek Toko Sebelah memiliki pesan moral yang disampaikan melalui adegan-adegan dalam film tersebut, seperti moral kesopanan, tanggung jawab, toleransi, dan menghormati karakter lain dalam film tersebut seperti anak kecil dan orang tua. Adegan-adegan ini memperlihatkan bagaimana orang tua, khususnya ayah, mengajarkan anak-anaknya untuk bersyukur ketika diberi sesuatu dan tersenyum. Film ini mencoba mengajarkan penontonnya tentang cara orang memperlakukan orang yang lebih tua dengan hormat dan sopan. Film ini kemudian menggunakan kombinasi sudut kamera objektif, subjektif, dan sudut pandang sebagai teknik sinematografinya. Pembahasan sinematografi adalah dimana peneliti dan pembuat film sama-sama memiliki kesamaan. Obyek inilah yang membedakan kajian peneliti dengan yang lain, karena peneliti menitik beratkan pesan budaya sedangkan jurnal ini menitik beratkan pesan moral.¹²
9. Penelitian Karya Izar Yuwandi, Prodi Korespondensi dan Penyiaran Islam, Personel Dakwah dan Korespondensi, IAIN ArRaniry berjudul Ujian Sinematografi dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Kick the Buck di Negeri Ini Tahun 2018. Metode Kualitatif dan metode analisis konten yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan hasil yang objektif dan relevan. Perbedaan dan konsep sinematografi antara Polem Ibrahim

¹¹ Rafi Mahendra, Anggy Trisnadoli, dan Erwin Setyo Nugroho, —Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat _Batu Belah Batu Betangkup, 'l Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) 2, no. 2 (3 Agustus 2018): 582, <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483>.

¹² Farrij Aditya Pradana dan Budi Santos, —Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Moral melalui Film Cek Toko Sebelah, l Jurnal Ilmu Komunikasi 8, no. 1 (1 September 2019): 73.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan *Forbidden to Die in This Land* menjadi fokus penelitian ini. Studi ini menemukan bahwa kedua film tersebut berbeda dalam hal pencahayaan dan warna; film *Polem Ibrahim* hampir semuanya menggunakan unsur pencahayaan dan warna, sedangkan *Forbidden to Die in the Land* tidak. Selain itu, kedua film tersebut sama-sama memenuhi unsur sinematografi yang membantu penonton memvisualisasikan gambar. Obyeknya, khususnya film *Polem Ibrahim* dan *Dilarang Mati di Tanah Ini Bersama Spider-Man No Way Home*, di mana penelitian yang dilakukan peneliti mirip satu sama lain. Meski memiliki kesamaan, keduanya fokus pada sinematografi film..¹³

10. Penerapan Sinematografi dalam Positioning Kamera Menggunakan Logika Fuzzy merupakan judul jurnal yang diterbitkan oleh Hartarto Junaedi, Mochamad Hariadi, dan I Ketut Eddy Purnama, Program Studi Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Simulasi permainan komputer dengan penempatan kamera statis dan dinamis digunakan dalam penelitian ini. Metode mamdani dipadukan dengan logika fuzzy. Responden kuesioner penelitian ini mendapat skor rata-rata 3,66 pada skala 5 untuk kamera statis dan 4,09 pada skala 5, yang menunjukkan bahwa kamera dinamis lebih disukai. Sementara direktur negara membantu transisi, penggunaan pemilih acara sangat membantu untuk simulasi. Posisi kamera dapat disesuaikan secara otomatis berdasarkan hasil kuesioner dan histogram profiling. Metode penelitian yang membedakan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini menggunakan logika fuzzy, sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Mereka mirip karena sama-sama berbicara tentang pembuatan film..¹⁴

B. Kajian Teori

1. Analisis

Kata bahasa Inggris "analisis" berasal dari kata Yunani kuno "Analusis," yang berarti "analisis" dalam bahasa Inggris. Ada dua suku kata dalam kata Analisis: "ana", yang berarti "kembali", dan "luein", yang berarti "melepaskan atau mengurai". Kata itu berarti "menguraikan lagi" bila digabungkan.

Analisis mengacu pada proses pelepasan atau penguraian sesuatu yang dilakukan dengan cara tertentu. Proses memecah topik atau substansi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk meningkatkan pemahaman adalah asal dari istilah "analisis".

¹³ Izar Yuwandi, —Analisis Sinematografi dalam Film *Polem Ibrahim* dan *Dilarang Mati di Tanah Ini* (skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018), : 92<http://library.ar-raniry.ac.id>..

¹⁴ Anggi Stefhanie Sandy dan Triadi Sya'dian, —Analisis Sinematografi Program Potret Edisi Ada Gula, Ada Sejahtera Di Daai Tv Sumut,| Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain 1, no. 1 (21 April 2020): 329–40.

Proses mengurai, membedakan, dan menyortir sesuatu sehingga dapat dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu, serta mencari hubungan dan menafsirkan makna, semuanya merupakan contoh dari konsep analisis.

Menurut sudut pandang yang berbeda, pengertian analisis adalah “usaha mengamati sesuatu secara mendetail baik dengan menguraikan komponen-komponen penyusunnya maupun menyusun komponen-komponen tersebut untuk dipelajari lebih lanjut.”¹⁵

2. Film

Film merupakan medium komunal yang memadukan berbagai seni dan teknologi. Film telah berkembang menjadi media ekspresi dan memiliki nilai komersial yang tinggi sejak awal kemunculannya. Film diproduksi secara kolektif dengan banyak komponen sebagai cerminan budaya suatu bangsa.

a. Macam-Macam Film

1. Film Aksi

Film jenis ini bergerak cepat melalui cerita dan memasukkan unsur bahaya, ketegangan, dan kekerasan. Selain itu, film aksi dapat digabungkan dengan genre lain seperti horor, kriminal, dan lainnya.

2. Film Drama

Karena konflik yang digambarkan dapat disebabkan oleh karakter atau lingkungannya, film drama adalah representasi paling dekat dari dunia nyata. Untuk membangkitkan emosi penonton, cerita yang sering diceritakan melibatkan emosi karakter dalam film.

3. Film Epik Sejarah

Film semacam ini biasanya berfokus pada masa lalu atau sejarah dan menampilkan tokoh-tokoh terkenal dari zaman itu. Istilah "kolosal" mengacu pada versi skala besar dari film epik sejarah ini, yang dikaitkan dengan kemegahan dan melibatkan banyak pameran tambahan.

4. Film Horor

¹⁵ Husnul abdi. “Pengertian Analisis Menurut Para Ahli, Kenali Fungsi, Tujuan, dan Jenisnya” Dikutip dari laman <https://hot.liputan6.com/read/4569178/pengertian-analisis-menurut-para-ahli-kenali-fungsi-tujuan-dan-jenisnya>

Tujuan film horor adalah untuk menakut-nakuti penonton dengan momen-momen mencekam dan teror. Tokoh antagonis dalam film-film ini biasanya berwujud makhluk gaib.

5. Film Komedi

Karena tujuan dari film komedi adalah untuk menghibur penonton melalui tawa, mereka menikmati tingkat popularitas yang lebih tinggi daripada jenis film lainnya.

6. Film kriminal dan *gangster*

Biasanya, film jenis ini dipasangkan dengan film aksi dengan memasukkan unsur dunia bawah dan kriminalitas yang tidak terpengaruh oleh hukum. Sebagian besar dari film-film ini didasarkan pada kasus-kasus kriminal terkenal yang diketahui oleh masyarakat umum.

7. Film Musikal

Musikal film adalah pengintegrasian alur cerita melalui unsur musik dan koreografi yang berkaitan dengan alur. Biasanya, cerita yang diceritakan adalah cerita ringan yang berhubungan dengan apa yang dialami penonton.

8. Film Petualangan

Perjalanan dan penjelajahan suatu lokasi, baik itu destinasi wisata yang terkenal maupun yang belum terjamah manusia menjadi fokus film ini. Biasanya film jenis ini menampilkan pemandangan alam yang indah.

9. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film nonfiksi yang menggambarkan perasaan dan pengalaman dalam suatu situasi langsung di depan kamera atau wawancara, tanpa persiapan sebelumnya. Film dokumenter jarang ditayangkan di bioskop yang juga menyangkan film layar lebar karena sering dibuat tanpa naskah. Namun, film-film semacam ini sering muncul di televisi. Film dokumenter dapat diambil apa adanya di lokasi pengambilan gambar, atau dapat dengan mudah disatukan dengan menggunakan bahan yang telah disiapkan.

3. Teori Film

a. Teori Formatif

Teori formatif adalah teori yang membahas tentang bagaimana gambar bergerak pertama kali muncul, teori ini lahir dan memicu banyak perdebatan. Mengacu pada penulis Prancis di awal abad ke-20, para ahli teori film

awal ini berpendapat bahwa sinema adalah bentuk seni baru (seni keenam). Karena menekankan kemampuan transformatif pembuat film yang memanfaatkan peralatan sinematik, maka teori ini dikenal dengan teori formatif.

b. Teori Realis

Setelah Perang Dunia II, teori ini lahir. Para ahli teori ini berpendapat bahwa kapasitas tunggal sinema untuk secara mekanis menangkap gambar apa pun di depan lensa kamera adalah kualitasnya yang menentukan.

c. Teori Materialis

Teori ini dikembangkan di bidang ilmu sosial selama tahun 1960-an. Para ahli berpendapat bahwa tindakan kesadaran manusia sangat dipengaruhi oleh kekuatan material di bawah teori ini. Secara historis, teori ini dikembangkan selama pergeseran sosial yang signifikan seperti penindasan hak dan ketidakadilan.

d. Teori Strukturalisme dan Semiologi

Gagasan bahwa makna fenomena apa pun terletak di bawah permukaan dalam struktur yang mendasarinya adalah fondasi teori strukturalis. Genre yang berkembang saat itu dipengaruhi oleh hal tersebut. Sebaliknya, premis dasar semiologi adalah bahwa semua aspek hubungan sosial diekspresikan sebagai tanda-tanda yang ditafsirkan dalam kerangka kode umum.

e. Teori Marxis dan Feminis

Teori Marxis berpendapat bahwa, terlepas dari kenyataan bahwa film pada awalnya dapat dibuat oleh individu, perkembangan bergeser ke mode industri dan kontrol kapitalis mengambil alih alat produksi. Sebaliknya, para pakar teori feminis berpendapat bahwa struktur tipikal film produksi massal pada dasarnya seksis dan bahwa pria dan wanita berbeda.

f. Teori Film Saat Ini

Tahun 1980-an melihat munculnya teori ini. Karya Gilles Deleuze mencontohkan arus teori ini, dengan alasan bahwa film sebagai kompleks gambar dan suara harus dipahami segera dan langsung pada tingkat preverbal.

g. Teori Non-Barat

This theory was born because film theories are products of the West and western cinema generally holds global dominance. This theory aims to integrate a number of

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

western film theory's ideas with the revolutionary goals of emerging cinemas around the world.

4. *Composition* (Komposisi)

Komposisi adalah proses meletakkan objek pada posisi tertentu di layar atau bingkai saat mengambil gambar. Pemirsa dapat menikmati gambar yang lebih hidup dan mengarahkan perhatian mereka ke objek dalam bingkai dengan komposisi yang efektif. Tulisan ini terdiri dari: Persimpangan Lingkaran Ketiga (Rule of Third)

Menurut teori ini, tiga garis saling bersilangan secara horizontal dan vertikal pada layar, dan garis yang bertemu garis ini disebut sebagai tempat menarik. Di layar, objek yang ingin Anda tarik perhatiannya terletak di salah satu dari empat titik pertemuan. Namun demikian, karena komposisinya akan terlalu padat, cobalah untuk tidak menyentuh objek di salah satu dari keempat titik tersebut. Kameramen tidak boleh terlalu fokus pada teori yang ada saat menggunakan teori ini.

5. *Headroom*

Bagian kosong bingkai dari bagian atas objek ke tepi bingkai, tempat gambar dimulai.

6. *Noseroom*

Bagian bingkai kosong yang disejajarkan dengan tampilan objek. Saat objek berinteraksi dengan objek lain, ruang kosong ini sangat membantu.

7. *Walking room*

Bagian dari bingkai yang tidak digunakan yang dipasang di depan objek yang bergerak atau berjalan.

8. *Continuity* (kesinambungan)

Sambungan shot-to-shot yang dapat melengkapi konten cerita dan karya visual disebut sebagai kontinuitas. Berikut ini adalah lima faktor yang mempengaruhi kontinuitas:

1. Kesenambungan Isi, khususnya kesinambungan gambar dalam isi cerita yang dirangkum dari keterkaitan antara berbagai pengambilan gambar.
2. Kesenambungan gerak alami gambar disebut kesinambungan gerak.
3. Position Continuity, kesinambungan properti posisi dan posisi lain yang ditentukan oleh komposisi arah tembakan.
4. Kontinuitas Suara, kontinuitas suara gambar.
5. Kesenambungan Dialog, kesinambungan gambar dari percakapan para peserta pameran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Sinematografi

Pengertian Sinematografi menurut Kamus Ilmiah Serap Bahasa Indonesia mendefinisikan sinematografi sebagai "ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar dengan sinematografi" atau "ilmu, teknik, dan seni pembuatan film".

Sinematografi dari kata Yunani, yang berarti menulis dengan gerakan, adalah asal dari istilah. Seluruh proses mengubah ide, kata, tindakan, nada, dan bentuk komunikasi nonverbal lainnya menjadi konten audio-visual dikenal sebagai sinematografi. Teknik sinematografi, di sisi lain, mencakup berbagai pendekatan untuk menafsirkan konten audio visual.

Sutradara dan juru kamera perlu bekerja sama untuk menciptakan sinematografi yang baik karena sinematografi lebih dari sekadar pengambilan gambar.

10. Teori sinematografi Joseph V. Mascelli

Agar pesan dari setiap shot dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton, diperlukan teknik sinematografi yang matang untuk membentuk sebuah konten audio visual. Joseph V. Mascelli menjelaskan dalam bukunya beberapa hal yang dapat membantu visual film menyampaikan pesan yang dapat dipahami penonton. Gerak kamera adalah salah satunya.

Dalam pembuatan film, sejumlah gerakan kamera sering digunakan. Motivasi di balik tren ini adalah untuk membuat penyimpangan kecil dari gambar agar penonton tidak kelelahan. Namun, pengaturan kamera yang biasa juga harus dihindari agar tidak mengganggu penonton dari gambar dan keberadaan kamera. Teknik Sinematografi film antara lain sebagai berikut:

Studi ini juga memanfaatkan sejumlah sumber referensi untuk menjelaskan berbagai teknik. Unsur-unsur tersebut meliputi jenis bidikan atau ukuran gambar, sudut pengambilan gambar atau angle kamera, dan teknik menggerakkan kamera. Buku karya Roy Thompson dan Christopher Bowen berjudul *Grammar of the Edit*, buku karya Arthur Asa Berger berjudul *Media Analysis Technique*, dan buku karya Djauharius Andi Purba berjudul *Shooting the Truth* adalah beberapa sumber yang dijadikan referensi. Berikut ini dapat digunakan untuk menjelaskan deskripsi elemen sinematografi:




1. *Type of Shot*

Jarak antara objek dan setiap ukuran gambar atau jenis bidikan ditentukan oleh klasifikasi. Berdasarkan pendapat Arthur Asa Berger dan Iqra' Al Firdaus, beberapa penjelasan tentang ukuran gambar atau jenis bidikan dan maknanya

- Hak cipta ini milik UIN Suska Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dirujuk. Untuk memudahkan analisis setiap ukuran gambar dalam film Spider-Man :no way home deskripsi jenis pengambilan gambar dikaitkan dengan penelitian.¹⁶ tersebut dapat dijelaskan secara rinci dalam tabel sebagai berikut :

TABEL 0.1





No	Ukuran Gambar	Definisi	Kesan
1.	<p><i>Extreme close up (ECU)</i></p> 	Mengambil gambar berskala besar yang menunjukkan detail suatu objek	Mendekat dan mendetail
2.	<p><i>Close up (CU)</i></p> 	Bidikan close-up yang berfokus pada kepala dan bahu atau close-up yang berfokus pada objek	Keintiman dan menunjukkan reaksi atau emosi objek utama
3.	<p><i>Medium close up (MCU)</i></p> 	Menangkap gambar yang merentang dari dada ke kepala sedemikian rupa hingga memenuhi bingkai (picture frame)	Fokus pada profil seseorang untuk membuatnya jelas bagi audiens.

¹⁶ Penjelasan gambar dalam tabel tentang jenis ukuran gambar diacu dari buku Berger, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik-Teknik Analisis Media*. Terj. Seto Budi HH.

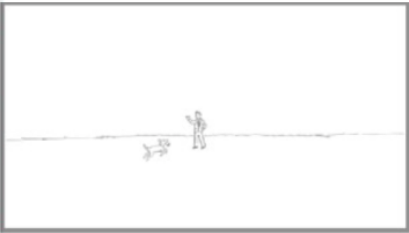
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>4</p> <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>Medium shot (MS)</p> 	<p>. Tembakan dibatasi pada pinggang ke bawah</p>	<p>Hubungan antara orang dan objek yang diwakilinya.</p>
<p>4</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>Knee shot (KS)</p> 	<p>Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga lutut.</p>	<p>Memperkaya keindahan gambar terutama saat transisi gambar,serta menunjukkan hubungan personal, ekspresi dan emosi objek.</p>
<p>6</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p>Long shot (LS)</p> 	<p>Menangkap pemandangan secara keseluruhan atau menciptakan ilusi kedalaman dengan memotret dari jarak yang cukup.</p>	<p>Konteks, <i>scope</i>, Jarak publik.</p>
<p>7</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p>Big close up (BCU)</p> 	<p>Pengambilan gambar daerah Kepala untuk menunjukkan sifat-sifat yang tercermin dariwajah seseorang atau bagian dariwajah</p>	<p>Emosi dan dramatis.</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p><i>Extreme Long Shot (ELS)</i></p> 	<p>Dengan menampilkan sekeliling objek secara keseluruhan, gambar menjadi lebih unggul daripada long shot.</p>	<p>Kesan luas</p>
---	---	--	-------------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

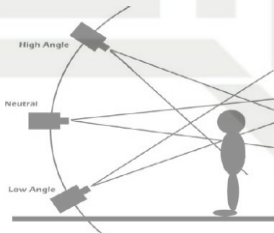
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Camera angle

Karena dalam produksi film, pengambilan gambar sangat dimungkinkan dalam pemilihan jenis angle dalam pembuatan film, yang juga dapat mempengaruhi interpretasi pandangan yang ditangkap oleh penonton, sudut kamera juga merupakan elemen penting dalam pembuatan film. Jika sudut kamera dapat diposisikan dengan benar, maka karakter dan sisi akan mencapai drama film yang maksimal.

Uraian setiap *angle* kamera tersebut dikutip dari Thompson, Roy & Bowen Cristopher J berjudul *Grammar Of Thw Shot. Second Edition* dan Iqra' Al-Firdaus yang berjudul *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional*



Gambar 2 : Jenis angle (Thompson, Roy & Bowen Cristopher J)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 0.2. Penjelasan jenis *angle* kamera, definisi dan maknanya

Camera	Angle	Definisi
<i>High angle</i>	Posisi objek tampak terekspos dari atas karena sudut pengambilan gambar tepat berada di atasnya.	Tertekan, kecil, rendah, kesepian, bawahan, dan tertekan
<i>Normal angle, straight angle</i> atau disebut dengan <i>eye level</i> .	Sudut pemotretan yang menempatkan kamera setinggi mata dengan subjek foto.	Kewajaran, kesetaraan atau sederajat.
<i>Low angle</i> (<i>frog eye View</i>)	Perspektif bidikan yang diambil dari bawah objek, seperti dari perspektif mata katak.	Kekuasaan, kuat, dominan, dan dinamis.

3. Pergerakan kamera

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Riay

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Karena gerakan kamera penting bagi sutradara untuk mengekspresikan ide atau kesan visual, sutradara dapat menyesuaikan gambar yang diinginkan untuk sudut kemiringan, ukuran ketinggian, dan ukuran jarak melalui gerakan kamera.

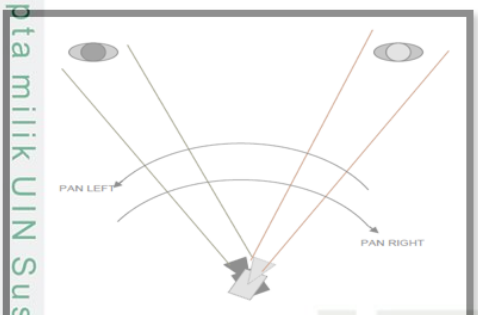
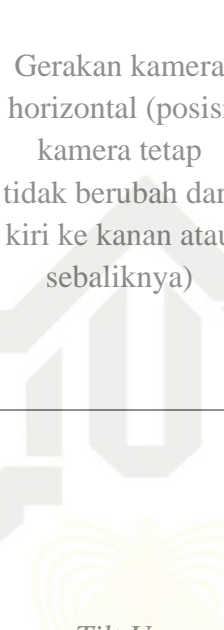
Dalam kebanyakan kasus, tujuan pergerakan adalah mengikuti karakter atau objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan suasana dan situasi panorama.

Meskipun ada banyak variasi "pergerakan", empat jenis yang paling umum adalah "pan", "tilt", "track", dan "crane shot". Metode-metode ini dapat digunakan bersama satu sama lain dan tidak terbatas pada satu gerakan saja.¹⁷

Tujuannya adalah untuk meningkatkan nilai estetika proses pembuatan film. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam menganalisis Sinematografi dalam film aksi *Spiderman: No Way Home* dengan memberikan penjelasan mengenai gambar, definisi, dan makna dari teknik tersebut.¹⁸ Penjelasan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

¹⁷ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 109.
¹⁸ Sumber tersebut diacu dari Berger, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik Analisis Media*. Terj. Setio Budi HH. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP Universitas Atma Jaya 2000, hlm 34. Iqra' Al Firdaus. *Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010, hlm 124-129, Djanuarius Andi Purba. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013, hlm 34.

Tabel 0.3 Jenis-jenis pergerakan

Sinematografi	Definisi	Makna
<p><i>Pan</i> atau <i>panning</i></p> 	<p>Gerakan kamera horizontal (posisi kamera tetap tidak berubah dari kiri ke kanan atau sebaliknya)</p>	<p>rasa ingin tahu terhadap lingkungan.</p>
<p><i>Tilt</i></p> 	<p><i>Tilt Up</i></p> <p>Gerakan kamera dari bawah ke atas.</p>	<p>Rasa ingin tahu yang berlebihan, stimulasi perasaan, emosi, dan perhatian, serta antisipasi terhadap peristiwa yang akan datang.</p>
	<p><i>Tilt down:</i></p> <p>Gerakan kamera dari atas ke bawah</p>	<p>Kekuasaan, kewibawaan, kesedihan, dan kekecewaan menunjukkan keberadaan benda-benda di bawah tanah dan suasana yang menyatu.</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

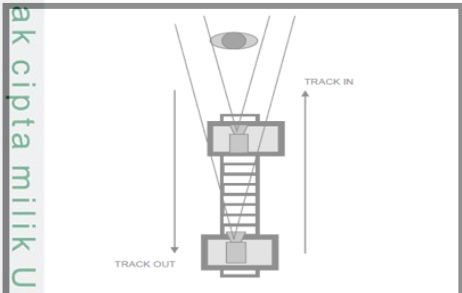

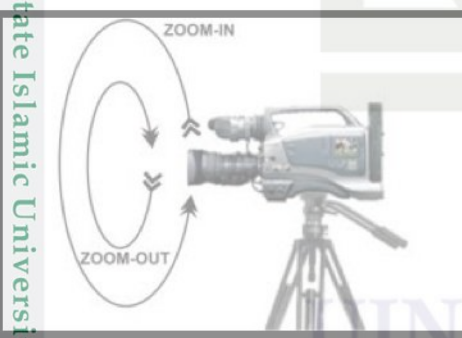
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

2

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

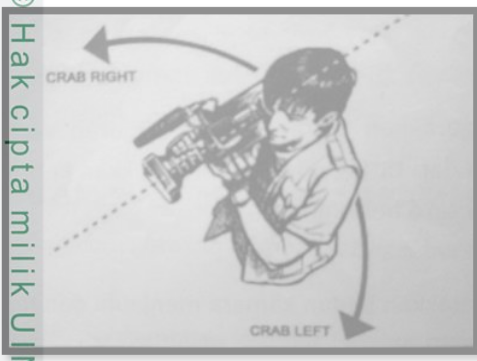
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p><i>Tracking</i></p> 	<p>Sinematografi menuju atau menjauhi objek</p>	<p>Mendekatkan dan menjauhkan objek dari penonton.</p>
<p>4</p>	<p><i>Crane shot</i></p> 	<p>Dengan bantuan operator, gerakkan kamera secara vertikal, horizontal, atau di tempat yang masih mengambang di atas tanah. secara bersamaan dapat naik dan turun beberapa meter.</p>	<p>Mendekatkan dan menjauhkan objek dari penonton.</p>
<p>5</p>	<p><i>Zooming</i></p> 	<p>adalah cara memotret yang memungkinkan Anda mengubah ukuran gambar dan tampilan gambar dari sudut lebar (W) menjadi telefoto (T) dengan menekan satu tombol.</p>	<p>Mempengaruhi perspektif dan memberikan kesan bahwa kamera mendekati saat melakukan <i>zoom in</i> dan menjauhkan objek saat <i>zoomout</i>.</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><i>Crabbing</i></p> 	<p>Kamera bergerak menyamping, dan subjek berjalan sejajar dengannya.</p>	<p>Mengikuti pergerakan objek.</p>
--	---	------------------------------------

4. Struktur Kamera

Film dapat dipecah menjadi bidikan, adegan, dan urutan, yang membentuk struktur fisik. Menurut Pratista, urutan segmentasi sekuensial film akan lebih mudah dibaca jika elemen-elemen tersebut digariskan.¹⁹

5. Shot

Komponen terkecil sebuah film adalah pengambilan gambar. Dalam pembuatan film, shot adalah proses perekaman saat kamera hidup (diaktifkan) atau mati (dihentikan). Dengan demikian, bidikan sah untuk sekali pengambilan.²⁰ Baksin juga mendefinisikan shot seperti yang dilakukan Pratista, mengatakan bahwa shot adalah bagian dari sebuah scene.²¹

6. Adegan (scene)

Elemen film yang paling mudah dibaca adalah adegan-adegannya, yang masing-masing berisi beberapa pengambilan gambar. Adegan adalah bagian singkat dari narasi yang menggambarkan tindakan berkelanjutan dan dibatasi oleh ruang, waktu, isi cerita (atau tema), motivasi karakter, dan elemen lainnya. Sebuah film fitur biasanya terdiri dari tiga puluh hingga lima puluh adegan, dan satu adegan biasanya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Kerumunan atau spesialis film umumnya akan mendapatkan atau mengingat adegan lebih cepat daripada bidikan atau pengelompokan.²²

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

¹⁹ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 29.
²⁰ Himawan Pratista, 2008, hlm 29.
²¹ Aksurifa'I Baksin, *Videografi, Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*.
²² Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 29-30.

7. Sekuen

Bagian besar yang menggambarkan keseluruhan urutan peristiwa disebut urutan, dan urutan terdiri dari beberapa adegan yang dihubungkan bersama.²³ Purposive sampling digunakan untuk memudahkan analisis melalui sequence ini, yang berarti bahwa sampling dalam film Spiderman no way home action dilakukan dengan mengambil salah satu shot pada bagian kode waktu tertentu, atau pada saat shot dimulai dan berakhir. Bidikan diambil menggunakan sampel bagaimana kamera bergerak dalam adegan Spider-Man: Homecoming.

B. Film Spiderman

Stan Lee dan Seve Ditko menciptakan superhero fiksi Spiderman untuk Marvel Comics. Penampilan pertamanya adalah pada 15 Agustus 1962, di Amazing Fantasy. Dia sekarang adalah salah satu pahlawan super paling terkenal di dunia.

Salah satu superhero paling terkenal dari Marvel Cinematic Universe (MCU) adalah Spider-Man. Spider-Man yang mengenakan kostum merah-biru dengan pola menyerupai jaring dan memiliki kekuatan laba-laba merupakan karakter ikonik.

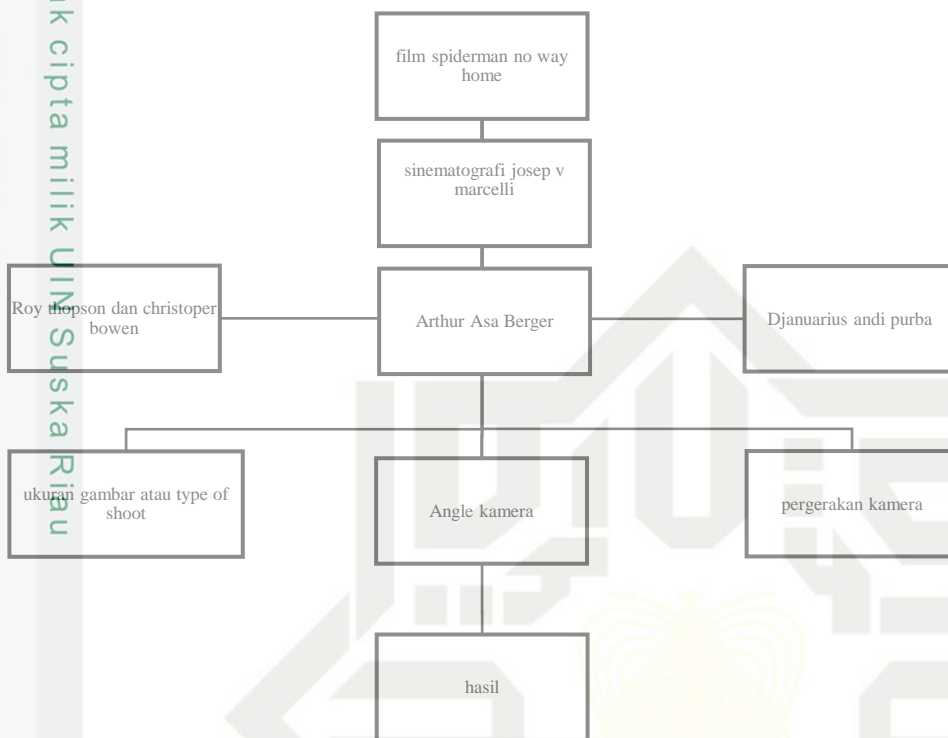
Film Spider-Man terbaru yang berjudul "Spider-Man: "No Way Home" berhasil melampaui "Avengers: Infinity War" dan Endgame".

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pembacaan terhadap teks film *action spiderman no way home*, berupa rangkaian gambar-gambar bercerita, dan menampilkan beragam jenis penggunaan teknik Sinematografi. Langkah analisis terhadap teknik Sinematografi pada film *action spiderman no way home* ini dilakukan dengan mengambil salah satu contoh unsur sinematik, yaitu Sinematografi yang dilakukan dengan mengambil beberapa contoh *shot* yang mengandung unsur adegan *action* dan menjabarkan teknik Sinematografinya, kemudian disimpulkan, sehingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama lainnya.

²³ Himawan Pratista. 2008, hlm 30.

Bagan 1 Alur pemikiran penelitian



Sumber : olahan peneliti, 2021

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian semacam ini adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif, akurat dan faktual tentang fakta dan objek tertentu. Menurut Kark dan Miller, pemahaman kualitatif deskriptif adalah suatu jenis penelitian yang didasarkan pada pengamatan yang dilakukan oleh orang-orang yang sedang mempelajari subjek tersebut.²⁴ Proses pengumpulan data dilakukan dengan menentukan jenis teknik yang digunakan sesuai Sinematografi melalui sampel *shot*. Beberapa poin penting yang dikaji dalam penelitian ini adalah dengan mengamati teknik Sinematografi yang meliputi (*pan, tilt, tracking, crane shot, dan crabbing*) pada setiap adegan *action* yang terjadi di film *Spiderman No Way Home* dari awal hingga akhir, kemudian mengambil salah satu *shot* pada *time code* tertentu.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif di gunakan pada penelitian ini di maksud untuk memperoleh informasi mengenai penerapan unsur sinematografi yang terdapat pada film spiderman no way home secara mendalam dan komprehensif. Karenanya, sangat tepat bagi penulis dalam menerapkan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini.

B. Objek Penelitian

Objek material dalam kajian penelitian ini adalah film *Spiderman No Way Home* karya sutradara Jon Watts dan ahli sinematografi mauro fiore, yang diproduksi oleh Sony Pictures. Film *Action Spiderman No Way Home* merupakan film ketiga yang di garap jon watts yang mulai rilis 15 desember 2021. Film ini dipilih sebagai objek penelitian karena spiderman no way home menceritakan Identitas Spider-Man yang sekarang sudah terungkap, dan Peter meminta bantuan Doctor Strange. namun sebuah kesalahan terjadi, dan itu justru mengundang musuh berbahaya dari dunia lain, mereka mulai bermunculan. Hal itu memaksa Peter mencari apa makna sebenarnya menjadi Spider-Man.

Berdasarkan objek material tersebut, maka penelitian ini mengerucutkan pada objek formal yang dikaji, dengan membatasi analisis teknik Sinematografi pada adegan *action* film *Spiderman No Way Home*.

²⁴ Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hal 6.

C. Jenis dan Sumber Data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Syafiq Ismailic Universitas Syarif Kasim Riau

a. Data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa DVD film *action spiderman no way home*. Data tersebut yang dijadikan bahan utama untuk proses analisis teknik pengambilan gambar. Sumber data primer tersebut diuraikan secara sistematis berdasarkan teori yang diacu dalam penelitian ini, yaitu berupa *capture* potongan shot dari film *action spiderman no way home*, kemudian dianalisis berdasarkan *type of shot*, *angle* kamera, dan Sinematografinya

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, data diperoleh dari artikel-artikel yang membahas tentang film *spiderman no way home*. Data sekunder dikenal juga sebagai data pendukung yang dikumpulkan melalui berbagai literatur sebagai penunjang penelitian.²⁵ Sumber yang bisa didapatkan untuk mendapatkan data sekunder yaitu mengumpulkan buku, artikel *online* yang menjelaskan atau membahas tentang teknik pengambilan gambar pada film *action spiderman no way home*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu teknik atau cara yang di gunakan dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data.²⁶ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengumpulan data menggunakan metode observasi. Tujuan dari metode ini yaitu untuk menggali data data seperti buku, internet dan dokumen lain yang mendukung objek penelitian agar peneliti mendapat data dari adegan adegan yang ada pada film *spiderman no way home*.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode penelitian ilmiah karena dengan menggunakan analisis maka data dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.²⁷ Analisis data dilakukan pada film-film yang diteliti bertujuan untuk lebih memusatkan pikiran dan mempertajam kajian tentang “kasus” yang sedang diteliti. Hal ini berguna untuk mendapatkan hasil analisa yang sesuai dan tepat sasaran.

²⁵ Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi, 2013, hlm 100.

²⁶ Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, 95.

²⁷ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 346.

Analisis data adalah sebuah proses pemaparan secara sistematis hasil- hasil dari sebuah observasi, terutama yang dilakukan pada film yang diteliti, yaitu *Spiderman No Way Home*. Hal ini berguna untuk meningkatkan pemahaman tentang hal yang dianalisa. Setelah data dianalisa, maka perlu adanya pemilihan data dan kemudian diinterpretasikan dengan teliti dan cakap, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang objektif dari suatu penelitian. Analisis isi merupakan pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini, untuk menganalisis data yang di peroleh melalui dokumentasi dan observasi yang dilakukan terhadap film tersebut.

Setelah melalui proses pengumpulan data, baru dilanjutkan dengan tahap analisa data. Setelah terkumpul semua data, selanjutnya akan diklasifikasikan dan dianalisis dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memilih percontohan sampel yang sesuai untuk diteliti
- b. Menetapkan kerangka kategori acuan eksternal yang relevan dengan tujuan pengkajian, baik berupa teori dan sebagainya yang diperoleh dari buku, majalah, tabloid, termasuk dokumentasi berupa rekaman audio visual, VCD, kaset, dan sebagainya.
- c. Memilih satuan analisis objek kajian, dalam hal ini penulis menetapkan *shoot* dari beberapa *scene*.

Menganalisis dan menyimpulkan. Analisa yang peneliti lakukan berdasarkan konsep teori awal yang akan disimpulkan dengan deskriptif dan tabel-tabel analisa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

FILM SPIDERMAN NO WAY HOME



A. Identitas Film Action Spiderman No Way Home

Selama dikenang sebagai film fiksi dan sudah ada sejak lama, aktivitas film Spiderman sudah pasti bukan hal yang baru. Wajar jika film ini juga dibuat dengan proses produksi yang panjang. Pratista menyatakan bahwa pembuatan film fiksi seringkali memakan waktu lebih lama karena membutuhkan banyak kontribusi dari karakter dan kelompok selama proses pembuatan dan seterusnya. Konstruksi cerita film imajine dibatasi oleh hukum kausalitas (keadaan dan hasil logis), pengelompokan karakter menjadi pahlawan dan penjahat, ada masalah dan perjuangan, ada kesimpulan, dan selanjutnya ada contoh perbaikan cerita yang jelas. Film fiksi menggunakan cerita fiksi di luar kejadian nyata dan memiliki ide adegan yang sudah direncanakan selama ini.²⁸

Dalam hal sinematografi, juru kamera utama, juga dikenal sebagai kepala fotografi, bertugas membuat film dan, lebih khusus lagi, merencanakan bagaimana kamera dan pencahayaan akan berkembang di seluruh adegan. Tugas Photography Boss (DOP) adalah merencanakan dan mengambil gambar sesuai referensi keadaan yang telah disepakati dengan eksekutif.

²⁸ Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 6.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Meskipun DOP memiliki opsi untuk mengejar preferensi khusus mereka sendiri dan lapangan, masalah khusus visual ini harus diwakili dan diperiksa oleh pimpinan. Sidit yang diselesaikan DOP dalam sinematografi dan videografi secara positif penuh dengan perkiraan yang cermat. Penelitian ini berfokus pada adegan pengambilan gambar yang tidak mungkin kembali dalam kelanjutan aktivitas Spiderman.

Gambar visual film, keberadaan kerangka suara, dan narasi adalah komponen utamanya. Secara khusus, komponen visual film Spiderman: No Way Home adalah tampilan novel visual dari aktivitas dan adegan setiap pemain, memberikan kesan emosional bagi penonton. Namun, tujuan utama dari komponen visual ini adalah untuk mendukung cerita dan sisi selera film. mendukung aspek estetika dan narasi film.

Karya bingkai suara juga merupakan bagian penting dalam pembuatan film karena membantu penonton mengingat informasi dari film dan mendukung korespondensi. Mirip dengan cara orang dahulu memandang suara, kualitas suara yang buruk dapat menyebabkan kerumunan menjadi bingung dan merusak elemen visual, sedangkan kualitas suara yang baik sudah siap sepenuhnya. untuk menyembunyikan dan menyembunyikan kekurangan visual. Dalam film Spiderman: No Way Home, peran komponen suara adalah untuk mendukung setiap adegan dan memperkuat informasi visual, sehingga penonton dapat memahami pesan dan kesan yang disampaikan.

Alur cerita merupakan komponen fundamental tambahan selain elemen visual dan auditori. Hal ini dikarenakan penonton biasanya mengikuti alur cerita film, sehingga seorang ketua dan DOP harus berkonsentrasi pada rencana alur cerita saat membuat film fiksi. Tidak mungkin film aktivitas rumahan selalu terhubung dengan adegan berbeda di Spiderman *no way home*. Oleh karena itu, hubungan setiap adegan perlu ditangkap secara logis agar penonton dapat memahami cerita dengan pasti dan sebuah film dapat secara konsisten menampilkan gambar visual, streaming, dan masuk akal.

B. Sinopsis Film Action Spiderman No Way Home

Spider-Man No Way Home tells about the anxiety of Peter Parker, played by Tom Holland, because he was slandered. Who is the slanderer? is Mysterio (Jake Gyllenhaal) who even died before the problem could be fixed. Mysterio is indeed dead, but the slander that was thrown into the public has developed into a lot of speculation that accuses Peter Parker. The news about allegations after accusations about Parker, whose identity has been revealed, is getting heated because of the intervention of The Daily Bugle newspaper led by J Jonah Jameson (JK Simmons). In a news published, Spider-Man aka Peter Parker was slandered as the mastermind behind Mysterio's murder. Because of this, Parker no longer has privacy. His house has always been the object of public and media scrutiny. These conditions make Peter Parker cornered. Indirectly, these rumors also affect Peter's relationship with MJ (Zendaya) who is only

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sunan Kalijaga Semarang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

the age of corn. Peter Parker fidgets and opens the door to the universe Unable to withstand the ridicule alone, Parker began to look for ideas to be able to straighten out the unpleasant rumors that developed. He went to Doctor Strange who had both fought against Thanos. He asks Doctor Strange to make people forget that he is Spider-Man. Strange (Benedict Cumberbatch) was actually warned by Wong (Benedict Wong), but he still chose to help Peter Parker. When Strange begins to cast a spell, Parker throws a tantrum. He changed his mind. This made Strange angry and even cast the wrong spell. This error opens the cross-universe boundary and draws a number of parties from other universes into the universe Peter and Strange currently inhabit. And sure enough, these creatures were hunting for Peter Parker. In fact, the Peter Parker in this world was not the one they knew. Doctor Strange ordered Parker to collect these creatures to later be returned to their original nature. However, there are challenges to be faced.

Spider-Man No Way Home mengisahkan tentang kegelisahan Peter Parker yang diperankan Tom Holland karena difitnah. Siapa pemfitnahnya? ialah Mysterio (Jake Gyllenhaal) yang malah mati duluan sebelum masalah bisa diluruskan. Mysterio memang sudah meninggal, akan tetapi fitnah yang dilempar ke publik berkembang menjadi banyak spekulasi yang tudingan kepada Peter Parker. Berita tentang tudingan demi tudingan tentang Parker yang identitasnya telah terbongkar tersebut kian memanas karena adanya campur tangan koran The Daily Bugle yang dipimpin J Jonah Jameson (JK Simmons). Dalam sebuah berita yang diterbitkan, Spider-Man alias Peter Parker ini difitnah menjadi dalang pembunuhan Mysterio. Karena hal ini, Parker tak lagi punya privasi.

Rumahnya selalu menjadi objek amatan masyarakat dan media. Kondisi tersebut membuat Peter Parker tersudutkan. Secara tidak langsung, rumor tersebut pun mempengaruhi hubungan Peter dengan MJ (Zendaya) yang baru berusia seumur jagung. Peter Parker gamang dan membuka pintu lintas semesta Karena tidak kuat menahan cemoohan-cemoohan sendirian, Parker pun mulai mencari ide untuk bisa meluruskan rumor tak sedap yang berkembang. Ia mendatangi Doctor Strange yang pernah sama-sama berjuang melawan Thanos. Ia meminta kepada Doctor Strange agar membuat masyarakat lupa jika dirinya adalah Spider-Man.

Strange (Benedict Cumberbatch) sebenarnya sempat diberi peringatan oleh Wong (Benedict Wong), tapi ia tetap memilih membantu Peter Parker. Ketika Strange mulai merapal mantra, Parker malah berulah. Ia berubah pikiran. Hal tersebut membuat Strange marah dan malah salah dalam merapal mantra. Kesalahan ini membuat batas lintas-semesta menjadi terbuka dan menarik sejumlah pihak dari semesta lain masuk dalam semesta yang saat ini dihuni Peter dan Strange. Dan benar saja, mahluk-mahluk tersebut memburu Peter Parker. Padahal, Peter Parker yang ada di dunia ini bukanlah mereka kenal. Doctor Strange memerintahkan Parker mengumpulkan mahluk-

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mahluk tersebut untuk nantinya dikembalikan ke alam asli mereka. Namun ada saja tantangan yang harus dihadapi.²⁹

Peran Kerabat Kerja Dan Pemain Di Film Action Spiderman No Way Home

Keberhasilan sebuah film juga ditentukan oleh tim departemen produksi yang terdiri dari produser, sutradara, sinematografer, dan penulis skenario hingga asisten. Proses pembuatan film profesional tidak lepas dari peran individu-individu yang berkompoten.

Kevin Feige



Sumber : idx channel

Amy pascal



sumber : imdb

Tugas produser adalah mengarahkan seluruh produksi dengan cara yang sesuai dengan tujuan dan tetap dalam anggaran yang telah disetujui. Seseorang yang memproduksi film disebut dengan istilah ini, tetapi tidak dalam arti berinvestasi atau membiayai suatu produksi. Kevin Feige dan Amy Pascal adalah produser film aksi, dan Jon Watts adalah sutradara film tersebut. Dalam produksi sebuah film, sutradara memegang peranan penting.

UIN SUSKA RIAU

²⁹<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20211215073525-220-734179/sinopsis-spider-man-no-way-home-tayang-hari-ini-di-bioskop>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hak Cipta Ditilik UIN Suska Riau
 Sastra Ilmiah University of Sultan Syarif Kasim Riau

JON WATT



Sumber : the hollywood reporter

Sutradara film aksi Spiderman No Way Home adalah Jon Watts yang lebih dikenal sebagai sutradara film bergenre horor. Beberapa film yang pernah disutradarai Jon Watts adalah Clown (2014), Cop Car (2015), Spiderman Homecoming (2017), Spiderman: Far from Home (2019), Spiderman: No Way Home (2021).

Sejak kecil, Jon Watts menghabiskan masa kecilnya di Fountain, Colorado, Amerika Serikat. Kebangsaan Jon Watts adalah Amerika dan etnis campuran seperti Bohemia atau Ceko, Inggris, dan Irlandia. Jon Watts belajar film di Universitas New York. Kemudian, Jon Watts menikah dengan mantan agen bakat dan produser Dianne McGunigle.

Awal karir Jon Watts dimulai dengan film 'Clay Pride: Being Clay in America'. Film Claymation adalah satir tentang isu gay, dengan karakter utama, Steve Thompson, keluar sebagai 'tanah liat'. Di awal karirnya, Jon Watts terus menyutradarai film pendek dan beberapa video musik untuk berbagai artis, termasuk Fatboy Slim, Death Cab for Cutie, dan TV on the Radio. Pada tahun 2004, Jon Watts membuat debut penyutradaraannya.

Film pertama yang disutradarai Jon Watts adalah film 'Clown'. Awalnya, Jon Watts dan teman-temannya membuat trailer palsu untuk film tentang seorang ayah yang berubah menjadi badut pembunuh setelah mencoba kostum lama yang dia temukan di ruang bawah tanah. Trailernya diunggah oleh Jon Watts ke Youtube, kemudian dia didekati oleh Eli Roth dengan tawaran untuk menghasilkan versi yang lebih baik. Selanjutnya, Jon Watts berhasil membuat film berikutnya pada tahun 2015. Film thriller 'Cop Car' bercerita tentang dua anak laki-laki yang mencuri mobil polisi yang ditinggalkan dan dikejar oleh pemiliknya yang kejam. Rupanya, ide pembuatan film tersebut berasal dari mimpinya saat masih kecil.

Karirnya semakin menanjak, Jon Watts kemudian menyutradarai film 'SpiderMan: Homecoming'. Sebelumnya Jon Watts adalah seorang sutradara di Park Picture, namun akhirnya ia diboyong ke Marvel untuk menggarap film 'SpiderMan: Homecoming'. Bahkan, Jon Watts memutuskan untuk membuat tato SpiderMan di

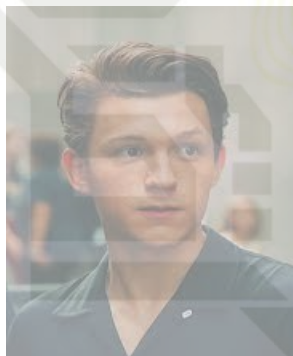
dadanya. Jon Watts mengaku sangat terkejut dan tidak menyangka akan mendapatkan pekerjaan tersebut. Setelah itu, Jon Watts juga menyutradarai sekuel Spider-Man lainnya yang berjudul 'SpiderMan: Far From Home'.³⁰

Diperankan Dalam Film Action Spiderman : No Way Home

Pemeran dalam film spiderman : no way home di antaranya tom holland berperan sebagai peter parker,tobey maguire, andrew garfield, benedict cumberbatch sebagai doctor strange, zendaya sebagai mj, jacob batalon sebagai ned leeds, marisa tomei sebagai bibi may, alfred molina sebagai doctor octopus, jon favreau,willem dafoe,jamie foxx, thomas haden church, rhys ifans, jk simmons, tony revolori dan benedict wong juga terlibat di film ini.

Aktor yang bermain di film *action spiderman no way home* merupakan pemain film profesional yang seringkali dijumpai di industri film Hollywood dan industri film terkenal lainnya. Mengutip pernyataan Pratista, bahwa aktor dan aktris profesional merupakan seorang yang sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran dengan berbagai macam gaya.

Pembahasan mengenai kiprah aktor yang bermain di film *action spiderman no way home* dapat diuraikan sebagai berikut:



Thomas stanley holland

Sumber : liputan 6.com

Thomas Stanley Holland (lahir 1 Juni 1996) adalah aktor Inggris. Lulusan *BRIT School* di London, ia memulai karir aktingnya di atas panggung dalam peran utama Billy Elliot *the Musical in the West End* dari 2008 hingga 2010. Ia mendapat pengakuan atas perannya dalam film bencana *The Impossible* (2012), menerima Penghargaan Lingkaran Kritikus Film London. kategori *Young British Performer of the Year*. Holland menjadi terkenal karena memerankan Spider-Man dalam film superhero Marvel *Cinematic Universe*, *Captain America: Civil War* (2016), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Avengers: Infinity War* (2018), *Avengers: Endgame* (2019), *Spider-Man: Far From*

³⁰ <https://www.tribunnewswiki.com/2019/10/09/jon-watts>

Home (2019) dan *Spider-Man: No Way Home* (2021). Pada tahun 2017, Holland yang berusia dua puluh tahun menjadi penerima termuda kedua dari BAFTA Rising Star Award.



Zendaya mare stoermer coleman

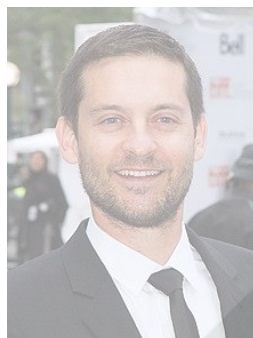
Sumber : cnc indonesia

Zendaya Mare Stoermer Coleman (lahir 1 September 1996), hanya dikenal sebagai Zendaya, adalah seorang aktris, penyanyi Amerika. Dia mulai tampil di usia muda dengan grup tari Future Shock Oakland, California Shakespeare Theatre, dan sebagai bagian dari studinya di Oakland School for the Arts dan CalShakes Conservatory Program. Saat masih remaja awal, ia memulai karir hiburan, lulus dari modeling dan bekerja untuk Macy's dan Old Navy untuk muncul dalam video untuk versi Kidz Bop dari single hit Katy Perry "Hot n Cold."

Pada akhir 2009, ia mengikuti audisi untuk serial Disney Channel yang akhirnya dikenal sebagai *Shake It Up*, mendapatkan peran Rocky Blue. Beberapa lagu yang dia bawakan di acara itu dirilis sebagai single, termasuk single 2011 "Watch Me," duet dengan lawan mainnya Bella Thorne yang memuncak di nomor 86 di Billboard's Hot 100. Tahun itu, dia juga merilis single promosi. "Ambil Itu .." Zendaya melanjutkan kesuksesan *Shake It Up* dengan menjadi pembawa acara *Make Your Mark: Ultimate Dance Off* 2011 dan berperan dalam film Disney Channel 2012 *Frenemies*. Tahun itu, lebih dari beberapa lagu Zendaya ditampilkan di musim kedua *Shake It Up* dan soundtrack *Shake It Up: Live 2 Dance*. Setelah menandatangani kesepakatan dengan label rekaman Disney Hollywood Records, ia mulai mengerjakan album solo pertamanya.

Pada awal 2013, Zendaya muncul di musim ke-16 *Dancing with the Stars*, menjadi kontestan termuda acara tersebut. Pada bulan Juli, *Shake It Up* berakhir, dan pada bulan-bulan berikutnya, buku *Antara U and Me*, dan album debutnya Zendaya tiba. Single utama album "Replay" dirilis pada 16 Juli 2013 dan mencapai 40 besar di

Billboard Hot 100 dan nomor 18 di Selandia Baru. Album self-titled Zendaya dirilis pada 17 September, dan memuncak di nomor 51 di Billboard 200.



Tobey maguire

Sumber : the movie database

Tobias Vincent "Tobey" Maguire (lahir 27 Juni 1975) merupakan seorang pemeran berkebangsaan Amerika Serikat yang menjadi terkenal saat diperankan sebagai Peter Parker/Spider-Man di Spider-Man film. Dia dilahirkan di Santa Monica, California. Film yang pernah di mainkan : The Wizard (1989) (uncredited) Lucas' goon at Video Armageddon, Great Scott! (1992) (TV series), Scott Melrod This Boy's Life (1993) ,Chuck Bolger Healer (1994) Teenager Revenge of the Red Baron (1994) ,Jimmy Spencer Empire Records (1995) ,(scenes deleted) Andre Joyride (1996) ,J.T The Ice Storm (1997), Paul Hood Deconstructing Harry (1997), Harvey Stern/Harry's Character, Fear and Loathing in Las Vegas (1998) Hitchhiker, Pleasantville (1998) David, Ride with the Devil (1999) Jake Roedel, The Cider House Rules (1999) Homer Wells, Wonder Boys (2000) James Leer, Don's Plum (2001) (shot 1995-1996, premiere 2001, blocked in U.S. and Canada by DiCaprio and Maguire, black and white) Ian, Cats & Dogs (2001) Lou the Beagle (voice), Spider-Man (2002) Peter Parker/Spider-Man, Seabiscuit (2003) Red Pollard, Spider-Man 2 (2004) Peter Parker/Spider-Man, The Good German (2006) Lt. Patrick Tully, Spider-Man 3 (2007) Peter Parker/Spider-Man, Brothers (2009), Quiet Type (2008), Tropic Thunder (2008) cameo in fake trailer "Satan Alley", The Great Gatsby (2013) Nick Carraway, Spider-Man: No Way Home (2021) Peter Parker/Spider-Man, Doctor Strange in the Multiverse of Madness (2022) Peter Parker/Spider-Man

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Andrew russel garfield

Sumber : liputan 6.com

Andrew Russell Garfield (lahir 20 Agustus 1983) adalah aktor Inggris dan Amerika. Dia telah menerima banyak penghargaan, termasuk *Tony Award*, *BAFTA TV Award* dan *Golden Globe Award*. *Time* memasukkan Garfield ke dalam daftar 100 orang paling berpengaruh di dunia pada tahun 2022. Lahir di Los Angeles dan dibesarkan di Epsom, Inggris, Garfield berlatih di *Royal Central School of Speech and Drama* dan memulai karirnya di teater Inggris dan produksi televisi.

Dia memulai debutnya dalam peran film fitur dalam drama ansambel 2007 *Lions for Lambs*. Dia memenangkan *BAFTA TV Award* untuk Aktor Terbaik untuk penampilannya dalam film *Boy A* (2007). Dia mendapat perhatian internasional pada tahun 2010 dengan peran Eduardo Saverin dalam drama *The Social Network*, di mana dia menerima nominasi untuk *BAFTA Film Award* dan *Golden Globe Award*.

Garfield mendapat pengakuan yang lebih luas karena berperan sebagai Spider-Man dalam film superhero *The Amazing Spider-Man* (2012), *The Amazing Spider-Man 2* (2014), dan kemudian di *Spider-Man: No Way Home* (2021). Ia menerima nominasi *Academy Awards* untuk perannya sebagai Desmond Doss dalam film perang *Hacksaw Ridge* (2016) dan sebagai Jonathan Larson dalam musikal *Tick, Tick... Boom!* (2021), Garfield juga memenangkan *Golden Globe Awards* untuk Aktor Terbaik untuk *Tick, Tick... Boom!*. Pada tahun 2022, ia membintangi miniseri drama kriminal *Under the Banner of Heaven*, membuatnya mendapatkan nominasi *Primetime Emmy Award* untuk penampilannya.³¹

Di panggung teater, Garfield muncul di *Broadway* 2012, *Death of a Salesman*, di mana ia dinominasikan untuk *Tony Award*. Untuk perannya sebagai *Prior Walter* dalam produksi *London Angels in America* 2017, Garfield dinominasikan untuk Penghargaan *Laurence Olivier*; dia mengulang peran di *Broadway* pada tahun berikutnya dan memenangkan *Tony Award* untuk Aktor Terbaik.

E. Sony Pictures

Sony Pictures Entertainment (SPE, Sony Pictures Entertainment Inc.) adalah sebuah produsen film dan acara televisi yang merupakan bagian dari sony. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1989 oleh The Coca-Cola Company di Amerika Serikat dengan nama Columbia Pictures Entertainment. Pada tahun 1991, setelah diperoleh Sony Corporation, diganti namanya sebagai Sony Pictures Entertainment Inc.

Sony telah menciptakan banyak film lainnya produksi dan distribusi unit, seperti pembuatan sony pictures clasic untuk tarif rumah seni, dengan membentuk Columbia

³¹ <https://gensindo.sindonews.com/read/628877/700/14-karakter-dan-pemeran-utama-di-spider-man-no-way-home-1639545120>



TriStar Pictures menggabungkan Columbia Pictures dan TriStar Pictures pada tahun 1998, revitalisasi Columbia Pictures TV, mantan divisi Screen Gems. Pada tahun 2007, Sony dan Warner Brothers membeli Fremantle Media.

Film : 7 fakta menarik film spiderman no way home

1. Identitas peter parker terungkap

Seperti pada tayangan *post-credit* di film *Spider-Man: Far From Home*, terungkap ada identitas Peter Parker yang telah terekspos ke dunia. Dia pun menjadi orang paling dicari sebagai tersangka utama pembunuhan Mysterio.

Nah, di film ini, Anda akan mengetahui sosok sebenarnya mengenai Peter Parker dalam cuplikan tersebut.

2. Scene penting dari karakter Benedict Wong

Dalam trailer film ini, Wong yang diperankan oleh Benedict Wong, sudah memperingati Doctor Strange agar tidak mengikuti permintaan Peter Parker untuk mengucapkan mantra, yang bisa menghapus identitas sang manusia laba-laba. Walau sudah mendapat peringatan, pada kenyataannya Doctor Strange tampaknya akan mengabaikan nasihat tersebut. Hal inilah yang kemudian menjadi awal mula kekacauan besar.

3. Musuh Spiderman pada film lawas kembali muncul

Musuh-musuh Peter Parker pada film lawas kembali bermunculan pada trailer film *Spider-Man: No Way Home*, mulai dari Doctor Octopus, Green Goblin, Sandman, Lizard dan Electro. Nah, film ini akan menceritakan kemunculan musuhnya tersebut, yang terjadi akibat mantra dari Doctor Strange.

4. Kemunculan Doctor Octopus yang berbeda

Dalam film *Spider-Man 2*, Otto Octavius diceritakan mengorbankan dirinya ketika ia berhasil menjadi Doctor Octopus. Namun, pada trailer *Spider-Man: No Way Home* terlihat sosok Doktor Oct yang kembali, tetapi muncul dengan bentuk yang berbeda. Ia terlihat memiliki tentakel yang lebih kokoh.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Film terakhir Tom Holland sebagai Spider-Man.

Walaupun masih spekulasi, tetapi kemungkinan besar kalau film *Spider-Man: No Way Home* akan menjadi film terakhir Tom Holland. Menurut kabar yang beredar, kontrak antara Tom Holland dan Marvel Cinematic Universe (MCU) akan segera berakhir.

6. Harry Holland akan menjadi cameo.

Tom Holland akan memboyong sang adik, Harry Holland, yang menjadi cameo pada film terbarunya ini. Menurut penuturan Tom Holland, sang adik akan berperan sebagai seorang pengedar narkoba dengan karakter "The Shaky Kid".

7. Lokasi syuting di dua benua.

Walaupun sebagian besar proses syuting berada di benua Amerika, tetapi film *Spider-Man: No Way Home* juga mengambil adegan di benua Eropa, loh. Tepatnya berada di wilayah Islandia. Anda akan melihat keindahan Eropa dalam film tersebut.³²

Review film spiderman no way home :

Penantian panjang yang telah ditunggu-tunggu oleh khalayak Indonesia tentu saja sukses dibayar tuntas dengan penayangan *Spiderman No Way Home* pada 15 Desember 2021 kemarin.

Banyak orang yang merasa *amaze* dengan sinematik, jalan cerita, dan akting dari para pemain. Itulah mengapa film ini menjadi salah satu film yang banyak direkomendasikan untuk ditonton bersama keluarga atau orang terdekat.

Kisah *Spiderman No Way Home* cukup berbeda dari dua film terdahulu, kali ini sudah tidak lagi hanya berkutat dengan keegoisan remaja yang menjadi superhero hanya sekedar untuk pamer aksi dan membuat kagum.

Tetapi film ini mencoba semakin dewasa dengan persoalan batin dan pilihan dalam kehidupan. Di mana menceritakan ketakutan masa lalu dan kekhawatiran di masa depan, serta memberikan pembelajaran untuk merelakan dan menghargai apa yang dimiliki saat ini.

Salah satu kutipan legendaris yang ada dalam film *Spiderman* tentu menjadi esensi dari film tersebut, yakni "*with great power comes great responsibility.*"

Tak hanya dilihat dari sisi permasalahan dalam cerita, perkembangan karakter Parker yang diperankan Tom Holland pun sukses mengundang atensi penonton karena berhasil menunjukkan proses pendewasaan yang terkesan begitu menyakitkan namun juga bermakna.

³² <https://www.ruparupa.com/blog/spider-man-no-way-home/>

diharapkan bisa membuat anak mengambil pelajaran yang tersirat dari film yang iaonton nanti.³³

Istilah istilah dalam pengambilan gambar dan editing audio video (broadcasting)

1. Main Object : Target pada objek utama.
2. Medium Close Up : Pengambilan gambar dari jarak cukup dekat.
3. Medium Shot : Gambar yang diambil dari jarak sedang.
4. Medium Long Shot : Pengambilan gambar dari jarak yang panjang dan jauh.
5. Monitor : Digunakan untuk memantau gambar.
6. Master Video : Video utama berisikan rekaman acara televisi yang siap untuk ditayangkan maupun disimpan.
7. Multi Camera : Sistem dari tata produksi audio visual yang syuting secara bersamaan dengan menggunakan sejumlah kamera.
8. Middle Close Up : Pengambilan gambar dari jarak sedang.
9. Master Shot : Gambar pilihan utama dari sebuah adegan yang kemudian dijadikan referensi atau rujukan saat melakukan editing.
10. Editing : Proses pemotongan gambar.
11. Ending Title : Urutan nama yang dicantumkan pada akhir movie.
12. Final Editing : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.
13. Aktting : Sebuah proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
14. Cut : Pemotongan gambar.
15. Cutting : Proses pemotongan gambar.
16. Camera Blocking : Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.
17. Clip On : Mikrofon khusus yang dipasang pada objek tanpa terlihat.
18. Casting : Proses pemilihan pemain lakon sesuai dengan karakter dan peran yang akan diberikan.
19. Close Up : Pengambilan gambar dari jarak dekat.

Istilah yang juga sering digunakan adalah :

³³ <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/ninda/sinopsis-dan-review-spiderman-no-way-home-amankah-untuk-anak>

1. Panning : Pergerakkan horizontal kamera dari kiri kekanan maupun sebaliknya.
2. Reportase : Sebuah laporan perjalanan atau liputan lapangan yang digunakan untuk mendukung data – data aktual dan faktual.
3. Retake : Pengulangan pengambilan adegan
4. Stand By : Komando akhir yang menunjukkan bahwa seluruh komponen produksi telah siap untuk melaksanakan syuting.
5. Single Camera : Sistem dari tata cara produksi audio visual yang hanya menggunakan satu kamera.
6. Sound : Penataan suara.
7. Sound Effect : Efek suara yang diciptakan atau digunakan untuk mendukung suasana dari adegan.
8. Steady Shot : Gambar sempurna dan tidak terlalu banyak bergerak, yang dapat dinikmati dengan posisi diam.
9. Studio : Lokasi khusus tempat pelaksanaan kerja produksi berlangsung. Dapat untuk melaksanakan syuting (shooting studio) maupun untuk editing (post production studio).
10. Selling Point : Berbagai komponen yang mempunyai nilai jual untuk mendapatkan perhatian penonton maupun sponsor.
11. Sound Mixer : Mixer pengendali dari berbagai input suara yang dipilah melalui sejumlah jalur (track).
12. Slow Motion : Pergerakkan gambar yang diperlambat sesuai dengan kebutuhan alur cerita.
13. Technical Director : Pengarah / Direktur tehnik.
14. Theme Song : Lagu khusus yang diciptakan atau dipakai sebagai pendukung keadaan emosi dari program acara kepada penonton.³⁴

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Spider-Man: No Way Home



³⁴ <https://sites.google.com/view/videopembelajaranntp/pengambilan-gambar>

Sutradara	Jon Watts
Produser	Kevin Feige
Penulis	Amy Pascal
Didasarkan dari	Chris McKenna
Pemeran	Erik Sommers
	Spider-Man oleh Stan Lee
	Steve Ditko
	Tom Holland
	Zendaya
	Benedict Cumberbatch
	Jacob Batalon
	Jon Favreau
	Jamie Foxx
	Willem Dafoe
	Alfred Molina
	Benedict Wong
	Tony Revolori
	Marisa Tomei
	Andrew Garfield
	Tobey Maguire
Penata musik	Michael Giacchino
Sinematografer	Mauro Fiore
Penyunting	Jeffrey Ford
	Leigh folsom boyd
	L igh Folsom Boyd
Perusahaan produksi	Columbia Pictures
	Marvel Studios
	Pascal Pictures

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Distributor	Sony Pictures Releasing
Tanggal rilis	15 Desember 2021 (Indonesia) 17 Desember 2021 (Amerika Serikat)
Durasi	148 menit
Negara	Amerika Serikat
Bahasa	Inggris
Anggaran	\$200 juta
Pendapatan kotor	\$1,916 miliar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa adegan-adegan aksi dalam film *Spiderman no way home* dilakukan dengan menggunakan teknik gerakan kamera merupakan kombinasi dari *shot per shot*, dan masing-masing gerakan kamera memiliki peran yang berbeda. Seperti teknik *pan* gerakan camera dengan kombinasi sudut pengambilan gambar normal, dan ukuran gambar yang cenderung full shot dan long shot, makna yang diungkapkan dalam penggunaan teknik ini dimaksudkan untuk menampilkan adegan aksi yang menjelaskan lingkungan sekitar. Teknik pergerakan *tilt* Gerakan memiringkan banyak digunakan untuk mengarahkan mata pemirsa ke aktivitas tertentu pada subjek, misalnya bidikan dimulai dengan wajah wanita yang menangis melihat ke bawah, kamera miring ke bawah, dan bidikan diakhiri dengan jari gemetarnya. *Crane shot* untuk mengambil gambar dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas. Untuk menciptakan efek transisi yang mantap, sinematografi pada film ini adegan yang memperlihatkan situasi tegang antara spiderman dan doctor octopus di sebuah jembatan. Ukuran pengambilan gambar yang dihasilkan dengan menggunakan *crane* adalah *long shot*, subjek semakin mendekat, yaitu pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh hingga seluruh pemandangan dapat ditampilkan semua di dalam gambar. Selanjutnya teknik Dolly (Track). Teknik ini bermaksud mendekati atau menjauhi subyek dengan menggerakkan kamera di atas tripod atau dolly. Teknik ini biasanya lebih dapat memberikan kesan bahwa kamera adalah mata penonton, gerakan kamera dapat mewakili gerakan mata penonton seolah-olah ikut terbawa dalam film. Dan yang terakhir yang dipakai pada film ini adalah teknik crabbing adalah gerakan Crab/crabbing. Ini merupakan gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. hampir sama dengan teknik dolly, bedanya hanya pada arah gerakan kamera. Jika Dolly bergerak maju mundur, maka crab ini mempunyai gerakan kekiri (Crab left) dan kekanan (Crab right).

B. Saran

1. Harapan peneliti dari film *Spiderman: no way home* ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi dan mengisi menjadi celah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji film aksi secara tekstual. Pasalnya, selain kemajuan teknologi, teknik Sinematografi yang digunakan dalam industri film juga semakin berkembang, sehingga meningkatkan makna visual yang muncul dari sebuah film aksi.

2. Dikarenakan penelitian ini berfokus pada bidang sinematografi , maka peneliti berharap film ini lebih dapat dianalisis menggunakan metode lainnya, baik dari segi audio maupun teknik editingnya

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

- Becker, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik-Teknik Analisis Media*. Terj. Setio Budi HH. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP Universitas Atma Jaya, 2000.
- H. Misbach Yusa Biran. 2010. *Lima Jurusan Sinematografi*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- H. Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.
- Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Iqra' Al Firdaus. *Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010.
- Januaris Andi Purba. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- Marcelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Lima Jurusan Sinematografi*. Terj. H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ), 2010.
- Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996.
- Moh. Nazir. 2011. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Muhammad Leong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Muhammad Akhtar. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi, 2013.
- Rabiger, Michael. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. New York: Focal Press, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Wahya padjajaran, *Videografi, Operasi Kamera, Dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung, 2009.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Sumber jurnal

- Aditya Pradana, Farrij, dan Budi Santos. “Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Moral melalui Film Cek Toko Sebelah” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 1 (1 September 2019): 73.
- Fachrozy, Audry, dan Sri Wahyuni. “PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA PENCIPTAAN FILM FIKSI BERJUDUL “JUARA”.” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain* 1, no. 1 (21 April 2020): 353–62.
- Harahap, Siti Rahma. “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” *Pena Cendikia* 2, no. 1 (30 Maret 2019) <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/pena/article/view/43>.
- Junaedi, Hartarto, Mochamad Hariadi, dan I. Ketut Eddy Purnama. “Penerapan Sinematografi Dalam Penempatan Posisi Kamera Dengan Menggunakan Logika Fuzzy” *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 4, no. 2 (27 Desember 2018): 55–61 <https://doi.org/10.23917/khif.v4i2.7028>.
- Lubis, M Fadli Yanuar, dan Sri Wahyuni. “PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR.” *Jurnal FSD* 1 (2020): 13.
- Mahendra, Rafi, Anggy Trisnadoli, dan Erwin Setyo Nugroho. “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat Batu Belah Batu Betangkap.” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* 2, no. 2 (3 Agustus 2018): 578–83. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483>.
- Risata, Mukhammad Nurzadi, dan Hata Maulana. “Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion Jenderal Soedirman.” *Jurnal Multinetics* 2, no. 2 (November 2016): 12.
- Purnawati, Ely. “Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi (Studi Kasus: Disporabudpar Kabupaten Banyumas)” *Telematika* 9, no. 1 (14 Maret 2016). <https://doi.org/10.35671/telematika.v9i1.407>.
- Sandy, Anggi Stefhanie, dan Triadi Sya’dian. “ANALISIS SINEMATOGRAFI PROGRAM POTRET EDISI ADA GULA, ADA SEJAHTERA DI DAAI TVSUMUT” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain* 1, no. 1 (21 April 2020): 329–40.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3. Sumber Skripsi

Affio Ridho, "Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara Indonesia Bagus NET TV Episode Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban (Analisis Teknik Pengambilan Gambar)." *Skripsi S-1*, Program Studi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Surakarta, 2015.

4. Webtografi

<http://www.inews.id/amp/lifestyle/film/spider-no-way-home-resmi-ungguli-avatar-di-daftar-film-terlaris-sepanjang-masa-amerika-serikat>

<https://hot.liputan6.com/read/4569178/pengertian-analisis-menurut-para-ahli-kenali-fungsi-tujuan-dan-jenisnya>

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20211215073525-220-734175/sinopsis-spider-man-no-way-home-tayang-hari-ini-di-bioskop>

<https://www.tribunnewswiki.com/2019/10/09/jon-watts>

<https://gensindo.sindonews.com/read/628877/700/14-karakter-dan-pemeran-utama-di-spider-man-no-way-home-1639545120>

<https://sites.google.com/view/videopembelajaranptp/pengambilan-gambar>

<https://www.ruparupa.com/blog/spider-man-no-way-home/>

<https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/ninda/sinopsis-dan-review-spiderman-no-way-home-amankah-untuk-anak>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

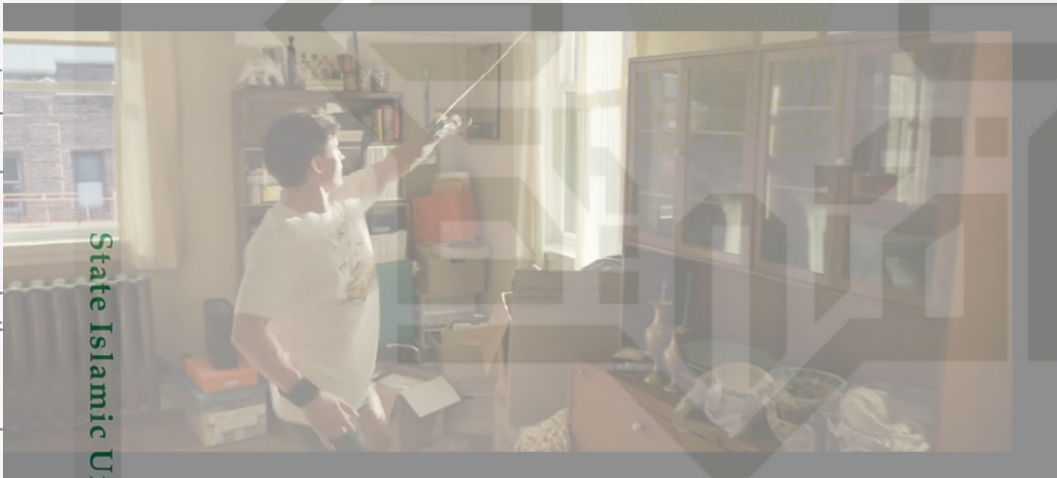
LAMPIRAN 1

ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA FILM SPIDERMAN NO WAY HOME

Potongan film spiderman no way home



Gambar 1 Teknik pan



Gambar 2 teknik pan

UIN SUSKA RIAU

Sumber gambar : vcd spiderman no way home

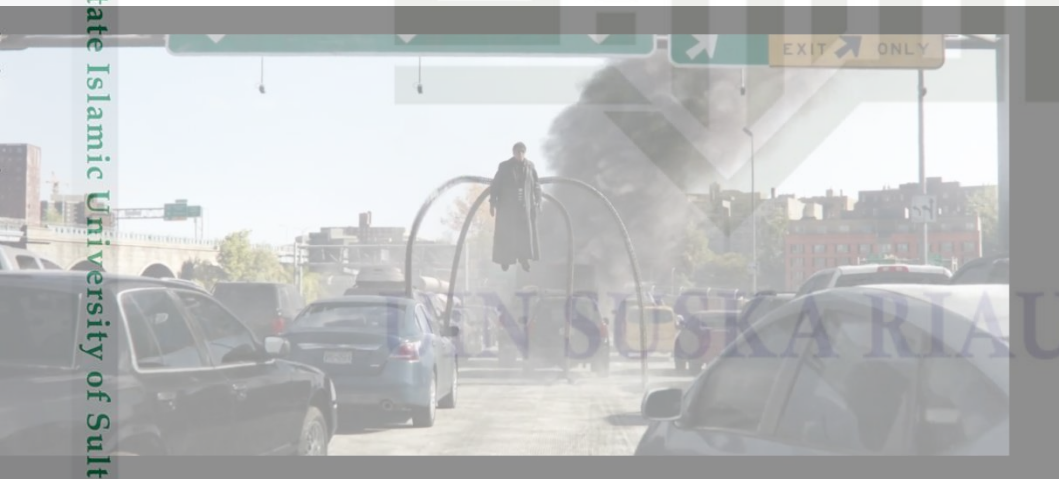
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



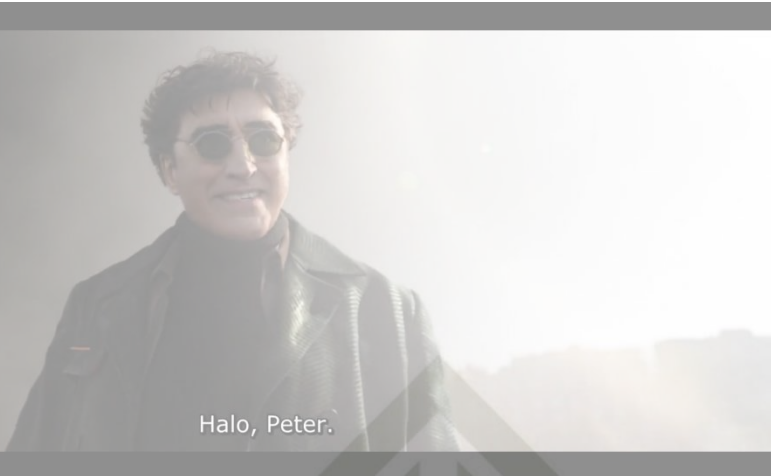
Gambar 4 Crane shot



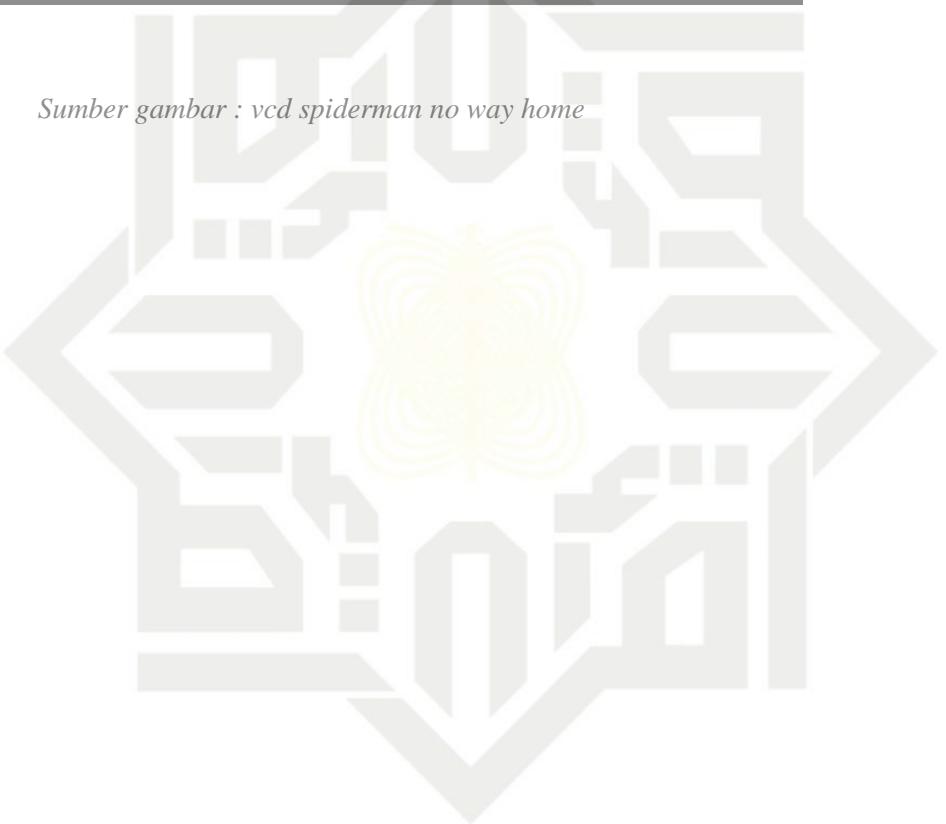
Gambar 5 crane shot

Sumber gambar : vcd spiderman no way home

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Sumber gambar : vcd spiderman no way home



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

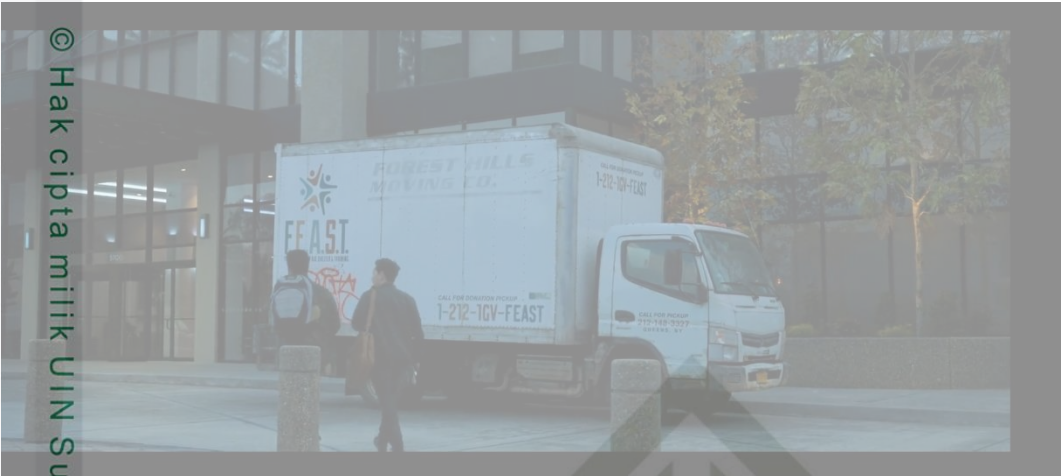
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Gambar 7 Teknik tilt



Gambar 8 teknik tilt



Sumber gambar : vcd spiderman no way home

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

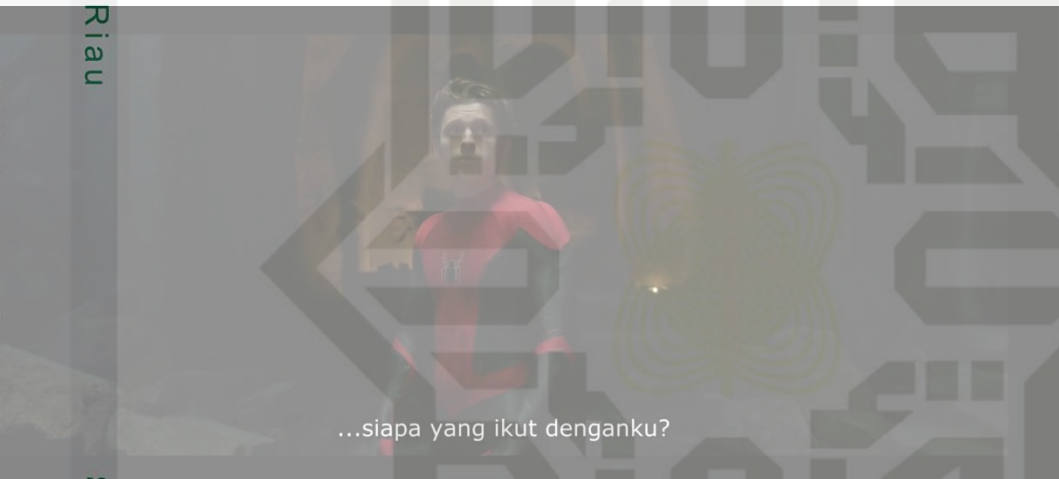
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

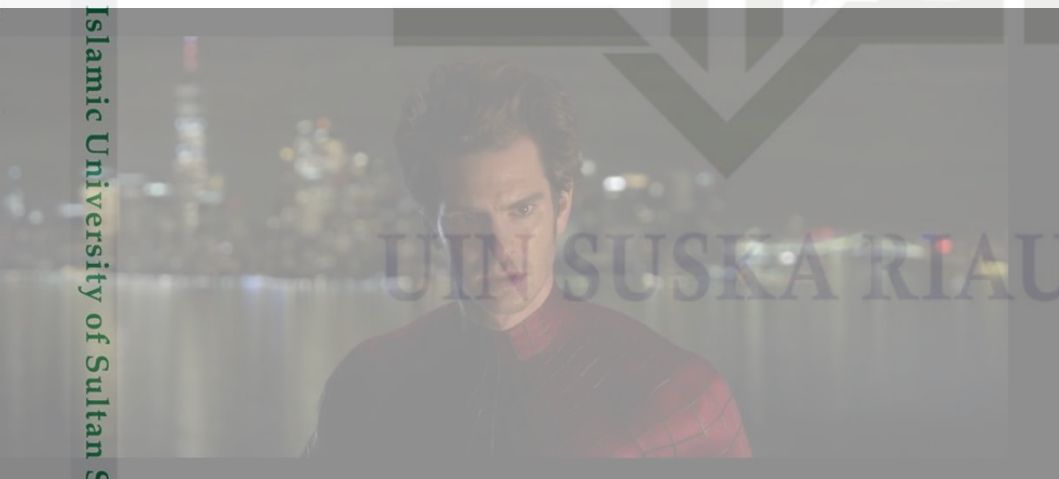
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 10 Tracking/zooming



Gambar 11 teknik tracking atau zooming



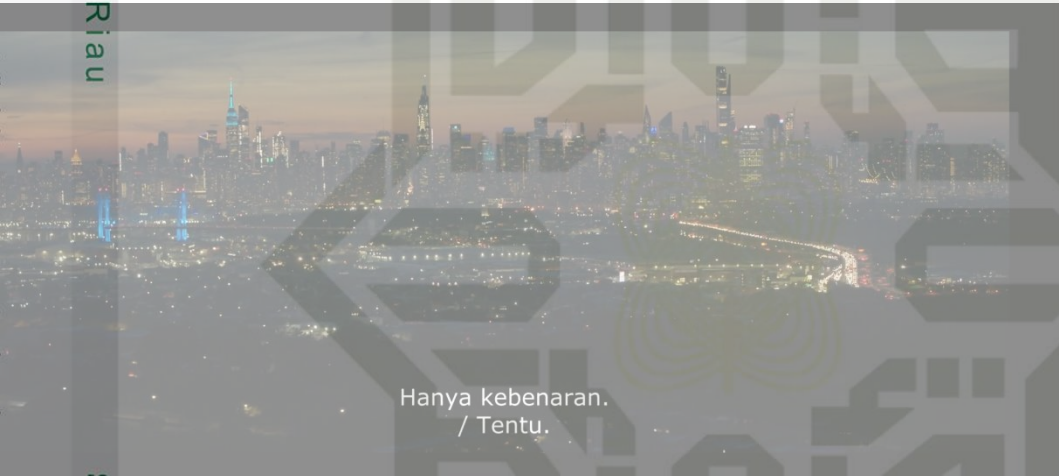
Sumber gambar : vcd spiderman no way home

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

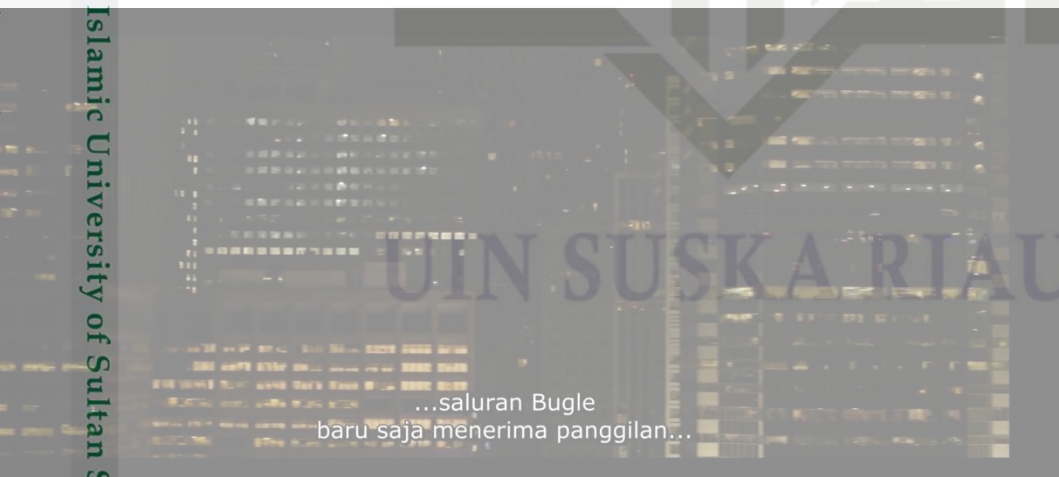


Gambar 13 Teknik crabbing



Hanya kebenaran.
/ Tentu.

Gambar 14 teknik crabbing

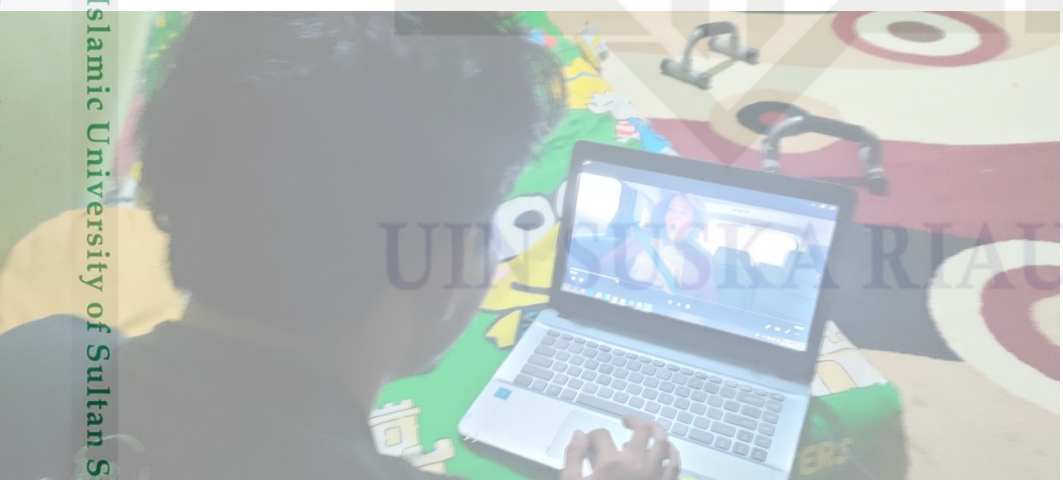
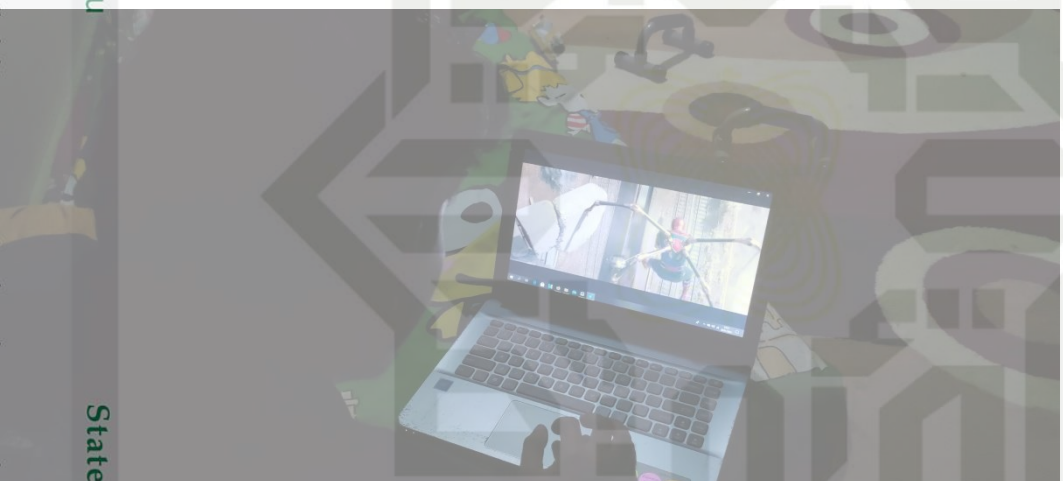


...saluran Bugle
baru saja menerima panggilan...

Sumber gambar : vcd spiderman no way home

Lampiran 2

Menganalisis film spiderman no way home



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

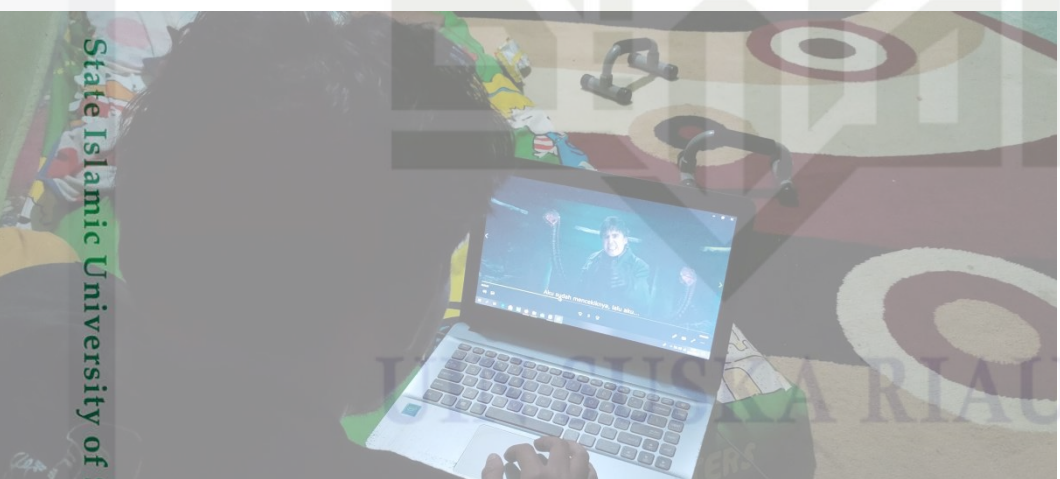
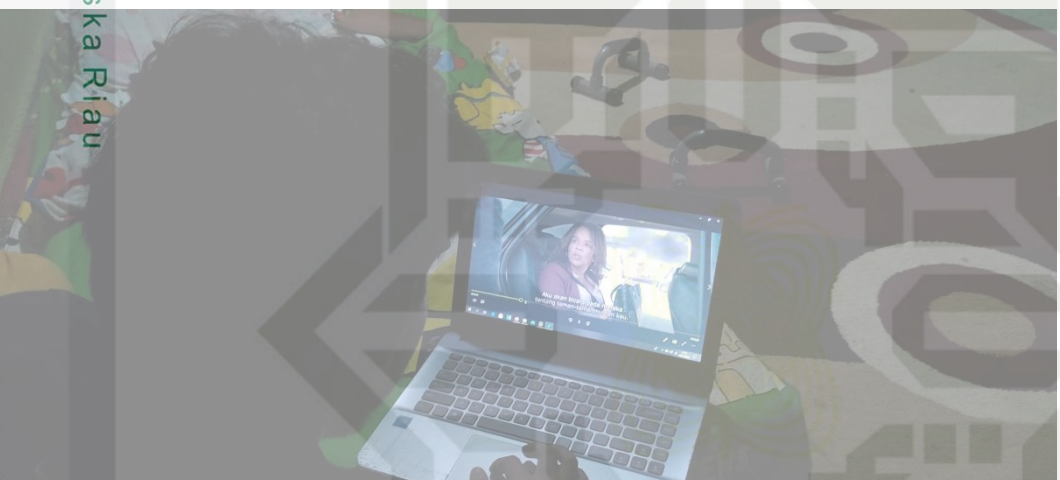
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BIOGRAFI PENULIS



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DANA, Lahir pada tanggal 06 desember 1999, anak dari bapak zamrizal dan ibunda sriweti. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, memiliki satu orang adik bernama muhammad ihsan nur. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 001 Gunung Sahilan, SMPN 003 Gunung Sahilan, Dan SMAN 03 Gunung sahilan. Menjadi mahasiswa pada tahun 2018 melalui jalur mandiri di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Di fakultas Dakwah Dan Komunikasi dengan jurusan ilmu komunikasi, dan memilih konsentrasi broadcasting. Pada tahun 2021 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa kampung pinang, kecamatan perhentian raja, kabupaten kampar, Riau. Penulis juga melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) Di dinas kebudayaan, kota pekanbaru, Riau. Penulis berhasil menyelesaikan perkuliahan strata satu dengan gelar sarjana ilmu komunikasi (S.I.Kom) melalui sidang Munaqasah Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Pada tanggal 06 juli 2023. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang begitu besar kepada ALLAH SWT dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “ ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA FILM BERGENRE ACTION SPIDERMAN : NO WAY HOME”.

1. **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
 a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau hanya mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.