



**ANALISIS UNSUR SINEMATIK DALAM MEMBANGUN
DRAMATIK PADA FILM *BAD BOYS: RIDE OR DIE***

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab
dan Dakwah UIN Mahmud Yunus Batusangkar*

Oleh:

FAIQAL BERLIAN BRAMIS

NIM: 2130302018

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR 2025**



**ANALYSIS OF CINEMATIC ELEMENTS IN BUILDING
DRAMATICITY IN THE FILM BAD BOYS: RIDE OR DIE**

THESIS

*Written as a Requirement to Obtain a Bachelor's Degree (S-1) in the Islamic
Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Ushuluddin,
Adab, and Da'wah, State Islamic University (UIN) Mahmud Yunus
Batusangkar*

By:

FAIQAL BERLIAN BRAMIS

STUDENT ID: 2130302018

**DEPARTMENT OF ISLAMIC BROADCASTING COMMUNICATION
FACULTY OF USHULUDDIN, ADAB, AND DA'WAH
STATE ISLAMIC UNIVERSITY MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M/1447 H**



تحليل العناصر السينمائية في بناء الدراما في فيلم "الأولاد الأشرار: ركوب أو موت"

علمية رسالة

في (S-1) البكالوريوس درجة على الحصول لمتطلبات استيفاء البحث هذا كُتِبَ
والدعوة، والآداب الدين أصول كلية الإسلامي، والإعلام الاتصال دراسات برنامج

.ببتوسنكر الحكومية الإسلامية يونس محمود جامعة

فيقال بيرليان براميس

٢١٣٠٣٠٢٠١٨

الإسلامي الإذاعي الاتصال دراسات برنامج

الدعوة و الآداب و الدين أصول كلية

سنكار باتو الحكومية الإسلامية يونس محمود جامعة


٢٠٢٥ م / ١٤٤٧ هـ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi atas nama **Faiqal Berlian Bramis NIM 2130302018** judul “**Analisis Unsur Sinematik Dalam Membangun Dramatik Pada Film *Bad Boys: Ride Or Die***”, Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan kesidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025
Pembimbing



Andri Maijar, M.Sn
NIP.198801052020121006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faiqal Berlian Bramis
NIM : 2130302018
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Unsur Sinematik Dalam Membangun Dramatic Pada Film *Bad Boys Ride Or Diye***" adalah benar karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025

ya yang menyatakan,



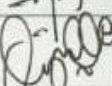


Faiqal Berlian Bramis
NIM. 2130302018

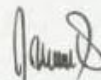
SURAT PENGESAHAN PENGUJI

Pembimbing skripsi atas nama **Faiqal Berlian Bramis, NIM: 2130302018** dengan judul "**Analisis Unsur Sinematik dalam Membangun Dramatik Pada Film Bad Boys: Ride Or Die**" telah di uji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. Dilaksanakan pada 19 Agustus 2025 dinyatakan telah lulus dan dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Strata Satu (S1) Program Komunikasi Penyiaran Islam.

Dengan demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan	Persetujuan	
			Tanda tangan	Tanggal
1.	Andri Maijar, M.Sn NIP/NRK. 198801052020121006	Penguji Pendamping		21/8
2.	Vannyora Okditazeini, M.Si NIP/NRK. 199110312020122011	Penguji Utaman		21/8
3.	Siti Fadila, M.Sn NIP/NKR. 199101182020122009	Anggota Penguji		21/08

Batusangkar, Agustus 2025
Mengetahui
PLH Dekan Fakultas Adab Dan
Dakwah



Dr. Fadriati, M.Ag
NIP. 196911091998032002

Biodata penulis



Nama : Faiqal Berlian Bramis
Tempat Tanggal Lahir : Lima Kaum, 20 Desember 2002
Jenis Kelamin : Laki Laki
Email : faikalfaikal1309@@gmail.com
Nama Ayah : Aldini Bramis
Nama Ibuk : Jusmaidar
Alamat : Jorong Dusun Tuo, Lima Kaum, Kab Tanah Datar,
Sumatera Barat
Anak Ke : 1 (Satu)
Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam
Nomor Induk Mahasiswa : 2130302018
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Judul Skripsi : Analisis Unsur Sinematik Dalam Membangun
Dramatik Pada Film Bad Boys: Ride or Die

Latar Pendidikan

SD : SD N 31 Balai Labuh Bawah
SMP : MTsN 6 Tanah Datar
SMA : SMAS Muhammadiyah Batusangkar
Moto hidup : **“Tertawalah Seperti Larry”**

Halaman persembahan

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta kekuatan-Nya yang tak terhingga. Berkat petunjuk dan pertolongan-Nya, penulis mampu melewati setiap proses dan tantangan hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Perjalanan ini bukanlah akhir, melainkan sebuah awal dari langkah baru yang lebih besar ke depan. Dengan segala kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan untuk semua orang yang penulis cintai:

Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan karya ini kepada kedua orang tua saya, Aldini Bramis dan Jusmaidar, yang telah mendung saya dari awal sampai mencapai jenjang perguruan tinggi dan meraih gelar sarjana. Terimakasih atas fasilitas, dukungan, material, dan kepercayaan yang telah diberikan selama ini. Terlebih lagi kepada ibu saya yang sudah sangat kuat menghadapi anak anaknya yang tidak tau diri ini dan sangat bersabar menunggu anak laki lakinya menjadi sarjana

Terimakasih juga kepada saudari saya Anggi Rahmadika A, Angel Fitriani A, kemudian saudara saya Angga Trio Bramis dan Fajri Febrian Bramis yang sedang berada di rantau sana saya doakan diberi kesehatan. dan seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, do'a, canda tawa dan semangat di setiap proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman-teman, sahabat,

Terakhir saya ucapkan terimakasih kepada Lailatul Ismi sebagai orang yang mendukung proses yang saya lalui jauh sebelum skripsi ini hingga sekarang yang sudah sabar dalam membantu dan menghadapi pria seperti saya hehehe

ABSTRAK

Faiqal Berlian Bramis, NIM 2130302018, Judul Skripsi Analisis Unsur Sinematik Dalam Membangun Dramatik Pada Film *Bad Boys: Ride or Die* p Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus , Batusangkar, 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana unsur-unsur sinematik seperti sinematografi, mise-en-scène, dan editing digunakan secara strategis dalam membangun atmosfer dramatik dalam film. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis sinematik dengan metode deskriptif kualitatif yang menekankan pada observasi visual dan auditif terhadap 20 adegan pilihan dalam film. Teori yang digunakan meliputi teori sinematik dari David Bordwell tentang konstruksi naratif dan visual, teori Joseph V. Mascelli mengenai aspek sinematografi dan penyutradaraan,. Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan setiap adegan secara mendalam melalui tiga fokus utama: deskripsi visual dan auditif, penguraian unsur sinematik (sinematografi, editing, mise-en-scène), dan interpretasi dramatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komposisi kamera yang dinamis, permainan cahaya kontras, ritme penyuntingan yang cepat, serta tata artistik yang terencana mampu membangun ketegangan emosional dan dramatik dalam film. Interaksi antara karakter, latar, dan gerak kamera turut memperkuat kesan dramatik yang dihadirkan dalam narasi. Film ini berhasil memadukan estetika sinematik dengan elemen dramatik yang efektif sehingga mendukung alur cerita secara keseluruhan.

Kata Kunci: Analisis Sinematik, Dramatik, Audio Visual, *Bad Boys: Ride or Die*, Mise-en-scène, Editing.

ABSTRACT

Faiqal Berlian Bramis, Student ID 2130302018, Thesis Title: *Analysis of Cinematic Elements in Building Dramatization in the Film Bad Boys: Ride or Die*, Department of Islamic Communication and Broadcasting, State Islamic University (UIN) Mahmud Yunus, Batusangkar, 2025. This research aims to examine how cinematic elements such as cinematography, mise-en-scène, and editing are strategically used to construct a dramatic atmosphere in the film. The study employs a cinematic analysis approach with a qualitative descriptive method, emphasizing visual and auditory observation of 20 selected scenes from the film. The theoretical framework includes David Bordwell's cinematic theory on narrative and visual construction, and Joseph V. Mascelli's theory on cinematography and directing. Each scene is analyzed through three main focuses: visual and auditory description, breakdown of cinematic elements (cinematography, editing, mise-en-scène), and dramatization interpretation. The findings show that the use of dynamic camera composition, contrasting lighting, fast-paced editing rhythm, and carefully planned artistic arrangement effectively builds emotional and dramatic tension in the film. The interaction between characters, setting, and camera movement further strengthens the dramatization presented in the narrative. This film successfully combines cinematic aesthetics with effective dramatic elements, thereby supporting the overall storyline.

Keywords: Cinematic Analysis, Dramatization, Audio Visual, *Bad Boys: Ride or Die*, Mise-en-scène, Editing.

خلاصة

فَيَقْلُ برُلِيان براميس، الرقم الجامعي: ٢١٣٠٣٠٢٠١٨، عنوان الرسالة "تحليل العناصر السينمائية في بناء الدراما في فيلم "باد بويز: رايد أور داي في باتوسنغكار، سنة (UIN) قسم الاتصال والإعلام الإسلامي، جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية يهدف هذا البحث إلى دراسة كيفية استخدام العناصر السينمائية مثل التصوير السينمائي، وتنسيق 2025. ، والمونتاج بطريقة استراتيجية لبناء الجو الدرامي في الفيلم. يستخدم هذا (*Mise-en-scène*) المشهد البحث منهج التحليل السينمائي بأسلوب وصفي نوعي يركز على الملاحظة البصرية والسمعية في 20 مشهداً مختاراً من الفيلم. ويستند الإطار النظري إلى نظرية ديفيد بورديو حول البناء السردي والبصري، وقد تم تحليل كل مشهد من خلال. ونظرية جوزيف ف. ماسيللي في جوانب التصوير السينمائي والإخراج ثلاثة محاور رئيسية: الوصف البصري والسمعي، وتفصيل العناصر السينمائية (التصوير، والمونتاج، وتنسيق المشهد)، وتفسير البعد الدرامي. وتُظهر نتائج البحث أن استخدام التكوينات الديناميكية للكاميرا، والإضاءة المتباينة، وإيقاع المونتاج السريع، والترتيب الفني المدروس، جميعها تسهم بفعالية في بناء التوتر العاطفي والدرامي في الفيلم. كما أن التفاعل بين الشخصيات والخلفية وحركة الكاميرا يعزز الانطباع الدرامي الذي يقدمه السرد. وقد نجح الفيلم في دمج الجماليات السينمائية مع العناصر الدرامية بشكل فعال يدعم تطور القصة بشكل كامل.

التحليل السينمائي، الدراما، التصوير السينمائي، باد بويز: رايد أور داي، تنسيق :الكلمات المفتاحية
المشهد، المونتاج.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW selaku penutup segala Nabi dan Rasul yang diutus dengan sebaik-baik agama, sebagai rahmat untuk seluruh Islam dan sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya syariat di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. Penyusunan skripsi ini dapat peneliti selesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, tanpa bantuan tersebut skripsi ini tidak terwujud. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang ikhlas membantu peneliti dari awal hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan wawasan bagi semua pihak yang membacanya. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang telah mendoakan, memberi nasihat, serta dukungan baik secara moril maupun materiil hingga penulis dapat menyelesaikan SKRIPSI ini dengan baik. Selanjutnya, Dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Dalam hal ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Delmus Puneri Salim, S.Ag. MA., Ph.D. selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar, yang telah memberikan izin penulis melaksanakan penelitian, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi tepat waktu.
2. Bapak Dr. Risman Bustamam, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah UIN Mahmud Yunus Batusangkar, yang telah memberikan izin penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Bapak Riki Rikarno, M. Sn selaku Ketua Program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan Pembimbing Non-Akademik yang telah memberikan semangat selama perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Andri Maijar, M. Sn selaku Dosen pembimbing yang sangat luar biasa dan berjasa dalam penulisan skripsi ini dalam memberikan ide, saran, arahan, dan motivasi yang luar biasa, ditengah kesibukan beliau dengan penuh kesabaran dan ketelitian dalam membimbing penulis dalam proses menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Vannyora Okditazeini, M.Si selaku Dosen penguji Seminar Proposal dan sidang Munaqasyah yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini dan memberi masukan kepada penulis dan bersedia meluangkan waktunya.
6. Ibu Siti Fadilla, M. Sn selaku Dosen anggota penguji utama pada sidang Munaqasyah yang sudah memberikan masukan-masukan dan arahan kepada penulis dan bersedia meluangkan waktunya.
7. Bapak dan Ibu Dosen program studi komunikasi dan penyiaran islam yang telah mendidik dan memberikan wawasan keilmuan selama penulis berkuliah di UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan telah memberikan ruang kepada penulis untuk mengembangkan bakat dan minat penulis.
8. Seluruh civitas akademika UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu, berbagi ilmu serta memberikan kemudahan kepada penulis selama masa perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh keluarga besar Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu.

10. Teman-teman prodi KPI angkatan 21 diperkuliahan UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Atas kebersamaannya, dukungan dan semangat yang selalu diberikan selama perkuliahan.

Batusangkar, Agustus 2025

Penulis,

Faiqal Berlian Bramis

Nim 2130302018

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
خلاصة	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Permasalahan	6
C. Subfokus Penelitian	6
D. Tujuan penelitian	6
E. Manfaat dan Luaran Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
BAB II	9
KAJIAN TEORI	9
1. LANDASAN TEORI	9
A. Unsur Sinematik dalam Film	9
B. Konsep Dramatik Dalam Film	25
C. Narasi Dalam Film	27
2. PENELITIAN TERDAHULU	30
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Latar dan Waktu Penelitian	35
C. Instrumen Penelitian	35
D. Sumber Data	36
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
G. Teknik Penjamin Keabsahan Data	40
BAB IV	42
TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Temuan Umum.....	42

B. Temuan Khusus	53
C. PEMBAHASAN	78
BAB V	88
PENUTUP.....	88
A. KESIMPULAN	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Pendapatan Bad Boys: Ride or Die dan Freelance	4
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	35
Tabel 4. 1 Kru Produksi Film Bad Boys: Ride Or Die	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Poster Film Bad Boys: Ride or Die.....	42
Gambar 4. 2 Sutradara Film Bad Boys: Ride or Die.....	44
Gambar 4. 3 Will Smith Sebagai Mike Lowrey.....	45
Gambar 4. 4 Martin Larence sebagai Marcus	45
Gambar 4. 5 Vanessa Hudgens sebagai Kelly	46
Gambar 4. 6 Alexander Ludwig sebagai Dorn.....	47
Gambar 4. 7 Paola Nunez sebagai Rita.....	47
Gambar 4. 8 Jacob Scipio sebagai Armando	48
Gambar 4. 1 Scene 10	53
Gambar 4. 2 Scene 13	54
Gambar 4. 3 Scene 9	54
Gambar 4. 4 Scene 9 shot 2.....	55
Gambar 4. 5 scene 16.....	55
Gambar 4. 6 Scene 15	56
Gambar 4. 7 Scene 15 Shot 2.....	56
Gambar 4. 8 Scene 15 Shot 3.....	56
Gambar 4. 9 Scene 2	57
Gambar 4. 10 Scene 5	57
Gambar 4. 11 Scene 1	58
Gambar 4. 12 Scene 5	59
Gambar 4. 13 Scene 15	59
Gambar 4. 14 Scene 2	59
Gambar 4. 15 Scene 15	60
Gambar 4. 16 Scene 3	60
Gambar 4. 17 Scene 9	61
Gambar 4. 18 Scene 13	61
Gambar 4. 19 Scene 20	61
Gambar 4. 20 Scene 17	62
Gambar 4. 21 Scene 12	62
Gambar 4. 22 Scene 1	64

Gambar 4. 23 Scene 1 shot 2.....	64
Gambar 4. 24 Scene 13	65
Gambar 4. 25 Scene 5	65
Gambar 4. 26 Scene 5 shot 2.....	65
Gambar 4. 27 Scene 19	66
Gambar 4. 28 Scene 19 shot.....	66
Gambar 4. 29 Scene 12	67
Gambar 4. 30 Scene 18	67
Gambar 4. 31 Scene 2	68
Gambar 4. 32 Scene 8	68
Gambar 4. 33 Scene 8 Shot 2.....	69
Gambar 4. 34 Scene 8 Shot 3	69
Gambar 4. 35 Scene 8 Shot 4.....	69
Gambar 4. 36 Scene 11	70
Gambar 4. 37 Scene 2	71
Gambar 4. 38 Scene 16	71
Gambar 4. 39 Scene 5	72
Gambar 4. 40 Scene 9	72
Gambar 4. 41 Scene 8	73
Gambar 4. 42 Scene 8 Shot 2.....	73
Gambar 4. 43 Scene 15	74
Gambar 4. 44 Scene 20	74

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu media komunikasi visual yang paling kuat dalam menyampaikan pesan, membangun suasana, serta menggugah emosi penonton. Sejak ditemukannya teknologi sinema oleh Lumière bersaudara dan Thomas Edison pada akhir abad ke-19, perfilman telah berkembang menjadi media komunikasi massa yang sangat berpengaruh. Tidak hanya menjadi sarana hiburan, film juga memainkan peran penting dalam membentuk opini publik, merefleksikan kondisi sosial, serta menjadi alat pendidikan dan diplomasi kebudayaan. Dalam perjalanannya, film telah menjadi salah satu bagian dari industri kreatif global yang memiliki kontribusi signifikan terhadap aspek ekonomi dan budaya. (Putri, 2017)

Film bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan medium komunikasi visual yang mampu membangkitkan emosi, membangun suasana, dan membawa penonton masuk ke dalam dunia yang diciptakan oleh sutradara. Dalam dunia perfilman, teknik sinematik memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman menonton yang imersif, di mana penonton dapat merasa seolah-olah menjadi bagian dari cerita yang disajikan. (Ramadhan, 2021)

Film merupakan perangkat visual dan suara yang dapat sangat membangkitkan perasaan berbeda pada pemirsa. Menggunakan metode pembuatan film yang melibatkan gambar bergerak, pencahayaan, pengaturan suara, dan teknik pemotongan, film dapat membangkitkan beragam perasaan, dari kemarahan, teror, kesedihan, kekuatan, hingga kegembiraan. Struktur cerita yang dibuat dengan cermat tidak hanya membuatnya menyenangkan tetapi juga melibatkan penonton secara emosional. Partisipasi ini sering dicerminkan, karena film dapat memposisikan pemirsa dalam peran simpatik karakter dan perjuangan

mereka. Ini memverifikasi bahwa aspek visual, termasuk citra, warna, dan gerakan dalam film, bersama dengan keyakinan yang mendasarinya, memainkan peran penting dalam membentuk bagaimana pemirsa memandang dan secara emosional terhubung dengan film. Oleh karena itu, film tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai saluran yang kuat untuk berbagi pemikiran, membentuk sudut pandang, dan memengaruhi perasaan batin dan kondisi mental orang-orang yang mendalam. (Ardyaksa & Hastjarjo, 2018)

Setiap produksi film, terdapat berbagai unsur teknis yang saling bersinergi untuk menciptakan kesatuan estetika dan dramatik. Salah satu unsur terpenting adalah sinematik yang memiliki peranan yang sangat penting dalam proses produksi film dan tayangan televisi. Fungsinya tidak hanya terbatas pada menampilkan visual dari naskah yang telah ditulis, tetapi juga memberikan makna yang lebih pada setiap frame atau adegan yang disajikan kepada penonton. Setiap elemen visual seperti komposisi gambar, pencahayaan, pergerakan kamera, warna, dan sudut pengambilan gambar dirancang dengan tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan emosional maupun simbolis. Oleh karena itu, sinematik tidak hanya menjadi alat bantu teknis, melainkan juga sebagai bahasa visual yang dapat memperkuat cerita dan menciptakan pengalaman sinematik yang lebih mendalam bagi audiens. (Ramadhan, 2021)

Pengalaman menonton film tidak semata ditentukan oleh isi cerita, tetapi juga bagaimana cerita itu divisualisasikan. Teknik visual mampu menciptakan dramatik yang memperkuat emosi dalam setiap adegan. Ketika sebuah film menggunakan pergerakan kamera yang cepat pada adegan aksi, atau pencahayaan gelap dan tajam pada adegan misteri, penonton akan merasakan suasana tertentu yang diharapkan oleh sutradara. Demikian pula pemilihan warna dan komposisi frame menjadi sarana penting untuk membentuk persepsi dan rasa. Semuanya itu bagian dari teknik sinematik yang ditujukan untuk mengontrol pengalaman emosional

dan psikologis audiens. Seperti film yang diangkat dalam penelitian ini (Yilmaz, et al. 2023)

Bad Boys: Ride or Die adalah film aksi-komedi Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2024 sebagai lanjutan dari waralaba *Bad Boys* yang dibintangi oleh Will Smith dan Martin Lawrence. Film ini disutradarai oleh Adil El Arbi dan Bilall Fallah, yang sebelumnya juga menyutradarai *Bad Boys for Life* (2020). Dalam film ini, karakter Mike Lowrey dan Marcus Burnett kembali terlibat dalam kasus yang mengharuskan mereka melawan kejahatan, kali ini dengan ancaman yang lebih personal dan menyentuh integritas institusi yang mereka bela.

Secara sinematik, *Bad Boys: Ride or Die* menghadirkan kombinasi teknik visual yang dinamis dengan intensitas tinggi khas film aksi, namun tetap mempertahankan unsur humor dan relasi persahabatan yang menjadi ciri khas waralaba ini. Perpaduan teknik kamera handheld, permainan pencahayaan kontras, serta penggunaan musik latar yang ritmis memperkuat kesan dramatik dan emosional dalam sejumlah adegan kunci. Hal ini mencerminkan kecenderungan sinema aksi modern untuk tidak hanya mengandalkan ledakan dan kejar-kejaran, tetapi juga membangun atmosfer emosional yang lebih kompleks. (Box Office Mojo. 2024)

Untuk mendukung analisis film *Bad Boys: Ride or Die* dalam konteks genre aksi-komedi, peneliti membandingkannya dengan film lain yang memiliki genre serupa, yaitu *Freelance* (2023). Perbandingan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana daya tarik film terhadap penonton secara komersial, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan teknik sinematik. Berikut disajikan data perbandingan pendapatan kedua film tersebut:

Tabel 1. 1 Pendapatan *Bad Boys: Ride or Die* dan *Freelance*

Aspek	Bad Boys: Ride or Die (2024)	Freelance (2023)
Pendapatan Domestik	US \$193,6 juta	US \$3 juta
Pendapatan Internasional	US \$210,9 juta	US \$7 juta
Pendapatan Global Total	US \$404,6 juta	US \$10,2 juta
Sumber	Box Office Mojo (2024) Rotten Tomatoes (2025)	Box Office Mojo (2023)

Sumber: Olahan Peneliti 2025

Freelance secara signifikan berada jauh di bawah capaian *Bad Boys*, menunjukkan minimnya daya tarik visual dan bintang yang kurang efektif dalam menarik audiens. Perbedaan signifikan dalam performa ini dapat dijelaskan melalui teori distribusi dan dinamika blockbuster, film yang berhasil memanfaatkan teknik sinematik dan memiliki ikatan waralaba cenderung meraih pendapatan tinggi, sementara film baru tanpa keunggulan teknis atau brand awareness umumnya mengalami performa pasar yang rendah (Bordwell & Thompson, 2008).

Film *Bad Boys Ride or Die* menjadi salah satu contoh luar biasa dalam sinema aksi yang berhasil memanfaatkan teknik sinematografi untuk membangun suasana tegang serta menggugah emosi penonton. Sinematografi yang merupakan seni dalam menangkap gambar bergerak, memiliki peranan yang sangat penting dalam menyampaikan narasi secara visual dengan cara yang lebih mendalam dan berkesan. Berbagai teknik sinematografi, seperti pemilihan sudut pengambilan gambar, penataan komposisi, serta pengaturan pencahayaan, film ini mampu menciptakan atmosfer yang mendukung jalannya cerita serta memperkuat keterlibatan emosi penonton terhadap setiap adegan yang ditampilkan. Salah satu teknik yang digunakan adalah variasi sudut kamera untuk memberikan efek dramatis pada karakter maupun situasi tertentu. (Baihaqi & Ibrahim, 2023)

Aspek editing dalam film ini juga menjadi sorotan karena mendukung keberhasilan dramatik dalam storytelling. Teknik montage digunakan untuk menyusun adegan-adegan penuh aksi dengan ritme yang cepat dan memacu adrenalin. Pemotongan cepat pada adegan baku tembak, penggunaan slow motion dalam ledakan atau momen emosional, serta transisi cepat antar lokasi mempercepat tempo cerita dan membuat penonton tetap terjaga secara emosional. Musik latar dengan beat cepat dipadukan dengan efek suara keras menciptakan sensasi ketegangan yang mendalam. (Bordwell et al., 2020)

Seluruh elemen sinematik dalam film ini saling melengkapi, membentuk satu kesatuan visual yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajak penonton masuk dalam atmosfer cerita. Tidak hanya itu, detail kecil seperti framing wajah karakter saat dialog penting, perubahan warna saat suasana berubah, hingga efek visual saat adegan klimaks adalah bukti bahwa dramatik dibentuk melalui detail-detail teknis yang terkalkulasi. Penonton diajak bukan hanya untuk menyaksikan cerita, tetapi untuk ikut merasakan konflik, ketegangan, dan emosi yang dibangun oleh kombinasi visual dan suara. (Ramadhani et al., 2024)

Indonesia juga mengakui film sebagai bagian penting dari industri kreatif dan budaya nasional. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman yang menempatkan film sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, dan kebudayaan. Selain itu, perlindungan terhadap karya film diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kehadiran regulasi tersebut tidak hanya menunjukkan dukungan terhadap perfilman nasional, tetapi juga mendorong peningkatan kualitas produksi film Indonesia dalam menghadapi persaingan global. Dengan adanya payung hukum ini, sinematografi dan editing sebagai bagian penting dari produksi film mendapat posisi strategis dalam pengembangan industri kreatif.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa, analisis terhadap penggunaan teknik sinematik dalam film *Bad Boys: Ride or Die* menjadi penting untuk

memahami bagaimana elemen-elemen visual tersebut berkontribusi dalam membangun dramatisasi dalam film. Studi ini akan mengkaji berbagai teknik sinematografi dalam pengambilan gambar, sudut kamera, pergerakan kamera, serta strategi editing yang diterapkan dalam film, guna mengidentifikasi efektivitasnya dalam mendukung narasi dan meningkatkan pengalaman sinematik penonton. Pendekatan ini sekaligus menegaskan bahwa aspek teknis dalam perfilman bukan sekadar pelengkap, tetapi justru merupakan fondasi dari kekuatan penceritaan visual yang berdaya pengaruh besar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian akademik mengenai sinematografi dan editing serta menjadi referensi bagi sineas dalam mengaplikasikan teknik-teknik tersebut dalam produksi film mereka.

B. Fokus Permasalahan

Bagaimana Film *Bad Boys: Ride Or Die* Menciptakan Dramatik melalui Sinematik?

C. Subfokus Penelitian

Menganalisis bagaimana Unsur Sinematik Dalam Membangun Dramatik Pada Film *Bad Boys: Ride Or Die*

D. Tujuan penelitian

Menganalisis penggunaan unsur sinematografi dalam menciptakan Dramatik Pada Film *Bad Boys: Ride Or Die*

E. Manfaat dan Luaran Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam dunia perfilman, khususnya dalam aspek sinematografi dan editing.

1. **Secara Teoritis** Penelitian ini menambah wawasan akademik dalam bidang sinematografi, khususnya dalam bagaimana teknik-teknik tersebut dapat digunakan untuk membangun dramatik dalam sebuah film.
2. **Secara Praktis** Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap aspek teknis dalam film, sehingga penonton dapat lebih memahami bagaimana elemen-

elemen visual berkontribusi dalam menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam.

F. Definisi Operasional

- 1. Unsur Sinematik:** Dalam penelitian ini, unsur sinematik merujuk pada elemen-elemen visual dan teknis yang terdapat dalam sebuah film, seperti sinematografi (komposisi gambar, pergerakan kamera, pencahayaan), penyuntingan (editing), tata suara, dan penggunaan warna. Unsur-unsur ini dianalisis untuk melihat bagaimana mereka digunakan secara sengaja untuk membentuk pengalaman visual penonton.
- 2. Dramatik:** Dramatik dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai upaya kreatif yang dilakukan oleh pembuat film untuk menambahkan ketegangan, emosi, dan intensitas cerita melalui pendekatan visual, teknis, dan naratif, sehingga cerita terasa lebih hidup, mendalam, dan menggugah emosi penonton. Dalam konteks penelitian ini, dramatik dipahami sebagai unsur yang tidak sekadar identik dengan konflik, melainkan sebuah konstruksi naratif yang mengandung ketegangan, eskalasi, serta titik balik yang mendorong perkembangan cerita. Menurut Syd Field (2005), dramatik dibangun melalui struktur tiga babak (*three act structure*) yang terdiri atas *setup*, *confrontation*, dan *resolution*. Dalam struktur tersebut, dramatik hadir bukan hanya melalui konflik, melainkan melalui bagaimana konflik berkembang hingga mencapai titik balik (*plot point*) yang mengubah arah narasi. Hal ini berbeda dari sekadar elemen naratif biasa yang hanya menyampaikan alur atau informasi tanpa menghadirkan intensitas emosional yang signifikan.

Bordwell (1985) menekankan bahwa dramatik terbentuk dari relasi antara peristiwa naratif dan konstruksi visual yang menuntun perhatian penonton pada perubahan situasi, sementara Eisenstein (1949) menyoroti peran montase dalam membangun dramatik melalui benturan antar-shot yang menciptakan ketegangan emosional. Dengan demikian, dramatik dapat dipahami sebagai perpaduan antara struktur naratif dan strategi

sinematik yang menghadirkan pengalaman emosional yang lebih intens dibandingkan narasi informatif semata.

Sebagai contoh konkret, dalam film *Bad Boys: Ride or Die*, percakapan santai antara Mike dan Marcus mengenai kehidupan keluarga dapat dipahami sebagai elemen naratif biasa yang bersifat informatif. Namun, dramatik muncul ketika percakapan tersebut tiba-tiba terpotong oleh serangan yang memaksa tokoh mengambil keputusan kritis. Momen tersebut tidak hanya menghadirkan konflik, tetapi juga menciptakan ketegangan, perubahan arah cerita, dan intensitas emosi yang lebih dalam. Dengan demikian, dramatik dapat dibedakan secara jelas dari elemen naratif biasa.

BAB II

KAJIAN TEORI

1. LANDASAN TEORI

A. Unsur Sinematik dalam Film

1. Sinematografi

Sinematografi adalah bagian penting dalam pembuatan film yang menentukan bagaimana cerita disampaikan kepada penonton melalui gambar. Salah satu aspek utama dalam penceritaan visual adalah bagaimana karakter dalam film digambarkan sehingga penonton bisa mengenal dan memahami mereka dengan lebih baik. Cara pengambilan gambar, pencahayaan, warna, dan pergerakan kamera semua berperan dalam membangun dramatik dan kedalaman karakter di dalam cerita. Memahami elemen-elemen sinematografi menjadi hal yang penting dalam dunia perfilman. Dengan teknik yang tepat, tampilan visual dapat disusun sedemikian rupa untuk mendukung alur cerita sekaligus memperkuat hubungan emosional antara penonton dan karakter. Setiap elemen sinematografi memiliki peran dalam membangun suasana, menyoroti emosi, serta mengarahkan perhatian penonton pada detail tertentu dalam sebuah adegan.

Sinematografi dalam film dapat menggambarkan karakter melalui tiga aspek utama. Pertama, pencahayaan berperan dalam membentuk tampilan karakter dan menciptakan suasana dalam sebuah adegan. Teknik pencahayaan dapat digunakan untuk menonjolkan ekspresi wajah, menambah kesan dramatis, atau bahkan menyembunyikan bagian tertentu dari karakter agar menciptakan misteri. Cahaya yang terang dapat memberikan kesan positif atau bahagia, sedangkan pencahayaan redup atau kontras tinggi sering digunakan untuk membangun ketegangan dan emosi tertentu.

Kedua, sudut pandang kamera menentukan bagaimana karakter terlihat di mata penonton. Posisi kamera yang lebih rendah dapat membuat karakter tampak berwibawa atau kuat, sementara sudut tinggi sering digunakan untuk menunjukkan kelemahan atau ketidakberdayaan. Jarak kamera juga memengaruhi kedekatan emosional antara penonton dan karakter, apakah terasa akrab dengan *close-up* atau lebih jauh dengan long shot yang menampilkan lingkungan sekitar.

Ketiga, penggunaan kamera memengaruhi bagaimana karakter dipersepsikan oleh penonton. Pergerakan kamera yang dinamis dapat memberikan kesan intensitas dan ketegangan, sementara teknik fokus seperti *deep focus* atau *shallow focus* dapat mengarahkan perhatian penonton pada elemen tertentu dalam adegan. Melalui kombinasi teknik ini, film dapat membangun pemahaman yang lebih dalam tentang karakter serta hubungan mereka dengan dunia di sekitar mereka. (Nicholson, 2011)

2. Prinsip-Prinsip Visual Yang Digunakan Dalam Sinematografi

Menurut (Block, 2021) Prinsip visual dasar selalu ada di setiap gambar yang bisa kita lihat, baik yang diam maupun yang bergerak. Prinsip-prinsip ini bisa menyampaikan suasana, emosi, ide, dan juga bikin gambar punya struktur yang jelas. Dalam sinematografi, prinsip visual dasar ini mencakup:

- a. Ruang (*Space*) – Ruang merujuk pada bagaimana objek-objek dalam sebuah frame ditempatkan dan diatur. Penggunaan ruang dapat menciptakan kesan luas, sempit, dalam, atau datar, tergantung pada komposisi yang digunakan. Dalam sinematografi, ruang dimanfaatkan untuk membangun kedekatan, jarak, atau bahkan ketegangan dalam suatu adegan.
- b. Garis (*Line*) – Garis tidak hanya berbentuk lurus, tetapi juga mencakup elemen-elemen visual yang mengarahkan

pandangan. Garis dapat menciptakan kesan gerakan, kedalaman, atau emosi tertentu. Misalnya, garis diagonal sering digunakan untuk menampilkan dinamika dan ketegangan, sementara garis horizontal lebih memberikan kesan stabil dan tenang.

- c. Bentuk (*Shape*) – Setiap objek dalam frame memiliki bentuk tertentu, baik itu bulat, persegi, maupun abstrak. Bentuk dapat memberikan makna visual, seperti bentuk tajam yang sering diasosiasikan dengan bahaya atau ketegangan, sedangkan bentuk bulat lebih menampilkan kesan lembut dan ramah.
- d. Nada (*Tone*) – Nada berkaitan dengan tingkat kecerahan dan kegelapan dalam sebuah gambar. Kontras antara area terang dan gelap dapat membentuk atmosfer tertentu dalam visual. Misalnya, pencahayaan redup dengan bayangan yang kuat dapat menciptakan suasana misterius atau menegangkan, sementara pencahayaan terang lebih memberikan kesan ceria dan ringan.
- e. Warna (*Color*) – Warna memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi dan membangun atmosfer dalam sinematografi. Warna merah, misalnya, sering dikaitkan dengan amarah atau gairah, biru dengan ketenangan atau kesedihan, serta kuning yang dapat menciptakan kesan hangat dan ceria.
- f. Gerakan (*Movement*) – Gerakan dalam sinematografi dapat berasal dari pergerakan kamera, objek di dalam frame, atau kombinasi keduanya. Gerakan dapat memberikan dinamika pada adegan, meningkatkan ketegangan, atau menciptakan kesan realisme. Kamera yang bergoyang, misalnya, dapat menambah kesan dokumenter atau ketegangan dalam adegan aksi.
- g. Ritme (*Rhythm*) – Ritme dalam film terbentuk melalui pola pemotongan adegan, pergerakan dalam frame, serta tempo

keseluruhan film. Ritme yang cepat dapat menciptakan ketegangan atau kegembiraan, sedangkan ritme yang lambat lebih sering digunakan untuk membangun suasana emosional atau dramatis. (Sya'diyah & Patria, 2023)

Dalam sinematografi, film mempunyai struktur yang terdiri dari beberapa tingkat. Film sendiri adalah kumpulan adegan yang dirangkai untuk menceritakan sesuatu secara utuh. Setiap adegan menggambarkan satu kejadian atau aksi tertentu dan biasanya terdiri dari beberapa shot yang disusun biar penonton bisa ngikutin cerita dengan lebih jelas. Shot ini adalah bagian terkecil dari film, yaitu rekaman yang diambil dalam satu kali pengambilan gambar tanpa ada pemotongan. Durasi tiap shot bisa bervariasi, ada yang cuma satu atau dua detik, ada juga yang sampai puluhan detik tergantung kebutuhan cerita.

Selain itu, penempatan kamera juga menjadi faktor penting dalam sinematografi. Sutradara biasanya menentukan posisi kamera berdasarkan garis *imajiner* yang menghubungkan dua aktor yang lagi berinteraksi. Kamera juga bisa ditempatkan sesuai arah gerakan atau pandangan aktor supaya adegan lebih natural dan enak dilihat. Dengan teknik ini, film bisa punya alur visual yang jelas dan nggak bikin penonton bingung.

Joseph V. Mascelli dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* menjelaskan lima elemen utama dalam sinematografi yaitu:

1. Camera Angles (Sudut Kamera) dan Hubungannya dengan Film

Camera angles merujuk pada posisi kamera dalam merekam adegan, yang berpengaruh pada bagaimana emosi dan ketegangan disampaikan kepada penonton. Dalam *Bad Boys: Ride or Die*, berbagai sudut kamera digunakan untuk memperkuat dinamika aksi dan ketegangan antar karakter.

- Low Angle (Sudut Rendah) → Sering digunakan dalam film ini untuk memperlihatkan karakter seperti Mike Lowrey dan Marcus Burnett sebagai sosok yang kuat dan dominan dalam adegan aksi. Low angle juga sering digunakan pada antagonis untuk memberikan kesan mengintimidasi.
- High Angle (Sudut Tinggi) → Digunakan untuk menunjukkan karakter dalam posisi lemah atau terancam, misalnya saat karakter dalam situasi berbahaya atau terpojok dalam pertempuran.
- Dutch Angle (Sudut Miring) → Dalam adegan yang penuh ketegangan, sudut ini digunakan untuk memberikan efek visual yang menegangkan, seperti saat terjadi perkelahian sengit atau pengejaran yang intens.

2. Cutting (Penyuntingan / Editing) dan Hubungannya dengan Film

Editing memiliki peran besar dalam membentuk ritme film dan meningkatkan ketegangan. Beberapa teknik editing yang digunakan dalam *Bad Boys Ride or Die* meliputi:

- Quick Cuts (Pemotongan Cepat) → Banyak digunakan dalam adegan aksi seperti kejar-kejaran mobil dan baku tembak. Pemotongan cepat ini menciptakan rasa urgensi dan meningkatkan ketegangan.
- Cross-cutting (Pemotongan Lintas Adegan) → Digunakan ketika ada dua aksi terjadi secara bersamaan, misalnya ketika dua karakter utama berada dalam bahaya di lokasi yang berbeda. Teknik ini membuat penonton merasa tegang karena mereka melihat kedua aksi berlangsung secara simultan.
- Jump Cuts → Digunakan untuk memberikan kejutan atau mempercepat transisi dalam adegan aksi yang penuh energi.

3. Close-Ups (Pengambilan Gambar Dekat) dan Hubungannya dengan Film

Close-ups berfungsi untuk menangkap ekspresi wajah karakter dan memperkuat emosi yang ditampilkan. Dalam *Bad Boys: Ride or Die*, teknik ini digunakan untuk memperdalam keterlibatan penonton terhadap karakter.

- *Extreme Close-Up* → Sering digunakan dalam film ini untuk menunjukkan detail tertentu, seperti mata karakter yang dipenuhi ketakutan atau genggaman tangan pada senjata sebelum baku tembak dimulai.
- *Reaction Shots* → Digunakan untuk menangkap ekspresi karakter setelah momen dramatis, seperti ketegangan di wajah Mike dan Marcus saat menghadapi musuh yang kuat. (Mascelli, 1998)

4. *Continuity* memastikan bahwa pergerakan gambar antar shot berlangsung mulus secara logis dan spasial. Aspek ini penting untuk menjaga imersi penonton terhadap ruang dan waktu dalam narasi.

5. *Composition* mengacu pada cara elemen visual disusun dalam bingkai, termasuk penempatan subjek, latar belakang, garis pandang, serta keseimbangan visual, yang secara keseluruhan membentuk kesan artistik dan emosional dari sebuah adegan.

Dalam penelitian ini, tiga elemen yang paling relevan dalam membangun dramatik dalam film *Bad Boys Ride or Die* adalah *Camera Angles*, *Cutting*, dan *Close-ups*.

Salah satu aspek penting dalam sinematografi menurut David Bordwell adalah *mobile framing*, yaitu penggunaan kamera yang dapat berpindah atau bergerak di ruang tiga dimensi untuk memberikan dampak dramatik maupun emosional terhadap penonton (Bordwell et al., 2020)

Bordwell menjelaskan beberapa bentuk pergerakan kamera yang umum digunakan dalam film, antara lain:

- *Pan* (Panorama)

Gerakan kamera mendatar dari kiri ke kanan atau sebaliknya pada sumbu vertikal. Pan digunakan untuk memperlihatkan ruang secara horizontal atau mengikuti gerak subjek.

- *Tilt*

Kamera bergerak ke atas atau ke bawah pada sumbu horizontal. Teknik ini berguna untuk mengungkapkan elemen vertikal dalam ruang atau memberi kesan visual terhadap skala.

- *Tracking Shot* (atau Dolly Shot)

Kamera bergerak secara fisik ke depan, ke belakang, menyamping, atau memutar di sepanjang lintasan. Gerakan ini menciptakan kesan bahwa penonton sedang "mengikuti" atau "mendekati" subjek dalam ruang, dan sering digunakan untuk memperkuat dinamika narasi dan ruang.

- *Crane Shot*

Kamera bergerak ke atas atau ke bawah menggunakan alat bantu seperti crane atau drone. Crane shot digunakan untuk membuka atau menutup adegan secara dramatis atau menunjukkan ruang vertikal yang luas.

- *Handheld Camera*

Kamera dipegang langsung oleh operator sehingga menghasilkan gambar yang goyah. Teknik ini banyak digunakan untuk menciptakan kesan dokumenter, realistis, atau subyektif.

- *Steadicam*

Kamera dipasang pada alat stabilizer khusus yang memungkinkan operator bergerak bebas tanpa menghasilkan guncangan. Steadicam menggabungkan fleksibilitas handheld

dengan kestabilan *dolly*, dan sering digunakan dalam adegan panjang yang menuntut kestabilan yang tinggi.

- *Zoom*

Meski bukan termasuk pergerakan kamera secara fisik, zoom merupakan perubahan panjang fokus lensa yang membuat objek tampak semakin dekat atau jauh. Bordwell membedakan antara zoom dengan tracking shot karena zoom tidak mengubah perspektif ruang, hanya skala tampilan objek saja.

Menurut Bordwell, penggunaan pergerakan kamera tidak semata untuk menciptakan visual yang dinamis, tetapi juga membawa fungsi naratif dan emosional. Misalnya, gerakan kamera yang mendekat (*dolly in*) dapat digunakan untuk membangun dramatic atau ketegangan, kemudian kamera yang mengikuti karakter (*tracking shot*) membantu penonton menyelami perjalanan emosional tokoh (Bordwell et al., 2020)

3. Editing

a. Pengertian Editing

Editing adalah tahap akhir yang sangat penting dalam produksi film atau video. Tanpa editing, hasil rekaman hanya berupa kumpulan gambar mentah (*stock shot*) yang mungkin masih berantakan, mengandung kesalahan, atau tidak berurutan. Jika ditayangkan tanpa diedit, pesan atau cerita yang ingin disampaikan bisa jadi tidak dipahami oleh penonton. dalam proses editing, editor bertugas menyusun gambar-gambar hasil rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan bermakna. Biasanya, editor bekerja sama dengan sutradara untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan. Sebelum masuk ke tahap editing, ada proses pengambilan gambar atau shooting. Pada tahap ini, sutradara bekerja dengan *Director of Photography* (DOP) untuk merekam banyak adegan yang sesuai dengan cerita. Semakin

banyak stock shot yang tersedia, semakin mudah bagi editor untuk memilih dan menyusun gambar terbaik.

Membuat film atau program televisi, ada proses panjang dan rumit yang harus dilalui. Proses ini biasanya mengikuti *Standar Operasional Prosedur* (SOP) yang terdiri dari tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, semua persiapan dilakukan, seperti penulisan naskah, pemilihan pemain, dan penyusunan jadwal. Selanjutnya, tahap produksi adalah saat pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Setelah itu, masuk ke tahap pasca-produksi, di mana proses editing menjadi bagian penting. Tanpa editing, rekaman yang ada hanyalah kumpulan gambar tanpa makna. Editing membantu menyusun gambar, menambahkan efek, dan menyempurnakan hasil akhir agar sesuai dengan visi kreatif pembuatnya.

Dalam dunia perfilman, sinematografi dan editing berperan penting dalam membentuk pengalaman emosional dan intelektual penonton. Salah satu pendekatan paling berpengaruh dalam penyuntingan film adalah teori montage yang dikembangkan oleh Sergei Eisenstein.

Menurut (Eisenstein, 1977) dalam kajian ini akan difokuskan pada teori *montage* dari Sergei Eisenstein. Dari lima elemen *montage* yang dikembangkan oleh Eisenstein, film ini secara dominan menggunakan tiga elemen utama, yaitu:

1. *Rhythmic Montage* adalah teknik penyuntingan yang mengikuti ritme aksi dalam adegan, bukan hanya berdasarkan durasi shot yang seragam. Dengan kata lain, kecepatan editing berubah-ubah mengikuti intensitas adegan yang sedang berlangsung. Semakin cepat dan intens aksi yang terjadi, semakin cepat pula potongan gambar, menciptakan ketegangan dan energi yang kuat bagi penonton.

Contoh dalam adegannya:

- Kejar-kejaran mobil dengan cut cepat dan dinamis mengikuti gerakan kendaraan.
- Baku tembak dengan shot pendek-pendek yang cepat untuk meningkatkan rasa urgensi.

2. *Tonal Montage* lebih berfokus pada membangun emosi melalui atmosfer visual dalam setiap shot. Teknik ini memanfaatkan elemen sinematografi seperti pencahayaan, warna, ekspresi wajah, serta pergerakan kamera untuk menciptakan suasana tertentu. Dalam film ini, tonal montage digunakan dalam adegan-adegan yang membutuhkan ketegangan emosional tinggi, seperti ketika karakter sedang menghadapi keputusan sulit atau momen mendekati bahaya.

Contoh dalam adegannya:

- Adegan penyergapan dalam ruangan gelap:
 - Pencahayaan redup dengan lampu strobo yang menyala secara sporadis menciptakan rasa panik dan ketegangan.
 - Warna dingin (biru atau hijau) dominan untuk menciptakan nuansa bahaya dan misteri.
- Adegan emosional antara Mike dan Marcus:
 - Pemilihan *close-up* wajah, *slow motion*, dan pemotongan yang lebih lambat untuk menunjukkan momen refleksi atau kesedihan.

3. *Overtonal Montage* adalah kombinasi dari *metric*, *rhythmic*, dan *tonal montage* yang bekerja secara bersamaan untuk menciptakan efek emosional yang lebih kompleks. Teknik ini tidak hanya mempertimbangkan ritme dan atmosfer, tetapi juga bagaimana editing mempengaruhi psikologi penonton secara keseluruhan.

- Adegan klimaks (*final battle*):
 - Mix antara editing cepat (*rhythmic*) + pencahayaan dramatis (tonal) +suara yang mendukung ketegangan.
 - Saat karakter utama hampir kalah, ada perlambatan waktu (*slow motion*) untuk memperkuat ketegangan sebelum aksi resolusi terjadi.
- Momen *suspense* sebelum ledakan besar:
 - Pemotongan antara wajah karakter, detik-detik terakhir, dan bunyi napas berat untuk membangun ketegangan sebelum klimaks terjadi.

Dalam kajian sinematik, editing merujuk pada proses menggabungkan berbagai potongan gambar (*shot*) menjadi satu kesatuan naratif yang kompleks. Menurut Bordwell, editing tidak hanya berfungsi sebagai penghubung teknis antar shot, tetapi juga berperan dalam membentuk ruang, waktu, ritme, dan makna naratif (Bordwell et al., 2020) Bordwell mengidentifikasi empat dimensi utama dalam penyuntingan:

- Relasi Grafis (*Graphic Relations*)

Editing dapat menciptakan hubungan visual antar shot, seperti keselarasan garis, bentuk, warna, atau komposisi. Tujuannya bisa untuk menciptakan kesinambungan atau justru kontras visual.

- Relasi Ritmik (*Rhythmic Relations*)

Durasi tiap shot dan kecepatan pergantiannya membentuk ritme visual yang dapat memperkuat emosi atau ketegangan dalam sebuah adegan. Semakin cepat pergantian shot, semakin cepat pula ritmenya.

- Relasi Spasial (*Spatial Relations*)

Melalui editing, penonton dapat memahami hubungan ruang antar lokasi yang berbeda, seperti dalam teknik eyeline

match, shot/reverse shot, atau 180-degree system. Ini membantu menjaga kontinuitas ruang dalam film.

- Relasi Temporal (*Temporal Relations*)

Editing dapat memanipulasi waktu dalam cerita, misalnya dengan menggunakan flashback, flashforward, elipsis, atau parallel editing. Teknik ini memungkinkan cerita untuk bergerak maju mundur tanpa mengganggu alur logis naratif.

Bordwell juga menekankan adanya *continuity editing* (editing berkesinambungan) sebagai sistem dominan dalam film klasik Hollywood yang berfungsi untuk menjaga ilusi ruang dan waktu yang utuh, serta mengarahkan perhatian penonton secara halus tanpa mengganggu narasi (Bordwell et al., 2020)

Kemudian Suara adalah elemen penting dalam film yang memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi, membangun atmosfer, dan menyampaikan informasi yang tidak selalu tampak di gambar. Bordwell membagi dimensi suara dalam film ke dalam empat aspek utama:

- Ritme (*Rhythm*)

Suara dapat membangun ritme yang seirama atau berlawanan dengan ritme visual. Misalnya, irama musik dapat mendukung intensitas adegan aksi atau memperhalus transisi antar adegan.

- Fidelitas (*Fidelity*)

Mengacu pada kesesuaian antara suara yang terdengar dengan sumber aslinya dalam dunia cerita. Suara yang tidak sesuai akan menghasilkan efek tertentu, seperti humor, kejutan, atau alienasi.

- Ruang (*Space*)

Bordwell menjelaskan pentingnya spatial dimension of sound, seperti diegetic vs nondiegetic sound (apakah suara berasal dari dunia cerita atau tidak), serta onscreen vs offscreen sound

yang mengarahkan persepsi penonton terhadap sumber suara, bahkan jika tidak tampak secara visual.

- Waktu (*Time*)

Suara bisa terjadi secara *simultaneous* (bersamaan dengan aksi di gambar) atau *nonsimultaneous* (misalnya dialog dari masa lalu). Teknik seperti sound bridge digunakan untuk menjembatani dua adegan dan menciptakan kesinambungan naratif yang halus. Selain itu, Bordwell menyoroti pentingnya fungsi naratif suara, seperti memperkuat emosi, memberi petunjuk psikologis karakter, atau menciptakan ironi (misalnya melalui penggunaan musik yang bertolak belakang dengan gambaran visual). (Bordwell et al., 2020)

b. Tahapan Dalam Editing

a. Logging

Mencatat dan mengorganisir semua rekaman berdasarkan shooting script yang telah dibuat selama produksi. Dalam tahap ini, setiap gambar atau adegan dicatat dalam sebuah log sheet untuk memudahkan pemilihan saat proses editing.

b. Scoring

Memilih dan menyusun beberapa gambar atau adegan agar membentuk cerita yang kohesif. Editor mencocokkannya dengan shooting script sehingga nantinya dapat dibuatkan editing script sebagai panduan dalam tahap berikutnya.

c. Editing Offline

Di mana editor menyusun potongan-potongan gambar berdasarkan shooting report yang berisi daftar shot yang harus digunakan. Hasil dari tahap ini biasanya berupa rough cut, yaitu versi kasar dari film yang akan menjadi acuan dalam proses selanjutnya.

d. Capturing Atau Digitizing

Memasukkan rekaman dari sumber asli ke dalam komputer agar bisa diedit lebih lanjut. Dengan menggunakan teknik batch

capture, semua rekaman yang telah dicatat sebelumnya bisa diproses sekaligus, sehingga jika ada file yang hilang, editor bisa dengan mudah mengambilnya kembali tanpa harus mengulang dari awal.

e. Editing Online

Di mana editor menyempurnakan hasil edit berdasarkan versi kasar yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap ini, gambar yang diambil berasal langsung dari rekaman asli, dan setiap sambungan antar-adegan harus sesuai dengan catatan kode waktu dalam editing script. (Setyawan, 2015)

4. Mise-en-scène

Mise-en-scène secara harfiah berarti “menempatkan di atas panggung” dan dalam kajian film mencakup seluruh elemen visual yang hadir di dalam frame, seperti setting, kostum, tata cahaya, ekspresi aktor, dan penataan properti. Bordwell dan Thompson (2013) menjelaskan bahwa *mise-en-scène* berfungsi bukan hanya sebagai latar visual, tetapi sebagai perangkat ekspresif yang menentukan atmosfer, memperkuat karakterisasi, dan mendukung dramatik. Sementara itu, Mascelli (1965) menekankan bahwa penataan cahaya dan komposisi dalam *mise-en-scène* berperan penting dalam mengarahkan fokus penonton dan membangun emosi yang diinginkan. Dengan demikian, *mise-en-scène* tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja sama dengan sinematografi, editing, dan tata suara untuk menciptakan dramatik yang utuh dalam narasi film.

5. Film

a. Pengertian Film

Film (Himawan, 2008) adalah media yang menggabungkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) untuk menyampaikan cerita. Dalam sebuah film, terdapat dua unsur utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif

berkaitan dengan tema atau pesan utama yang ingin disampaikan dalam cerita, seperti tentang persahabatan, perjuangan, atau cinta. Sementara itu, unsur sinematik berkaitan dengan bagaimana cerita disusun dan disajikan, termasuk alur yang runtut dari awal hingga akhir agar mudah dipahami oleh penonton. Dengan kombinasi kedua unsur ini, film dapat menjadi media yang menarik untuk menyampaikan kisah dengan cara yang lebih hidup dan berkesan. (Nurul Shadrina et al., 2023)

Film memiliki nilai seni tersendiri karena diciptakan oleh para profesional kreatif di bidangnya. Sebagai karya seni, film sebaiknya dinilai dari segi artistik, bukan hanya secara rasional. Mengapa banyak orang tetap menonton film? Karena film sudah menjadi bagian dari kehidupan modern. Film bisa dinikmati dalam berbagai bentuk, seperti di bioskop, tayangan televisi, video streaming, atau media fisik seperti kaset video dan piringan laser (laser disc). Film bukan hanya memberikan hiburan yang menyenangkan, tetapi juga menghadirkan cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan cara yang menarik dan emosional. Hal ini membuat film menjadi sarana yang digemari untuk belajar, merasakan emosi, dan memahami berbagai perspektif dalam kehidupan.

b. Jenis-Jenis Film

1. Berdasarkan Genre

- **Drama:** Mengangkat cerita kehidupan sehari-hari dengan fokus pada karakter dan emosinya.
- **Komedi:** Bertujuan menghibur penonton dengan humor dan kejadian lucu.
- **Aksi:** Menampilkan adegan cepat, pertarungan, dan efek khusus yang memacu adrenalin.
- **Horror:** Berisi unsur ketegangan, kejutan, dan elemen supranatural atau psikologis.

- Romance: Berfokus pada kisah cinta dan hubungan antar tokoh.
- Fiksi Ilmiah (Sci-Fi): Mengangkat konsep masa depan, teknologi canggih, dan dunia imajinatif.
- Fantasi: Menghadirkan dunia dan makhluk yang tidak nyata, sering kali memiliki unsur sihir atau mitologi.
- Thriller: Penuh ketegangan dan misteri, sering kali berkaitan dengan kejahatan atau psikologi.
- Dokumenter: Menceritakan kejadian nyata berdasarkan penelitian atau fakta.

2. Berdasarkan Durasi

- Film Panjang (Feature Film): Berdurasi lebih dari 60 menit dan ditayangkan di bioskop atau platform streaming.
- Film Pendek (Short Film): Berdurasi kurang dari 60 menit, sering digunakan untuk eksperimen kreatif atau festival film.

3. Berdasarkan Teknik Produksi

- Film Animasi: Dibuat dengan teknik animasi seperti 2D, 3D, atau stop-motion.
- Film Live-Action: Menggunakan aktor nyata dan latar dunia nyata.
- Film Hybrid: Kombinasi antara live-action dan animasi.

4. Berdasarkan Media Penayangan

- Film Bioskop (Theatrical Film): Diproduksi untuk ditayangkan di layar lebar.
- Film Televisi (TV Movie): Dibuat untuk tayangan televisi, biasanya berdurasi lebih pendek.
- Film Streaming: Diproduksi khusus untuk platform digital seperti Netflix, Disney+, atau Prime Video.

5. Berdasarkan Tujuan Pembuatannya

- Film Komersial: Dibuat untuk keuntungan finansial dengan target pasar luas.

- Film Indie (Independen): Diproduksi dengan dana terbatas dan tidak bergantung pada studio besar.
- Film Pendidikan: Digunakan untuk tujuan pembelajaran atau penyuluhan.
- Film Eksperimental: Mengutamakan eksplorasi artistik dan konsep unik di luar standar industri.

B. Konsep Dramatik Dalam Film

Dalam seni perfilman, dramatik merujuk pada konstruksi ketegangan emosional yang muncul dari hubungan antara karakter, konflik, dan bagaimana peristiwa diceritakan secara visual dan auditif. Dramatik bukan sekadar konflik cerita, tetapi cara bagaimana konflik tersebut diolah dan disampaikan secara sinematik untuk menghasilkan ketegangan, keterhubungan emosional, dan keterlibatan penonton. Dengan kata lain, dramatik adalah esensi dari peristiwa yang disusun untuk membentuk pengalaman naratif yang hidup. Seperti yang dikemukakan oleh Egri (1946), “drama is not just conflict, but the structured movement of characters through meaningful transformation.” Dalam konteks film, struktur ini didukung tidak hanya oleh skenario, tetapi juga oleh bahasa sinema: pencahayaan, sudut kamera, suara, musik, dan ritme editing.

Dramatik dalam film tidak dapat dilepaskan dari peran elemen sinematik yang memperkuat atau bahkan menciptakan makna baru di luar narasi tertulis. Bordwell dan Thompson (2008) menjelaskan bahwa pengalaman penonton atas dramatik banyak ditentukan oleh bentuk formal film, yaitu *mise-en-scène*, sinematografi, editing, dan suara. Elemen-elemen ini berkontribusi dalam membentuk suasana emosional dan ketegangan dramatik dalam setiap adegan. Sebagai contoh, sebuah adegan dengan pencahayaan rendah, komposisi gambar sempit, dan tempo editing lambat dapat membangun suasana tegang atau depresi. Sebaliknya, adegan dengan pencahayaan terang dan

kamera bergerak cepat dapat memberikan efek intensitas dan adrenalin dalam adegan aksi.

Menurut Butcher (2000), dramatik dalam film tidak hanya terletak pada kejadian luar (external events) tetapi juga pada dinamika batin karakter yang ditampilkan secara visual. Oleh karena itu, dramatik film bersifat multidimensi: ia terbentuk dari konflik internal dan eksternal, interaksi antar karakter, serta cara penyajiannya secara visual dan auditif. Dalam konteks ini, dramatik menjadi jembatan antara bentuk dan isi film. Suatu peristiwa biasa bisa menjadi sangat dramatik jika divisualisasikan dengan strategi sinematik yang efektif, misalnya melalui penggunaan close-up pada ekspresi wajah tokoh, iringan musik minor, atau pemotongan cepat antara dua lokasi berbeda yang membangun ketegangan simultan.

Selain itu, dramatik dalam film sangat bergantung pada struktur naratif. Menurut teori naratif klasik ala Aristotelian, dramatik dibangun melalui tiga tahap: awal (pengenalan), tengah (konflik), dan akhir (resolusi). Struktur ini diperkuat oleh teori dramatik modern seperti milik Syd Field yang menyatakan bahwa dramatik berkembang melalui plot point, turning point, dan climax. Namun, dalam film modern, struktur dramatik ini bisa dipatahkan atau dipecah melalui alur non-linear, flashback, atau teknik editing paralel. Dengan demikian, dramatik tidak selalu linier, tetapi dapat bersifat eksperimental, tergantung pada gaya penyutradaraan dan bahasa visual yang digunakan.

Dalam genre aksi-komedi seperti *Bad Boys: Ride or Die*, unsur dramatik tidak hanya dibangun dari konflik serius, tetapi juga dari konflik ringan yang dibalut humor dan kejutan visual. Dramatik jenis ini sering memadukan ketegangan aksi seperti pengejaran, tembakan, atau konfrontasi dengan unsur lucu dari dialog dan situasi karakter. Perpaduan ini menciptakan dinamika dramatik yang khas: intens, tetapi tetap menghibur. Penonton dibuat tertawa sekaligus

tegang, dan itu semua tidak lepas dari peran teknik sinematik seperti timing dalam editing, framing untuk reaksi wajah, serta penggunaan musik dan efek suara.

Dalam penelitian ini, konsep dramatik akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis bagaimana film *Bad Boys: Ride or Die* membangun ketegangan dan keterlibatan emosi melalui unsur-unsur sinematik. Penelitian tidak hanya berfokus pada isi narasi atau alur cerita, tetapi pada bagaimana dramatik itu dihasilkan melalui strategi visual dan auditif yang digunakan dalam penyutradaraan dan penyuntingan film. Dengan memahami konstruksi dramatik secara teori, peneliti dapat mengungkap bagaimana elemen-elemen teknis film bekerja dalam membentuk respon emosional penonton.

Selain itu, menurut Kirana (2024), dramatik dalam film dapat dianalisis dari cara sutradara menyusun *mise-en-scène* untuk menciptakan ekspektasi, kejutan, atau emosi tertentu pada penonton. Penggunaan warna yang dominan, pergerakan kamera yang mendadak, serta pemotongan cepat (*fast cutting*) sering menjadi teknik utama dalam menciptakan ketegangan atau sensasi dramatik.

Oleh karena itu, pemahaman tentang dramatik dalam film tidak dapat dilepaskan dari analisis terhadap teknik sinematik. Kajian ini penting untuk melihat bagaimana film bukan hanya sebagai narasi visual, tetapi juga sebagai konstruksi estetis yang dirancang untuk membangkitkan pengalaman emosional tertentu dalam benak penonton.

C. Narasi Dalam Film

Narasi merupakan fondasi utama dalam penceritaan film. Dalam kajian sinema, narasi didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dan kasual, yang melibatkan karakter, konflik, serta perubahan-perubahan yang terjadi sepanjang cerita. Narasi tidak hanya mencerminkan apa yang diceritakan tetapi juga bagaimana cerita itu dikemas dan disampaikan kepada penonton.

Dalam film, narasi tidak semata-mata dibentuk oleh dialog dan aksi tokoh, tetapi juga dibangun oleh unsur-unsur sinematik lainnya, seperti penyuntingan, komposisi visual, sinematografi, serta suara. Elemen-elemen ini bekerja sama untuk menghadirkan alur cerita secara audio-visual yang dapat ditangkap dan dimaknai oleh penonton. (Austin & Chatman, 1979)

Bordwell dan Thompson (2020) menjelaskan bahwa struktur naratif dalam film umumnya terdiri dari tiga bagian besar, yaitu pengenalan, konfrontasi, dan resolusi. Struktur ini dikenal sebagai model tiga babak dan lazim digunakan dalam film fiksi naratif. Dalam bagian pengenalan, film memperkenalkan tokoh-tokoh utama, latar tempat dan waktu, serta konflik awal. Babak konfrontasi menampilkan perkembangan konflik dan tantangan yang dihadapi tokoh, sedangkan babak resolusi menunjukkan bagaimana konflik tersebut diselesaikan. Struktur ini tidak hanya membantu membangun dramatik dalam cerita, tetapi juga berfungsi mengatur ekspektasi penonton terhadap perkembangan plot. Dengan begitu penonton lebih mudah mengikuti dan terlibat secara emosional dalam cerita yang disampaikan. (Bordwell et al., 2020)

Selain itu, narasi dalam film memiliki dimensi visual dan temporal yang tidak dimiliki oleh bentuk cerita lainnya seperti novel atau teater. Film dapat menyampaikan narasi tidak hanya melalui percakapan, tetapi melalui gestur tubuh, ekspresi wajah, warna, pencahayaan, gerakan kamera, serta irama editing. Seperti yang dikemukakan oleh, sinema adalah bentuk narasi bergambar yang menggunakan simbol-simbol visual untuk mengekspresikan makna dan emosi. Artinya, narasi dalam film tidak selalu eksplisit; kadang ia hadir dalam bentuk tanda-tanda visual yang harus ditafsirkan oleh penonton. Oleh karena itu, pemahaman naratif dalam film tidak bisa dilepaskan dari pembacaan terhadap bahasa sinematik. (Monaco., 2009)

Sinema modern, narasi tidak lagi terbatas pada alur linier. Banyak film mengeksplorasi bentuk narasi non-linear, multi-perspektif, atau bahkan struktur terbuka tanpa resolusi yang jelas. Eksperimen naratif ini merupakan respons terhadap tuntutan artistik dan upaya untuk menciptakan pengalaman menonton yang lebih aktif dan reflektif. Penonton tidak lagi menjadi penerima pasif, tetapi ikut terlibat dalam membangun makna dari serangkaian gambar dan suara. Hal ini sejalan dengan pendapat Austin dan Chatman (1979) yang menekankan bahwa narasi dalam film mencakup bagaimana informasi dikendalikan, disembunyikan, atau diungkapkan secara bertahap untuk menciptakan keterlibatan dan ketegangan.

Narasi juga berperan penting dalam membentuk hubungan emosional antara penonton dan tokoh dalam film. Ketika narasi disampaikan dengan struktur yang kuat, penonton cenderung merasakan empati terhadap perjuangan karakter dan memahami motivasi tindakan mereka. Inilah yang menjadi dasar munculnya dramatik dalam film. Emosi tidak muncul begitu saja, tetapi dibangun melalui konstruksi naratif yang memungkinkan penonton menyaksikan transformasi karakter dalam konteks konflik yang kompleks dan meyakinkan. Dalam genre aksi-komedi seperti *Bad Boys: Ride or Die*, narasi dibentuk oleh perpaduan antara intensitas konflik dan unsur humor yang muncul dalam interaksi antar karakter. Narasi menjadi media utama untuk menghadirkan momen ketegangan sekaligus kelucuan, sehingga film terasa dinamis dan menarik secara emosional. (Austin & Chatman, 1979)

Narasi yang efektif akan memudahkan penonton mengikuti alur cerita, sekaligus menciptakan ekspektasi terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Teknik naratif seperti foreshadowing, suspense, flashback, dan parallel editing sering digunakan untuk memperkuat efek dramatik dan memperkaya pengalaman menonton. Teknik-teknik ini membantu penonton untuk merasakan keterlibatan emosional yang

mendalam, karena mereka tidak hanya mengikuti kejadian, tetapi juga aktif memproses informasi dan membangun pemahaman terhadap hubungan sebab-akibat dalam cerita. Dengan demikian, narasi dalam film bukan hanya tentang penyampaian cerita, melainkan tentang bagaimana menciptakan pengalaman sinematik yang menyentuh aspek kognitif dan afektif penonton secara bersamaan. (Austin & Chatman, 1979)

Dalam penelitian ini, aspek narasi akan menjadi salah satu elemen penting yang dianalisis untuk memahami bagaimana dramatik dibangun dalam film *Bad Boys: Ride or Die*. Peneliti akan mengamati bagaimana struktur cerita, pengaturan informasi, dan penyampaian konflik melalui bahasa visual serta suara digunakan untuk menciptakan keterlibatan emosional penonton. Melalui pendekatan ini, narasi tidak hanya dipahami sebagai alur cerita, tetapi juga sebagai sistem representasi yang bekerja dalam sinergi dengan unsur sinematik lainnya untuk menciptakan pengalaman film yang utuh.

2. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, diperlukan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan topik yang dibahas, yaitu penggunaan teknik sinematografi dan editing dalam membangun ketegangan dan emosi dalam film. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan:

- a. Penelitian oleh Naufal Maziz Manesah (2024) dengan Judul: "Analisis Teknik Sinematografi dalam Film *John Wick Chapter 4*" Penelitian ini mengevaluasi teknik sinematografi dalam film "*John Wick Chapter 4*" berdasarkan teori Joseph V. Mascelli, dengan fokus pada tipe shot, sudut kamera, dan pergerakan kamera. Hasilnya menunjukkan dominasi penggunaan close up, medium close up, medium shot, dan knee shot untuk menampilkan subjek dengan jelas, terutama dalam adegan aksi pertarungan.

- b. Penelitian oleh Wiwit Nur Faizin (2020) "Parallel Editing dalam Membangun Ketegangan pada Film "Dunkirk". "Penelitian ini mengkaji pola parallel editing yang diterapkan dalam film "Dunkirk" dan bagaimana metode tersebut dapat membangun ketegangan. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa parallel editing dalam film ini menciptakan disparitas pengetahuan yang meningkatkan ketegangan.
- c. Penelitian oleh M. Iqbal Nugraha (2024) Judul: "Analisis Sinematografi dalam Film "Manipulator" pada Platform YouTube Ferry Irwandi oleh M. Iqbal Nugraha (2024)" Penelitian ini menganalisis teknik sinematografi dalam film "Manipulator" dengan fokus pada angle shot, type shot, composition, continuity, dan cutting. Hasilnya menunjukkan penggunaan berbagai teknik untuk menyampaikan cerita, suasana, dan emosi kepada penonton. (Nugraha, 2024)
- d. Penelitian oleh Rony Ramadhan (2020) Judul: "Unsur Sinematografi untuk mendukung ketegangan dalam film Sasmita Narendra" Penelitian ini mengidentifikasi empat unsur dramatik penting *conflict*, *curiosity*, *surprise*, dan *suspense* sebagai kunci dalam membangun dramatisasi melalui unsur sinematografi seperti komposisi, sudut pengambilan, gerakan kamera, dan pencahayaan.
- e. Penelitian Yudhi David Ricardo Panjaitan dengan Judul: "Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite" Fokus penelitian ini adalah melihat bagaimana sinematografi melalui studi literatur, jurnal, dan dokumentasi film sebagai studi kasus mengungkap komposisi dan makna yang terkandung dalam Parasite, termasuk unsur simbolis dan visual yang memperkuat elemen dramatik film.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Analisis Teknik Sinematografi dalam Film John Wick Chapter 4	Sama-sama menganalisis teknik sinematografi dalam membangun emosi dan ketegangan dalam film aksi.	Fokus pada teknik sinematografi dalam menampilkan adegan aksi, sedangkan penelitian saya lebih ke aspek membangun ketegangan dan emosi.
2	Parallel Editing dalam Membangun Ketegangan pada Film "Dunkirk"	Sama-sama membahas bagaimana editing berperan dalam membangun ketegangan dalam film.	Berfokus pada parallel editing sebagai teknik spesifik dalam membangun ketegangan, sementara penelitian saya menganalisis berbagai teknik editing yang mendukung emosi.
3	Analisis Sinematografi dalam Film "Manipulator" pada Platform YouTube Ferry Irwandi	Sama-sama membahas aspek sinematografi seperti angle shot, type shot, dan composition dalam menyampaikan emosi kepada penonton.	Membahas sinematografi dalam konteks storytelling film pendek di YouTube, sedangkan penelitian saya membahas film Bad Boys Ride or Die.
4.	Unsur Sinematografi untuk mendukung ketegangan dalam film Sasmita Narendra	Sama sama mengidentifikasi unsur membangun dramatik	penelitian ini hanya menyoroti unsur suspense dalam film lokal Sasmita Narendra.

	<p>Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite</p>	<p>melihat bagaimana sinematografi melalui studi literatur, jurnal, dan dokumentasi film sebagai studi kasus mengungkap komposisi dan makna yang terkandung dalam Parasite</p>	<p>penelitian tentang Parasite lebih menekankan simbolisme visual dan kritik sosial melalui analisis mise-en-scène.</p>
--	--	--	---

Sumber: Olahan Peneliti 2025

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana unsur-unsur sinematik dalam film membentuk makna dramatik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena audio visual dalam film secara kontekstual, tanpa menggunakan data numerik atau statistik. Penelitian kualitatif menekankan pada pemaknaan terhadap gejala, simbol, dan struktur naratif yang tampak dalam objek penelitian, dalam hal ini film *Bad Boys: Ride or Die* (2024). Jenis analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis sinematik, yaitu metode yang bertujuan untuk memahami cara kerja elemen-elemen teknis dalam sinema seperti pencahayaan, framing, pergerakan kamera, warna, editing, dan suara dalam membentuk pengalaman menonton. Analisis sinematik tidak hanya membahas isi cerita, tetapi juga cara cerita tersebut divisualisasikan melalui bahasa audio visual. (Bordwell et al., 2020)

Dengan demikian, analisis sinematik dianggap tepat untuk digunakan dalam penelitian ini karena film *Bad Boys: Ride or Die* secara eksplisit menunjukkan penggunaan teknik visual dan auditif yang kompleks dalam menciptakan ketegangan, emosi, dan humor—tiga elemen utama yang membentuk dramatik dalam genre aksi-komedi. Teknik sinematik tersebut menjadi jembatan antara pesan naratif yang ingin disampaikan sutradara dan emosi yang dirasakan penonton. Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan diri pada bagaimana unsur-unsur visual dan suara dalam film bekerja secara sinergis membangun dramatik yang khas dan efektif.

B. Latar dan Waktu Penelitian

1. Latar Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan dalam menganalisis film *Bad Boys: Ride or Die* melalui platform streaming film. Karena penelitian ini untuk pengumpulan data dan memperoleh data hanya dilakukan melalui dokumentasi yang ada platform streaming

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai pada bulan Juni-juli 2025 dengan perencanaan waktu sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2025				
	April	Mei	Juni	Juli	agustus
Observasi Awal					
Bimbingan Proposal					
Seminar Proposal					
Revisi Proposal					
Penelitian					
Bimbingan Penelitian					
Sidang Munaqasah					

Sumber: Olahan Peneliti 2025

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti memegang peran sentral sebagai instrumen utama. Tugas peneliti mencakup pengumpulan data, analisis, interpretasi, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh Lincoln dan Guba dalam Nugrahani (2014), posisi peneliti sebagai instrumen utama memberikan berbagai kelebihan, karena hanya

manusia yang mampu menangkap dan memahami makna dari interaksi sosial yang kompleks.

Dengan demikian, peneliti juga perlu melalui proses "validasi" untuk menilai sejauh mana kesiapan mereka dalam melaksanakan penelitian lapangan. Validasi ini mencakup pemahaman mendalam terhadap metode penelitian kualitatif, penguasaan teori dan wawasan yang relevan dengan topik yang diteliti, serta kesiapan peneliti baik secara akademis maupun secara teknis di lapangan. Proses ini dilakukan secara reflektif oleh peneliti melalui evaluasi diri, meliputi pemahaman metodologi, penguasaan konteks penelitian, dan kesiapan logistik maupun mental untuk turun langsung ke lokasi penelitian.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh berbagai instrumen tambahan seperti alat perekam (smartphone), dokumentasi visual (foto), serta buku catatan.

D. Sumber Data

1. Sumber Primer. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah film *Bad Boys: Ride or Die*, yang dianalisis secara langsung untuk mengamati penggunaan teknik sinematik dalam membangun Dramatik.
2. Sumber Sekunder. Sumber data sekunder berasal dari berbagai referensi yang mendukung analisis, seperti buku, jurnal akademik, artikel, dan teori yang berkaitan dengan sinematik dalam film. Sumber ini digunakan sebagai landasan teoritis untuk memahami dan menginterpretasikan teknik-teknik yang ditemukan dalam film.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Data dikumpulkan dengan cara menonton film secara berulang untuk mengamati bagaimana teknik sinematik digunakan dalam membangun dramatik, Observasi dilakukan secara mendetail dengan mencatat elemen-elemen visual seperti komposisi gambar, pencahayaan,

pergerakan kamera, serta teknik penyuntingan seperti ritme pemotongan, transisi, dan efek visual.

2. Dokumentasi dilakukan dengan mencatat adegan-adegan tertentu yang relevan dengan penelitian, baik dalam bentuk deskripsi, tangkapan layar, atau transkrip adegan yang dianalisis.
3. Studi Pustaka Untuk memperkuat analisis, penelitian ini juga mengacu pada berbagai sumber teori terkait sinematografi dan editing, seperti buku, jurnal, atau artikel akademik. Studi pustaka membantu dalam memahami bagaimana teknik yang ditemukan dalam film telah digunakan dalam konteks sinema secara lebih luas. (Sugiyono, 2018)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis sinematik, yaitu metode yang digunakan untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual dan auditif dalam film berfungsi untuk membangun makna dramatik. Analisis dilakukan terhadap unsur-unsur seperti sinematografi, tata cahaya, pergerakan kamera, komposisi gambar, editing, suara, dan musik latar (Bordwell et al., 2020)

Selain itu, peneliti juga menggunakan pendekatan semiotik dalam menafsirkan makna visual dan auditif melalui dua lapisan makna, yaitu denotasi (makna harfiah dari elemen visual dan suara) dan konotasi (makna emosional atau simbolik yang terkandung di baliknya). Pendekatan ini membantu untuk memahami bagaimana elemen sinematik membentuk intensitas dramatik secara lebih mendalam.

1. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal yang pokok dan penting, dengan adanya reduksi data dapat membantu untuk memberikan gambaran penelitian secara jelas serta mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2018). Reduksi data dilakukan setelah observasi data dikumpulkan, dokumentasi dan studi Pustaka. Reduksi data bertujuan untuk menyaring dan menyusun data agar lebih terarah serta mudah dianalisis. Proses reduksi data

dilakukan agar data yang diperoleh dari hasil observasi film menjadi lebih terfokus dan mudah dianalisis. Reduksi data dapat dilakukan dengan menonton film secara keseluruhan, memilih adegan yang relevan, mencatat unsur-unsur sinematik, dan menyaring data yang tidak relevan.

2. Deskripsi Visual dan Auditif

Peneliti merangkum data menjadi beberapa kategori setiap adegan yang terpilih berdasarkan:

- **Visual:** framing, pencahayaan, warna, pergerakan kamera, mise-en-scène: Elemen visual yang akan dianalisis mencakup aspek-aspek sinematik seperti komposisi gambar (framing), pergerakan kamera, pencahayaan, warna, dan mise-en-scène (pengaturan objek dalam satu frame). Peneliti akan mengamati bagaimana gambar digunakan untuk menyampaikan informasi naratif, menekankan konflik, dan menciptakan suasana emosional tertentu. Sebagai contoh, penggunaan framing close-up pada wajah karakter saat berada dalam tekanan emosional dapat memperkuat intensitas dramatik dalam adegan. Begitu pula dengan penggunaan low angle atau high angle dapat merepresentasikan dominasi atau kerentanan karakter. (Bordwell et al., 2020)
- **Auditif:** efek suara, dialog, musik latar, dan dinamika suara: elemen auditif mencakup dialog, musik latar, efek suara, dan suara ambient. Penelitian ini akan mengamati bagaimana penggunaan unsur-unsur suara mendukung narasi dan memperkuat dampak dramatik adegan. Misalnya, penggunaan musik bernada minor atau musik ritmis cepat dapat membangun ketegangan dalam adegan kejar-kejaran atau perkelahian. Selain itu, peneliti akan mencermati bagaimana dialog antar karakter, termasuk intonasi dan jeda, berperan dalam mengarahkan emosi penonton terhadap konflik yang sedang terjadi. (Chion, M. 1994)

3. Kategorisasi unsur sinematik

Deskripsi visual dan auditif kemudian dikategorikan menjadi:

- Sinematografi

merujuk pada teknik pengambilan gambar dalam film, termasuk komposisi, framing, sudut kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis bagaimana penggunaan sudut kamera tertentu misalnya low angle untuk menunjukkan dominasi karakter serta pencahayaan gelap untuk membangun ketegangan emosional. Cinematography dianalisis karena sangat memengaruhi cara penonton merasakan dan memahami intensitas dramatik dalam setiap adegan. (Bordwell et al., 2020)

- Editing

merupakan proses pemilihan dan penyusunan gambar dalam urutan tertentu untuk menciptakan ritme, kesinambungan, atau ketegangan. Dalam film aksi seperti *Bad Boys: Ride or Die*, teknik editing cepat (quick cut) dan cross-cutting sering digunakan untuk menciptakan efek dramatik yang intens. Peneliti akan mengamati bagaimana ritme penyuntingan memperkuat ketegangan dalam adegan aksi atau memperlambat tempo untuk membangun momen dramatis secara emosional. (Dancyger, K. 2011)

- Mise-en-scène

adalah segala elemen visual dalam frame yang tidak melibatkan kamera secara langsung, termasuk lokasi, properti, kostum, ekspresi aktor, dan pencahayaan. Mise-en-scène dianalisis untuk melihat bagaimana penataan ruang visual digunakan untuk mencerminkan konflik, tekanan psikologis karakter, dan suasana dramatik. Misalnya, pemilihan lokasi sempit atau pencahayaan kontras tinggi dapat menunjukkan situasi penuh tekanan atau bahaya. (Gibbs, J. 2002)

4. Interpretasi Dramatik

Hasil kategorisasi kemudian dianalisis secara interpretatif untuk menjelaskan bagaimana unsur-unsur tersebut menimbulkan efek

dramatik. Peneliti menafsirkan bagaimana sinematik digunakan untuk memperkuat ketegangan, humor, kejutan, atau emosi lainnya sesuai dengan teori dramatik visual.

5. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab sub fokus penelitian yang sudah ditentukan sejak awal (Sugiyono, 2018). Tahap ini peneliti melakukan interpretasi data sesuai dengan konteks permasalahan dari tujuan penelitian. Pada tahap ini peneliti diharapkan mampu memberikan hasil penelitian secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan.

G. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik Ketekunan pengamatan dan triangulasi waktu, yaitu:

1. Triangulasi tektik ketekunan pengamatan: Teknik ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara mendalam, berulang-ulang, dan teliti terhadap objek penelitian untuk memastikan bahwa seluruh elemen penting telah diamati secara menyeluruh dan tidak ada yang terlewatkan.

Pengamatan dilakukan terhadap setiap adegan yang mengandung unsur sinematografi dan editing, dengan mencatat durasi waktu (timestamp), teknik yang digunakan, serta dampaknya terhadap pembangunan dramatik. Proses ini bertujuan agar hasil analisis benar-benar mencerminkan data yang ada dan tidak bersifat subjektif semata, melainkan didasarkan pada pengamatan yang cermat dan konsisten.

2. Triangulasi waktu: triangulasi waktu dengan cara mengamati dan menganalisis film secara berulang dalam waktu yang berbeda. Peneliti menonton ulang film *Bad Boys: Ride or Die* pada tiga waktu berbeda: pagi, siang, dan malam, serta dalam hari yang berbeda dalam rentang waktu dua minggu. Hal ini dilakukan untuk melihat konsistensi temuan visual dan interpretasi dramatik

dari tiap adegan. Jika terdapat perbedaan persepsi atau penekanan dramatik pada momen tertentu, peneliti mencatat dan menganalisis ulang dengan lebih kritis untuk menjaga objektivitas.

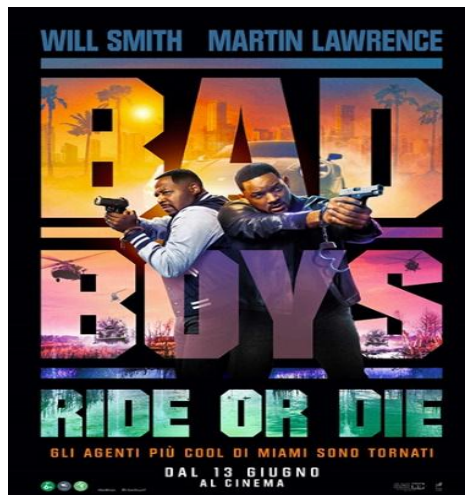
Dengan menerapkan triangulasi waktu, penelitian ini diharapkan dapat mengurangi bias temporal atau persepsi sesaat, dan memastikan bahwa hasil analisis sinematik benar-benar stabil, berulang, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (Miles dan Huberman, 1994).

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

- **Gambaran Umum film *Bad Boys: Ride or Die***



Sumber: Wikipedia

Gambar 4. 1 Poster Film Bad Boys: Ride or Die

Bad Boys: Ride or Die merupakan film aksi-komedi asal Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2024. Film ini merupakan lanjutan dari waralaba Bad Boys yang telah dimulai sejak tahun 1995. Disutradarai oleh Adil El Arbi dan Bilall Fallah, film ini kembali menampilkan dua karakter utama yang telah menjadi ikon dalam dunia perfilman, yaitu Detektif Mike Lowrey yang diperankan oleh Will Smith dan Detektif Marcus Burnett yang diperankan oleh Martin Lawrence.

Film ini berdurasi sekitar 1 jam 55 menit dan melanjutkan kisah dari film sebelumnya, Bad Boys for Life (2020). Dalam Bad Boys: Ride or Die, konflik utama berpusat pada upaya Mike dan Marcus dalam membersihkan nama mendiang Kapten Howard yang difitnah sebagai bagian dari jaringan kartel narkoba. Perjalanan mereka tidak hanya menegangkan, tetapi juga penuh dengan berbagai kejutan, pengkhianatan, dan aksi berbahaya yang mempertaruhkan nyawa.

Tokoh Mike Lowrey digambarkan sebagai sosok detektif yang serius, berani, dan tidak mudah menyerah. Sementara Marcus Burnett tampil dengan karakter yang lebih santai, humoris, dan penuh empati. Kombinasi karakter keduanya menciptakan dinamika cerita yang seimbang antara ketegangan dan kelucuan, sebagaimana menjadi ciri khas film *Bad Boys* sejak awal.

Secara alur, film ini dimulai dengan konflik personal dan internal: Marcus mengalami pengalaman mendekati kematian yang membuatnya berubah secara spiritual, sementara Mike mencoba melanjutkan hidup setelah kehilangan mentornya, Kapten Howard. Namun ketenangan mereka terusik ketika bukti baru menunjukkan bahwa sang kapten dituduh bersekongkol dengan kartel narkoba. Tidak menerima tuduhan tersebut, Mike dan Marcus pun memulai penyelidikan rahasia yang membuat mereka harus berhadapan dengan musuh-musuh lama dan baru, termasuk dari dalam tubuh kepolisian itu sendiri.

Latar tempat dalam film ini beragam, mulai dari jalanan Miami yang panas dan penuh warna, hutan-hutan Meksiko yang berbahaya, hingga fasilitas-fasilitas kepolisian dan penjara yang dijaga ketat. Latar waktu utamanya berada di masa kini, dengan beberapa kilas balik untuk memberi konteks terhadap karakter-karakter baru yang dimunculkan.

Film ini juga memperkenalkan beberapa tokoh pendukung yang signifikan, seperti Armando Aretas (anak dari Mike Lowrey yang sebelumnya menjadi musuh), yang kini harus ikut terlibat dalam konflik meskipun masih memiliki luka masa lalu. Tokoh-tokoh lain seperti Kapten Rita dan tim AMMO juga muncul kembali sebagai bagian dari upaya mengungkap kebenaran di balik fitnah terhadap institusi kepolisian.

Sebagai film aksi-komedi, *Bad Boys: Ride or Die* menghadirkan berbagai elemen khas genre tersebut, seperti aksi tembak-menembak, kejar-kejaran, ledakan, serta dialog-dialog ringan dan penuh humor di tengah tekanan. Namun di balik semua itu, film ini juga menampilkan tema-tema mendalam seperti persahabatan, loyalitas, kehormatan, dan pengorbanan.

Konflik yang diangkat bersifat personal dan emosional, sehingga memberi bobot lebih pada narasi film dibanding sekadar aksi semata.

Secara keseluruhan, *Bad Boys: Ride or Die* adalah kelanjutan dari waralaba yang sukses secara komersial dan tetap relevan dengan perkembangan zaman. Film ini menggabungkan kisah petualangan penuh risiko dengan hubungan antartokoh yang kuat, menjadikannya bukan hanya tontonan menghibur, tetapi juga membawa nilai-nilai moral di balik setiap aksi yang terjadi.



Sumber: Wikipedia

Gambar 4. 2 Sutradara Film Bad Boys: Ride or Die

Adil El Arbi dan Bilall Fallah, duo sineas asal Belgia yang dikenal dengan gaya penyutradaraan yang energik, modern, dan penuh warna. Keduanya telah berkolaborasi dalam berbagai proyek film dan serial televisi, termasuk film *Bad Boys for Life* (2020), yang memperkuat posisi mereka sebagai sutradara andalan untuk waralaba ini. Adil dan Bilall dikenal memiliki pendekatan visual yang dinamis, sering menggunakan teknik kamera handheld, pergerakan cepat, serta memadukan elemen visual yang bergaya dengan narasi yang emosional. Dalam wawancara, mereka menyebutkan bahwa mereka menggabungkan *action stylization* dengan *emotional core*, yakni aksi eksplosif yang tetap memiliki kedalaman karakter.

- Pemeran dalam film ini adalah:



Sumber: IMDB

Gambar 4. 3 Will Smith Sebagai Mike Lowrey

1. Will Smith

Mike Lowrey adalah tokoh sentral dalam film ini. Ia digambarkan sebagai detektif senior yang penuh percaya diri, tegas, berani, dan cenderung bertindak impulsif. Dalam *Bad Boys: Ride or Die*, Mike sedang berada di titik emosional yang rumit setelah kehilangan mentornya, Kapten Howard. Selain menghadapi konflik eksternal dengan kartel narkoba, Mike juga harus menghadapi kenyataan bahwa Armando, seorang kriminal dari masa lalu, adalah putranya sendiri. Will Smith membawakan karakter ini dengan intensitas tinggi, menyeimbangkan sisi maskulin khas laga dengan kedalaman emosional seorang ayah dan sahabat.



Sumber: Entertainment Weekly

Gambar 4. 4 Martin Larence sebagai Marcus

2. Martin Lawrence

Marcus merupakan sahabat dan rekan setia Mike. Dalam film ini, Marcus mengalami perkembangan karakter yang signifikan. Setelah mengalami pengalaman mendekati kematian, Marcus menjadi lebih reflektif, religius, dan mulai mempertanyakan gaya hidup penuh kekerasan yang selama ini ia jalani. Karakter Marcus adalah jantung komedi dalam film, tetapi di *Ride or Die*, ia juga memainkan peran emosional yang dalam. Martin Lawrence berhasil memadukan humor dan empati dalam peran ini, membuat penonton merasa lebih dekat secara emosional dengan tokoh ini.



Sumber: Deadline

Gambar 4. 5 Vanessa Hudgens sebagai Kelly

3. Vanessa Hudgens

Kelly adalah anggota muda tim AMMO (*Advanced Miami Metro Operations*). Ia dikenal cepat, tangkas, dan ahli dalam penggunaan senjata modern. Dalam film ini, Kelly membantu Mike dan Marcus dalam berbagai operasi ilegal demi membersihkan nama Kapten Howard. Meskipun perannya tidak dominan, kehadiran Kelly melambangkan regenerasi kekuatan dan profesionalisme dalam tubuh kepolisian.



Sumber: Wikipedia

Gambar 4. 6 Alexander Ludwig sebagai Dorn

4. Alexander Ludwig

Dorn adalah pakar teknologi dan intelijen digital dalam tim AMMO. Dengan kepribadian yang canggung tapi cerdas, Dorn sering menjadi sumber solusi teknis saat tim membutuhkan bantuan dalam pelacakan, hacking, atau manipulasi data. Ia juga menyumbangkan elemen humor dan kehangatan dalam tim. Dorn merepresentasikan pentingnya kekuatan intelektual dalam aksi modern.



Sumber: Wikipedia

Gambar 4. 7 Paola Nunez sebagai Rita

5. Paola Núñez

Rita adalah atasan Mike dan Marcus sekaligus mantan pasangan Mike. Ia kini memimpin AMMO dan berada dalam posisi sulit karena harus menjaga integritas hukum sambil tetap peduli pada

rekannya. Rita adalah sosok pemimpin yang rasional, kuat, dan terjebak antara tanggung jawab formal dan loyalitas personal. Karakternya memperkuat dimensi drama dan konflik moral dalam film ini.



Sumber: Wikipedia

Gambar 4. 8 Jacob Scipio sebagai Armando

6. Jacob Scipio

Armando adalah putra biologis Mike yang sebelumnya menjadi antagonis utama di *Bad Boys for Life*. Dalam *Ride or Die*, ia berada di penjara, tetapi kemudian dimintai bantuan oleh Mike dan Marcus untuk mengungkap konspirasi besar. Karakter Armando sangat kompleks: ia adalah pembunuh yang dingin, tetapi juga anak yang berusaha memahami identitas dan masa lalunya. Ia menjadi simbol dari garis tipis antara kebaikan dan kejahatan, serta memainkan peran besar dalam klimaks film.

- Susunan kru Produksi film *Bad Boys: Ride or Die* :

Tabel 4. 1 Kru Produksi Film *Bad Boys: Ride Or Die*

Jabatan	Nama
Sutradara	Adil El Arbi & Bilall Fallah
Produser	Jerry Bruckheimer
Produser Eksekutif	Chad Oman, Doug Belgrad, Barry Waldman






Penulis Skenario	Chris Bremner
Penulis Cerita	Chris Bremner & Will Beall
Sinematografer (DOP)	Robrecht Heyvaert
Penyunting Gambar (Editor)	Dan Lebental & Asaf Eisenberg
Penata Musik	Lorne Balfe
Penata Suara	Steven Ticknor
Desain Produksi	Jon Billington
Penata Kostum	Kelli Jones
Kepala Departemen Makeup	Tony Ward
Kepala Departemen Efek Visual (VFX)	Geoffrey Hancock
Casting Director	Lisa Beach & Sarah Katzman
Stunt Coordinator	Andy Gill
Unit Produksi	Columbia Pictures, 2.0 Entertainment, Westbrook Studios
Distributor	Sony Pictures Releasing








Sumber: Olahan Peneliti 2025

- **Unit Analisis Data**


Table 4.2 Unit Analisis data

No	Unit Analisis Data	Penjelasan		Kategorisasi Unsur Sinematik		
		Visual	Auditif	Sinematografi	Editing	Mise-En-Scène

1		Aerial dan tracking shot. Serta ditambah drone shot perkotaan	Musik latar cepat dengan beat intens, suara mesin mobil terdengar dominan.	Pengambilan gambar yang memperlihatkan suasana jalanan kota dengan aerial tracking shot	Quick cuts dan parallel editing untuk menambah ritme tegang.	Lokasi jalan kota Sore hari, pencahayaan kontras dari lampu jalan dan sorot kendaraan.
2		Suasana pernikahan Mike dengan latar mewah di malam hari	Musik latar lembut, ambience pesta, dan dialog santai.	Medium shot dan two-shot dominan, kamera statis untuk memperlihatkan interaksi.	Continuity editing dengan ritme lambat.	Dekorasi pesta formal, pencahayaan hangat, pakaian rapi dan elegan.
3		Marcus berpidato dipernikahan Mike	Kamera handheld dan panning mengelilingi Marcus	Framing simetris dan cahaya redup mendukung suasana emosional; musik syahdu memperkuat kesan persahabatan.	Musik klasik dengan ambient kerumunan pesta	Tata ruang pesta dan orang-orang memakai dres dan jas
4		Marcus terkena serangan jantung. Ditengah kerumunan pesta	Musik menurun intensitasnya, suara ambient melemah, lalu fade out.	Close-up pada ekspresi Marcus, slow motion menonjolkan momen kritis..	Slow motion dan match cut	Lokasi ditengah kerumunan pesta, pencahayaan redup, warna cenderung gelap.
5		Adegan mimpi surreal Marcus saat koma.	Musik surreal dengan instrumen ambient, suara dialog lembut.	Kamera bergerak lambat, penggunaan fokus lembut.	Dissolve transition antara dunia nyata dan mimpi.	Lighting dominan warna biru dan putih, ruang kosong minim properti.

6		Mike bersedih, mulai curiga pada tim.	Musik minimalis, ambience ruang sepi.	Komposisi simetris dan zoom lambat ke objek memperkuat tensi	Editing lambat, durasi shot panjang.	Ruang kantor, pencahayaan mengisi ruangan.
7		Marcus pulih dan kembali bertugas.	Musik optimis, dialog hangat.	Kamera dinamis, medium shot.	Cutttingan standar, ritme sedang	Suasana perkotaan disore hari
8		Penemuan video bukti pengkhianatan	Musik tegang, suara perangkat elektronik.	Close-up layar, over-the-shoulder shot.	Quick cut untuk ketegangan.	Sebuah Bar dengan cahaya warna warni dengan layar led besar
9		Pengejaran helikopter malam hari.	Suara angin, baling-baling helikopter, musik cepat.	Aerial shot, low key lighting.	Cross-cutting antara helikopter dan karakter.	Langit sore, kondisi helikopter militer.
10		Persembunyian di tengah hutan.	Dialog tegang, ambience hutan	Kamera statis, medium shot	Editing lambat, fokus pada dialog.	Api unggun dan dikelilingi hutan
11		Drama pencurian mobil.	Ambience hutan dan suara mobil dan dialog	Drone shot dan medium shot	Quick cut dan ritme cepat	Suasana camping ditengah hutan
12		Marcus mencoba mempererat hubungan Mike dan Armando	Suara ambient mobil	Close-up intens sesekali drone shot memperlihatkan suasana kota	Cross cutting antar karakter	Didalam sebuah mobil

13		Pengeboman konvoi di jalan raya.	Suara ledakan keras, musik intens.	Kamera shaky, wide shot ledakan.	Fast cutting, montage aksi.	Jalan raya, properti mobil hancur.
14		Armando mencoba mengorbankan diri untuk ayahnya	Musik dramatis memperbesar emosi heroik dalam momen tersebut.	Close-up menunjukkan ekspresi tegang. Musik dramatis memperbesar emosi heroik dalam momen tersebut.	Slow motion.	Didalam ruangan yang banyak komputer
15		Marcus membangkitkan semangat Mike.	Dialog emosional, musik latar intens.	Kamera circle, backlight dramatis.	Cutting sedang, fokus pada ekspresi.	Atap gedung, langit senja
16		Mike gagal menembak target utama.	Musik intens, suara tembakan.	Kamera cepat, zoom mendadak.	Montage editing cepat.	Lokasi gudang, pencahayaan merah-biru.
17		Mike diberi semangat oleh rekannya marcus.	Musik hilang, hanya suara napas	Close-up dramatis, cahaya fokus	Long take untuk membangun dramatik	Dibelakang sebuah meja dengan banyak sisa peluru
18		Mike menembaki musuhnya satu per satu	Suara tembakan dan teriakan	POV shot yang langka diperlihatkan disini	One take edit	Suasana gudang yang tidak terpakai
19		Cally menyelamatkan Armando	Ambient tembakan	Medium shot dan close up	cross-cutting mempercepat tempo antara berbagai lokasi aksi.	Ruangan yang kumh dipenuhi bekas tembakan

20		Mike dan berpisah dengan anaknya Armando	Ambient sungai dan dialog	Medium shot dan wide	Cross cutting antar karakter	Cahaya senja dan hutan ditepi sungai
----	---	--	---------------------------	----------------------	------------------------------	--------------------------------------

Sumber: Olahan Peneliti 2025

B. Temuan Khusus

Temuan khusus pada penelitian ini adalah film *Bad Boys: Ride Or Die* terdapat 20 scene yang dipilih untuk dianalisis, pemilihan 20 scene tersebut didasarkan pada fokus penelitian yang menyoroti unsur dramatik dalam film ini, Kemudian peneliti membagi penamaan scene tersebut dari 1 sampai 20 berdasarkan timestamp atau durasi dari film tersebut yang juga terdapat pada tabel 4.2 unit analisis data.

- Deskripsi Visual (Sinematografi)

Film *Bad Boys: Ride or Die* secara konsisten mengandalkan kekuatan visual melalui pergerakan kamera yang beragam dan terstruktur untuk menciptakan dinamika dramatik. Pergerakan kamera tidak hanya berfungsi sebagai alat perekam, melainkan juga sebagai sarana penyampaian ritme emosional, ketegangan aksi, serta relasi spasial antara karakter dan lingkungan. Seperti yang dijelaskan dalam temuan umum di tabel 4.2 Ragam teknik sinematografi seperti handheld, tracking shot, Drone shot, circular movement, dan POV Shot digunakan secara strategis untuk memperkuat intensitas naratif.

1. Scene 10

Gambar 4. 1 Scene 10



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Teknik kamera handheld menjadi salah satu gaya dominan dalam film ini, terutama pada adegan-adegan yang berisi konfrontasi atau kekacauan. Pada scene 10 (00.53.40), ketika Mike dan Marcus bersembunyi di tengah hutan, penggunaan kamera handheld dengan gerakan tidak stabil memperkuat atmosfer tekanan psikologis. Ditambah dengan gerakan circular shot, Getaran visual yang dihasilkan tidak hanya menunjukkan keterbatasan ruang, tetapi juga memproyeksikan kondisi emosional karakter yang gelisah dan waspada.

2. Scene 13

Gambar 4. 2 Scene 13



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gaya yang sama digunakan secara lebih intens dalam scene 13 (01.03.45), ketika terjadi aksi penembakan di jalan raya. Kamera yang bergetar dengan ritme cepat dan sudut pengambilan gambar rendah menghasilkan sensasi urgensi dan ketegangan yang ekstrem, mencerminkan kekacauan yang terjadi di dalam narasi.

3. Scene 9

Gambar 4. 3 Scene 9



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 4 Scene 9 shot 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Selain handheld, film ini juga memanfaatkan tracking shot untuk membangun keterlibatan penonton dalam adegan aksi. Pada scene 9 (00.45.10), saat perkelahian di helikopter berlangsung di malam hari, digunakan tracking shot dan aerial tracking secara bergantian, menempatkan kamera dalam posisi bergerak sejajar atau mengikuti objek dengan kecepatan tinggi. Hal ini menciptakan efek kinetik yang memperkuat intensitas aksi dan memperluas kesadaran spasial penonton terhadap ruang naratif yang luas dan kompleks.

4. Scene 16

Gambar 4. 5 scene 16



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Efek yang serupa digunakan dalam scene 16 (01.27.13), di mana baku tembak akan berlangsung diluar gedung dengan pencahayaan intens merah dan biru. Pergerakan kamera yang cepat dan dinamis mendukung ritme editing yang agresif serta memperkuat tekanan visual terhadap konflik antarkarakter.

5. Scene 15

Gambar 4. 6 Scene 15



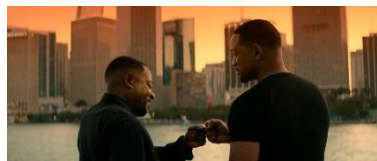
Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 7 Scene 15 Shot 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 8 Scene 15 Shot 3



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Pergerakan kamera juga digunakan untuk membangun ketegangan interpersonal dalam konteks emosional. Pada scene 15 (01.24.54), saat Mike dan Marcus mengobrol disebuah teras, digunakan pergerakan melingkar (*circular tracking movement*) yang mengelilingi kedua karakter secara perlahan, kemudian perpindahan kamera secara close up antar 2 karakter yang dinamis. Komposisi ini mempertahankan fokus pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka, sambil menciptakan kesan hubungan *chemistry* yang saling terhubung. Teknik ini bukan hanya membingkai karakter dalam ruang yang tak terbatas, tetapi juga memperlihatkan dinamika emosional yang kompleks di antara mereka. Hal ini juga memberi waktu kepada penonton untuk meresapi momen perenungan mereka.

6. scene 2

Gambar 4. 9 Scene 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Sebaliknya, dalam adegan-adegan transisional atau yang bersifat reflektif, digunakan pendekatan visual yang lebih tenang. Pada scene 2 (00.05.44), yaitu saat acara pernikahan Mike, digunakan kamera statis dengan framing simetris. Kamera lebih sering diam di tempat, menyorot interaksi antara Mike dan Marcus melalui medium shot dan two-shot yang terkomposisi rapi. Teknik ini menyampaikan suasana hangat, penuh nostalgia, dan menghadirkan keseimbangan visual yang mencerminkan stabilitas emosi.

7. Scene 5

Gambar 4. 10 Scene 5



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Perlu dicatat pula bahwa film ini memanfaatkan teknik slow tilt dan dolly shot dalam adegan-adegan yang memiliki nuansa spiritual atau surealistik. Pada scene 5 (00.08.17), ketika Marcus mengalami koma dan berada dalam kondisi mimpi, pergerakan kamera melayang lambat dari atas ke bawah (slow tilt down) memperkuat atmosfer ketidaksadaran. Gerakan lambat ini berpadu dengan komposisi warna surreal dan pencahayaan lembut yang membedakan dimensi realitas dan ilusi dalam narasi.

Secara umum, pergerakan kamera dalam *Bad Boys: Ride or Die* dikoreografikan dengan cermat untuk mengiringi ritme emosi yang dibangun dalam tiap adegan. Setiap jenis pergerakan baik handheld yang goyah, tracking yang agresif, maupun statis yang stabil digunakan secara fungsional sesuai konteks dramatik. Pola ini sejalan dengan pandangan David Bordwell mengenai fungsi perangkat sinematik dalam mengatur naratif visual dan memandu keterlibatan penonton dalam pembentukan makna melalui teknik formal.

- **Unsur Auditif (Audio)**

Unsur auditif dalam film *Bad Boys: Ride or Die* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi berperan aktif dalam membentuk atmosfer dramatik, mempertegas konflik emosional, serta menyusun ritme narasi. Film ini memanfaatkan seluruh spektrum elemen suara sebagaimana dikemukakan oleh Michel Chion, yaitu speech (dialog), music (musik latar), noise (efek suara), dan silence (keheningan), untuk menciptakan pengalaman audio yang imersif.

8. Scene 1

Gambar 4. 11 Scene 1



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Salah satu karakteristik auditif paling mencolok dalam film ini adalah penggunaan musik latar dengan dinamika tinggi yang disesuaikan dengan jenis adegan. Pada scene 1 (00.01.30)

10. scene 5 dan Scene 15

Gambar 4. 12 Scene 5



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 13 Scene 15



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Kemudian, dalam adegan reflektif seperti scene 5 (00.08.17) dan scene 15 (01.24.54) musik berubah menjadi minimalis, lembut, dan ambient, dengan dominasi suara instrumen senar dan pad elektronik. Musik berfungsi untuk membentuk ruang batin karakter dan memberi jeda emosional dalam narasi. Dalam konteks teori Michel Chion, penggunaan musik seperti ini bersifat empathetic sound karena mengikuti dan menegaskan kondisi emosional karakter.

11. scene 2, scene 15 dan scene 17

Gambar 4. 14 Scene 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 15 Scene 15



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Elemen dialog menjadi instrumen penting dalam menyampaikan hubungan antarkarakter serta mengembangkan dimensi emosional dalam cerita. Dialog antara Mike dan Marcus, terutama pada scene 2 (00.05.44), scene 15 (00.08.17), ditampilkan dengan intensitas berbeda. Dalam momen ringan, dialog ditandai dengan intonasi santai, nyanyian ringan, ritme cepat, dan canda verbal, menggambarkan dinamika persahabatan mereka yang sudah lama terjalin. Namun, dalam situasi emosional ketika Marcus memotivasi Mike di tengah keputusasaan scene 17 (01.30.44), dialog disampaikan dengan tekanan vokal yang melambat, nada suara yang berat, dan jeda yang panjang. Teknik ini mendukung aspek performatif aktor serta memperkuat ketegangan emosional secara auditif.

12. scene 3, 13, 20

Gambar 4. 16 Scene 3



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 17 Scene 9



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 18 Scene 13



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 19 Scene 20



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Selain dialog dan musik, efek suara (noise) digunakan secara presisi untuk menciptakan realisme dan menambah ketegangan situasional. Efek seperti suara tembakan, letusan granat, deru mesin mobil, helikopter, serta hentakan langkah kaki, digunakan dalam scene 3 (00.07.04), 9 (00.45.10), 13 (01.03.45), dan 20 (01.45.44) untuk memperkaya dunia diegetik. Suara tembakan, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi aksi, tetapi menjadi elemen naratif yang mengatur ritme dan fokus penonton terhadap bahaya yang mengancam karakter.

13. Scene 17

Gambar 4. 20 Scene 17



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Unsur yang tak kalah signifikan adalah penggunaan keheningan (silence) yang dimanfaatkan secara strategis pada beberapa adegan untuk memberikan penekanan emosional. Dalam scene 17 (01.30.44), saat Mike yang halusinasi dan Marcus datang memotivasi, terjadi penurunan drastis dalam intensitas suara latar, bahkan sejenak memasuki zona hening. Keheningan ini bukan sekadar kekosongan bunyi, tetapi menjadi ruang dramatik yang memberi ruang bagi penonton untuk menyerap ketegangan dan emosi karakter. Teknik ini sejalan dengan konsep empathetic silence dari Chion yang menandai momen transisi emosional penting.

14. Scene 12

Gambar 4. 21 Scene 12



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Keseimbangan antara elemen diegetik dan non-diegetik dalam desain suara juga memperlihatkan kecermatan penyusunan auditif film ini. Misalnya, dalam scene 12 (00.58.13), suara ambient seperti angin dan suasana jalan perkotaan daun berpadu dengan musik melankolis non-diegetik, membentuk lapisan auditori yang kompleks untuk menghidupkan kembali masa lalu secara emosional.

Secara keseluruhan, penggunaan unsur auditif dalam *Bad Boys: Ride or Die* memperlihatkan kesadaran tinggi terhadap fungsi dramatik dan struktural suara. Komposisi suara dirancang untuk tidak hanya mengiringi gambar, tetapi menyusun ketegangan, memperkaya nuansa psikologis, dan mengarahkan fokus emosional penonton, sebagaimana diteorikan Chion bahwa suara dalam film berperan sebagai “*language of atmosphere*” yang melengkapi dan memperluas makna dari representasi visual.

- Editing

Teknik penyuntingan (editing) dalam film *Bad Boys: Ride or Die* menjadi elemen penting dalam membentuk struktur dramatik dan ritme naratif. Editing digunakan tidak hanya sebagai alat transisi antar adegan, tetapi juga sebagai perangkat estetika dan naratif yang menentukan intensitas emosi, kecepatan penceritaan, dan dinamika aksi. Dalam konteks ini, *editing for dramatic structure* menjadi relevan, di mana proses pemilihan dan penyusunan gambar ditujukan untuk menekankan dramatik dan kontinuitas emosi.

15. Scene 1

Gambar 4. 22 Scene 1



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 23 Scene 1 shot 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Secara umum, film ini menggunakan pola continuity editing sebagai kerangka dasar, namun secara selektif memanfaatkan fast cutting, montage, dan flashback cut untuk menghasilkan intensitas dramatik tertentu. Misalnya, pada scene 1(00.01.30), quick cut digunakan dalam kejar-kejaran mobil untuk meningkatkan adrenalin penonton. Potongan-potongan gambar pendek yang cepat menggantikan satu sama lain secara intens perpindahan adegan dengan durasi 2 detik bahkan 1 detik, mempersingkat waktu diegetik dan menciptakan efek ketegangan yang padat.

16. scene 13

Gambar 4. 24 Scene 13



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Teknik ini kembali digunakan dalam scene 13, saat aksi tembak tembakan terjadi. Fast cutting yang disertai dengan shaky camera dan efek suara ledakan memperkuat atmosfer kacau dan memicu respons emosional yang tinggi.

17. Scene 5

Gambar 4. 25 Scene 5



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 26 Scene 5 shot 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Di sisi lain, editing melambat pada adegan-adegan yang mengandung muatan emosional atau kontemplatif. Pada scene 5 (00.08.17), ketika Marcus mengalami pengalaman halusinatif saat

koma, digunakan dissolve dan transisi lambat untuk membedakan antara realitas dan dunia bawah sadar. Cross-dissolve yang menghubungkan ruang putih terang dengan penampakan Kapten Howard menciptakan ilusi mimpi dan mengaburkan batas antara kesadaran dan ilusi. Teknik ini sejalan dengan pandangan Bordwell mengenai fungsi editing sebagai pengatur persepsi naratif dan temporalitas. Kemudian sebelum Marcus memasuki halusinasi ada transisi yang menarik dimana terjadinya match cut dan kamera mengikuti arah jatuhnya Marcus.

18. Scene 19

Gambar 4. 27 Scene 19



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 28 Scene 19 shot



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Penggunaan montage editing juga tampak pada scene 19 (01.37.48), ketika Cally yang ragu ragu untuk menyelamatkan Armando. Potongan gambar cepat dari berbagai sudut memperlihatkan ketegangan dari berbagai sisi peristiwa, tidak hanya menunjukkan tindakan, tetapi juga respons emosional

karakter yang terlibat. Teknik ini menciptakan intensifikasi emosional secara simultan, mengarahkan penonton untuk merasakan dampak dari peristiwa tersebut.

19. Scene 12

Gambar 4. 29 Scene 12



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Dalam scene 12 (00.58.13), yaitu adegan Marcus mencoba mengembalikan hubungan Mike dan Armando, film menerapkan Close-up intens dan ambient membangun suasana tertekan dan paranoid. melalui transisi visual yang menyatu dengan musik emosional. Match dissolve sekaligus membangun hubungan emosional karakter dengan peristiwa tersebut. Editing di sini tidak hanya menjadi penghubung waktu, tetapi juga sebagai jembatan psikologis yang memperdalam motif karakter.

20. Scene 18

Gambar 4. 30 Scene 18



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Selain itu, teknik one take one shot editing digunakan secara efektif dalam scene 18 (01.33.46), ketika penyerbuan terakhir berlangsung. Kamera berpindah-pindah antar lokasi dan karakter yang berbeda namun saling terhubung dalam satu waktu naratif dan tidak terjadinya cutting, memperkuat ketegangan simultan dan menambah intensitas konflik. Peralihan cepat antar ruang visual ini menciptakan struktur naratif yang kompleks namun tetap terarah.

21. Scene 2

Gambar 4. 31 Scene 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Ritme editing juga dimanfaatkan untuk menciptakan kontras emosional. Pada scene 2 (00.05.44), editing cenderung lambat dan mengikuti logika dialog. Shot-reverse-shot digunakan secara klasik untuk memperkuat kontinuitas percakapan dan menjaga fokus pada ekspresi karakter.

22. Scene 8

Gambar 4. 32 Scene 8



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 33 Scene 8 Shot 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Gambar 4. 34 Scene 8 Shot 3



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Berbeda halnya dengan scene 8 (00.31.02), di mana ditemukan bukti pengkhianatan melalui video. Di sini, editing mengatur tempo dengan mempercepat ritme saat bukti diperlihatkan, menunjukkan lonjakan ketegangan dalam alur cerita.

Gambar 4. 35 Scene 8 Shot 4



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Dengan demikian, editing dalam *Bad Boys: Ride or Die* memainkan peran struktural dan dramatik secara simultan. Penyusunan gambar mengikuti logika emosional dan naratif, bukan hanya kronologi kejadian. Teknik penyuntingan seperti fast

cutting, cross-cutting, dan flashback digunakan secara strategis untuk memperkuat efek dramatik. Hal ini mendukung pernyataan Dancyger bahwa editing adalah seni menyampaikan emosi dan ide secara visual dengan mengatur kecepatan, urutan, dan kesinambungan gambar dalam konteks dramatik yang kohesif.

- **Mise-en-scène**

Mise-en-scène sebagai elemen fundamental dalam konstruksi visual film memainkan peran signifikan dalam *Bad Boys: Ride or Die* untuk membangun atmosfer dramatik serta memperdalam dimensi karakter dan konflik. Istilah mise-en-scène mencakup segala elemen visual dalam satu bingkai: penataan ruang, kostum, ekspresi aktor, lighting, dan properti—semuanya menyatu untuk menciptakan makna visual yang mendalam. Dalam pendekatan Bordwell dan Gibbs, mise-en-scène tidak hanya memperindah gambar, tetapi juga mencerminkan ketegangan psikologis dan posisi moral karakter dalam narasi.

23. Scene 11

Gambar 4. 36 Scene 11



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Penataan lokasi dan set desain memegang peran krusial dalam menguatkan suasana konflik. Pada scene 11 (00.57.49), lokasi camping dari 2 pria tak dikenal memiliki set yang menggambarkan suasana dikelilingi hutan, pencahayaan kontras, dan dominasi warna dingin. Komposisi semacam ini bukan sekadar

penempatan spasial, melainkan merefleksikan suasana alam yang dirasakan penonton.

24. Scene 2

Gambar 4. 37 Scene 2



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Aspek kostum juga menjadi indikator visual karakterisasi. Dalam scene 2 (00.05.44), Mike mengenakan setelan rapi berwarna Putih dengan dasi yang formal, sementara Marcus mengenakan jas lebih santai berwarna hitam. Perbedaan ini menyimbolkan kontras kepribadian antara keduanya: Mike lebih serius dan terkontrol, sementara Marcus lebih rileks dan reflektif.

25. Scene 16

Gambar 4. 38 Scene 16



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Perbedaan pendekatan terhadap konflik pun secara simbolik tercermin dari pilihan busana. Dalam scene 16 (01.27.13), kostum dan visual yang kaku serta pencahayaan merah-biru khas kepolisian menggambarkan eskalasi konflik hingga titik klimaks dramatis.

26. Scene 5

Gambar 4. 39 Scene 5*Sumber: Olahan Peneliti 2025*

Lighting atau pencahayaan menjadi salah satu instrumen *mise-en-scène* yang digunakan secara ekspresif. Pada scene 5 (00.08.17), ketika Marcus mengalami mimpi saat koma, digunakan pencahayaan biru terang dan latar belakang *underexposed*. Cahaya ini bukan hanya menandai pergeseran realitas (dari dunia nyata ke dunia bawah sadar), tetapi juga menciptakan suasana surealistik yang mendukung muatan spiritual dalam narasi.

27. Scene 9

Gambar 4. 40 Scene 9*Sumber: Olahan Peneliti 2025*

Sebaliknya, scene 9 (00.45.10), pengejaran helikopter di malam hari, didominasi oleh pencahayaan *low-key* dan kontras tajam antara sorotan lampu dan kegelapan malam, menciptakan aura misterius dan penuh ketegangan.

28. Scene 8

Gambar 4. 41 Scene 8*Sumber: Olahan Peneliti 2025**Gambar 4. 42 Scene 8 Shot 2**Sumber: Olahan Peneliti 2025*

Properti dan objek visual juga digunakan untuk memperkuat simbolisme dramatik. Dalam scene 8 (00.31.02), ketika video pengkhianatan ditemukan, layar monitor dengan pencahayaan tajam dan latar gelap menjadi titik fokus yang menggambarkan kebenaran yang datang secara tiba-tiba dan menghancurkan. Penempatan properti seperti dokumen, senjata, dan ponsel dalam adegan-adegan investigasi turut memperkuat kesan realistis dan fungsional dalam perkembangan plot.

29. Scene 15

Gambar 4. 43 Scene 15



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Ekspresi dan blocking aktor pun menjadi bagian penting dari mise-en-scène. Pada scene 15 (01.24.54), ketika Mike dan Marcus mengobrol di teras, posisi mereka yang saling berhadapan dan permainan sorot mata diperkuat oleh cahaya latar (backlight) yang membuat siluet tubuh mereka kontras dengan langit sore. Ekspresi ketegangan serta gerakan tubuh yang terkendali memperkuat konflik batin yang sedang berlangsung. Penggunaan blocking yang statis tetapi tegang menggambarkan pertarungan moral dan emosional tanpa harus melalui aksi yang berlebihan.

30. Scene 20

Gambar 4. 44 Scene 20



Sumber: Olahan Peneliti 2025

Pada adegan penutup scene 20 (01.45.44), mise-en-scène menjadi penanda resolusi emosional. Mike dan Marcus berpisah di tepi sungai. Pencahayaan senja berwarna jingga keemasan, latar pohon-pohon, serta penempatan karakter dalam bingkai simetris menciptakan suasana tenang dan rekonsiliatif. Semua elemen mise-

en-scène tersebut digunakan untuk menunjukkan titik kedamaian setelah ketegangan panjang mewakili penutupan perjalanan emosional karakter.

Dengan demikian, mise-en-scène dalam *Bad Boys: Ride or Die* digunakan bukan sekadar sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana artikulasi dramatik. Setiap komposisi ruang, pencahayaan, kostum, dan ekspresi aktor dikelola secara sinergis untuk mendukung narasi visual dan menciptakan resonansi emosional yang kuat. Pendekatan ini membuktikan bahwa mise-en-scène memiliki kekuatan untuk membentuk pengalaman sinematik yang tak hanya terlihat, tetapi juga dirasakan secara mendalam oleh penonton.

- **Interpretasi Dramatik**

Dari 20 scene yang dianalisis, terlihat bahwa dramatik dibangun melalui kesinambungan penggunaan pergerakan kamera yang aktif terutama handheld dan tracking shot pada momen penuh aksi, seperti pengejaran mobil, penembakan, atau ledakan. Teknik ini memberi sensasi langsung dan memicu adrenalin penonton. Kontrasnya, pada momen emosional seperti scene saat Marcus mengalami koma, atau adegan Mike bersama Armando, kamera bergerak lambat dan framing lebih statis, menunjukkan perhatian dan pergolakan batin karakter.

Salah satu strategi visual yang dominan dalam film *Bad Boys: Ride or Die* adalah penggunaan kamera handheld dalam adegan-adegan aksi intens, seperti pengejaran mobil atau baku tembak seperti pada scene 1, scene 13, dan scene 18. Teknik ini memberikan sensasi seolah-olah penonton terlibat langsung dalam situasi kacau yang sedang terjadi, meningkatkan kesan realistis sekaligus cemas. Bordwell menjelaskan bahwa kamera handheld sering digunakan dalam film aksi untuk menghadirkan “*perceived*

immediacy”, yaitu perasaan langsung dan spontan dalam pengalaman menonton, khususnya pada momen yang memunculkan adrenalin. Penggunaan teknik ini terbukti memperkuat dramatik karena mendekatkan emosi penonton dengan kondisi karakter di layar. Hal ini juga sesuai dengan pemikiran Mascelli (1998) bahwa kamera handheld tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga merupakan alat ekspresi dramatis, terutama ketika digunakan dalam pergerakan cepat dan tak stabil. (Bordwell et al., 2020)

Sebaliknya, dalam adegan-adegan emosional dan reflektif seperti percakapan antara Mike dan Marcus di mobil menjelang klimaks scene 15, film ini justru menggunakan kamera statis dengan komposisi simetris dan gerakan lambat. Kamera ditempatkan sejajar dengan karakter, memperlihatkan hubungan yang setara dan intim. Teknik ini menunjukkan keselarasan psikologis antar karakter dan digunakan untuk menekankan momen introspektif. Dalam konteks ini, framing simetris digunakan untuk menciptakan stabilitas visual yang merefleksikan ketenangan atau keseimbangan emosional dalam narasi. (Baihaqi & Ibrahim, 2023)

Akan tetapi, tidak semua penggunaan teknik kamera sesuai dengan interpretasi teoretis. Dalam scene sebelum ditemukannya video bukti yaitu pada scene 8, terdapat shot low angle terhadap karakter bertubuh tinggi besar yang secara konvensional merepresentasikan kekuasaan dan dominasi. Menurut Mascelli, low angle framing memang berfungsi untuk memperbesar dominan dan wibawa karakter dalam frame. Namun dalam konteks film ini, peneliti menilai efeknya justru bersifat komikal, karena karakter tersebut terlihat sangat menjulang di atas Mike dan Marcus yang secara postur lebih pendek. Konteks ini menciptakan efek ironis, yang membalik makna dominasi menjadi humor, dan ini

menunjukkan bahwa interpretasi dramatik selalu bergantung pada konteks visual dan relasi antar karakter, bukan hanya pada posisi kamera secara teknis. (Mascelli, 1998)

Desain suara dalam film ini memainkan peran signifikan dalam membentuk dramatik, terutama melalui penggunaan musik latar dan dialog. Musik ritmis cepat secara konsisten hadir dalam adegan-adegan aksi seperti scene 1, 13, dan 19 untuk memperkuat atmosfer intens, sebagaimana dikemukakan oleh Michel Chion (1994), bahwa suara memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi emosi dan ketegangan visual. Sementara itu, penggunaan nada minor dan ambient dalam adegan melankolis atau penuh refleksi seperti scene 4 dan 20 menunjukkan peran suara dalam menanamkan nuansa kesedihan dan keheningan psikologis. Dalam teori Chion tentang empat kategori suara speech, music, noise, silence film ini mengoptimalkan semuanya untuk menghasilkan efek dramatik yang kuat. Dialog antar karakter seperti Mike dan Marcus juga berperan dalam menyampaikan kedalaman relasi dan perkembangan emosional mereka.

Dari aspek editing, pola ritmis yang digunakan film ini sangat terstruktur dan mendukung pembangunan dramatik. Adegan aksi intens banyak memanfaatkan teknik quick cut dan cross-cutting untuk meningkatkan ketegangan naratif, sejalan dengan pandangan Dancyger (2011) bahwa penyuntingan cepat menciptakan ilusi kecepatan dan ketegangan dramatis. Sebaliknya, dalam adegan-adegan personal seperti scene 6 dan 18, tempo editing melambat dan memberikan ruang emosional bagi penonton untuk menyerap ekspresi karakter secara lebih intim. Dalam scene 5 yang menggambarkan halusinasi Marcus, transisi visual digunakan secara simbolis untuk memperhalus pergeseran dari realitas ke dimensi bawah sadar, memperkuat batas kabur antara kesadaran dan fantasi.

Elemen *mise-en-scène* menjadi medium penting dalam mengartikulasikan makna dramatik yang mendalam. Penataan ruang, pencahayaan, dan desain produksi dipilih secara selektif untuk menyampaikan tekanan psikologis karakter. Sebagai contoh, dalam scene 11, lanskap alam minimalis dan gelap menandakan ketegangan batin yang terpendam. Sementara itu, pencahayaan kontras dalam adegan pertempuran klimaks pada scene 18 memperkuat dilema internal Mike, pencahayaan dan penataan ruang dapat mencerminkan keadaan emosional karakter secara simbolik. (Deleuze, 2020)

Beberapa scene tertentu menonjol secara dramatik dan berhasil menyampaikan konflik emosional dengan kuat. Scene 4 yang memperlihatkan Marcus mengalami serangan jantung dibangun dengan *slow motion*, pencahayaan gelap, dan suara *ambient* yang hening, menciptakan pengalaman spiritual yang mendalam. Begitu pula, scene 17 menampilkan kontras visual dan absennya musik latar ketika Marcus menyelamatkan Mike, yang secara psikologis meningkatkan ketegangan emosional. Scene 20 sebagai penutup, dengan latar sungai dan cahaya senja, menyampaikan resolusi emosional yang tenang, merepresentasikan transisi dari konflik ke rekonsiliasi.

C. Pembahasan

Film *Bad Boys: Ride or Die* merupakan lanjutan dari waralaba *Bad Boys* yang tidak hanya mengedepankan genre aksi-komedi, namun juga menunjukkan kedalaman dramatik melalui konflik emosional dan pertumbuhan karakter. Berdasarkan hasil analisis pada Bab IV terhadap 20 adegan kunci, dapat disimpulkan bahwa dramatik dalam film ini dibangun melalui pemanfaatan beragam unsur sinematik, baik dari aspek visual, auditif, maupun pengolahan naratif yang berkesinambungan. Penggunaan pendekatan teoretis seperti teori struktur naratif klasik dari David

Bordwell, prinsip montage Sergei Eisenstein, serta gagasan Michel Chion tentang dimensi suara, menjadi instrumen penting dalam mengkaji bagaimana unsur-unsur sinematik tersebut dioperasikan untuk mendukung konstruksi dramatik. Untuk memahami lebih jauh, pembahasan ini kemudian diuraikan melalui empat aspek utama, yaitu sinematografi, editing, audio, dan *mise-en-scène*, yang masing-masing berperan dalam membangun dramatik pada film.

1. Sinematografi

Berdasarkan hasil temuan pada 20 scene, teknik sinematografi dalam *Bad Boys: Ride or Die* sangat dominan dalam membangun dramatik. Misalnya pada scene 1 dan 2, penggunaan *tracking shot* dan *close-up* menegaskan intensitas kejar-kejaran, menciptakan keterlibatan emosional penonton sejalan dengan pandangan Bordwell (2008) bahwa pergerakan kamera bukan hanya pilihan teknis, melainkan instrumen dramatik yang mengarahkan persepsi. Gerakan kamera yang dinamis tersebut membuat penonton merasakan ketegangan layaknya bagian dari aksi, memperkuat rasa imersi terhadap narasi.

Pada scene 7 dan 11, sinematografi berupa *close-up* wajah tokoh menonjolkan ekspresi emosional secara mendetail. Komposisi *tight framing* membatasi ruang gerak visual sehingga atensi penonton terkunci pada psikologi karakter. Mascelli (1965) menegaskan bahwa penggunaan *close-up* berfungsi untuk mengintensifkan perasaan tertentu, menjadikan ekspresi wajah sebagai titik dramatik yang dominan. Sementara itu, penggunaan *low angle* pada scene 19 menekankan superioritas antagonis, menghadirkan kesan dominasi visual dan kuasa simbolik. Hal ini sesuai dengan teori Bordwell (2008) yang menegaskan bahwa sudut kamera berfungsi sebagai pembangun relasi dramatik antara tokoh dan penonton.

Lebih jauh, sinematografi dalam film ini juga banyak memanfaatkan variasi lensa untuk memperkuat dramatik. Pada adegan aksi, *wide lens* digunakan untuk memperlihatkan ruang luas dan menekankan chaos situasi, sedangkan pada adegan intim digunakan *telephoto lens* untuk menciptakan efek kompresi ruang sehingga penonton merasa dekat dengan emosi karakter. Pencahayaan juga memainkan peran penting; *low-key lighting* mendominasi adegan malam hari untuk menekankan misteri dan ketegangan, sementara *high-key lighting* muncul pada adegan komedi ringan guna menyeimbangkan intensitas dramatik. Bordwell & Thompson (2013) menekankan bahwa pencahayaan tidak hanya membangun atmosfer, tetapi juga berfungsi sebagai kode naratif yang menyampaikan mood kepada penonton.

Selain itu, penggunaan warna (*color grading*) turut meneguhkan dramatik. Adegan aksi sering didominasi oleh warna dingin seperti biru dan abu-abu yang menekankan kesan keras dan menegangkan, sedangkan adegan emosional menampilkan warna hangat untuk memberi nuansa humanis. Dengan demikian, sinematografi dalam *Bad Boys: Ride or Die* terbukti tidak hanya sebagai aspek visual semata, tetapi menjadi elemen penting dalam menyampaikan konflik, memperkuat atmosfer dramatik, dan mengarahkan keterlibatan emosional penonton sesuai dengan teori sinematik yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Editing (Montage Eisenstein)

Editing dalam *Bad Boys: Ride or Die* tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis penyambung gambar, melainkan menjadi instrumen utama dalam membentuk dramatik. Eisenstein (1949) menegaskan bahwa *montage* adalah jantung sinema yang mampu melahirkan makna baru dari benturan antar-shot, bukan hanya kesinambungan visual. Hal ini tampak jelas pada film ini, di mana

pilihan ritme, tempo, dan jenis potongan gambar menjadi perangkat yang membentuk ketegangan maupun emosi penonton.

Pada scene 1, 2, 6, dan 18, terlihat penerapan *montage ritmik* dengan potongan cepat (*rapid cutting*) yang mengikuti ritme aksi. Perpindahan shot yang serba cepat menstimulasi adrenalin penonton, menghadirkan pengalaman visual yang intens sebagaimana dijelaskan Eisenstein, bahwa ritme visual dapat mengaktifkan respons emosional secara fisiologis. Bordwell (1985) menambahkan bahwa ritme editing juga membentuk “tempo naratif,” di mana percepatan potongan menegaskan urgensi konflik dalam narasi. Dengan demikian, pemotongan cepat dalam adegan kejar-kejaran tidak sekadar teknis, melainkan strategi dramatik yang membuat penonton larut dalam intensitas adegan.

Selanjutnya, pada scene 3, 11, dan 16, film ini menggunakan *montage tonal*, ditandai dengan *slow motion* dan penguatan musik dramatis. Editing semacam ini tidak hanya memanjangkan durasi visual, tetapi juga memperdalam resonansi emosional. Menurut Eisenstein, *montage tonal* menyentuh lapisan emosional penonton melalui harmoni antara visual dan musik, sehingga dramatik yang dihasilkan tidak bergantung pada aksi semata, melainkan pada intensitas suasana. Kehadiran *slow motion* memungkinkan penonton meresapi detail ekspresi tokoh maupun dampak emosional adegan, sebuah teknik yang juga dikategorikan Bordwell (2008) sebagai strategi manipulasi waktu naratif.

Pada scene 10, 15, dan 19, ditemukan *montage overtonal*, yaitu perpaduan antara ritme cepat, nuansa emosional, dan simbol visual. Ledakan, pertarungan, serta konfrontasi tokoh ditata sedemikian rupa dengan *cross-cutting* sehingga berbagai lapisan dramatik terakumulasi menjadi klimaks emosional. Eisenstein

menyebut *overtonal montage* sebagai bentuk tertinggi dari penyuntingan, karena menggabungkan semua kualitas ritmik, tonal, dan simbolis dalam satu kesatuan dramatik. Hal ini terbukti dalam film, ketika ledakan visual, musik intens, dan pemotongan simultan membentuk pengalaman dramatik yang menyeluruh bagi penonton.

Selain konsep *montage* Eisenstein, film ini juga menggunakan prinsip *continuity editing* sebagaimana dijelaskan Bordwell dan Thompson (2013). Teknik seperti *match on action*, *eye-line match*, dan *shot/reverse shot* menjaga alur narasi tetap jelas meskipun ritme cepat. Hal ini penting dalam genre aksi, karena tanpa kesinambungan ruang dan waktu, penonton bisa kehilangan orientasi. Namun, film ini cerdas memadukan *continuity* dengan *discontinuity editing*, misalnya melalui *jump cut* atau transisi cepat untuk memberi kejutan visual yang memperkuat dramatik.

Dengan demikian, editing dalam *Bad Boys: Ride or Die* terbukti bukan sekadar menyambung gambar, melainkan perangkat estetis dan dramatik. Melalui *montage ritmik, tonal, dan overtonal*, film ini menghadirkan pengalaman emosional yang kompleks; sementara melalui *continuity* dan *cross-cutting*, film memastikan narasi tetap mudah diikuti. Hal ini sejalan dengan gagasan Eisenstein bahwa dramatik tertinggi lahir dari benturan visual dan ritme, sekaligus mendukung teori Bordwell tentang peran editing sebagai penentu tempo dramatik narasi.

3. Audio (Suara dan Musik)

Unsur audio dalam *Bad Boys: Ride or Die*, baik berupa suara diegetik maupun musik nondiegetik, berperan signifikan

dalam membangun dramatik. Pada scene 1 dan 2, kehadiran suara sirine, tembakan, dentuman mobil, dan gesekan ban di jalan berfungsi sebagai suara diegetik yang memperkuat realisme adegan kejar-kejaran. Michel Chion (1994) menyebut fenomena ini sebagai *added value*, yaitu ketika suara memberikan bobot emosional tambahan yang tidak dimiliki oleh gambar semata. Dengan adanya suara keras dan berulang, penonton bukan hanya melihat aksi, tetapi juga merasakan ketegangan secara auditori, sehingga pengalaman dramatik semakin intens.

Pada scene 11 dan 17, musik minor digunakan untuk mempertegas nuansa sedih dan kehilangan. Gorbman (1987) menekankan bahwa musik dalam film tidak bersifat netral, melainkan menjadi “narator emosional” yang mengarahkan perasaan penonton pada titik-titik tertentu. Pemilihan nada minor memperlambat ritme emosi, menghadirkan suasana melankolis yang berbeda dengan adegan penuh aksi sebelumnya. Dalam hal ini, musik nondiegetik berfungsi sebagai komentar emosional yang menambahkan lapisan dramatik, sekaligus menuntun interpretasi penonton terhadap nasib karakter.

Scene 20 menutup film dengan musik resolutif yang berpola harmoni mayor, memberikan nuansa lega dan penegasan naratif bahwa konflik telah terselesaikan. Hal ini sesuai dengan teori Gorbman tentang *narrative cueing*, di mana musik berfungsi mengisyaratkan struktur naratif, baik dalam menandai transisi adegan maupun menutup perjalanan dramatik. Kehadiran musik resolutif ini bukan hanya memperindah akhir film, tetapi juga memberi kepuasan emosional bagi penonton sebagai bagian dari *closure*.

Selain musik, *sound effects* dan penggunaan *silence* (keheningan) juga memainkan peran penting. Misalnya, pada momen tertentu film sengaja meredam suara latar untuk menonjolkan detak jantung atau napas karakter, sebuah teknik yang menurut Chion disebut *point of audition sound*. Dengan menempatkan perspektif suara seolah berasal dari telinga tokoh, film membawa penonton masuk ke dalam kondisi psikologis karakter, sehingga dramatik semakin intens.

Lebih jauh, hubungan antara audio dan visual dalam film ini menunjukkan prinsip sinkronisasi dramatik. Suara tembakan yang diiringi dengan *flash cut*, atau musik yang berpuncak bersamaan dengan ledakan visual, memperlihatkan bagaimana irama audio dan ritme editing saling berpadu. Bordwell & Thompson (2013) menegaskan bahwa integrasi visual-auditif semacam ini adalah kunci dalam menciptakan kontinuitas emosional, sehingga penonton tidak hanya melihat cerita, tetapi juga merasakannya secara multisensoris.

Dengan demikian, audio dalam *Bad Boys: Ride or Die* terbukti menjadi elemen penting yang menyatu dengan sinematografi dan editing dalam menciptakan dramatik. Suara diegetik membangun realisme, musik nondiegetik mengarahkan emosi, dan efek suara maupun keheningan memperkuat subjektivitas karakter. Hal ini sejalan dengan teori Gorbman dan Chion yang menempatkan audio sebagai bagian integral dari narasi film, bukan sekadar pelengkap visual.

4. Mise-en-Scène

Mise-en-scène dalam *Bad Boys: Ride or Die* mencakup setting, kostum, properti, tata cahaya, serta ekspresi aktor, dan

menjadi perangkat penting dalam menciptakan dramatik. Bordwell & Thompson (2013) menegaskan bahwa *mise-en-scène* bukan sekadar latar visual, melainkan sistem ekspresi yang membangun atmosfer emosional sekaligus memperkuat narasi. Dalam film ini, setiap elemen *mise-en-scène* dirancang untuk menegaskan konflik, memperdalam karakterisasi, dan menghadirkan ketegangan yang konsisten.

Pada scene 5 dan 13, properti seperti dokumen, komputer, dan papan strategi menegaskan nuansa investigatif. Properti di sini bukan sekadar pelengkap visual, tetapi simbol pengetahuan dan penyelidikan yang mendorong alur cerita. Mascelli (1965) menyebut properti sebagai *narrative prop*, yaitu benda yang menuntun penonton memahami konteks dramatik. Kehadiran papan strategi dan dokumen menandakan intensitas pencarian kebenaran, sekaligus menciptakan suasana intelektual yang berbeda dari adegan aksi murni.

Pada scene 7 dan 11, ekspresi wajah serta gestur tubuh karakter utama menjadi pusat dramatik, memperlihatkan kepanikan dan kesedihan. Menurut Bordwell, ekspresi aktor dalam *performance mise-en-scène* adalah bagian integral dalam membangun identifikasi penonton. Gerakan tubuh yang gelisah dan tatapan mata yang emosional bukan hanya akting, tetapi bahasa visual yang mengkomunikasikan konflik batin. Dengan *tight framing* pada ekspresi, *mise-en-scène* memperkuat intensitas dramatik melalui permainan gestur.

Setting tempat juga memperkuat dramatik. Scene 15 yang mengambil lokasi di gudang senjata menambah atmosfer bahaya dan ketegangan. Susunan senjata sebagai properti diegetik membangun asosiasi visual terhadap ancaman dan kekerasan.

Sementara itu, scene 12 di rumah sakit menghadirkan kesan serius dan genting. Setting rumah sakit dalam sinema sering dimaknai sebagai ruang liminal antara hidup dan mati, sehingga penempatannya dalam alur film menambahkan bobot dramatik. Bordwell & Thompson (2013) menegaskan bahwa ruang dalam *mise-en-scène* tidak netral, melainkan sarat makna dramatik yang memperkuat persepsi penonton.

Selain setting dan properti, kostum dalam film ini juga menjadi penanda dramatik. Tokoh antagonis kerap ditampilkan dengan pakaian gelap yang mengasosiasikan kekuasaan dan ancaman, sementara protagonis menggunakan kostum yang lebih kasual untuk menekankan kedekatan dengan penonton. Menurut Gorbman, kostum adalah tanda visual yang memperkuat karakterisasi sekaligus menegaskan oposisi dramatik antara protagonis dan antagonis.

Pencahayaan dalam *mise-en-scène* film ini turut menambah intensitas dramatik. Adegan investigasi sering menggunakan *low-key lighting* untuk menekankan misteri, sedangkan adegan emosional memanfaatkan cahaya naturalis untuk menghadirkan realisme. Mascelli (1965) menekankan bahwa cahaya dalam *mise-en-scène* adalah bahasa emosional yang secara langsung memengaruhi respons psikologis penonton.

Dengan demikian, *mise-en-scène* dalam *Bad Boys: Ride or Die* berfungsi tidak hanya sebagai dekorasi visual, tetapi sebagai perangkat dramatik yang menyatu dengan sinematografi, editing, dan audio. Setting, properti, kostum, ekspresi aktor, dan pencahayaan membentuk lanskap emosional yang memperkuat konflik naratif. Hal ini menegaskan bahwa dramatik tidak semata

lahir dari konflik cerita, melainkan dari keseluruhan tata visual yang ditata secara sadar untuk mengarahkan emosi penonton.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Melalui analisis mendalam terhadap dua puluh adegan pilihan dalam film *Bad Boys: Ride or Die*, dapat disimpulkan bahwa dramatik dalam film ini tidak dibangun secara linear melalui alur cerita semata, melainkan dibentuk secara kompleks melalui perpaduan berbagai unsur sinematik yang saling melengkapi dan memperkuat. Unsur-unsur seperti sinematografi, editing, mise-en-scène, serta penggunaan audio dan musik digarap secara intensional untuk mendukung dinamika emosional dan tensi dramatik yang berkembang dari satu adegan ke adegan berikutnya.

Pendekatan Bordwell terhadap struktur naratif klasik menjadi landasan dalam mengurai hubungan antara narasi dan visualisasi dramatik dalam film ini. Bordwell menekankan pentingnya keterpaduan antara sebab-akibat naratif dengan eksposisi visual dan kontinuitas spasial-temporal, yang terlihat jelas dalam berbagai transisi adegan, baik dalam penggunaan *continuity editing* maupun *motivated camera movement*. Hal ini dapat diamati, misalnya, dalam adegan-adegan dialog yang intens, seperti ketika Marcus menyemangati Mike di tengah konflik batin, di mana komposisi visual dan sudut pandang kamera turut menekankan emosi yang mendalam.

Sementara itu, teori montase Eisenstein menunjukkan bahwa dramatik dalam film tidak hanya berasal dari isi adegan secara individual, melainkan juga dari benturan antara satu shot dengan shot lainnya. Hal ini terlihat dalam adegan aksi seperti baku tembak, kejar-kejaran, serta momen klimaks dalam hanggar pesawat, di mana ritme editing yang cepat dan pemotongan dinamis menghasilkan intensitas dramatik yang tinggi. Penyusunan shot tidak hanya berfungsi mengatur ritme, tetapi juga menciptakan makna dramatik yang berlapis, memicu respons emosional penonton, dan menciptakan momentum naratif yang kuat.

suara bukan sekadar elemen tambahan, melainkan bagian integral dari pembentukan makna. Dalam film ini, penggunaan *empat suara* (dialogue, ambience, music, effect) berperan besar dalam membangun atmosfer dramatik. Musik latar yang digunakan untuk menegaskan perubahan emosi tokoh, sound effect yang memperkuat ketegangan aksi, hingga suara lingkungan yang menambah realisme, semuanya digarap secara teliti dan mendukung pengalaman emosional penonton.

Secara keseluruhan, analisis menunjukkan bahwa dramatik dalam *Bad Boys: Ride or Die* dibangun melalui integrasi sinematik yang sinergis. Mise-en-scène yang cermat seperti pengaturan lokasi, warna kostum, dan properti turut mendukung pemaknaan simbolik dan dramatik dalam adegan. Tata cahaya juga memainkan peran penting dalam membedakan momen realitas dan halusinasi, menandai perubahan psikologis tokoh, serta menciptakan kontras suasana antara ketegangan dan keintiman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan baik untuk kepentingan akademik, praktis, maupun pengembangan penelitian selanjutnya.

1. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini hanya mengkaji aspek dramatik dalam film *Bad Boys: Ride or Die* melalui analisis unsur-unsur sinematik seperti sinematografi, editing, mise-en-scène, dan audio secara naratif deskriptif pada dua puluh adegan terpilih. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan pendekatan yang lebih luas atau mendalam, seperti penggunaan metode kuantitatif atau semiotik, atau pendekatan studi resepsi untuk melihat bagaimana penonton memaknai dramatik yang disampaikan melalui unsur sinematik.

Selain itu, penelitian lanjutan dapat membandingkan film ini dengan film lain dalam genre yang sama guna menemukan pola, gaya

penyutradaraan, atau pendekatan sinematik khas yang membedakan. Dengan demikian, kontribusi kajian film dalam ranah akademik akan semakin beragam dan komprehensif

2. Saran untuk Mahasiswa dan Akademisi

Bagi mahasiswa, khususnya yang berkonsentrasi pada kajian film atau komunikasi visual, disarankan untuk tidak hanya melihat film dari aspek cerita atau hiburan semata, melainkan juga memahami bagaimana teknik sinematik membentuk makna, emosi, dan dramatik. Pemahaman ini penting sebagai dasar dalam menulis, menyutradarai, atau menganalisis film secara kritis dan mendalam.

Bagi akademisi, disarankan agar lebih banyak mendorong penelitian berbasis film, khususnya dengan pendekatan sinematik yang memadukan teori dan praktik. Hal ini akan memperkuat posisi kajian sinema sebagai bagian penting dari studi komunikasi dan kebudayaan, serta mendorong lahirnya analisis-analisis yang tajam, inovatif, dan relevan dengan perkembangan industri film kontemporer

3. Saran untuk Praktisi Film dan Sineas

Bagi para praktisi film, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan dramatik dalam film sangat bergantung pada sinergi antara elemen visual dan auditif. Oleh karena itu, penting untuk merancang setiap unsur sinematik dengan kesadaran dramatik mulai dari pergerakan kamera, tata cahaya, desain produksi, hingga tata suara agar tidak hanya estetik secara teknis, tetapi juga bermakna secara emosional dan naratif. Penerapan pendekatan-pendekatan seperti yang diuraikan oleh Bordwell, Eisenstein, dan Chion dapat menjadi panduan teoretis sekaligus praktis dalam membangun film yang kuat secara dramati

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, T. R., & Chatman, S. (1979). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* (Vol. 38, Issue 2). <https://doi.org/10.2307/430732>
- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2023). TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA Abstrak. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2203, 1–27.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film Art: an Introduction, Twelfth Edition*.
- Deleuze, G. (2020). 8. Cinema I: The Movement- Image. In *Philosophers on Film from Bergson to Badiou*. <https://doi.org/10.7312/kul-17602-010>
- Film form*. (n.d.).
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cine*.
- Nicholson, W. F. (2011). Cinematography and character depiction. *Global Media Journal African Edition*, 4(2), 196–211. <https://doi.org/10.5789/4-2-6>
- Nugraha, M. I. (2024). ANALISIS SINEMATOGRAFI DALAM FILM “MANIPULATOR” PADA PLATFROM Oleh : M. IQBAL NUGRAHA. 6813.
- Nurul Shadrina, A., Raniah Zaim, S., & Arimurti, F. (2023). Manajemen Produksi Film Pendek Keling: Dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. *Jurnal Audiens*, 4(2), 320–330. <https://doi.org/10.18196/jas.v4i2.36>
- Putri, I. P. (2017). Industri Film Indonesia Sebagai Bagian Dari Industri Kreatif Indonesia. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.25124/liski.v3i1.805>
- Ramadhan, R. (2021). Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film Sasmita Narendra. *Nirmana*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.9-16>
- Ramadhani, C., Harahap, B., Syahputra, D., Singarimbun, R. N., & Haqki, B. (2024). Analisis Teknik Pengambilan Vidio Cinematic dan Proses Editing Menggunakan Filmora Pada Organisasi Pramuka SMAN 14 Medan. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 883–892. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13835>
- Setyawan, H. (2015). Buku Ajar Editing. *Buku Ajar Editing*.

- Sya'diyah, H., & Patria, A. S. (2023). Analysis of Basic Cinematography Component in The Short Film "Tilik" Directed by Wahyu Agung Prasetyo. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 16(1), 74–89. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i1.3013>
- Austin, T. R., & Chatman, S. (1979). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* (Vol. 38, Issue 2). <https://doi.org/10.2307/430732>
- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2023). TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA Abstrak. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2203, 1–27.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film Art: an Introduction, Twelfth Edition*.
- Deleuze, G. (2020). 8. Cinema I: The Movement- Image. In *Philosophers on Film from Bergson to Badiou*. <https://doi.org/10.7312/kul-17602-010>
- Film f o r m*. (n.d.).
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cine*.
- Nicholson, W. F. (2011). Cinematography and character depiction. *Global Media Journal African Edition*, 4(2), 196–211. <https://doi.org/10.5789/4-2-6>
- Nugraha, M. I. (2024). *ANALISIS SINEMATOGRAFI DALAM FILM "MANIPULATOR" PADA PLATFROM Oleh : M. IQBAL NUGRAHA. 6813*.
- Nurul Shadrina, A., Raniah Zaim, S., & Arimurti, F. (2023). Manajemen Produksi Film Pendek Keling: Dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. *Jurnal Audiens*, 4(2), 320–330. <https://doi.org/10.18196/jas.v4i2.36>
- Putri, I. P. (2017). Industri Film Indonesia Sebagai Bagian Dari Industri Kreatif Indonesia. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.25124/liski.v3i1.805>
- Ramadhan, R. (2021). Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film Sasmita Narendra. *Nirmana*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.9-16>
- Ramadhani, C., Harahap, B., Syahputra, D., Singarimbun, R. N., & Haqki, B. (2024). Analisis Teknik Pengambilan Vidio Cinematic dan Proses Editing



Menggunakan Filmora Pada Organisasi Pramuka SMAN 14 Medan. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 883–892. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13835>


Setyawan, H. (2015). Buku Ajar Editing. *Buku Ajar Editing*.



Sya'diyah, H., & Patria, A. S. (2023). Analysis of Basic Cinematography Component in The Short Film “Tilik” Directed by Wahyu Agung Prasetyo.

Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual, 16(1), 74–89. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i1.3013>

LAMPIRAN

NO	SCENE	PENJELASAN	KAMERA	AUDIO	EDITING	MISE-EN-SCÈNE
1		Aksi pembuka berupa kejar-kejaran mobil dan perampokan. (00.01.30)	Aerial dan tracking shot.	Musik latar cepat dengan beat intens, suara mesin mobil terdengar dominan.	Quick cuts dan parallel editing untuk menambah ritme tegang.	Lokasi jalan kota Sore hari, pencahayaan kontras dari lampu jalan dan sorot kendaraan.
2		Mike dan Marcus hadir di acara pernikahan, dialog ringan. (00.05.44)	Medium shot dan two-shot dominan, kamera statis untuk memperlihatkan interaksi.	Musik latar lembut, ambience pesta, dan dialog santai.	Continuity editing dengan ritme lambat.	Dekorasi pesta formal, pencahayaan hangat, pakaian rapi dan elegan.
3		Marcus berpidato dipernikahan Mike (00.07.04)	Framing simetris dan cahaya redup mendukung suasana emosional; musik syahdu memperkuat kesan persahabatan.	Kamera handheld dan panning mengelilingi Marcus	Musik klasik dengan ambient kerumunan pesta	Tata ruang pesta dan orang-orang memakai dres dan jas
4		Marcus terkena serangan jantung.	Close-up pada ekspresi Marcus, slow motion menonjolkan momen kritis..	Musik menurun intensitasnya, suara ambient melemah, lalu fade out.	Slow motion dan match cut	Lokasi ditengah kerumunan pesta, pencahayaan redup, warna cenderung gelap.
5		Adegan mimpi surreal Marcus saat koma. (00.08.17),	Kamera bergerak lambat, penggunaan fokus lembut.	Musik surreal dengan instrumen ambient, suara dialog lembut.	Dissolve transition antara dunia nyata dan mimpi.	Lighting dominan warna biru dan putih, ruang kosong minim

						properti.
6		Mike bersedih, mulai curiga pada tim.	Komposisi simetris dan zoom lambat ke objek memperkuat tensi	Musik minimalis, ambience ruang sepi.	Editing lambat, durasi shot panjang.	Ruang kantor, pencahayaan mengisi ruangan.
7		Marcus pulih dan kembali bertugas.	Kamera dinamis, medium shot.	Musik optimis, dialog hangat.	Cutttingan standar, ritme sedang	Suasana perkotaan disore hari
8		Penemuan video bukti pengkhianatan. (00.31.02)	Close-up layar, over-the-shoulder shot.	Musik tegang, suara perangkat elektronik.	Quick cut untuk ketegangan.	Sebuah Bar dengan cahaya warna warni dengan layar led besar
9		Pengejaran helikopter malam hari. (00.45.10)	Aerial shot, low key lighting.	Suara angin, baling-baling helikopter, musik cepat.	Cross-cutting antara helikopter dan karakter.	Langit sore, kondisi helicopter militer.
10		Persembunyian di tengah hutan. (00.53.40),	Kamera statis, medium shot.	Dialog tegang, ambience hutan	Editing lambat, fokus pada dialog.	Api unggun dan dikelilingi hutan
11		Drama pencurian mobil. (00.57.49)	Drone shot dan medium shot	Ambience hutan dan suara mobil dan dialog	Quick cut dan ritme cepat	Suasana camping ditengah hutan

12		Marcus mencoba memper erat hubungan Mike dan Armando . (00.58.13),	Close-up intens sesekali drone shot memperlihatkan suasana kota	Suara ambient mobil	Cross cutting antar karakter	Didalam sebuah mobil
13		Pengeboman konvoi di jalan raya. (01.03.45)	Kamera shaky, wide shot ledakan.	Suara ledakan keras, musik intens.	Fast cutting, montage aksi.	Jalan raya, properti mobil hancur.
14		Armando mencoba mengorbankan diri untuk ayahnya	Close-up menunjukkan ekspresi tegang. Musik dramatis memperbesar emosi heroik dalam momen tersebut.	Musik dramatis memperbesar emosi heroik dalam momen tersebut.	Slow motion.	Didalam ruangan yang banyak komputer
15		Marcus membangkitkan semangat Mike. (01.24.54)	Kamera circle, backlight dramatis.	Dialog emosional, musik latar intens.	Cutting sedang, fokus pada ekspresi.	Atap gedung, langit senja
16		Mike gagal menembak target utama. (01.27.13)	Kamera cepat, zoom mendadak.	Musik intens, suara tembakan.	Montage editing cepat.	Lokasi gudang, pencahayaan merah-biru.
17		Mike diberi semangat oleh rekannya marcus. (01.30.44),	Close-up dramatis, cahaya fokus.	Musik hilang, hanya suara napas	Long take untuk membangun dramatik	Dibelakang sebuah meja dengan banyak sisa peluru

18		Mike menembaki musuhnya satu per satu	POV shot yang langka diperlihatkan disini	Suara tembakan dan teriakan	One take edit	Suasana gudang yang tidak terpakai
19		Cally menyelamatkan Armando (01.37.48),	Medium shot dan close up	Ambient tembakan	cross-cutting mempercepat tempo antara berbagai lokasi aksi.	Ruangan yang kumh dipenuhi bekas tembakan
20		Mike dan berpisah dengan anaknya Armando (01.45.44)	Medium shot dan wide	Ambient sungai dan dialog	Cross cutting antar karakter	Cahaya senja dan hutan ditepi sugai

11:15

VoLTE 56%



sonypictures
Business chat



Hello Sony Pictures,

My name is Faiqal, a final-year student at Mahmud Yunus University, majoring in Communication Program. I am currently completing my thesis entitled "Analysis of Cinematic Elements in Building Dramatics in the Film Bad Boys: Ride or Die".

I would like to kindly request permission to use several short clips from Bad Boys: Ride or Die for the purpose of academic analysis in my thesis. These clips will only be used for non-commercial, educational purposes and will not be distributed or published beyond my university's examination and repository requirements. Please let me know the procedure or requirements to obtain official permission from Sony Pictures.

Thank you for your attention and time.

Sincerely,
Faiqal Berlian Bramis
Mahmud Yunus University
faikalfaikal@gmail.com
(+62)89617215369



Message...





Triangulasi Waktu

No. 01

1	00.01.30	11	01.27.13
2	00.03.10	12	01.30.12
3	00.06.00	13	01.32.20
4	00.07.01	14	01.35.15
5	00.08.17	15	01.37.40
6	00.31.02	16	01.38.20
7	00.38.10	17	01.39.50
8	00.42.12	18	01.41.41
9	00.45.10	19	01.43.00
10	00.50.45	20	01.45.11
11	00.53.40	21	01.46.10
12	00.57.49	22	01.46.50
13	01.03.45	23	30
14	01.12.12		
15	01.18.00		
16	01.24.54		
17	01.26.00		

No. 02

1	24
4	25
5	27
6	28
7	29
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	

No. 03

1	24
4	25
5	27
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	