

**EKSPLORASI PENGGUNAAN *DEPTH CUES* DALAM  
MEMBANGUN DISTORSI REALITAS DAN IMPLIKASI  
NILAI TAUHID PADA FILM *SCI-FI INCEPTION***

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:

Mochammad Ferry Ilham Wahyudi

NIM: 214103010011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
MEI 2025**

**EKSPLORASI PENGGUNAAN *DEPTH CUES* DALAM  
MEMBANGUN DISTORSI REALITAS DAN IMPLIKASI  
NILAI TAUHID PADA FILM *SCI-FI INCEPTION***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Mochammad Ferry Ilham Wahyudi

NIM: 214103010011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
MEI 2025**

**EKSPLORASI PENGGUNAAN *DEPTH CUES* DALAM  
MEMBANGUN DISTORSI REALITAS DAN IMPLIKASI  
NILAI TAUHID PADA FILM *SCI-FI INCEPTION***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

Mochammad Ferry Ilham Wahyudi  
NIM: 214103010011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Dhama Suroyya, S.Sos.I., M.I.Kom.  
NIP: 198806272019032009

**EKSPLORASI PENGGUNAAN *DEPTH CUES* DALAM  
MEMBANGUN DISTORSI REALITAS DAN IMPLIKASI  
NILAI TAUHID PADA FILM *SCI-FI INCEPTION***

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari: Rabu

Tanggal: 21 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Ahmad Hayyan Majikh, M.Kom.I.  
NIP. 198710182019031004

Muhammad Farnan, M.I.Kom.  
NUP. 2008088804

Anggota :

1. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom. (  )
2. Dhama Suroyya, S.Sos.I., M.I.Kom. (  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Uman M.Ag  
197302272000031001

## MOTTO



**Inna ma‘al-‘usri yusrā**

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)<sup>1</sup>

Ayat ini menjadi pengingat dan kekuatan utama saya: bahwa ujian hidup, seberat apapun, selalu membawa harapan tersembunyi di baliknya. Maka, selama kita terus melangkah dan percaya, kebangkitan bukan hanya mungkin, tetapi pasti.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama Republik Indonesia, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Surah Al-Insyirah: 6.

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, kemudahan, dan petunjuk-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Keluarga tercinta, khususnya Ibunda Cucuk Nur Hasiat, kakek Yahya Basuki, dan Nenek Misnati, yang telah merawat, mendidik, mendampingi dan menjadi support sistem dari kecil sampai berada di titik yang insyallah akan terus dipenuhi kebahagiaan, serta seluruh sanak saudara yang selalu hadir memberi semangat, doa, dan cinta yang tulus dalam setiap proses perjuangan ini.
3. Guru ngaji di tempat kelahiran peneliti di Bondowoso, Barakallah Almarhum Ustadz Abdul Hayyi dan juga Barakallah Ustadzah Rubaiyah yang telah membimbing dan mengajari peneliti membaca kitab Iqra' yang telah membimbing dan mengajari peneliti hingga bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.
4. Guru peneliti mulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMK, hingga Perguruan Tinggi UIN KHAS Jember yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah mengajari dan membimbing peneliti hingga mengerti apa arti pentingnya sebuah pendidikan.
5. Orang-orang terdekat yang menjadi penguat hati dan jiwa, yang telah dengan setia menemani, mendukung, dan percaya bahwa penulis mampu menyelesaikan langkah ini hingga akhir.
6. Teman-teman yang luar biasa, yang telah banyak membantu penulis, baik dalam bentuk dukungan semangat, bantuan teknis, berbagi waktu, hingga meminjamkan laptop dan keperluan lainnya selama proses penyusunan skripsi ini. Bantuan dan ketulusan kalian sangat berarti dan tidak akan pernah terlupakan.

7. Teman-teman KPI angkatan 2021, terutama KPI 03 yang telah memberikan semangat dan motivasi. Terimakasih dengan keberadaan mereka karena bersedia belajar, berbagi dan tumbuh bersama untuk membentuk pribadi yang sabar.
8. Terimakasih juga kepada teman-teman Komunitas Sedulur Pati, PMII, IPNU-IPPNU dan IKMPB yang selalu menyediakan tempat belajar bagi peneliti hingga peneliti mengetahui banyak hal dan pengetahuan.
9. Skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri, Mochammad Ferry Ilham Wahyudi, sebagai bentuk penghargaan atas segala perjuangan, kesabaran, dan keyakinan yang telah menemani setiap langkah dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Perjalanan ini bukan sekadar proses akademik, tetapi juga perjalanan batin yang penuh dengan tantangan, tekanan, rasa kecewa, bahkan keinginan untuk menyerah. Namun, di tengah segala keterbatasan, saya memilih untuk bangkit dan terus melangkah, berpegang teguh pada prinsip: *"Sesungguhnya, bersama kesulitan ada kemudahan."* Setiap air mata, doa, dan usaha yang dilakukan dalam diam telah menjadi saksi berharganya proses ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah mampu bertahan, meski tidak semua orang memahami jalan yang ditempuh. Kini, ketika sampai pada titik yang dahulu hanya me yakin dengan kebenaran dan terus berjuang, insyaAllah keberhasilan akan menjadi harapan dalam doa, saya merasa bangga, bukan semata karena hasilnya, melainkan karena tidak menyerah di tengah segala rintangan. Perjalanan belum usai. Akan ada tantangan lain di depan sana. Namun, selama y menyusul. Semoga Allah meridhoi setiap langkah yang telah dan akan ditempuh.

Semoga setiap dukungan dan cinta yang diberikan menjadi berkah dan pahala yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang kita harapkan syafaatnya di hari akhir nanti. Atas izin dan keridaan Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Eksplorasi Penggunaan *Depth Cues* Dalam Membangun Distorsi Realitas dan Implikasi Nilai Tauhid Pada Film *Sci-Fi Inception*” untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Keberhasilan peneliti dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini dapat diraih karena adanya dukungan, bimbingan, bantuan dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Ibu Dhama Suroyya, M.I.Kom., C.PC selaku dosen pembimbing skripsi yang telah senantiasa membimbing, memberikan masukan dan ilmu pengetahuan selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
5. Bapak/Ibu dosen, khususnya Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman berharga kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Staf dan karyawan akademik Fakultas Dakwah yang telah membantu peneliti dalam pengurusan segala hal administratif selama proses perkuliahan dan penulisan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas besarnya jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah disusun ini memiliki banyak sekali kekurangan dan sangat jauh dari kata sempurna sehingga peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi terhadap khazanah ilmu pengetahuan bagi para pembaca dan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 15 April 2025

**Moch Ferry Ilham Wahyudi**  
NIM. 21410301001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Mochammad Ferry Ilham Wahyudi, 2025** : *Eksplorasi Penggunaan Depth Cues Dalam Membangun Distorsi Realitas dan Implikasi Nilai Tauhid Pada Film Sci-Fi Inception*

**Kata kunci** : *Inception*, *depth cues*, distorsi ruang dan waktu, elemen visual, analisis film, nilai tauhid, Christopher Nolan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran elemen visual dalam menciptakan *depth cues* serta bagaimana eksplorasi visual tersebut menggambarkan distorsi ruang dan waktu dalam film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan. Selain itu, penelitian ini juga menafsirkan bagaimana distorsi realitas yang ditampilkan dalam film dapat direfleksikan sebagai bentuk pencarian makna hidup dalam perspektif nilai tauhid Islam. Film ini dipilih karena memiliki pendekatan sinematik yang kompleks dalam merepresentasikan realitas, mimpi, dan ilusi spasial melalui teknik visual yang canggih.

Penelitian menggunakan pendekatan analisis visual kualitatif dengan fokus pada elemen-elemen seperti sinematografi, tata cahaya, desain produksi, efek visual, dan pewarnaan gambar yang saling bersinergi membentuk pengalaman visual yang mendalam bagi penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut secara efektif membangun ilusi kedalaman yang tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memperkuat struktur naratif yang berlapis dan kompleks melalui teknik seperti *forced perspective*, *framing*, komposisi ruang, serta permainan cahaya dan bayangan.

Distorsi ruang dan waktu dalam film ini tidak hanya ditampilkan melalui alur cerita non-linear dan struktur mimpi berlapis, tetapi juga secara visual diekspresikan melalui pembengkokan arsitektur, gerakan kamera, dan manipulasi tempo visual. Visualisasi tersebut menghadirkan pengalaman sinematik yang menggugah persepsi penonton terhadap realitas, sekaligus membuka ruang tafsir filosofis dan spiritual. Distorsi realitas yang dialami tokoh-tokohnya dapat dimaknai sebagai simbol pencarian realitas sejati.

Dalam konteks nilai tauhid, hal ini merefleksikan bahwa hanya Allah SWT yang merupakan realitas mutlak, sedangkan segala sesuatu selain-Nya bersifat sementara dan ilusi. Dengan demikian, film *Inception* dapat menjadi medium reflektif terhadap pentingnya fondasi spiritual dalam memahami kehidupan. Temuan ini diharapkan memperkaya wacana kajian visual dalam studi film, khususnya dalam menelaah bagaimana sinema tidak hanya merepresentasikan persepsi ruang dan waktu, tetapi juga membuka kemungkinan penafsiran nilai-nilai eksistensial dan keimanan melalui teknik visual yang simbolis dan naratif.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Definisi Istilah .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	59
B. Lokasi Penelitian.....	60
C. Objek Penelitian .....	60
D. Teknik Pengumpulan Data .....	61
E. Analisis Data .....	62
F. Keabsahan Data.....	64
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	65

**BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

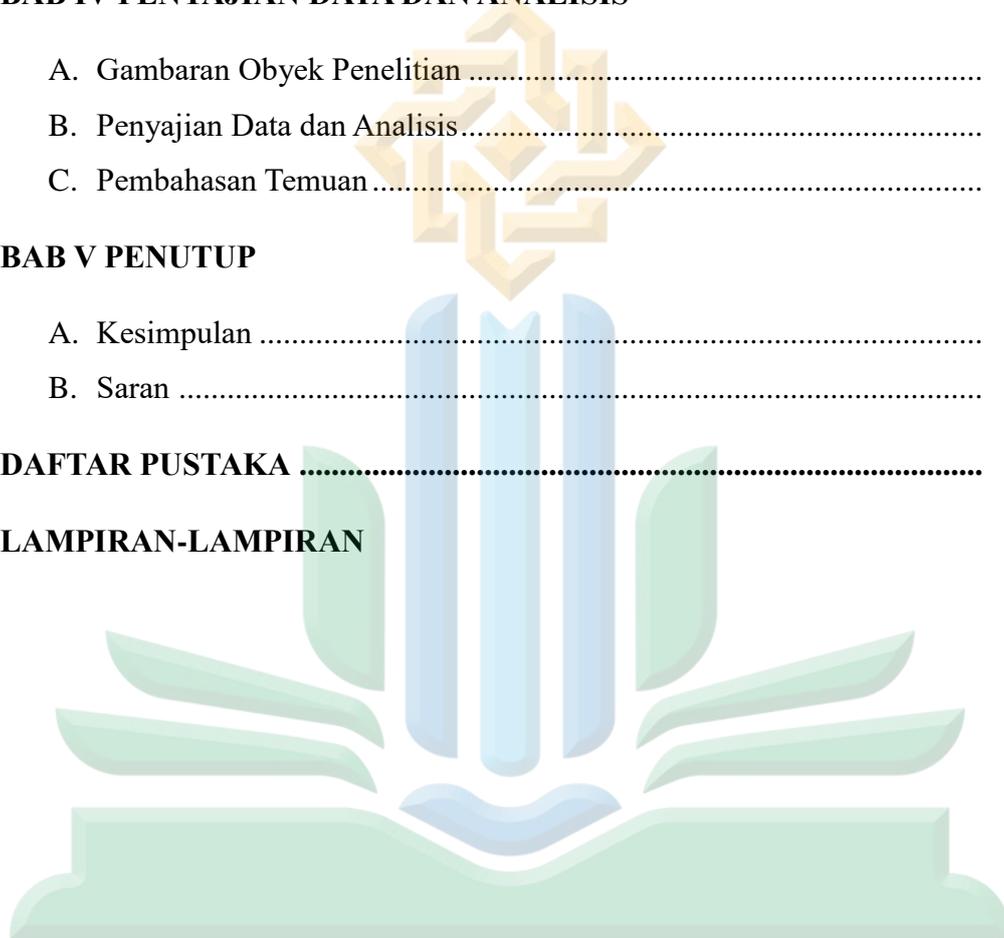
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	68
B. Penyajian Data dan Analisis .....	97
C. Pembahasan Temuan .....	125

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	139
B. Saran .....	141

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>143</b>
-----------------------------	------------

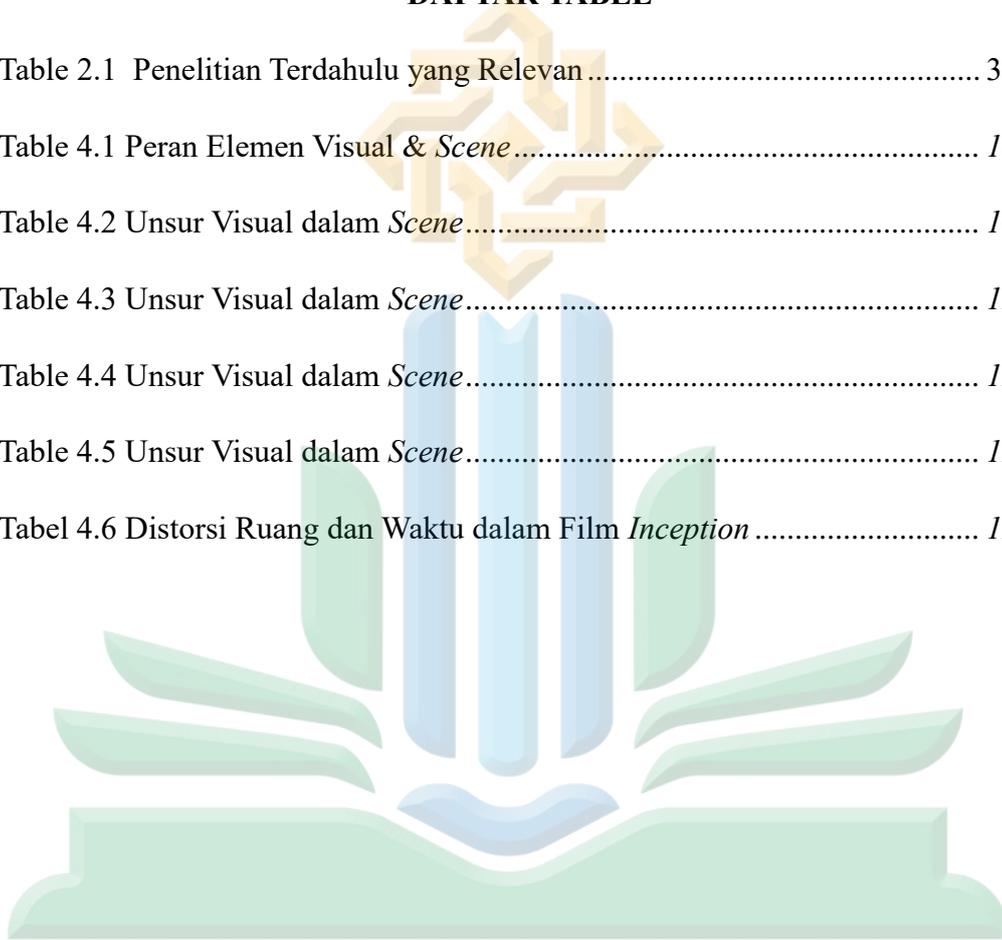
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABLE

Table 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	33
Table 4.1 Peran Elemen Visual & Scene .....	104
Table 4.2 Unsur Visual dalam Scene .....	106
Table 4.3 Unsur Visual dalam Scene .....	110
Table 4.4 Unsur Visual dalam Scene .....	112
Table 4.5 Unsur Visual dalam Scene .....	115
Tabel 4.6 Distorsi Ruang dan Waktu dalam Film <i>Inception</i> .....	119



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Size Different</i> .....	39
Gambar 2.2 <i>Flat</i> .....	40
Gambar 2.3 <i>1 Point Perspective</i> .....	40
Gambar 2.4 <i>2 Point Perspective</i> .....	41
Gambar 2.5 <i>3 Point Perspective</i> .....	42
Gambar 2.6 <i>Textural Diffusion</i> .....	43
Gambar 2.7 <i>Object Movement</i> .....	44
Gambar 2.8 <i>Camera Movement</i> .....	44
Gambar 2.9 <i>Aerial Diffusion</i> .....	45
Gambar 2.10 <i>Shape Change</i> .....	46
Gambar 2.11 <i>Tonal Separation</i> .....	47
Gambar 2.12 <i>Color Separation</i> .....	48
Gambar 2.13 <i>Overlap</i> .....	49
Gambar 2.14 <i>Up and Down Position</i> .....	49
Gambar 2.15 <i>Focus</i> .....	50
Gambar 2.16 Kerangka Berfikir.....	58
Gambar 4.1 Poster Film <i>Inception</i> .....	68
Gambar 4.2 Leonardo DiCaprio.....	74
Gambar 4.3 Joseph Gordon-Levitt.....	76
Gambar 4.4 Elliot Page .....	78
Gambar 4.5 Tom Hardy.....	80

Gambar 4.6 Marion Cotillard.....	82
Gambar 4.7 Ken Watanabe.....	84
Gambar 4.8 Cillian Murphy.....	86
Gambar 4.9 Michael Caine .....	88
Gambar 4.10 <i>Legendary Pictures</i> .....	90
Gambar 4.11 <i>Syncopy Films</i> .....	92
Gambar 4.12 <i>Warner Bros. Pictures</i> .....	94
Gambar 4.13 Paris melipat saat Ariadne belajar membentuk mimpi.....	105
Gambar 4.14 Cobb bertemu dengan Professor Miles di universitas.....	109
Gambar 4.15 Dunia Mimpi Terdalam – Limbo.....	111
Gambar 4.16 Ledakan Kafe di Paris .....	113
Gambar 4.17 Lorong Hotel yang Berputar .....	120
Gambar 4.18 Penjelasan Perbedaan Waktu Antar Level Mimpi.....	121

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Penelitian mengenai *depth cues* dalam film *Inception* karya Christopher Nolan ini diharapkan memberikan kontribusi yang luas bagi masyarakat Kabupaten Jember. Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti dalam memahami teknik sinematografi, khususnya dalam menciptakan ilusi kedalaman pada media dua dimensi. Media dua dimensi adalah media visual yang memiliki dua ukuran fisik utama, yaitu panjang dan lebar, tanpa adanya dimensi kedalaman secara nyata. Media ini mencakup berbagai *platform* visual seperti layar film, televisi, gambar, dan fotografi.

Dalam pengaplikasiannya, media dua dimensi bersifat datar, sehingga menciptakan ilusi kedalaman memerlukan penerapan teknik-

teknik visual tertentu. Teknik ini bertujuan untuk memberikan persepsi ruang tiga dimensi kepada penonton meskipun medium yang digunakan bersifat dua dimensi. Pendekatan semacam ini menjadi esensial dalam meningkatkan pengalaman visual, terutama dalam konteks film dan media kreatif lainnya.<sup>2</sup> Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa penelitian sinematografi dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mempelajari sinematografi dalam perfilman secara mendetail.

---

<sup>2</sup> Sari, Miftachul Rohana, Yerry Soepriyanto, and Agus Wedi. "Digitalisasi Media Objek 3 Dimensi Kabel Fiber Optic Berbantuan Piramida Hologram Untuk Sekolah Menengah Kejuruan." *Jktp J. Kaji. Teknol. Pendidik* 3.4 (2020): 366-376.

Peneliti berpendapat bahwa penerapan teknik *depth cues* dalam produksi film di Kabupaten Jember memiliki nilai yang tinggi dalam produksi film lokal. Peran *depth cues* dalam sinematografi tidak hanya mendorong pembuatan film yang lebih terstruktur dan berkualitas, tetapi juga memberikan kesempatan bagi para pembuat film lokal untuk mengadopsi dan mengadaptasi teknik visual yang telah terbukti efektif dalam mendukung narasi dan estetika film. Dengan demikian, *depth cues* dapat menjadi acuan strategis bagi sineas di Jember dalam meningkatkan daya saing karya mereka di tingkat nasional maupun internasional.

Pemilihan film luar negeri, seperti *Inception*, sebagai objek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, *Inception* dikenal dengan kompleksitas visual dan naratifnya, menjadikannya studi kasus yang kaya untuk analisis *depth cues*. Kedua, menganalisis karya internasional memungkinkan peneliti untuk memahami standar dan teknik sinematografi global, yang dapat diaplikasikan atau dibandingkan dengan produksi lokal. Hal ini penting mengingat gairah dan produktivitas perfilman yang terus meningkat, serta semakin banyaknya investor asing yang mendukung berbagai aspek industri perfilman.<sup>3</sup>

*Depth cues* adalah sebuah ciri kedalaman dalam sebuah film yang membahas atau memaknai bagaimana film itu menjadi lebih dramatis. Sehingga ada dua syarat kedalaman yang pertama, syarat monokuler dan binokuler yang mana membahas antara satu mata yang memandang dan

---

<sup>3</sup> Universitas Multimedia Nusantara, "Alasan Mengapa Kamu Harus Ambil Jurusan Film," diakses 22 Januari 2025, <https://www.umn.ac.id/alasan-mengapa-kamu-harus-ambil-jurusan-film/>.

dua mata. *Depth cues* sendiri memiliki sebelas ciri kedalaman sehingga dalam sebuah film terdapat unsur dramatis, di antaranya adalah: *Size Different, Perspective, Textural Diffusion, Movement (object and camera), Aerial Diffusion, Shape Change, Tonal Separation, Color Separation, Overlap, Up/Down Position and Focus*.<sup>4</sup>

Peneliti memilih *Inception* (2010) karya Christopher Nolan sebagai objek penelitian karena film ini secara eksplisit mengeksplorasi distorsi realitas melalui manipulasi ruang dan waktu, yang secara sinematik diwujudkan dengan penggunaan *depth cues* yang kompleks. Christopher Nolan dikenal sebagai sutradara yang secara konsisten bermain dengan persepsi visual dan narasi non-linear, didukung oleh teknik sinematografi yang revolusioner, seperti penggunaan perspektif paksa, pencahayaan dinamis, serta efek praktis yang menciptakan ilusi kedalaman ruang.<sup>5</sup>

*Inception* menjadi pilihan yang tepat karena film ini tidak hanya menghadirkan konsep mimpi berlapis yang menantang pemahaman realitas, tetapi juga memanfaatkan komposisi visual untuk mempertegas ketidakstabilan ruang, seperti dalam adegan “kota melipat” di Paris dan koridor hotel tanpa gravitasi. *Inception* dibandingkan dengan film dalam negeri, memiliki skala produksi yang lebih besar dan teknik sinematografi yang lebih canggih dalam memanfaatkan *depth cues*, menjadikannya objek kajian yang lebih relevan dalam memahami bagaimana sinema dapat

---

<sup>4</sup> Block, Bruce. *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge, 2020.

<sup>5</sup> Vučković, Martina. *Christopher Nolan's postmodernism*. Diss. University of Zadar. Department of English, 2023.

memanipulasi persepsi kedalaman. Dengan kombinasi efek praktis dan CGI yang terencana, film ini menawarkan peluang besar bagi peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana teknik sinematografi dapat menciptakan pengalaman visual yang mendukung narasi tentang realitas yang terdistorsi.<sup>6</sup>

Nolan menggunakan berbagai teknik sinematik untuk mempermainkan persepsi ruang, seperti perspektif linier, *overlapping*, bayangan, pencahayaan, dan pengaturan skala objek, yang semuanya memperkuat tema *Inception* terkait dengan manipulasi persepsi dan kenyataan. Penggunaan *depth cues* menjadi semakin penting saat transisi antara dunia nyata dan dunia mimpi terjadi, dengan kedalaman ruang yang berbeda menciptakan perbedaan mencolok antara kedua dunia tersebut, memberikan kesan ketidakstabilan dan ketidakteraturan dalam kedalaman visual. Teknik ini tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai alat naratif yang mendalam, yang meningkatkan ketegangan emosional dan rasa cemas, seiring dengan perjalanan karakter yang dipenuhi konflik psikologis.

Nolan juga mengeksplorasi tema ilusi dan ketidakpastian melalui manipulasi kedalaman visual, yang mengaburkan batasan antara kenyataan dan dunia mimpi, menciptakan pertanyaan filosofis tentang apa yang nyata

---

<sup>6</sup> Akkerman, Renske. "Film music as a guide in complex temporal narratives: An analysis of the narrative function of Hans Zimmer's film music in *Inception* (2010) and *Interstellar* (2014)." (2023).

dan apa yang hanya ada dalam pikiran.<sup>7</sup> Selain itu, penggunaan *depth cues* dalam film ini menghadirkan tantangan visual yang menarik, dengan adegan-adegan ikonik seperti *folding city* dan *zero gravity hallway*, yang memanfaatkan kedalaman untuk menciptakan keindahan visual sekaligus memperkuat tema ketidakpastian.<sup>8</sup> Memadukan elemen psikologis, filosofis, dan efek visual futuristik, *Inception* menonjol dalam genre *sci-fi* dan menjadi referensi penting dalam studi sinematografi dan efek visual, khususnya dalam cara *depth cues* digunakan untuk membangun dunia yang kompleks dan imersif.<sup>9</sup>

Film merupakan karya seni visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan elemen naratif untuk menyampaikan cerita, gagasan, atau emosi kepada audien.<sup>10</sup> Sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, film dengan keunggulannya yang berbasis audio visual, film mampu menyampaikan cerita atau informasi secara padat dan jelas dalam waktu singkat. Film merupakan sebuah produk yang selalu berkembang dan berubah mengikuti perkembangan zaman. Sebagai bentuk dokumentasi sosial, film mampu merekam semangat zaman (*zeitgeist*) dari masyarakat pada masanya. Jenis-jenis film atau genre juga bersifat fleksibel, terus beradaptasi dengan kreativitas para pembuat film dan

---

<sup>7</sup> Vučković, Martina. *Christopher Nolan's postmodernism*. Diss. University of Zadar. Department of English, 2023.

<sup>9</sup> Malottke, Rike. *Illusion in Visual Media: A guide to the use of illusionary methods in film alongside technological evolution and their impact on reality*. Diss. Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, 2024.

<sup>10</sup> Natasari, Nofia. "Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Simbolis Dalam Film Kembang Api: Kajian Terhadap Bahasa Visual Dan Makna." *Jurnal Stars* 2.1 Mei (2023).

selera penonton. Tren genre film pun terus berkembang, mulai dari era awal sinema tahun 1900-an hingga 1930-an yang menghadirkan berbagai genre seperti Aksi, Drama, Epik Sejarah, Fantasi, Horor, Komedi, Kriminal dan Gangster, Musikal, petualangan hingga Perang.

Dalam konteks film, *depth cues* memungkinkan penonton merasakan ruang dan jarak antara objek, serta memahami perspektif dan kedalaman dalam sebuah *scene*. Film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan, yang terkenal dengan konsep cerita yang melibatkan dunia mimpi yang dapat dikendalikan, memanfaatkan *depth cues* secara eksplisit untuk menciptakan dunia yang tidak hanya terasa nyata, tetapi juga menantang persepsi penonton mengenai kenyataan dan mimpi. Manipulasi realitas dan waktu menjadi elemen sentral dalam film ini, di mana dunia mimpi memiliki sifat yang fleksibel dan tidak terikat oleh hukum fisika dunia nyata, memungkinkan perubahan mendalam pada elemen visual seperti sudut pandang, perspektif, dan kedalaman.<sup>11</sup>

Film pertama kali ditemukan pada abad ke-19 dan memiliki fungsi sepadan dengan media lainnya, seperti menyebarkan hiburan, menampilkan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, hingga berbagai sajian teknis lainnya kepada masyarakat luas. Kehadiran film juga menjadi respons terhadap munculnya konsep "waktu luang" di luar jam kerja, sekaligus sebagai alternatif hiburan yang hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Oleh karena itu, jika dilihat dari perkembangan film

---

<sup>11</sup> Reichelt, Stephan, et al. "Depth cues in human visual perception and their realization in 3D displays." *Three-Dimensional Imaging, Visualization, and Display 2010 and Display Technologies and Applications for Defense, Security, and Avionics IV*. Vol. 7690. SpIE, 2010.

yang luar biasa, dapat disimpulkan bahwa film memiliki peran besar dalam memenuhi kebutuhan hiburan dan relaksasi masyarakat.

Industri perfilman di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Film pertama yang diproduksi di Indonesia berjudul *Loetung Kasaroeng*, yang dirilis pada tahun 1926. Setelah itu, banyak studio film yang berdiri, menghasilkan berbagai macam genre film seperti romantis, horor, dan aksi. Selain kemajuan dalam produksi film, perkembangan teknologi perfilman juga turut mendukung kemajuan ini. Namun, pada tahun 1942, saat Indonesia berada di bawah pendudukan Jepang, industri film Indonesia beralih fungsi dan digunakan sebagai alat propaganda oleh pihak Jepang.

Semakin berkembangnya genre film yang bervariasi, film Indonesia kini meraih penghargaan di berbagai festival film, baik di dalam negeri maupun internasional. Seiring berjalannya waktu, Indonesia semakin menunjukkan kualitas karya film dari sutradara-sutradara ternama, yang membuat penonton semakin antusias untuk menontonnya. Salah satu genre yang mendapatkan perhatian adalah film *action*. Film *action* yang menampilkan adegan-adegan menantang, seperti kekerasan atau perkelahian, kini dikemas dengan cara yang menarik dan mulai diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya khazanah akademik lokal tetapi juga membuka peluang bagi sineas dan

akademisi di Jember untuk mengadopsi atau mengadaptasi teknik sinematografi berkelas dunia dalam produksi film lokal.

Peneliti memilih Christopher Nolan sebagai objek kajian karena pengaruhnya yang signifikan dalam perkembangan sinema modern, terutama dalam eksplorasi konsep ruang, waktu, dan realitas yang terdistorsi. Nolan bukan hanya seorang sutradara, tetapi juga seorang visioner yang secara konsisten menggunakan teknik sinematografi inovatif untuk menciptakan pengalaman visual yang unik dan membuat penonton merasa benar-benar terlibat dalam cerita. Dengan pendekatan yang menggabungkan efek praktis dan pemanfaatan *depth cues* secara maksimal, Nolan berhasil membangun realitas yang kompleks dan membingungkan dalam film-filmnya, termasuk *Inception*. Tekniknya dalam mengolah narasi non-linear, penggunaan perspektif paksa, serta manipulasi ruang melalui komposisi visual telah menjadi standar baru dalam perfilman dunia.<sup>12</sup>

Relevansi kajian ini juga dapat dikaitkan dengan sineas yang ada di Jember, terutama bagi pembuat film independen yang ingin mengembangkan gaya visual yang lebih eksperimental dan inovatif. Industri film di Jember masih berkembang, dan salah satu tantangannya adalah bagaimana sineas lokal dapat memanfaatkan keterbatasan teknologi untuk menciptakan ilusi kedalaman dan distorsi ruang yang efektif. Studi tentang Nolan dapat memberikan wawasan bagi sineas Jember mengenai

---

<sup>12</sup> Zahal, Muhammed, and Ms Meriya George. "A Study on the Fictionality of Science and the Impact of Lucid Dream in Christopher Nolan's *Inception*." (2024).

bagaimana teknik sinematografi dapat digunakan untuk membangun atmosfer yang kuat tanpa harus selalu bergantung pada CGI berbiaya tinggi. Selain itu, pendekatan Nolan yang lebih mengutamakan efek praktis dan manipulasi perspektif dapat menjadi inspirasi bagi sineas lokal untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam membangun visual *storytelling* yang lebih kaya dan mendalam, meskipun dengan sumber daya yang terbatas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji karya Nolan semata, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sinematografi di Jember dengan menawarkan perspektif baru dalam penciptaan realitas sinematik yang lebih dinamis. Hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas industri kreatif di daerah tersebut.<sup>13</sup>

Selain mengangkat sisi teknis sinematografi, film *Inception* juga dapat ditelaah dari perspektif filosofis dan spiritual, khususnya dalam konteks nilai tauhid dalam Islam. Konsep tauhid dalam Islam menegaskan bahwa Allah adalah satu-satunya realitas mutlak, sementara dunia dan segala yang ada di dalamnya bersifat fana dan semu. Dalam film *Inception*, gambaran mimpi berlapis-lapis yang menciptakan ketidakpastian akan realitas sejati mencerminkan bagaimana manusia dapat terjebak dalam ilusi duniawi. Ketika karakter utama mempertanyakan apakah ia masih berada dalam dunia nyata atau tidak, kondisi ini sejatinya dapat direfleksikan sebagai bentuk pencarian hakikat

---

<sup>13</sup> Izar Yuwandi, "Sinematografi dalam Film Pendek *Segar* (Analisis Teknik Sinematografi pada Film Pendek *Segar* Karya Joko Anwar)" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2018), diakses dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/5237/2/Izar%20Yuwandi.pdf>.

kebenaran yang dalam ajaran Islam diarahkan kepada keimanan yang lurus kepada Allah.<sup>14</sup>

Implikasi nilai tauhid dalam film ini terletak pada pesan implisit bahwa realitas manusia tidak dapat diukur hanya melalui persepsi inderawi. Perlu adanya kesadaran rohani dan keyakinan terhadap realitas yang lebih tinggi sebuah prinsip penting dalam tauhid. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menelaah teknik visual dalam membangun distorsi realitas, tetapi juga membuka ruang tafsir teologis terhadap makna ilusi, kesadaran, dan pencarian kebenaran. Analisis ini memperkaya pemahaman bahwa sinema, termasuk genre fiksi ilmiah seperti *Inception*, dapat dijadikan media reflektif untuk mendekatkan manusia kepada nilai-nilai tauhid sebagai panduan dalam memahami realitas yang sejati.<sup>15</sup>

Secara keseluruhan, eksplorasi *depth cues* dalam *Inception* tidak hanya berfungsi untuk memenuhi tujuan teknis untuk menciptakan ilusi

ruang, tetapi juga berfungsi sebagai alat naratif yang sangat efektif. Maka judul penelitian yang ingin peneliti teliti yaitu **“Eksplorasi Penggunaan *Depth Cues* Dalam Membangun Distorsi Realitas dan Implikasi Nilai**

**Tauhid pada Film *Sci-Fi Inception*”**

---

<sup>14</sup> McGill, Tony. *Painting, melancholy and the sublime*. Diss. Institute of Art, Design+ Technology, 2024.

<sup>15</sup> Kripal, Jeffrey J., et al. *Comparing Religions: The Study of Us that Changes Us*. John Wiley & Sons, 2024.

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan di atas maka menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran elemen visual dalam menciptakan *depth cues* dalam film *Inception*?
2. Bagaimana eksplorasi *depth cues* dalam film *Inception* berperan menggambarkan distorsi ruang dan waktu?
3. Bagaimana distorsi realitas yang ditampilkan dalam film *Inception* dapat ditafsirkan sebagai refleksi nilai tauhid dalam Islam?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

Berdasarkan uraian konteks penelitian dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini dimaksudkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peranan elemen visual dalam menciptakan *depth cues* dalam film *Inception*.
2. Untuk mengetahui eksplorasi *depth cues* dalam *Inception* berperan dalam menggambarkan distorsi ruang dan waktu sebagai elemen penting dalam narasi fiksi ilmiah.
3. Untuk menganalisis bagaimana distorsi realitas dalam film *Inception* dapat dikaitkan dengan implikasi nilai tauhid dalam Islam.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis. Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini untuk memberikan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat tentang bagaimana pengenalan depth cues dalam Film *Sci-Fi Inception*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Strategi Dakwah Visual dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam, khususnya dalam memahami bagaimana elemen-elemen visual seperti sinematografi, pencahayaan, dan desain produksi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai dakwah secara kreatif dan persuasif melalui media film.
- c. Penelitian ini juga berkontribusi pada wacana integratif antara sinematografi dan kajian nilai-nilai keislaman, khususnya dalam memahami bagaimana konsep tauhid dapat dipahami melalui representasi visual dalam media film.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk peneliti

Bagi peneliti sendiri, menelitian ini dapat menjadi pengalaman berharga dan luar biasa, karena dengan penelitian ini peneliti dapat mengaktualisasikan ilmu yang sudah di dapat selama kuliah. Selain itu penetian ini juga menjadi syarat wajib mahasiswa untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah UIN KHAS JEMBER.

### b. Bagi Lembaga UIN KHAS JEMBER

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan literatur dari segenap karya ilmiah yang dapat dijadikan sebagai refrensi kajian terdahulu bagi penelitian-penelitian yang akan datang. Peningkatan Pemahaman tentang Sinematografi dan Teknik Komunikasi Visual. Menghubungkan Aspek Teori Komunikasi dengan Praktik Visual.

### c. Bagi Masyarakat

Penelitian tentang *depth cues* dalam film *sci-fi Inception* memiliki beberapa manfaat bagi masyarakat. Pertama, penelitian ini dapat membantu para pembuat film memahami cara menciptakan visual yang lebih menarik dan mendalam, sehingga meningkatkan kualitas karya mereka. Kedua, penelitian ini memperkaya pemahaman masyarakat tentang seni dan teknik visual, sehingga mereka lebih menghargai film sebagai bentuk seni. Ketiga, hasil penelitian dapat digunakan dalam pendidikan seni dan sinematografi untuk melatih calon profesional kreatif.

Selain itu, wawasan ini juga bermanfaat dalam pengembangan teknologi seperti video game dan realitas virtual, menciptakan pengalaman yang lebih realistis. Terakhir, penelitian ini membantu memahami cara manusia memproses elemen visual, yang berguna di berbagai bidang seperti psikologi dan pemasaran.

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sineas Muslim dan akademisi yang ingin mengembangkan film sebagai medium dakwah dan refleksi nilai keimanan dalam konteks kontemporer.

## E. Definisi Istilah

### 1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah proses penelusuran, penelitian, atau penggalian secara mendalam terhadap suatu subjek untuk memahami aspek-aspek pentingnya. Dalam konteks ini, eksplorasi mengacu pada kajian mendalam terhadap penggunaan depth cues dalam film *Inception*.

### 2. *Depth Cues*

*Depth cues* adalah elemen visual yang digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman dalam gambar dua dimensi. Elemen ini mencakup perspektif linear, ukuran relatif, tumpang tindih (*occlusion*), pencahayaan dan bayangan, tekstur gradasi, serta fokus selektif. Dalam film, *depth cues* memainkan peran penting untuk memperkuat realisme dan imersi visual.

### 3. Distorsi Realitas

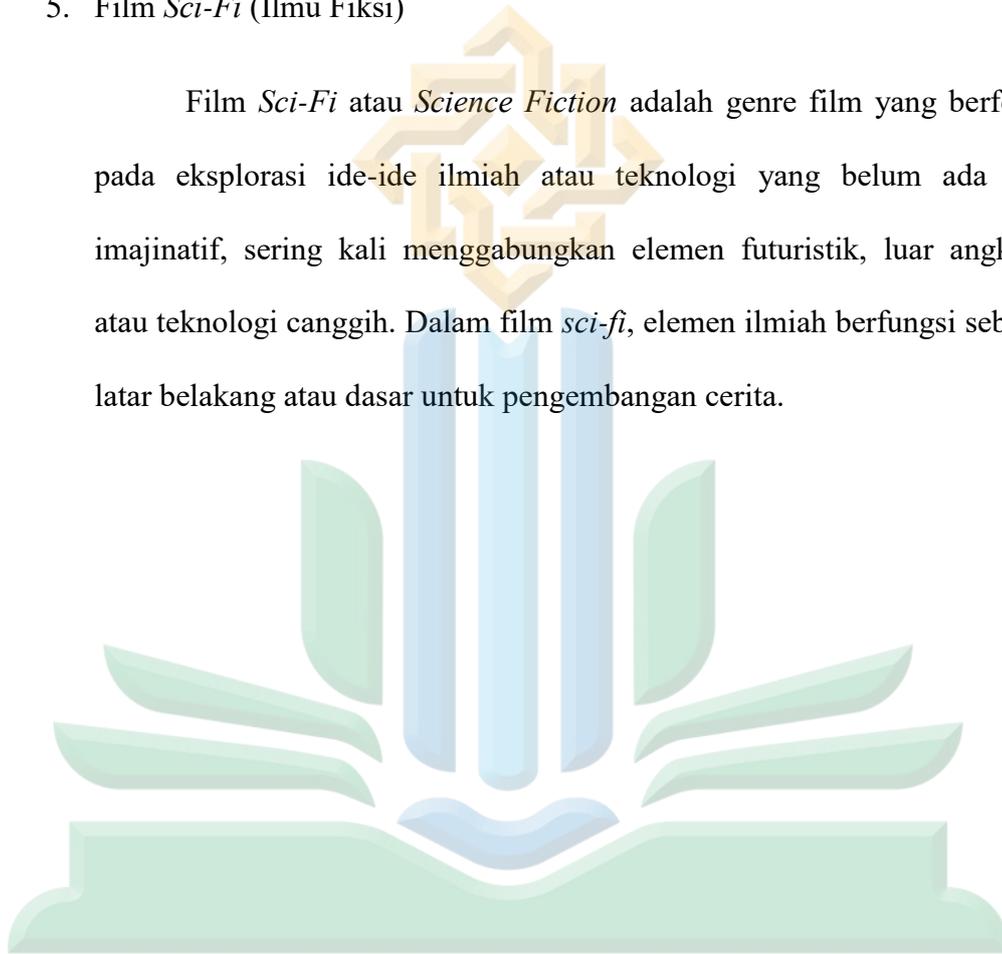
Distorsi Realitas adalah perubahan atau penyimpangan terhadap persepsi kenyataan yang ditampilkan melalui media, sehingga apa yang ditampilkan tidak sepenuhnya mencerminkan dunia nyata sebagaimana adanya. Dalam konteks film, distorsi realitas sering digunakan untuk menciptakan ilusi, manipulasi ruang dan waktu, serta menghadirkan dunia yang berada di luar logika realitas sehari-hari. Teknik ini kerap digunakan untuk menggambarkan kondisi mimpi, psikologis, atau alam bawah sadar tokoh secara visual dan naratif.

### 4. Nilai Tauhid

Nilai tauhid dalam konteks penelitian ini merujuk pada prinsip keimanan dalam Islam yang menegaskan keesaan Allah SWT sebagai satu-satunya realitas mutlak. Tauhid tidak hanya mencakup keyakinan teologis, tetapi juga nilai-nilai spiritual dan moral yang mengarahkan manusia untuk menyadari bahwa kehidupan dunia bersifat sementara dan tidak absolut. Dalam kerangka film *Inception*, nilai tauhid dipahami sebagai sudut pandang yang menyoroti bahwa realitas sejati tidak ditentukan oleh persepsi pancaindra semata, melainkan oleh kesadaran iman terhadap keberadaan Allah sebagai pusat dari segala realitas.

## 5. Film *Sci-Fi* (Ilmu Fiksi)

Film *Sci-Fi* atau *Science Fiction* adalah genre film yang berfokus pada eksplorasi ide-ide ilmiah atau teknologi yang belum ada atau imajinatif, sering kali menggabungkan elemen futuristik, luar angkasa, atau teknologi canggih. Dalam film *sci-fi*, elemen ilmiah berfungsi sebagai latar belakang atau dasar untuk pengembangan cerita.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Kajian terhadap penelitian terdahulu ini bertujuan untuk menunjukkan posisi penelitian yang sedang dilakukan, mempertegas kontribusi keilmuan, dan memberikan gambaran sejauh mana topik ini telah dibahas oleh peneliti sebelumnya. Dengan demikian, bab ini menjadi pondasi awal dalam menyusun landasan teori serta mendukung analisis yang akan dibahas pada bab-bab selanjutnya.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Anna Broseghini yang berjudul "*Pictorial depth cues elicit the perception of tridimensionality in dogs*"<sup>16</sup>

Persepsi tentang tridimensionalitas ditimbulkan oleh disparitas binokuler, paralaks gerak, dan isyarat monokuler atau bergambar. Persepsi tentang tridimensionalitas yang timbul dari isyarat bergambar telah diteliti

pada beberapa spesies hewan nonmanusia. Meskipun anjing dapat menggunakan dan membedakan gambar dua dimensi, hingga saat ini tidak ada bukti kemampuan anjing untuk memahami tridimensionalitas dalam

gambar dan/atau melalui isyarat bergambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai persepsi tridimensionalitas pada anjing yang ditimbulkan oleh dua isyarat bergambar: perspektif linier dan bayangan.

Tiga puluh dua anjing disajikan dengan stimulus tridimensionalitas (yaitu, bola) yang menggelinding ke permukaan planar hingga akhirnya jatuh ke

---

<sup>16</sup> Broseghini, Anna, et al. "Pictorial depth cues elicit the perception of tridimensionality in dogs." *Animal Cognition* 27.1 (2024): 49.

dalam lubang (kondisi kontrol) atau hingga mencapai dan menggelinding di atas lubang ilusi (kondisi pengujian).

Lubang ilusi tersebut sesuai dengan representasi bergambar dua dimensi dari lubang nyata, di mana isyarat bergambar bayangan dan perspektif linier menciptakan kesan tridimensionalitas. Dalam pelanggaran paradigma ekspektasi, anjing menunjukkan waktu melihat yang lebih lama pada adegan di mana situasi tak terduga dari sebuah bola yang menggelinding di atas lubang ilusi terjadi. Reaksi terkejut yang diamati dalam kondisi pengujian menunjukkan bahwa isyarat bergambar dari bayangan dan perspektif linier dalam gambar dua dimensi lubang mampu menimbulkan persepsi tridimensionalitas pada anjing.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Persepsi tentang *tridimensionalitas* ditimbulkan oleh disparitas binokuler, paralaks gerak, dan isyarat monokuler atau bergambar. Persepsi tentang tridimensionalitas yang timbul dari isyarat bergambar telah diteliti pada beberapa spesies hewan nonmanusia.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Stephan Reichelt yang berjudul "*Depth cues in human visual perception and their realization in 3D displays*"<sup>17</sup>

Selama dekade terakhir, berbagai teknologi untuk memvisualisasikan pemandangan tiga dimensi (3D) pada layar telah didemonstrasikan dan disempurnakan secara teknologi, di antaranya seperti stereoskopik, multi-tampilan, pencitraan integral, volumetrik, atau tipe holografik. Sebagian besar pendekatan saat ini menggunakan prinsip stereoskopik konvensional. Namun, semuanya tidak memiliki konflik inheren antara vergensi dan akomodasi karena kedalaman pemandangan tidak dapat diwujudkan secara fisik, tetapi hanya dibuat-buat dengan menampilkan dua tampilan dari perspektif yang berbeda pada layar dan mengirimkannya ke mata kiri dan kanan yang sesuai. Ketidakcocokan ini mengharuskan pemirsa untuk mengabaikan proses okulomotor yang digabungkan secara fisiologis dari vergensi dan fokus mata yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan kelelahan visual. Makalah ini membahas isyarat kedalaman dalam persepsi visual manusia untuk kualitas gambar dan kenyamanan visual tampilan 3D tampilan langsung. Kami memfokuskan analisis kami terutama pada isyarat kedalaman jarak dekat, membandingkan kinerja visual dan kemampuan rentang kedalaman tampilan stereoskopik dan holografik, dan mengevaluasi potensi keterbatasan kedalaman tampilan 3D dari sudut pandang fisiologis.

---

<sup>17</sup> Reichelt, Stephan, et al. "Depth cues in human visual perception and their realization in 3D displays." *Three-Dimensional Imaging, Visualization, and Display 2010 and Display Technologies and Applications for Defense, Security, and Avionics IV*. Vol. 7690. SpIE, 2010.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu berbagai teknologi untuk memvisualisasikan pemandangan tiga dimensi (3D) pada layar telah didemonstrasikan dan disempurnakan secara teknologi, di antaranya seperti stereoskopik, multi-tampilan, pencitraan integral, volumetrik, atau tipe holografik.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Kanon Fujimoto yang berjudul "*Influence of scene aspect ratio and depth cues on verticality perception bias*"<sup>18</sup>

Persepsi vertikalitas sangat penting untuk orientasi spasial yang akurat. Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa pemandangan yang miring dapat membiaskan persepsi vertikalitas. Bias persepsi vertikalitas dapat direpresentasikan sebagai jumlah dari beberapa fungsi periodik yang berperan dalam persepsi orientasi visual, di mana faktor-faktor spesifik yang memengaruhi setiap periodisitas masih belum pasti. Penelitian ini menyelidiki pengaruh lebar dan kedalaman pemandangan dalam ruangan pada setiap komponen periodik bias. Para peserta disajikan dengan pemandangan dalam ruangan yang menunjukkan ruangan kotak-kotak persegi panjang (Eksperimen 1), bukaan persegi panjang di dinding (Eksperimen 2), atau ruangan bertitik persegi panjang (Eksperimen 3), dengan berbagai rasio aspek. Stimulus disajikan dengan orientasi gulungan mulai dari 90° searah jarum jam hingga 90° berlawanan arah

---

<sup>18</sup> Fujimoto, Kanon, and Hiroshi Ashida. "Influence of scene aspect ratio and depth cues on verticality perception bias." *Journal of Vision* 24.7 (2024): 12-12.

jarum jam. Para peserta diminta untuk melaporkan persepsi vertikal visual subjektif (SVV) mereka. Kontribusi periodisitas  $45^\circ$ ,  $90^\circ$ , dan  $180^\circ$  terhadap kesalahan SVV dinilai oleh model jumlah vektor tertimbang. Dalam Eksperimen 1, komponen periodik kesalahan SVV meningkat seiring dengan rasio aspek. Dalam Eksperimen 2 dan 3, hanya komponen  $90^\circ$  yang meningkat seiring dengan rasio aspek. Temuan ini menunjukkan bahwa permukaan melintang yang diperluas dapat memodulasi komponen periodik persepsi vertikalitas.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Persepsi vertikalitas sangat penting untuk orientasi spasial yang akurat. Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa pemandangan yang miring dapat membiaskan persepsi vertikalitas. Bias persepsi vertikalitas dapat direpresentasikan sebagai jumlah dari beberapa fungsi periodik yang berperan dalam persepsi orientasi visual, di mana faktor-faktor spesifik yang memengaruhi setiap periodisitas masih belum pasti.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Changfeng Feng yang berjudul "*HazyDet: Open-source Benchmark for Drone-View Object Detection with Depth-cues in Hazy Scenes*"<sup>19</sup>

Deteksi objek berbasis drone dalam kondisi cuaca buruk sangat penting untuk meningkatkan persepsi lingkungan drone, namun sebagian

---

<sup>19</sup> Feng, Changfeng, et al. "HazyDet: Open-source Benchmark for Drone-view Object Detection with Depth-cues in Hazy Scenes." *arXiv preprint arXiv:2409.19833* (2024).

besar masih belum dieksplorasi karena kurangnya tolok ukur yang relevan. Untuk menjembatani kesenjangan ini, kami memperkenalkan HazyDet, kumpulan data berskala besar yang dirancang khusus untuk deteksi objek berbasis drone dalam pemandangan berkabut. Ini mencakup 383.000 contoh dunia nyata, yang dikumpulkan dari lingkungan berkabut alami dan pemandangan normal dengan efek kabut yang dipaksakan secara sintetis untuk mensimulasikan kondisi cuaca buruk. Dengan mengamati variasi signifikan dalam skala dan kejelasan objek dalam kondisi kedalaman dan kabut yang berbeda, kami merancang Detektor Berkondisi Kedalaman (DeCoDet) untuk menggabungkan pengetahuan sebelumnya ini. DeCoDet dilengkapi Kepala Deteksi Berwawasan Kedalaman Multiskala yang mengintegrasikan persepsi kedalaman secara mulus, dengan isyarat kedalaman yang dihasilkan dimanfaatkan oleh modul Kernel Kondisi Kedalaman yang dinamis. Lebih jauh, kami mengusulkan Kerugian Perbaikan Invarian Skala untuk memfasilitasi pembelajaran isyarat kedalaman yang kuat dari label semu. Evaluasi ekstensif pada dataset HazyDet menunjukkan fleksibilitas dan efektivitas metode kami, menghasilkan peningkatan kinerja yang signifikan.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Deteksi objek berbasis drone dalam kondisi cuaca buruk sangat penting untuk meningkatkan persepsi lingkungan drone, namun sebagian besar masih belum dieksplorasi karena kurangnya tolok ukur yang relevan.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Gizem Y. Yildiz yang berjudul " *The Effects of Adding Pictorial Depth Cues to the Poggendorff Illusion* " <sup>20</sup>

Kami menguji apakah penerapan mekanisme konstansi persepsi yang salah dapat menjelaskan ketidaksejajaran garis miring yang dirasakan dalam ilusi *Poggendorff*. Secara khusus, apakah mekanisme ini dapat memperlakukan persegi panjang di bagian tengah stimulus *Poggendorff* sebagai okluder di depan satu garis panjang yang muncul di kedua sisi, yang menyebabkan penurunan nyata pada lebar persegi panjang dan peningkatan nyata pada ketidaksejajaran garis miring. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kemungkinan ini dengan memeriksa efek penambahan isyarat kedalaman gambar. Dalam percobaan 1 dan 2, kami menyajikan persegi panjang pusat yang terdiri dari batu bata besar atau kecil untuk menentukan apakah manipulasi ini akan mengubah kesejajaran garis miring yang dirasakan dan lebar persegi panjang pusat yang dirasakan.

Percobaan tidak menunjukkan perubahan yang akan mendukung penerapan konstansi persepsi yang salah dalam menggerakkan ilusi, meskipun ada beberapa bukti penskalaan ulang ukuran persepsi persegi panjang pusat. Dalam percobaan 3, kami menyajikan stimulus

<sup>20</sup> Yildiz, G. Y., B. G. Evans, and P. A. Chouinard. "The Effects of Adding Pictorial Depth Cues to the Poggendorff Illusion. *Vision* 2022, 6, 44." 2022,

Poggendorff di depan dan di belakang latar belakang koridor yang kaya akan tekstur dan isyarat kedalaman perspektif linier untuk menentukan apakah penambahan isyarat ini akan memengaruhi ilusi Poggendorff. Persegi panjang tengah secara fisik besar dan kecil saat disajikan di depan dan di belakang koridor, masing-masing. Kekuatan ilusi Poggendorff bervariasi sebagai fungsi dari ukuran fisik persegi panjang tengah, dan, bertentangan dengan prediksi kami, penambahan isyarat kedalaman bergambar di persegi panjang Tengah dan latar belakang justru mengurangi daripada meningkatkan kekuatan ilusi. Implikasi dari hasil ini berkenaan dengan berbagai teori dibahas. Bisa jadi ilusi bergantung pada mekanisme tingkat rendah dan kognitif dan bahwa efek buruk terjadi pada yang pertama saat yang terakhir menganggap garis miring sebagai garis yang sama yang surut kejauhan.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Kami menguji apakah penerapan mekanisme konstansi persepsi yang salah dapat menjelaskan ketidaksejajaran garis miring yang dirasakan dalam ilusi *Poggendorff*. Secara khusus, apakah mekanisme ini dapat memperlakukan persegi panjang di bagian tengah stimulus Poggendorff sebagai okluder di depan satu garis panjang yang muncul di kedua sisi, yang menyebabkan penurunan nyata pada lebar persegi panjang dan peningkatan nyata pada ketidaksejajaran garis miring.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

6. Penelitian ini dilakukan oleh Faizah Maarof yang berjudul “*Real-Time Shadow Depth Cue for Touchless Hand Gesture on a Desktop Virtual Reality: Effective Control using fLight Model*”<sup>21</sup>

Dengan munculnya sensor gerakan tangan yang terjangkau dan teknik interaksi yang menarik seperti interaksi gerakan tangan tanpa sentuhan, banyak sekali aplikasi pembelajaran realitas virtual (VR) yang baru-baru ini dikembangkan dengan tujuan agar mudah digunakan. Dalam visi komputer, kedalaman gambar sangat penting saat meniru objek dunia nyata dalam lingkungan virtual (VE). Karena gerakan tangan tanpa sentuhan memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi tanpa menyentuh objek secara fisik, menciptakan interaksi yang tepat dalam VE, khususnya dalam mengendalikan objek secara efektif, seperti menggenggam, menggerakkan, dan menemukan, dalam pencahayaan yang bervariasi, masih menjadi tantangan. Selain itu, isyarat visual untuk gerakan tangan tanpa sentuhan sangat penting.

Meskipun demikian, isyarat visual yang tidak tepat yang dihasilkan oleh pencahayaan yang tidak memadai, seperti isyarat kedalaman bayangan waktu nyata, menghambat kemampuan pengguna untuk meraih dan menggenggam objek karena kesulitan dalam memperkirakan posisi tangan 3D objek di atas objek. Bahkan setelah beberapa modifikasi, pengguna masih mengalami kesulitan menggenggam objek dan, pada kenyataannya, objek tersebut mudah jatuh saat dipindahkan. Lebih jauh,

---

<sup>21</sup> Maarof, Faizah, et al. "Real-Time Shadow Depth Cue for Touchless Hand Gesture on a Desktop Virtual Reality: Effective Control using fLight Model." *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology* (2024).

pengguna memang mengalami kesulitan untuk menemukan objek tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini menyelidiki penggunaan model iluminasi fLight untuk meningkatkan isyarat kedalaman bayangan waktu nyata dalam interaksi gerakan tangan tanpa sentuhan menggunakan Leap Motion Controller (LMC) dalam lingkungan desktop VR (dVR). Serangkaian eksperimen berulang dilakukan untuk memperoleh temuan kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa isyarat kedalaman bayangan waktu nyata yang tepat secara signifikan meningkatkan kontrol pengguna dalam menggenggam, menggerakkan, dan menemukan objek virtual di bawah iluminasi fisik sekitar yang berbeda, alih-alih meningkatkan visibilitas.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Dengan munculnya sensor gerakan tangan yang terjangkau dan teknik interaksi yang menarik seperti interaksi gerakan tangan tanpa sentuhan, banyak sekali aplikasi pembelajaran realitas virtual (VR) yang baru-baru ini dikembangkan dengan tujuan agar mudah digunakan. Karena gerakan tangan tanpa sentuhan memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi tanpa menyentuh objek secara fisik, menciptakan interaksi yang tepat dalam VE, khususnya dalam mengendalikan objek secara efektif, seperti menggenggam, menggerakkan, dan menemukan, dalam pencahayaan yang bervariasi, masih menjadi tantangan.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

7. Penelitian ini dilakukan oleh Jochem Groot Roessink yang berjudul *“Investigation into the Influence of Biological Depth Cues on Monocular Depth Estimation for the Improvement of an Automated Privacy-Preserving Video Processing System”*<sup>22</sup>

Estimasi kedalaman monokuler (MDE) dalam visi komputer adalah proses pembuatan peta kedalaman dari satu gambar 2-D. Tugas ini jauh dari kata mudah karena gambar 2-D dapat dibuat dari jumlah adegan 3-D yang tak terbatas. Untungnya, untuk banyak gambar yang diambil di dunia nyata, perkiraan kedalamannya cukup jelas, dan ada banyak metode MDE yang menghasilkan hasil yang mendekati kebenaran dasar. Peta kedalaman untuk gambar memiliki banyak kasus penggunaan, termasuk anonimisasi materi video. Manusia dan beberapa hewan lain juga bisa mendapatkan gambaran tentang kedalaman apa yang mereka amati saat hanya menggunakan satu mata, untuk ini mereka menggunakan apa yang disebut isyarat biologis. Contoh isyarat ini adalah ukuran objek yang diamati dan perspektif linier. Pekerjaan ini berfokus pada penggunaan pengetahuan sebelumnya tentang isyarat biologis ini untuk mengekstrak informasi terkait, yang digunakan sebagai masukan tambahan untuk MDE.

Tujuannya adalah untuk menentukan efek dari isyarat yang diekstraksi secara eksplisit ini pada MDE dan untuk mengetahui apakah isyarat eksplisit ini dapat dipelajari oleh MDE, sehingga isyarat tersebut

---

<sup>22</sup> Roessink, Jochem Groot. "Investigation into the Influence of Biological Depth Cues on Monocular Depth Estimation for the Improvement of an Automated Privacy-Preserving Video Processing System."(2022)

digunakan secara implisit. Sebagai kontribusi sekunder, kumpulan data baru yang berisi pasangan gambar kedalaman RGB akan dibuat.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Estimasi kedalaman monokuler (MDE) dalam visi komputer adalah proses pembuatan peta kedalaman dari satu gambar 2-D. Tugas ini jauh dari kata mudah karena gambar 2-D dapat dibuat dari jumlah adegan 3-D yang tak terbatas. Untungnya, untuk banyak gambar yang diambil di dunia nyata, perkiraan kedalamannya cukup jelas, dan ada banyak metode MDE yang menghasilkan hasil yang mendekati kebenaran dasar.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

8. Penelitian ini dilakukan oleh Dapu Pi yang berjudul "*Optimized computer-generated hologram for enhancing depth cue based on complex amplitude modulation*"<sup>23</sup>

Dalam Surat ini, kami memperkenalkan metode pengoptimalan hologram yang dihasilkan komputer (CGH) untuk meningkatkan isyarat kedalaman berdasarkan modulasi amplitudo kompleks (CAM). Algoritme iteratif dirancang untuk menghasilkan fase acak yang dioptimalkan (ORAP) sesuai dengan ukuran gambar target dan kondisi keterbatasan lebar pita. ORAP dengan lebar pita terbatas digunakan sebagai fase awal gambar target dan hologram dikodekan berdasarkan rumus analitis.

<sup>23</sup> Dapu Pi, Juan Liu, Jie Wang, Yutong Sun, Yan Yang, Weirui Zhao, and Yongtian Wang, "Optimized computer-generated hologram for enhancing depth cue based on complex amplitude modulation," *Opt. Lett.* 47, 6377-6380 (2022)

Proposal kami dapat mempertahankan keunggulan CAM dan mencapai tampilan tiga dimensi (3D) holografik dengan isyarat kedalaman yang ditingkatkan. Diharapkan metode yang diusulkan dapat digunakan secara luas dalam bidang holografik di masa mendatang.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu memperkenalkan metode pengoptimalan hologram yang dihasilkan komputer (CGH) untuk meningkatkan isyarat kedalaman berdasarkan modulasi amplitudo kompleks (CAM). Algoritme iteratif dirancang untuk menghasilkan fase acak yang dioptimalkan (ORAP) sesuai dengan ukuran gambar target dan kondisi keterbatasan lebar pita.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

9. Penelitian ini dilakukan oleh Jiapeng Wu yang berjudul "*DepthMOT: Depth Cues Lead to a Strong Multi-Object Tracker*"<sup>24</sup>

Membedakan setiap objek secara akurat merupakan tujuan mendasar dari algoritma pelacakan multiobjek (MOT). Namun, mencapai tujuan ini masih tetap menantang, terutama karena: (i) Untuk pemandangan yang ramai dengan objek yang tertutup, tumpang tindih kotak pembatas objek yang tinggi menyebabkan kebingungan di antara objek yang jaraknya berdekatan. Meskipun demikian, manusia secara alami merasakan kedalaman elemen dalam suatu pemandangan saat mengamati video 2D. Terinspirasi oleh hal ini, meskipun kotak pembatas

<sup>24</sup> Wu, Jiapeng, and Yichen Liu. "DepthMOT: Depth Cues Lead to a Strong Multi-Object Tracker." *arXiv preprint arXiv:2404.05518* (2024).

objek berdekatan pada bidang kamera, kita dapat membedakannya dalam dimensi kedalaman, sehingga membentuk persepsi 3D terhadap objek. (ii) Untuk video dengan gerakan kamera yang cepat tidak teratur, perubahan mendadak pada posisi objek dapat mengakibatkan peralihan ID. Namun, jika pose kamera diketahui, kita dapat mengompensasi kesalahan dalam model gerakan linier. Dalam makalah ini, kami mengusulkan DepthMOT, yang mencapai: (i) mendeteksi dan memperkirakan peta kedalaman pemandangan dari ujung ke ujung, (ii) mengompensasi gerakan kamera yang tidak teratur dengan estimasi pose kamera. Eksperimen ekstensif menunjukkan kinerja DepthMOT yang unggul dalam dataset VisDrone-MOT dan UAVDT.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu Membedakan setiap objek secara akurat merupakan tujuan mendasar dari algoritma pelacakan multiobjek (MOT). Namun, mencapai tujuan ini masih tetap menantang, terutama karena: (i) Untuk pemandangan yang ramai dengan objek yang tertutup, tumpang tindih kotak pembatas objek yang tinggi menyebabkan kebingungan di antara objek yang jaraknya berdekatan.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

10. Penelitian ini dilakukan oleh Alexander Skulmowski yang berjudul “*Are realistic details important for learning with visualizations or can depth cues provide sufficient guidance?*”<sup>25</sup>

Pilihan tingkat realisme yang optimal dalam visualisasi instruksional merupakan tugas yang sulit. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa realisme dapat membuat peserta didik kewalahan, tetapi semakin banyak penelitian menunjukkan bahwa detail yang realistis dapat meningkatkan pembelajaran. Dalam percobaan pertama (n=107), dinilai apakah pembelajaran menggunakan visualisasi yang realistis dapat mengganggu dan oleh karena itu sangat bermanfaat dari pra-pelatihan. Peserta mempelajari anatomi kelenjar parotis menggunakan visualisasi berlabel. Meskipun pra-pelatihan tidak memiliki efek, visualisasi yang lebih realistis meningkatkan pembelajaran dibandingkan dengan visualisasi skematis. Dalam percobaan kedua (n=132), diagram skematis dibandingkan dengan gaya yang lebih realistis yang menampilkan isyarat kedalaman dasar, dan visualisasi yang sangat realistis yang berisi permukaan yang terperinci. Mengenai kinerja

retensi, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan. Namun, pola menarik mengenai penilaian beban kognitif subjektif muncul: versi skema menerima penilaian beban kognitif tertinggi, sementara versi yang menampilkan bayangan yang disederhanakan dinilai sebagai yang paling tidak menuntut. Versi yang berisi isyarat kedalaman yang disederhanakan

---

<sup>25</sup> Skulmowski, Alexander. "Are realistic details important for learning with visualizations or can depth cues provide sufficient guidance?." *Cognitive Processing* (2024): 1-11.

juga memperoleh penilaian beban kognitif yang lebih rendah daripada visualisasi yang terperinci. Kedua eksperimen menunjukkan bahwa ketakutan mengenai efek merugikan dari detail yang realistis tidak boleh digeneralisasi secara berlebihan. Sementara visualisasi skema mungkin lebih mudah diproses secara visual dalam beberapa kasus, mengekstraksi informasi kedalaman dari gambar kontur menambah tuntutan kognitif pada tugas pembelajaran. Dengan demikian, disarankan agar visualisasi yang dihasilkan komputer setidaknya berisi bentuk bayangan yang disederhanakan, sementara penambahan detail tampaknya tidak memiliki efek positif yang kuat.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu suatu pola menarik mengenai penilaian beban kognitif subjektif muncul: versi skema menerima penilaian beban kognitif tertinggi, sementara versi yang menampilkan bayangan yang disederhanakan dinilai sebagai yang paling tidak menuntut. Versi yang berisi isyarat kedalaman yang disederhanakan juga memperoleh penilaian beban kognitif yang lebih rendah daripada visualisasi yang terperinci.

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep *Depth Cues* yang memiliki sebelas ciri-ciri.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No	Nama, Judul Penelitian, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Anna Broseghini, <i>Pictorial depth cues elicit the perception of tridimensionality in dogs</i> (2024)	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu Persepsi tentang tridimensionalitas ditimbulkan oleh disparitas binokuler, paralaks gerak, dan isyarat monokuler atau bergambar. Persepsi tentang tridimensionalitas yang timbul dari isyarat bergambar telah diteliti pada beberapa spesies hewan nonmanusia.
2.	Stephan Reichelt, <i>Depth cues in human visual perception and their realization in 3D displays</i> (2010)	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu berbagai teknologi untuk memvisualisasikan pemandangan tiga dimensi (3D) pada layar telah didemonstrasikan dan disempurnakan secara teknologi, di antaranya seperti stereoskopik, multi-tampilan, pencitraan integral, volumetrik, atau tipe holografik.
3.	Kanon Fujimoto, <i>Influence of scene aspect ratio and depth cues on verticality perception bias</i> (2024)	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu Persepsi vertikalitas sangat penting untuk orientasi spasial yang akurat. Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa pemandangan yang miring dapat membiaskan persepsi vertikalitas. Bias persepsi vertikalitas dapat direpresentasikan sebagai jumlah dari beberapa fungsi periodik yang berperan dalam persepsi orientasi visual, di mana faktor-faktor spesifik yang memengaruhi setiap periodisitas masih belum pasti.
4.	Changfeng Feng, <i>HazyDet:</i>	Persamaan dari penelitian	Perbedaan dari penelitian ini

No	Nama, Judul Penelitian, Tahun	Persamaan	Perbedaan
	<i>Open-source Benchmark for Drone-View Object Detection with Depth-cues in Hazy Scenes</i> (2024)	ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	yaitu Deteksi objek berbasis drone dalam kondisi cuaca buruk sangat penting untuk meningkatkan persepsi lingkungan drone, namun sebagian besar masih belum dieksplorasi karena kurangnya tolok ukur yang relevan.
5.	Gizem Y. Yildiz, <i>The Effects of Adding Pictorial Depth Cues to the Poggendorff Illusion</i> (2022)	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu Deteksi objek berbasis drone dalam kondisi cuaca buruk sangat penting untuk meningkatkan persepsi lingkungan drone, namun sebagian besar masih belum dieksplorasi karena kurangnya tolok ukur yang relevan.
6.	Faizah Maarof, <i>Real-Time Shadow Depth Cue for Touchless Hand Gesture on a Desktop Virtual Reality: Effective Control using fLight Model</i> (2024)	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu Dengan munculnya sensor gerakan tangan yang terjangkau dan teknik interaksi yang menarik seperti interaksi gerakan tangan tanpa sentuhan, banyak sekali aplikasi pembelajaran realitas virtual (VR) yang baru-baru ini dikembangkan dengan tujuan agar mudah digunakan. Karena gerakan tangan tanpa sentuhan memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi tanpa menyentuh objek secara fisik, menciptakan interaksi yang tepat dalam VE, khususnya dalam mengendalikan objek secara efektif, seperti menggenggam, menggerakkan, dan menemukan, dalam pencahayaan yang bervariasi, masih menjadi tantangan.
7.	Jochem Groot Roessink,	Persamaan dari penelitian	Perbedaan dari penelitian ini

No	Nama, Judul Penelitian, Tahun	Persamaan	Perbedaan
	<i>Investigation into the Influence of Biological Depth Cues on Monocular Depth Estimation for the Improvement of an Automated Privacy-Preserving Video Processing System (2022)</i>	ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	yaitu Estimasi kedalaman monokuler (MDE) dalam visi komputer adalah proses pembuatan peta kedalaman dari satu gambar 2-D. Tugas ini jauh dari kata mudah karena gambar 2-D dapat dibuat dari jumlah adegan 3-D yang tak terbatas. Untungnya, untuk banyak gambar yang diambil di dunia nyata, perkiraan kedalamannya cukup jelas, dan ada banyak metode MDE yang menghasilkan hasil yang mendekati kebenaran dasar.
8.	Dapu Pi, <i>Optimized computer-generated hologram for enhancing depth cue based on complex amplitude modulation (2022)</i>	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu memperkenalkan metode pengoptimalan hologram yang dihasilkan komputer (CGH) untuk meningkatkan isyarat kedalaman berdasarkan modulasi amplitudo kompleks (CAM). Algoritme iteratif dirancang untuk menghasilkan fase acak yang dioptimalkan (ORAP) sesuai dengan ukuran gambar target dan kondisi keterbatasan lebar pita.
9.	Jiapeng Wu, <i>DepthMOT: Depth Cues Lead to a Strong Multi-Object Tracker (2024)</i>	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu Membedakan setiap objek secara akurat merupakan tujuan mendasar dari algoritma pelacakan multiobjek (MOT). Namun, mencapai tujuan ini masih tetap menantang, terutama untuk pemandangan yang ramai dengan objek yang tertutup, tumpang tindih kotak pembatas objek yang tinggi menyebabkan kebingungan di antara objek yang jaraknya berdekatan.

No	Nama, Judul Penelitian, Tahun	Persamaan	Perbedaan
10.	Alexander Skulmowski, <i>Are realistic details important for learning with visualizations or can depth cues provide sufficient guidance?</i> (2024)	Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang konsep <i>Depth Cues</i> yang memiliki sebelas ciri-ciri kedalaman.	Perbedaan dari penelitian ini ialah menemukan pola menarik: visualisasi dengan bayangan sederhana dinilai memiliki beban kognitif subjektif terendah, sedangkan versi dengan skema kompleks dianggap paling menuntut. Isyarat kedalaman yang disederhanakan juga menghasilkan beban kognitif lebih rendah dibandingkan visualisasi terperinci.

Sumber: Data diolah, 2025.

## B. Kajian Teori

### 1) *Depth Cues*

Teori yang dikemukakan oleh Anna Broseghini pada Tahun 2024 bahwa *depth cues* merupakan elemen visual yang membantu mata manusia dan otak mempersepsikan kedalaman dan jarak dalam ruang, baik dalam

dunia nyata maupun dalam representasi dua dimensi seperti film, foto, atau lukisan. *Depth cues* memungkinkan seseorang merasakan tiga dimensi pada gambar atau adegan yang sebenarnya datar.<sup>26</sup>

Martin juga berpendapat pada Tahun 2021 bahwa *depth cues* adalah elemen sinematik yang dirancang untuk memberikan ilusi kedalaman pada layar dua dimensi, memungkinkan penonton merasakan ruang yang nyata dan mendukung pengalaman naratif secara visual.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Broseghini, Anna, et al. "Pictorial depth cues elicit the perception of tridimensionality in dogs." *Animal Cognition* 27.1 (2024): 49.

<sup>27</sup> Martin-Gomez, Alejandro, et al. "The impact of focus and context visualization techniques on depth perception in optical see-through head-mounted displays." *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 28.12 (2021): 4156-4171.

Block, Bruce dalam bukunya yang berjudul *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. 4th ed. New York: Routledge, 2020. berpendapat bahwa memanfaatkan lebih dari 700 ilustrasi berwarna untuk menjelaskan hubungan mendalam antara narasi dan struktur visual. Pemahaman terhadap hubungan ini menjadi panduan strategis dalam berbagai aspek produksi visual, termasuk pemilihan sudut kamera, jenis lensa, penempatan aktor, komposisi, desain set dan lokasi, pencahayaan, perencanaan storyboard, pengaturan cakupan kamera, serta proses penyuntingan. Penjelasan ini dirancang untuk memberikan kerangka kerja yang terintegrasi bagi pembaca dalam mengelola elemen-elemen sinematik secara efektif.<sup>28</sup>

Buku *Visual Story* menawarkan integrasi yang seimbang antara teori dan praktik. Dalam edisi terbarunya, buku ini menyediakan konsep dan contoh yang relevan untuk mendukung pembelajaran produksi sinematik. Materi yang disajikan dirancang untuk memberikan manfaat tidak hanya bagi mahasiswa yang mendalami bidang ini, tetapi juga bagi para profesional, termasuk penulis, sutradara, sinematografer, direktur seni, animator, desainer permainan, serta individu lain yang berkecimpung di media visual. Buku ini bertujuan memperluas pemahaman terkait struktur visual dalam konteks kreatif dan teknis.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020)

<sup>29</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 8.

Ruang merupakan komponen visual yang kompleks. Mendefinisikan ruang merupakan langkah pertama dalam memahami cara mengendalikan struktur visual. Ruang tidak hanya mendefinisikan layar tempat keenam komponen visual lainnya terlihat, tetapi ruang itu sendiri dapat memberikan kontribusi penting bagi keseluruhan struktur visual produksi Anda. Bab ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian Satu mendefinisikan empat tipe dasar ruang: dalam, tebal, terbatas, dan ambigu. Bagian dua membahas rasio aspek, pembagian permukaan, serta ruang terbuka dan tertutup.<sup>30</sup>

Pemahaman tentang pilihan dalam mengelola komponen visual, seperti warna, pencahayaan, dan ruang, merupakan aspek penting bagi pembuat film. Setiap elemen visual, termasuk jenis ruang, berperan dalam menyampaikan suasana hati, emosi, dan ide kepada penonton. Ruang, misalnya, memengaruhi pementasan aktor, sudut kamera, lensa, pencahayaan, lokasi, dan desain set. Dengan memahami berbagai jenis ruang visual, pembuat film dapat membuat keputusan yang lebih efektif untuk mendukung narasi dan estetika produksi.

---

<sup>30</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 16.

➤ *THE DEPTH CUES*

Petunjuk kedalaman adalah teknik visual yang digunakan untuk membuat gambar dua dimensi (seperti layar film atau foto) terlihat seolah-olah memiliki kedalaman atau ruang tiga dimensi. Teknik ini membantu penonton merasa seolah-olah mereka bisa melihat "masuk" ke dalam gambar, bukan hanya melihat permukaan datar saja.

1. *Size Different*

Petunjuk kedalaman terpenting adalah perubahan ukuran. Objek yang lebih kecil tampak lebih jauh, sementara objek yang lebih besar tampak lebih dekat. Saat objek dengan ukuran yang diketahui membesar, objek tersebut tampak semakin dekat.<sup>31</sup>

Perbedaan ukuran antar object dapat menunjukkan kesan kedalaman pada gambar.



**Gambar 2.1**  
***Size Different***

2. *Perspective*

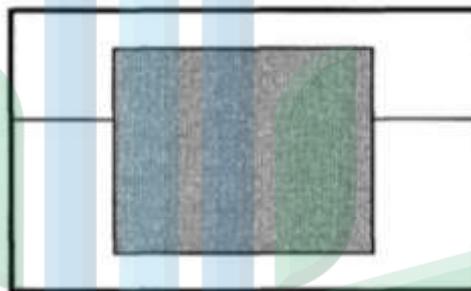
Dalam *depth cues* mengacu pada cara menciptakan ilusi kedalaman dan jarak dalam ruang dua dimensi melalui manipulasi garis dan ukuran objek. Perspektif membantu menggambarkan bagaimana objek tampak

<sup>31</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 24.

lebih kecil ketika berada jauh dan lebih besar ketika dekat dengan pengamat.

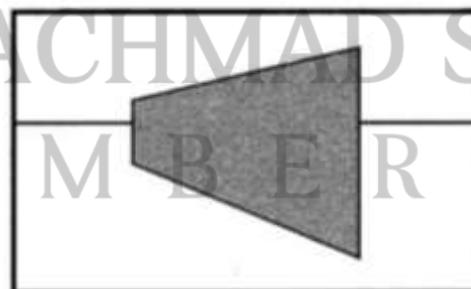
Pertemuan garis *konvergens* dalam suatu bidang akan menciptakan perspektif dalam gambar. Garis-garis sejajar tampak bertemu di satu titik di kejauhan, yang disebut *vanishing point*.

Berikut adalah contoh perbedaan dari *perspective*:



**Gambar 2.2**  
*Flat*

Bidang frontal adalah bidang dua dimensi tanpa kedalaman, dengan garis horizontal dan vertikal yang saling sejajar. Bidang ini setipis permukaan halaman atau layar, merepresentasikan dimensi panjang dan lebar tanpa ilusi kedalaman.<sup>32</sup>

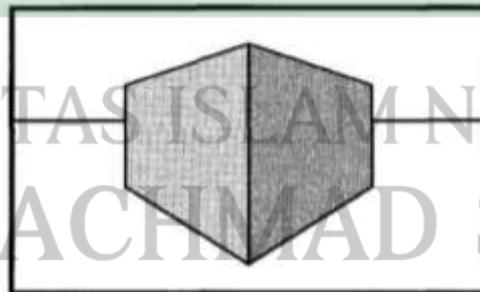


**Gambar 2.3**  
*1 Point Perspective*

<sup>32</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 17.

*1 Point Perspective* dalam *depth cues* adalah teknik perspektif yang menggunakan satu *vanishing point* (titik hilang) pada garis horizon untuk menciptakan ilusi kedalaman. Dalam teknik ini, semua garis yang sejajar dengan arah pandang pengamat tampak bertemu di satu titik tersebut.

Dari sudut kamera yang berbeda, garis horizontal objek tidak lagi sejajar. Garis horizontal bangunan sekarang tampak menyatu, atau bertemu, pada satu titik yang disebut titik hilang, atau VP. Objek tidak lagi menjadi bidang frontal. Sekarang menjadi bidang longitudinal. Konvergensi, yang menciptakan dan mendefinisikan bidang longitudinal, adalah isyarat kedalaman yang paling penting dalam menciptakan ilusi kedalaman pada permukaan dua dimensi.<sup>33</sup>

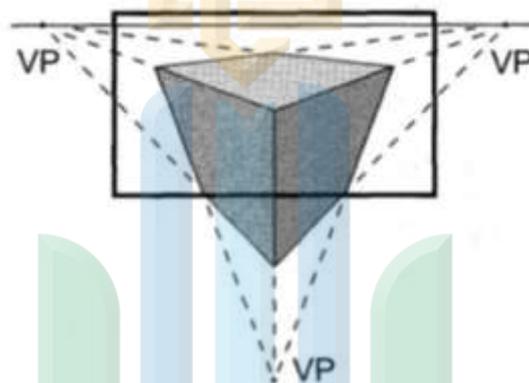


**Gambar 2.4**  
**2 Point Perspective**

*2 Point Perspective* dalam *depth cues* adalah teknik yang menggunakan dua *vanishing points* (titik hilang) di garis horizon untuk menciptakan ilusi kedalaman dan ruang dalam gambar. Teknik ini sering

<sup>33</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 18.

digunakan untuk menggambarkan objek atau pemandangan yang dilihat dari sudut, seperti sudut bangunan atau struktur lain yang memiliki dua sisi terlihat.<sup>34</sup>



**Gambar 2.5**  
*3 Point Perspective*

*3 Point Perspective* titik sering digunakan untuk menekankan perubahan dalam realitas atau untuk membuat ruang yang tampak tidak logis dan mengganggu. Perspektif ini digunakan untuk menggambarkan

pergeseran, perbandingan antara ruang nyata dan ruang yang terdistorsi, serta untuk menciptakan kedalaman yang lebih inten dalam adegan tertentu.<sup>35</sup>

Jadi *perspective* adalah pertemuan garis konvergen pada *vanishing point* (titik lenyap) bisa membantu untuk mengarahkan perhatian penonton. Jika kamu meletakkan objek pada *vanishing point* atau diantara 2 garis konvergen tersebut maka arah pandang penonton akan langsung tertuju pada objek tersebut.

<sup>34</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 19.

<sup>35</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 21.

### 3. *Textural Diffusion*

Kedalaman yang tercipta karena perbedaan detail disebut difusi tekstur. Ini adalah petunjuk kedalaman ketiga yang paling penting. Objek dengan lebih banyak tekstur dan detail tampak lebih dekat. Objek dengan lebih sedikit detail tekstur tampak lebih jauh.<sup>36</sup>

Setiap objek memiliki Textur. Textur bisa terlihat berupa bentuk ataupun warna. Kita bisa mengidentifikasi adanya kedalaman pada gambar jika gambar tersebut memiliki persebaran tekstur yang berbeda (rapat/renggang).



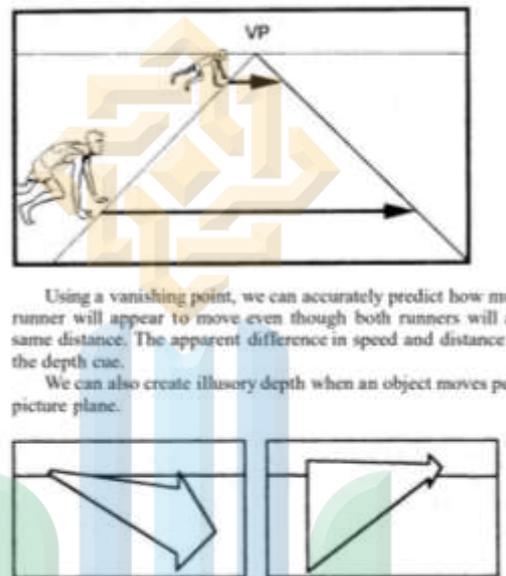
**Gambar 2.6**  
***Textural Diffusion***

### 4. *Movement (object and camera)*

Pergerakan Objek (*Object Movement*) Pergerakan objek dalam ruang dapat memberikan petunjuk kedalaman yang kuat karena objek yang bergerak akan mengalami perubahan dalam ukuran, posisi, dan jarak relatif terhadap pengamat.<sup>37</sup>

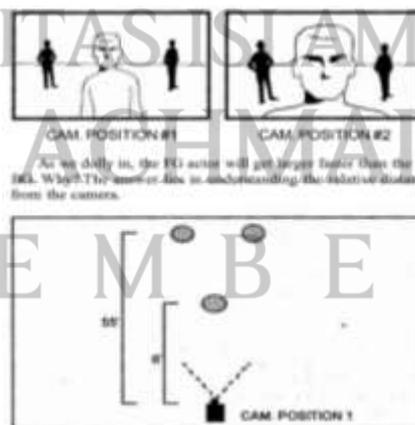
<sup>36</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 25.

<sup>37</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 26.



**Gambar 2.7**  
*Movement object*

Pergerakan Kamera (*Camera Movement*) Pergerakan kamera dapat memperkuat atau bahkan menciptakan kedalaman dalam adegan dengan memberi kesan bahwa ruang itu bergerak atau berubah di sekitar pemirsa.<sup>38</sup>



**Gambar 2.8**  
*Movement camera*

<sup>38</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 27.

### *Camera Movement*

Pergerakan kamera menimbulkan persepsi kedalaman ruang melalui perubahan posisi dan ukuran objek pada gambar yang dihasilkan.

*Ex: Dolly In and Out, Pedestal Up and Down*

#### 5. *Aerial Diffusion*

Petunjuk kedalaman difusi udara bergantung pada partikel di udara. Partikel ini dapat berupa kabut, hujan, kabut asap, salju, asap, debu, atau apa pun yang melayang di udara yang mengaburkan pandangan dari kejauhan. Difusi udara menyebabkan tiga perubahan visual yang menciptakan ilusi kedalaman. Pertama, hal itu menyebabkan hilangnya detail dan tekstur sebelum waktunya. Kedua, hal itu memadatkan rentang nada gambar. Dan ketiga, difusi udara mengubah warna gambar menjadi warna difusi udara itu sendiri.<sup>39</sup>

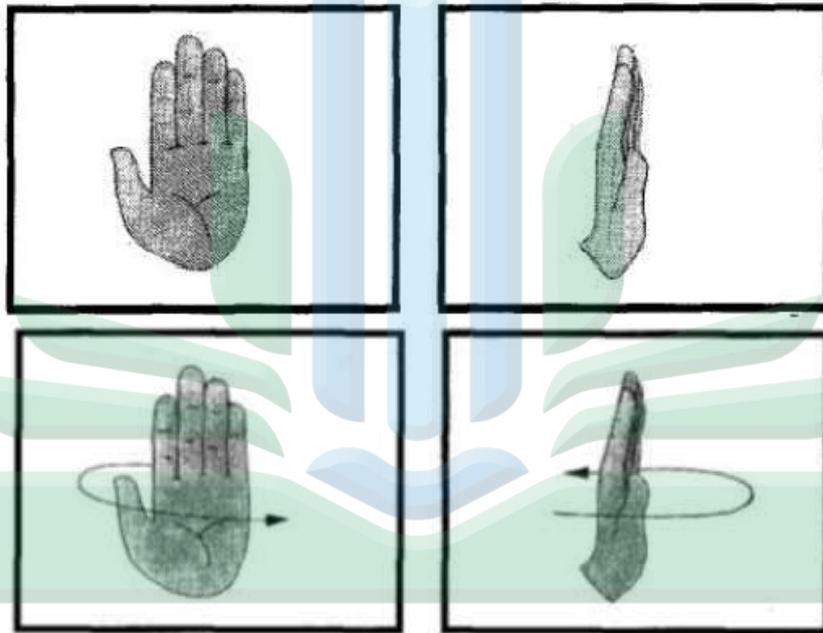


**Gambar 2.9**  
*Aerial Diffusion*

<sup>39</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th

## 6. *Shape Change*

Saat sebuah objek tampak berubah bentuk, hal itu menjadi isyarat kedalaman ilusi. Perubahan bentuk dapat terjadi pada objek yang bergerak atau tidak bergerak. Untuk menemukan bentuk dasar objek apa pun, kurangi menjadi siluet.<sup>40</sup>



**Gambar 2.10**  
*Shape Change*

## 7. *Tonal Separation*

*Tonal separation* merupakan salah satu *depth cues* penting yang membantu menciptakan persepsi kedalaman dalam gambar dua dimensi. Konsep ini didasarkan pada variasi tonal (nilai terang dan gelap) dalam

<sup>40</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 37-38.

sebuah komposisi visual, yang memberikan informasi tentang posisi relatif objek dalam ruang.<sup>41</sup>



**Gambar 2.11**  
*Tonal Separation*

#### 8. *Color Separation*

*Color separation* adalah alat yang efektif untuk menciptakan ilusi kedalaman dan ruang dalam seni visual. Dengan memanfaatkan saturasi, suhu warna, kontras, dan gradasi warna, pembuat film atau seniman dapat memperkuat persepsi kedalaman dan memandu penonton melalui narasi visual yang kompleks.

Warna dapat digunakan sebagai petunjuk kedalaman. Pemisahan warna berkaitan dengan persepsi kedalaman berdasarkan warna hangat dan dingin. Warna hangat adalah merah, jingga, dan kuning, sedangkan warna dingin adalah biru dan hijau. Warna hangat biasanya tampak lebih dekat dan warna dingin tampak lebih jauh, menguraikan klasifikasi hangat/dingin dan menjelaskan kompleksitas warna secara lebih lengkap.<sup>42</sup>

<sup>41</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 34-35.

<sup>42</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 35.

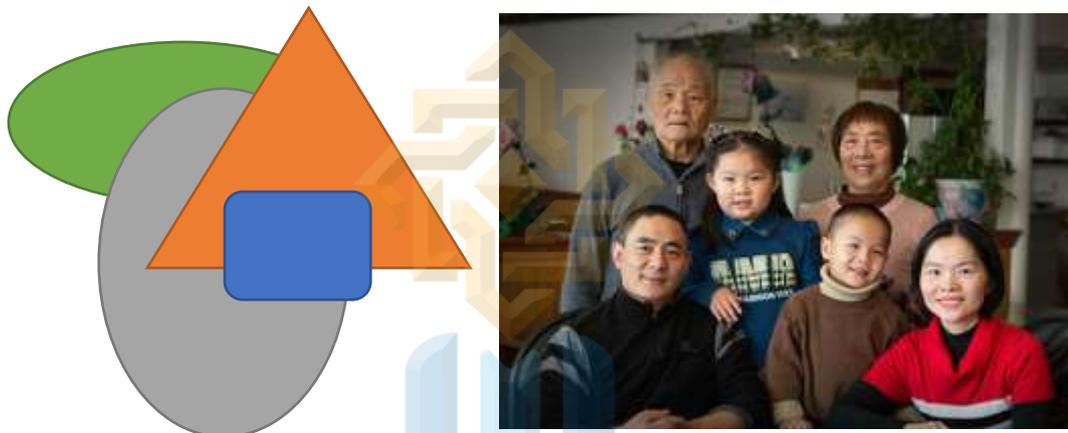


**Gambar 2.12**  
*Color Separation*

### 9. *Overlap*

*Overlap* adalah salah satu *depth cues* yang paling mendasar dan efektif dalam menciptakan persepsi kedalaman dalam gambar dua dimensi. *Overlap* terjadi ketika satu objek sebagian menutupi objek lain (tumpang tindih) memberikan petunjuk visual tentang urutan ruang dan posisi relatif antara objek-objek tersebut.<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 39.



**Gambar 2.13**  
*Overlap*

#### 10. *Up and Down Position*

*Up and Down Position* adalah salah satu *depth cues* yang memanfaatkan posisi vertikal objek dalam sebuah komposisi visual untuk menciptakan persepsi kedalaman. Dalam gambar dua dimensi, objek yang lebih dekat biasanya ditempatkan lebih rendah dalam bingkai, sedangkan objek yang lebih jauh ditempatkan lebih tinggi. *Depth cues* ini sering

digunakan dalam seni visual, fotografi, dan film untuk menunjukkan jarak antara elemen-elemen dalam ruang.<sup>44</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI



**Gambar 2.14**  
*Up and Down Position*

<sup>44</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 36-37.

## 11. Focus

*Focus* adalah salah satu *depth cues* penting dalam visual art dan sinematografi yang digunakan untuk menciptakan persepsi kedalaman. Fokus berhubungan dengan tingkat ketajaman atau kejernihan objek dalam sebuah gambar. *Depth cues* ini memanfaatkan efek optik, di mana objek yang berada di area fokus terlihat tajam, sementara objek di luar fokus terlihat kabur atau blur.<sup>45</sup>



**Gambar 2.15**  
***Focus***

### 2) Film *SCI-FI*

Teori yang dikemukakan oleh Historical Foundations dan Thomas Lombardo, pada tahun 2024 Film *Sci-Fi (Science Fiction)* adalah genre film yang menggabungkan unsur ilmiah atau spekulasi berdasarkan ilmu pengetahuan, teknologi, atau fenomena futuristik untuk menciptakan cerita yang menggugah imajinasi. Film *Sci-fi* sering mengeksplorasi tema seperti kehidupan di luar bumi, perjalanan ruang angkasa, perjalanan waktu,

<sup>45</sup> Bruce Block, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 4th ed. (New York: Routledge, 2020), 40.

kecerdasan buatan, realitas alternatif, dan dampak teknologi pada manusia.<sup>46</sup>

Menurut Sobchack (1997), film *Sci-fi* adalah representasi audiovisual yang menggabungkan spekulasi ilmiah dengan estetika sinematik untuk mengeksplorasi kemungkinan dunia yang belum terwujud. Genre ini sering menyoroiti konsep-konsep seperti perjalanan antarbintang, robotika, kecerdasan buatan, eksperimen ilmiah ekstrem, serta pertemuan manusia dengan kehidupan alien. Film *Sci-fi* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk mengeksplorasi ide-ide mendalam tentang keberadaan manusia, etika teknologi, dan dampak perkembangan ilmu pengetahuan terhadap masyarakat.<sup>47</sup>

Fungsi Film *Sci-fi* memiliki berbagai fungsi yang mencakup aspek hiburan, pendidikan, dan refleksi sosial. Menurut Telotte (2001), film *Sci-fi* memainkan peran penting dalam menciptakan narasi yang mencerminkan ketakutan dan harapan masyarakat terhadap perkembangan teknologi.<sup>48</sup>

1. Hiburan: Memberikan pengalaman visual yang memukau melalui efek khusus, desain produksi futuristik, dan dunia yang imajinatif.

---

<sup>46</sup> Lombardo, Thomas. "Science fiction futures: historical foundations." *Handbook of Futures Studies*. Edward Elgar Publishing, 2024. 209-222.

<sup>47</sup> Stefanopoulou, Evdokia. "The Science Fiction Film in Contemporary Hollywood." (2023): 1-240.

<sup>48</sup> Hermann, Isabella. "Artificial intelligence in fiction: between narratives and metaphors." *AI & society* 38.1 (2023): 319-329.

2. Edukasi: Menginspirasi penonton untuk belajar lebih banyak tentang sains, teknologi, dan fenomena alam semesta. Beberapa film bahkan didasarkan pada teori ilmiah yang sebenarnya, meskipun diinterpretasikan secara dramatis.
3. Refleksi Sosial: Mengeksplorasi isu-isu seperti etika teknologi, perubahan iklim, hubungan manusia dengan mesin, hingga potensi kolonisasi luar angkasa. Dengan cara ini, film *Sci-fi* sering menjadi komentar terhadap tantangan dan harapan manusia di dunia nyata.

Karakteristik Film *Sci-fi* memiliki beberapa elemen khas,<sup>49</sup> di antaranya:

1. Setting Futuristik atau Luar Angkasa: Cerita sering berlatar waktu di masa depan, planet lain, atau dalam kondisi dunia alternatif.<sup>50</sup>
2. Teknologi Canggih: Kehadiran perangkat futuristik seperti pesawat luar angkasa, robot, atau senjata berbasis energi.
3. Tema Ilmiah atau Filosofis: Melibatkan spekulasi tentang kemajuan ilmiah dan dampaknya pada kehidupan manusia.
4. Konflik Antara Manusia dan Teknologi: Misalnya, cerita tentang pemberontakan robot (*Blade Runner*) atau kecerdasan buatan yang melampaui kontrol manusia (*Ex Machina*). Menurut Kuhn (1999), konflik ini mencerminkan ketakutan masyarakat terhadap potensi teknologi yang tidak terkendali.

<sup>49</sup> Saffari, Ehsan, et al. "“Does cinema form the future of robotics?”: a survey on fictional robots in sci-fi movies." *SN Applied Sciences* 3.6 (2021): 655.

<sup>50</sup> Pratista, Himawan. *Memahami Film: Pengantar Naratif (Edisi 3)*. Montase Press, 2024.

Dampak Film *Sci-Fi* memiliki pengaruh besar terhadap budaya populer, perkembangan teknologi, dan pemikiran masyarakat. Menurut Nichols (1981), film *Sci-fi* sering memicu imajinasi ilmuwan dan peneliti untuk mengembangkan teknologi yang sebelumnya hanya dianggap sebagai fiksi, seperti pengembangan kecerdasan buatan, robotika, atau eksplorasi luar angkasa. Di sisi lain, film *Sci-fi* juga mengingatkan kita tentang potensi bahaya dari penyalahgunaan teknologi dan pentingnya menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan.<sup>51</sup>

Peran Film *Sci-fi* dalam Penelitian dan Analisis Akademis Film *Sci-fi* sering menjadi subjek kajian akademis karena kemampuannya menggambarkan interaksi kompleks antara manusia, teknologi, dan lingkungan. Menurut Geraghty (2009), analisis terhadap film-film ini dapat melibatkan berbagai disiplin ilmu, seperti kajian budaya, filsafat, sosiologi, dan bahkan studi teknologi. Dengan demikian, genre ini tidak hanya relevan dalam dunia hiburan, tetapi juga menjadi alat penting untuk memahami isu-isu kontemporer dan masa depan.<sup>52</sup>

### 3) Nilai Tauhid dalam Islam dan Relevansinya terhadap Representasi Realitas

Tauhid merupakan konsep fundamental dalam ajaran Islam yang menyatakan bahwa Allah SWT adalah satu-satunya Tuhan yang berhak

<sup>51</sup> Pethokoukis, James. *The Conservative Futurist: How to Create the Sci-Fi World We Were Promised*. Hachette UK, 2023.

<sup>52</sup> Ziakas, Vassilios, Rodanthe Tzanelli, and Christine Lundberg. "Interscopic fan travelscape: Hybridizing tourism through sport and art." *Tourist Studies* 22.3 (2022): 290-307.

disembah, sebagai pencipta, pengatur, dan pemilik mutlak seluruh alam semesta. Kata “tauhid” berasal dari akar kata bahasa Arab وَحَدَّ (wahhada) yang berarti “menjadikan satu” atau “mengesakan”. Dalam konteks teologis Islam, tauhid bermakna meyakini bahwa tidak ada sekutu bagi Allah dalam zat, sifat, maupun perbuatan-Nya. Tauhid bukan hanya merupakan keyakinan teologis, melainkan juga mencerminkan cara pandang dan sikap hidup seorang Muslim dalam menempatkan Allah sebagai pusat dari segala realitas.<sup>53</sup>

Tauhid dalam Islam terbagi menjadi tiga dimensi utama:

1. Tauhid Rububiyah (Mengesakan Allah dalam penciptaan dan pengaturan)

Bahwa Allah-lah satu-satunya Pencipta, Pemelihara, dan Pengatur alam semesta.

2. Tauhid Uluhiyah (Mengesakan Allah dalam ibadah)

Bahwa hanya Allah yang berhak disembah dan menjadi tujuan segala bentuk penghambaan.

3. Tauhid Asma wa Sifat (Mengesakan Allah dalam nama dan sifat-Nya)

Bahwa Allah memiliki nama-nama dan sifat-sifat yang sempurna, dan tidak ada makhluk yang menyamai-Nya dalam hal itu.

Tauhid merupakan landasan utama dalam kehidupan spiritual seorang Muslim. Pemahaman terhadap tauhid tidak hanya menumbuhkan keyakinan, tetapi juga membentuk kesadaran bahwa kehidupan dunia ini

<sup>53</sup> Tanjung, Alwin Tanjung. "Memahami Esensi Tauhid Melalui Al-Qur'an." *Al-Kauniyah* 4.2 (2023): 87-97.

bersifat sementara dan penuh ujian. Dalam konteks ini, dunia hanya bersifat lahiriah dan bisa menipu persepsi manusia jika tidak dituntun oleh iman.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

غَيْثٍ كَمَثَلِ وَالْوَالِدِ الْأَمْوَالِ فِي وَتَكَاتُرٍ بَيْنَكُمْ وَتَفَاخُرٍ وَزِينَةٍ وَهَوٍّ لِعِبِّ الدُّنْيَا الْحَيَاةِ أَنَّمَا أَعْلَمُوا  
حُطْمًا يَكُونُ ثُمَّ مُصَفَّرًا فَتَرَلَهُ يَهِيحُ ثُمَّ نَبَاتُهُ الْكُفَّارِ أَعْجَبَ

"Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, perhiasan dan saling berbangga di antara kalian serta berlomba dalam kekayaan dan anak keturunan..." (QS. Al-Hadid: 20)

Ayat ini menjelaskan bahwa kehidupan dunia adalah fenomena yang tampak nyata namun sesungguhnya semu dan dapat melalaikan manusia dari realitas sejati, yaitu kehidupan akhirat dan hubungan dengan Allah. Dalam pandangan tauhid, kehidupan yang berlandaskan materialisme semata adalah bentuk keterjebakan dalam ilusi dunia.

Dengan demikian, tauhid berperan sebagai prinsip penuntun yang membimbing manusia untuk tidak tertipu oleh realitas lahiriah yang menipu, dan untuk senantiasa kembali kepada Allah sebagai sumber kebenaran mutlak.

Dalam kaitannya dengan representasi realitas dalam film, terutama dalam film bergenre fiksi ilmiah seperti Inception, konsep tauhid dapat digunakan sebagai lensa tafsir spiritual. Film Inception menggambarkan kondisi di mana tokoh utama tidak lagi bisa membedakan antara kenyataan dan mimpi. Dunia mimpi dalam film itu terasa begitu nyata hingga

menggoyahkan persepsi realitas tokoh-tokohnya. Hal ini paralel dengan kondisi manusia modern yang sering kali larut dalam dunia material, ilusi citra (simulacra), dan persepsi-persepsi semu yang dibentuk oleh media, teknologi, dan budaya populer. Di sinilah nilai tauhid memiliki relevansi penting: sebagai penegas bahwa hanya Allah yang menjadi realitas mutlak, dan segala sesuatu di luar-Nya adalah ciptaan yang bersifat nisbi, terbatas, dan fana.<sup>54</sup>

Tauhid mengajarkan bahwa manusia tidak boleh menjadikan hal-hal duniawi sebagai pusat orientasi hidupnya. Karena ketika itu terjadi, maka manusia berada dalam kondisi delusi spiritual yakni menganggap yang semu sebagai yang hakiki. Film seperti *Inception* dapat ditafsirkan sebagai gambaran metaforis dari kondisi itu: ketika manusia tidak lagi mampu membedakan mana yang sejati dan mana yang ilusi, ia akan kehilangan arah.<sup>55</sup>

Dalam Al-Qur'an juga dijelaskan:

يَفْعَلُونَ بِمَا عَلَيْهِمُ اللَّهُ إِنَّ شَيْئاً الْحَقِّ مِنْ يُعْنِي لَا الظَّنَّ إِنَّ ظَنًّا إِلَّا أَكْثَرُهُمْ يَتَّبِعُ وَمَا

“Kebanyakan mereka hanya mengikuti prasangka. Sesungguhnya

prasangka itu sama sekali tidak berguna untuk (mencapai) kebenaran.

Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang mereka kerjakan.” (QS.

Yunus: 36)

<sup>54</sup> Khairurahmah, Sakila, Nabila Khairurahmah, and Putri Aulia. "Mengungkap Ilmu Pendidikan Sains tentang Rahasia Alam melalui Lensa Islam dalam Perspektif Al-Qur'an." *Islamologi: Jurnal Ilmiah Keagamaan* 1.2 (2024): 248-257.

<sup>55</sup> Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi agama*. Mizan Publishing, 2021.

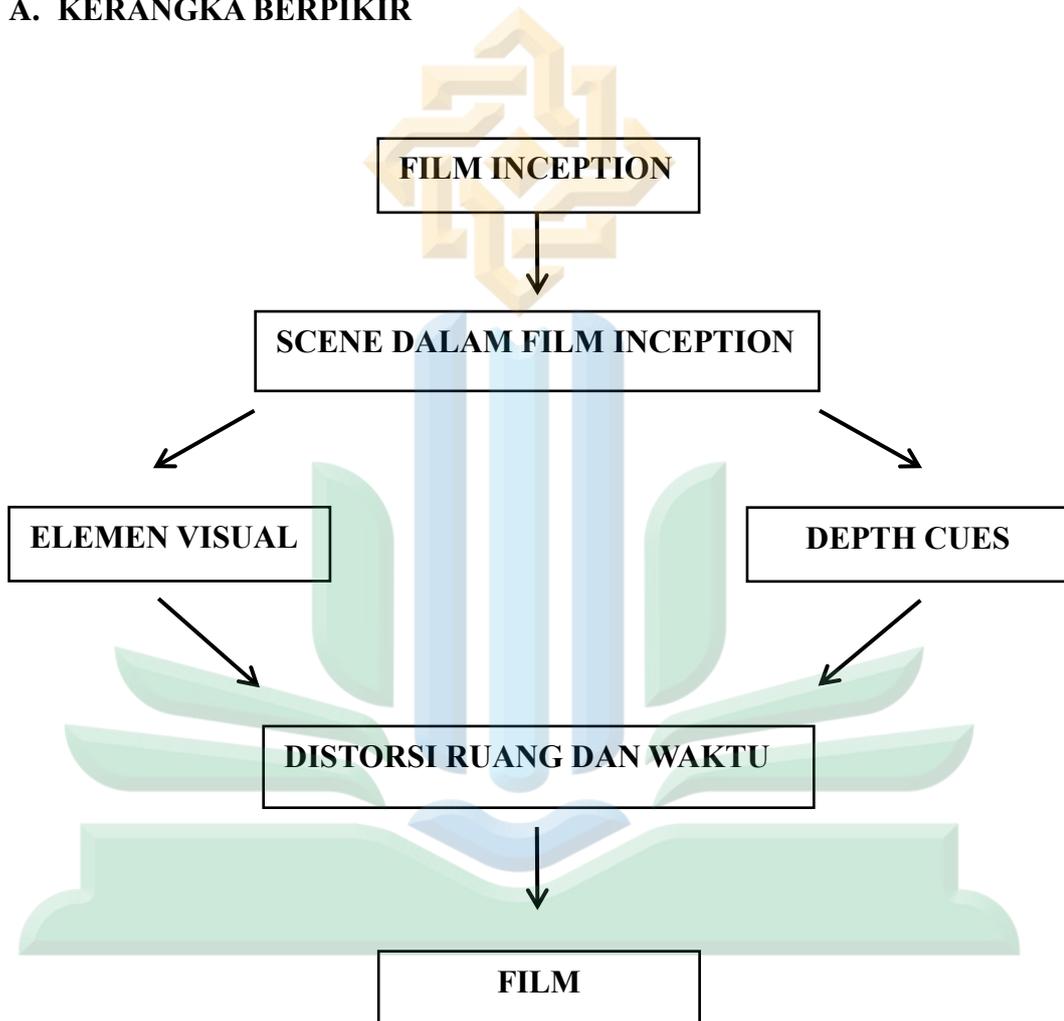
Ayat ini mengajarkan bahwa realitas sejati tidak bisa disimpulkan hanya dari persepsi atau asumsi manusia. Dalam konteks representasi visual, persepsi yang dibentuk melalui media, termasuk film, bisa sangat meyakinkan tetapi belum tentu mencerminkan kebenaran sejati. Oleh karena itu, nilai tauhid mengingatkan manusia agar selalu menjadikan Allah dan petunjuk-Nya sebagai pusat orientasi kebenaran, bukan semata-mata visualitas atau pengalaman inderawi.

Kesadaran tauhid juga memberi dimensi spiritual yang mendalam dalam memahami kehidupan: bahwa segala sesuatu di dunia ini bersifat ujian, dan manusia harus mencari makna di balik fenomena, bukan hanya menilai dari apa yang tampak. Dalam konteks ini, tauhid menjadi jembatan penting untuk menghubungkan pemahaman realitas sinematik dengan realitas transenden dalam Islam.<sup>56</sup>

Dengan demikian, nilai tauhid dalam kajian ini tidak hanya diletakkan sebagai ajaran teologis, tetapi juga sebagai kerangka interpretatif untuk membaca ulang narasi visual yang penuh ilusi seperti yang ditampilkan dalam film *Inception*. Nilai ini membantu penonton atau peneliti Muslim untuk merefleksikan makna realitas, identitas, dan eksistensi dari perspektif yang lebih hakiki.

---

<sup>56</sup> Duryat, H. Masduki. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Penguatan Pendidikan Agama Islam di Institusi yang Bermutu dan Berdaya Saing*. Penerbit Alfabeta, 2021.

**A. KERANGKA BERPIKIR**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena bertujuan untuk menganalisis dan memahami fenomena visual dalam film *Inception* secara mendalam, terutama terkait dengan penggunaan *depth cues* sebagai teknik sinematografi. Pendekatan kualitatif cocok digunakan dalam penelitian yang fokus pada interpretasi makna dan eksplorasi detail yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Dalam hal ini, peneliti mengeksplorasi bagaimana teknik visual tersebut digunakan untuk mendukung narasi dan membangun atmosfer dalam film.

Bogdan dan Taylor (1982) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara *holistic*.<sup>57</sup>

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dan peneliti sendiri sebagai instrumen kuncinya, hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena dan menemukan hipotesis.<sup>58</sup> Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya mendeskripsikan elemen visual tetapi juga menginterpretasikan makna di balik penerapan

---

<sup>57</sup> Ibid hal.30

<sup>58</sup> Sugiono. 'Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif'.(bandung,2020)hal.19

teknik tersebut. Pendekatan ini memungkinkan analisis kontekstual yang mendalam, dengan mempertimbangkan latar belakang film, tujuan sutradara, serta dampaknya terhadap pengalaman sinematik penonton.

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Library research* (penelitian kepustakaan) karena mengacu pada data sekunder seperti teori sinematografi, buku, jurnal, artikel, dan wawancara dengan sineas yang relevan. Tujuannya adalah untuk mendukung analisis *depth cues* dalam film *Inception*. Merujuk kepada sumber yang relevan dengan pembahasan dengan pembahasan Lebih mendetail dan memberikan “kerangka berpikir secara ilmiah”.<sup>59</sup> Penulis memilih penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis.

### B. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti tidak memerlukan penelitian langsung di lapangan karena penelitian ini berdasarkan analisa sebuah film, maka penelitian ini dilakukan dengan *streaming* dan mengamati dengan detail secara mendalam melalui film *Inception*.

### C. Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi representasi psikologis dan sinematik dalam Film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan, yang menggali tema kompleks seperti mimpi, kesadaran, dan realitas. Film ini menawarkan kedalaman visual dan naratif melalui penggunaan teknik

---

<sup>59</sup>Suharsimi Arikunto, Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta, Rineka Cipta, 1998, Hlm 115

sinematografi, struktur non-linear, serta simbolisme yang kaya, menjadikannya subjek menarik untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *depth cues* seperti *framing*, pencahayaan, dan komposisi visual digunakan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang memperkuat narasi. Selain itu, penelitian ini akan membahas konflik batin karakter utama, Dominick Cobb, terutama dalam hubungannya dengan trauma masa lalu dan pengaruhnya terhadap konstruksi realitas dalam dunia mimpi. Pendekatan filosofis juga menjadi bagian penting, dengan menghubungkan gagasan realitas dan kesadaran dalam film ini dengan pandangan seperti teori mimpi *Freud* dan konsep realitas simulasi dari Baudrillard. Melalui pendekatan kualitatif dan analisis semiotika, penelitian ini bertujuan untuk memahami cara Nolan mengaburkan batas antara mimpi dan kenyataan, serta mengeksplorasi implikasi filosofisnya terhadap cara kita memandang kesadaran manusia.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, data akan dikumpulkan dengan menggunakan cara observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat data secara sistematis dengan mengamati setiap scene pada film *Inception* yang mengandung *Depth Cues* didalamnya. Dokumentasi akan dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dalam mendukung proses analisis dan interpretasi data. Dokumentasi dilakukan dengan cara melakukan tangkapan layar

pada *scene-scene* yang memang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti.

### E. Analisis Data

Setelah data dan informasi terkumpul, selanjutnya dianalisis dalam rangka menemukan makna temuan. Menurut Moleong bahwa analisis data ialah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam pola, kategori satu uraian dasar sehingga dapat di temukan tema dan dapat di rumuskan hipotesis kerja.<sup>60</sup> analisis data merupakan proses yang analisis terus menerus di lakukan dalam riset observasi partisipan. Data atau informasi yang di peroleh dari lokasi penelitian akan di analisis secara kontinu setelah dibuat catatan lapangan.

#### 1. Reduksi Data

Peneliti menyaring data yang relevan dari observasi visual terhadap adegan-adegan dalam film. Fokus utama adalah pada elemen-elemen sinematografi yang menciptakan ilusi kedalaman visual, seperti *framing*, perspektif, pencahayaan, komposisi visual, dan pergerakan kamera. Sebagai contoh, *framing* dievaluasi untuk menilai bagaimana subjek ditempatkan dalam bingkai dan bagaimana pembagian ruang antara *foreground*, *middle ground*, dan *background* berkontribusi pada efek kedalaman. Perspektif dianalisis dengan mengamati penggunaan *linear perspective* dan *aerial perspective* untuk menciptakan kesan jarak,

---

<sup>60</sup> Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bbandung: Rosda Karya, 1991), hlm. 62

sementara pencahayaan seperti *high key* dan *low key lighting* ditelaah dalam hubungannya dengan penonjolan ruang.<sup>61</sup>

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, mengolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat di tarik dan di ferivikasikan.

## 2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi disusun dalam bentuk deskripsi naratif yang mendetail, dilengkapi dengan tangkapan layar dari adegan-adegan film untuk mendukung analisis. Setiap elemen visual dianalisis dalam konteks teori sinematografi, sehingga memberikan penjelasan yang mendalam. Sebagai contoh, *framing* dalam adegan awal *Inception* digunakan untuk menonjolkan perbedaan antara dimensi mimpi dan realitas, dengan efek kabur pada *foreground* dan ketajaman pada *background* yang menciptakan kesan ruang yang luas. Selain itu, penggunaan perspektif dalam adegan koridor berputar menarik perhatian penonton ke fokus tertentu, memperkuat ilusi kedalaman visual secara signifikan.<sup>62</sup>

Penyajian data adalah suatu penyajian sebagai sekumpulan informai tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan

<sup>61</sup> Zahirah, Haifa Zhillan Sinartya, and Regina Octavia Ronald. *ANALISA IKLAN VIDEO REELS INSTAGRAM EIGER ADVENTURE TAHUN 2021-2023 DALAM PENDEKATAN SINEMATOGRAFI* Haifa Zhillan Sinartya Zahirah: 186020103. Diss. Fotografi dan Film, 2023.

<sup>62</sup> Lahut, Roqy Irfaan. *Representasi Kesedihan dalam Film Midsommar (Analisis Semiotika Christian Metz)*. Diss. IAIN Ponorogo, 2023.

kesimpulan dan pengambil tindakan. Beraneka penyajian di temukan dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Analisis deskriptif

Untuk menjelaskan bagaimana *depth cues* mendukung narasi dan membangun atmosfer visual. Analisis ini menunjukkan hubungan antara visualisasi kedalaman dan struktur naratif, terutama dalam membedakan berbagai lapisan mimpi dan realitas dalam film. Selain itu, efek visual yang dihasilkan teknik sinematografi ini juga dianalisis dalam hubungannya dengan pengalaman penonton, di mana *depth cues* memberikan pengalaman sinematik yang immersif dan memperkuat pemahaman tema film.<sup>63</sup>

### 4. Penarikan kesimpulan

ditemukan bahwa *depth cues* memainkan peran penting dalam membangun ilusi kedalaman visual serta mendukung elemen narasi film.

Teknik ini tidak hanya meningkatkan nilai estetika film tetapi juga membantu penonton memahami perbedaan antara dunia mimpi dan realitas, yang menjadi tema sentral dalam *Inception*. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bagaimana elemen sinematografi berkontribusi secara signifikan terhadap pengalaman menonton yang mendalam.

## F. Keabsahan Data

Keabsahan data dimaksudkan untuk memperoleh tingkat keterpercayaan yang berkaitan dengan seberapa jauh kebenaran hasil

---

<sup>63</sup> Waliulu, Yuniar Sakinah, et al. *TV dan Film*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.

penelitian. Teknik keabsahan data digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Keabsahan data merupakan konsep yang penting diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas).<sup>64</sup> Derajat kepercayaan, keabsahan data (kredibilitas data) dapat diadakan pengecekan dengan tehnik pengamatan yang tekun dan triangulasi. Ketekunan yang dimaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari. Tehnik triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Peneliti lebih mengutamakan data yang bersifat emik (Prespektif narasumber) agar menghindari bias dalam melakukan interpretasi.

## **G. Tahap Penelitian**

### **1. Persiapan**

Tahap pertama adalah persiapan, di mana fokus penelitian ditentukan pada eksplorasi *depth cues* dalam film *Inception* untuk menciptakan ilusi kedalaman visual. Pada tahap ini, dilakukan studi literatur untuk mengumpulkan teori yang relevan terkait sinematografi, *depth cues*, dan narasi visual. Selain itu, metode penelitian kualitatif

<sup>64</sup> Lexy Moelong, *Metodologi Penelitian* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), 171.

berbasis analisis teks film ditentukan untuk memastikan pendekatan yang tepat dalam menganalisis elemen-elemen visual dalam film.

## 2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data melibatkan proses menonton film *Inception* secara berulang untuk mengidentifikasi dan memahami struktur narasi serta mencatat penggunaan elemen visual seperti *framing*, perspektif, pencahayaan, dan pergerakan kamera. Data tambahan, seperti wawancara Christopher Nolan, artikel tentang proses produksi, serta ulasan kritis yang membahas elemen sinematik film ini, juga dikumpulkan untuk memperkaya konteks analisis.

## 3. Analisis Data

Pada tahap analisis data, penelitian akan difokuskan pada identifikasi dan pengkategorian elemen *depth cues* dalam adegan-adegan kunci film *Inception*. Analisis sinematografi akan dilakukan untuk mengamati teknik *framing*, perspektif, pencahayaan, dan pergerakan kamera yang digunakan dalam menciptakan ilusi kedalaman visual. Selain itu, interpretasi narasi visual akan dilakukan untuk menjelaskan bagaimana *depth cues* mendukung struktur narasi multi-dimensi dalam film, terutama dalam membedakan ruang mimpi dari realitas. Temuan ini kemudian akan dikontekstualisasikan dengan teori sinematografi dan narasi visual yang relevan, sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang peran elemen visual dalam memperkuat pengalaman sinematik.

#### 4. penyajian data

Penyajian data melibatkan penyusunan hasil analisis dalam bentuk laporan ilmiah yang sistematis dan terperinci. Laporan ini disertai dengan visualisasi berupa tangkapan layar dari adegan-adegan penting untuk memperjelas analisis *depth cues* yang telah dilakukan. Penyajian data dirancang untuk memudahkan pembaca memahami temuan penelitian secara komprehensif.

#### 5. Pelaporan

Kesimpulan dari penelitian ini merumuskan kontribusi *depth cues* terhadap pengalaman sinematik dalam film *Inception*. Kesimpulan ini mencakup pemahaman tentang bagaimana *depth cues* memperkuat narasi dan visualisasi film, serta memberikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan terkait aspek sinematografi dalam film *sci-fi* lainnya.

Setelah dilakukan analisis dan pendeskripsian data, tahap selanjutnya adalah pelaporan tahap yang ditulis dalam karya tulis ilmiah bentuk skripsi yang didalamnya lima bab yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, penyajian data dan analisis serta penutup.

Teknis penulisan dilakukan sesuai dengan aturan yang dimuat dalam buku pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

## BAB IV

### PENYUSUNAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Sinopsis Film *Inception*



**Gambar 4.1**

**Poster Film *Inception***

**Sumber : IMDb Film *Inception***

*Inception* adalah film fiksi ilmiah yang disutradarai, ditulis, dan diproduksi oleh Christopher Nolan. Film ini diproduksi di bawah naungan Warner Bros. Pictures bekerja sama dengan *Legendary Pictures* dan *Syncopy*.<sup>65</sup>

*Inception* menjadi salah satu film paling berpengaruh dalam genre fiksi ilmiah karena mengusung konsep eksplorasi mimpi dan manipulasi realitas yang

<sup>65</sup> Çelik, Deniz, and Tuğba Elmacı. "The Unconscious as Cinematographic Form: A Psychoanalytic Reading of *Inception*." *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 16.1 (2024).

kompleks. Film ini pertama kali dirilis di bioskop pada 8 Juli 2010 di London, sebelum akhirnya tayang secara global pada 16 Juli 2010.<sup>66</sup>

Christopher Nolan telah mengembangkan ide untuk *Inception* sejak awal 2000-an. Awalnya, ia ingin membuat film dengan konsep "pencuri mimpi" yang masuk ke dalam alam bawah sadar seseorang untuk menanamkan ide atau mencuri rahasia yang dikenal sebagai "*Inception*".<sup>67</sup> Namun, Nolan merasa bahwa proyek tersebut membutuhkan pengalaman lebih dalam menulis dan mengarahkan film berskala besar. Setelah menyutradarai *The Dark Knight* (2008), ia mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan visinya dalam bentuk produksi yang lebih ambisius.

Christopher Nolan terinspirasi oleh kompleksitas pikiran manusia dan struktur mimpi dalam pengembangan *Inception*. Ia menciptakan narasi yang menantang batas antara realitas dan ilusi, mengajak penonton untuk mempertanyakan persepsi mereka tentang kenyataan. Film ini juga menampilkan elemen-elemen emosional yang kuat, terutama melalui hubungan Cobb dengan keluarganya, yang menjadi inti dari motivasinya sepanjang cerita.<sup>68</sup>

Dalam konteks adaptasi budaya, *Inception* tidak secara langsung diadaptasi dari film lain, tetapi mengambil inspirasi dari berbagai sumber, termasuk teori psikologi dan film-film sebelumnya yang mengeksplorasi tema

---

<sup>66</sup> Zahal, Muhammed, and Ms Meriya George. "A Study on the Fictionality of Science and the Impact of Lucid Dream in Christopher Nolan's *Inception*." (2024).

<sup>67</sup> Li, Jiayuan. *The narrative structure and audiovisual language of thriller films*. Diss. Rangsit University, 2024.

<sup>68</sup> Vučković, Martina. *Christopher Nolan's postmodernism*. Diss. University of Zadar. Department of English, 2023.

serupa. Pendekatan Nolan dalam menggabungkan elemen-elemen ini menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan inovatif.<sup>69</sup>

Film ini telah menjadi subjek berbagai analisis akademis yang mengeksplorasi tema-tema filosofis, struktur naratif, dan teknik sinematiknya. Misalnya, sebuah analisis menyoroti bagaimana *Inception* menggunakan metalepsis naratif sebagai konsep diegetik, memberikan kontribusi progresif terhadap sinema *Hollywood* kontemporer.<sup>70</sup>

Film ini dibintangi oleh Leonardo DiCaprio sebagai Dom Cobb, seorang pencuri ulung yang memiliki kemampuan untuk masuk ke dalam mimpi orang lain dan mencuri informasi dari alam bawah sadar mereka.<sup>71</sup> Selain DiCaprio, film ini juga dibintangi oleh Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page (sekarang Elliot Page), Tom Hardy, Ken Watanabe, Marion Cotillard, Cillian Murphy, dan Michael Caine.<sup>72</sup>

Dari segi produksi, *Inception* menggabungkan efek praktis dan CGI minimal untuk menciptakan ilusi dunia mimpi yang memutarbalikkan hukum fisika.<sup>73</sup> Salah satu adegan ikoniknya adalah “koridor tanpa gravitasi” yang diperankan oleh Joseph Gordon-Levitt, yang difilmkan menggunakan set mekanis berputar untuk menciptakan efek gravitasi nol secara nyata tanpa efek komputer

<sup>69</sup> Akkerman, Renske. "Film music as a guide in complex temporal narratives: An analysis of the narrative function of Hans Zimmer's film music in *Inception* (2010) and *Interstellar* (2014)." (2023).

<sup>70</sup> Kiss, Miklós. "Complex Film Narratives: Diegetic Fictionalization in Christopher Nolan's Fantastical Puzzle Film Cycle." *Introduction to Screen Narrative*. Routledge, 2023. 71-92.

<sup>71</sup> Gabelica, Anita. *The Unreliable Narrator in Christopher Nolan's Movies*. Diss. University of Zadar. Department of English, 2024.

<sup>72</sup> Elsaesser, Thomas. "On Mind-Game Films as Tipping Points: The Challenges of Cinema in the New Century." *The Mind-Game Film*. Routledge, 2021. 23-71.

<sup>73</sup> Oancea, Sorin. *The immanent animation director: a conceptual framework for transitioning to immersive, virtual reality directing*. Diss. Queensland University of Technology, 2023.

berlebihan. Secara keseluruhan, *Inception* menawarkan eksplorasi mendalam tentang batas-batas antara mimpi dan realitas, serta kompleksitas pikiran manusia, menjadikannya karya yang signifikan dalam sinema modern.

Setelah dirilis, *Inception* menerima pujian luas dari kritikus dan penonton karena naskahnya yang cerdas, efek visualnya yang inovatif, serta penyutradaraan Nolan yang visioner.<sup>74</sup> Film ini juga sukses secara komersial dengan meraih pendapatan lebih dari \$836 juta di seluruh dunia. Dari segi penghargaan, *Inception* memenangkan empat *Academy Awards* (Oscar) dalam kategori Sinematografi Terbaik, Efek Visual Terbaik, Penyuntingan Suara Terbaik, dan Tata Suara Terbaik dari total delapan nominasi, termasuk nominasi untuk Film Terbaik dan Sutradara Terbaik bagi Nolan.<sup>75</sup> Hingga kini, *Inception* masih dianggap sebagai salah satu film *sci-fi* terbaik yang pernah dibuat dan terus menjadi bahan diskusi karena konsepnya yang unik serta akhirnya yang ambigu.<sup>76</sup>

*Inception* adalah film fiksi ilmiah yang disutradarai oleh Christopher Nolan dan dirilis pada tahun 2010. Film ini mengisahkan Dom Cobb (Leonardo DiCaprio), seorang pencuri yang memiliki kemampuan untuk memasuki mimpi orang lain dan mencuri informasi dari alam bawah sadar mereka. Kemampuannya ini membuatnya menjadi buronan internasional, memaksanya hidup jauh dari anak-anaknya di Amerika Serikat.

---

<sup>74</sup> Bumpus, Sydney Mae. "The art of bringing stories to life: An exploration of live action adaptations and the role of arts managers and producers." (2023).

<sup>75</sup> Bartlett, Kenneth R., et al. "A cinematic analysis of the leadership behaviours of Robin Hood." *Human Resource Development International* 24.2 (2021): 151-172.

<sup>76</sup> Indolean, Ion. "Searching for Something in Sci-Fi Movies." *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media* 28.2 (2022): 68-84.

Suatu hari, Cobb ditawari kesempatan untuk menghapus catatan kriminalnya oleh seorang pengusaha kaya, Saito (Ken Watanabe). Namun, tugas yang diberikan berbeda dari misi sebelumnya: alih-alih mencuri informasi, ia harus menanamkan sebuah ide dalam pikiran pewaris bisnis besar, Robert Fischer (Cillian Murphy), agar ia membubarkan kerajaan bisnis ayahnya. Teknik ini disebut *inception*, yang dianggap hampir mustahil dilakukan. Untuk menjalankan misi ini, Cobb merekrut tim ahli: Arthur (Joseph Gordon-Levitt), rekannya yang bertugas merancang strategi operasional; Ariadne (Elliot Page), seorang arsitek muda berbakat yang menciptakan struktur dunia mimpi; Eames (Tom Hardy), seorang pemalsu identitas dalam mimpi; dan Yusuf (Dileep Rao), seorang ahli farmasi yang menciptakan obat penenang agar mereka dapat masuk lebih dalam ke dalam alam bawah sadar Fischer.

Misi mereka mengharuskan mereka untuk masuk ke dalam mimpi berlapis-lapis, menciptakan dunia di dalam dunia. Namun, masalah muncul ketika

Cobb dihantui oleh bayangan istrinya, Mal (Marion Cotillard), yang terus muncul dalam mimpi dan mengacaukan rencana mereka. Mal adalah representasi dari rasa bersalah Cobb karena kematiannya, yang ternyata berkaitan dengan eksperimen *Inception* yang pernah mereka lakukan sebelumnya. Saat tim semakin dalam menjelajahi mimpi, mereka menghadapi tantangan besar, termasuk pertahanan bawah sadar Fischer yang mulai menyerang mereka. Ketegangan memuncak ketika mereka harus menjalankan rencana dengan waktu terbatas, sementara Cobb berusaha menghadapi kenangan dan trauma masa lalunya.

Film ini berakhir dengan adegan yang ambigu, di mana Cobb akhirnya kembali ke rumah dan bertemu dengan anak-anaknya. Namun, sebelum layar menjadi gelap, terlihat gasing kecil yang ia gunakan sebagai penanda realitas masih berputar—menyisakan pertanyaan bagi penonton: apakah Cobb benar-benar kembali ke dunia nyata atau masih terperangkap dalam mimpi?

Dengan konsep yang unik, efek visual yang luar biasa, dan alur cerita yang menantang pemikiran, *Inception* menjadi salah satu film fiksi ilmiah paling ikonik dalam sejarah sinema.<sup>77</sup>

## 2. Tim Produksi Film *Inception*

Sutradara	: Christopher Nolan
Produser	: Emma Thomas, Christopher Nolan
<i>Exec Producers</i>	: Jordan Goldberg, Chris Brigham, Thomas Tull
Penulis Naskah	: Christopher Nolan
Sinematografi	: Wally Pfister
<i>Composer Film</i>	: Hans Zimmer
<i>Casting director</i>	: John Papsidera
Visual	: Paul Franklin (Supervisor Efek Visual)
<i>Sound</i>	: Richard King (Sound Designer), Lora Hirschberg, Gary A. Rizzo, Ed Novick

<sup>77</sup> Çelik, Deniz, and Tuğba Elmacı. "The Unconscious as Cinematographic Form: A Psychoanalytic Reading of *Inception*." *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 16.1 (2024).

Penata Busana : Jeffrey Kurland

*Make Up* : Luisa Abel (Makeup Department Head)

## 1. Profile Pemeran Utama Film *Inception*

### a. Leonardo DiCaprio sebagai Dominick "Dom" Cobb



**Gambar 4.2**  
**Leonardo DiCaprio**

Leonardo Wilhelm DiCaprio adalah seorang aktor, produser film, dan aktivis lingkungan asal Amerika Serikat yang lahir pada 11 November 1974 di Los Angeles, California. Ia dikenal sebagai salah satu aktor terbaik di Hollywood dengan berbagai peran ikonik dalam film-film besar. Karier aktingnya dimulai sejak akhir 1980-an melalui serial televisi, sebelum akhirnya meraih ketenaran internasional lewat perannya sebagai Jack Dawson dalam *Titanic* (1997). Selain itu, DiCaprio juga dikenal melalui film-film seperti *The Wolf of Wall Street* (2013), *The Revenant* (2015), dan *Once Upon a Time in Hollywood* (2019). Berkat aktingnya yang luar biasa, ia telah memenangkan berbagai penghargaan, termasuk

Academy Award (Oscar) sebagai Aktor Terbaik untuk film *The Revenant* pada tahun 2016 serta beberapa Golden Globe Awards.<sup>78</sup>

Dalam film *Inception* (2010), DiCaprio berperan sebagai Dominick "Dom" Cobb, seorang pencuri ulung yang memiliki kemampuan unik untuk memasuki mimpi orang lain dan mencuri rahasia dari alam bawah sadar mereka. Cobb bukanlah sekadar pencuri biasa, melainkan seorang "extractor" yang ahli dalam manipulasi mimpi dan pemrograman pikiran bawah sadar. Namun, di balik kemampuannya yang luar biasa, Cobb adalah pria yang dihantui oleh trauma dan rasa bersalah atas kematian istrinya, Mal (diperankan oleh Marion Cotillard), yang terus menghantui alam bawah sadarnya. Mal muncul dalam bentuk proyeksi dalam dunia mimpi, menjadi ancaman besar bagi keberhasilan misi Cobb.

Cobb mendapatkan kesempatan untuk menebus dirinya ketika seorang pengusaha kaya, Saito (Ken Watanabe), menawarkan pekerjaan yang berbeda dari biasanya: bukan mencuri ide, melainkan menanamkan ide ke dalam pikiran pewaris bisnis besar, Robert Fischer (Cillian Murphy), melalui proses yang disebut *inception*. Jika Cobb berhasil, ia akan mendapatkan kebebasan dan kesempatan untuk kembali ke Amerika Serikat untuk bertemu kembali dengan kedua anaknya. Namun, perjalanan ini tidaklah mudah. Cobb harus menghadapi berbagai tantangan, termasuk ancaman dari bawah sadar Fischer dan gangguan dari proyeksi Mal yang terus muncul dalam mimpinya.

Di sepanjang film, karakter Cobb menjadi pusat dari narasi yang kompleks, menggabungkan unsur aksi, psikologi, dan eksplorasi realitas versus

---

<sup>78</sup> Robeers, Timothy, and Hilde Van den Bulck. "‘Hypocritical investor’ or hollywood ‘do-gooder’? A framing analysis of media and audiences negotiating Leonardo DiCaprio’s ‘green’ persona through his involvement in Formula E." *Celebrity studies* 12.3 (2021): 444-459.

ilusi. Akting Leonardo DiCaprio dalam *Inception* mendapat banyak pujian dari kritikus film, yang menilai bahwa perannya sebagai Cobb adalah salah satu performa terbaik dalam kariernya. Ia berhasil menggambarkan sisi emosional seorang pria yang cerdas tetapi rapuh, seorang pemimpin yang tangguh tetapi terbebani oleh masa lalu. *Inception* sendiri menjadi salah satu film sci-fi tersukses dan paling berpengaruh dalam dekade ini, berkat visi sutradara Christopher Nolan dan penampilan kuat dari para pemerannya, termasuk DiCaprio.

**b. Joseph Gordon-Levitt sebagai Arthur**



**Gambar 4.3**  
**Joseph Gordon-Levitt**

Joseph Gordon-Levitt adalah seorang aktor, sutradara, dan produser asal Amerika Serikat yang lahir pada 17 Februari 1981 di Los Angeles, California. Ia memulai karier aktingnya sejak kecil melalui berbagai serial televisi, termasuk perannya yang terkenal dalam *3rd Rock from the Sun* (1996–2001). Setelah itu, ia mulai meraih pengakuan luas melalui film-film seperti *500 Days of Summer* (2009), *Looper* (2012), dan *The Dark Knight Rises* (2012). Gordon-Levitt dikenal sebagai aktor yang serba bisa dan sering terlibat dalam proyek-proyek film yang

inovatif serta memiliki narasi yang unik. Selain sebagai aktor, ia juga mendirikan perusahaan produksi *hitRECORD*, yang berfokus pada kolaborasi kreatif berbasis komunitas.<sup>79</sup>

Dalam film *Inception* (2010), Joseph Gordon-Levitt berperan sebagai Arthur, tangan kanan dan orang kepercayaan Dom Cobb (Leonardo DiCaprio). Arthur adalah seorang ahli strategi yang bertanggung jawab atas perencanaan teknis dalam setiap misi pencurian mimpi. Jika Cobb adalah pemimpin tim yang memiliki visi besar, maka Arthur adalah eksekutor yang memastikan bahwa setiap detail berjalan dengan sempurna. Ia dikenal sebagai sosok yang serius, cerdas, dan sangat disiplin dalam pekerjaannya, sehingga sering kali menjadi orang yang membimbing anggota tim lainnya, seperti Ariadne (Elliot Page), dalam memahami dunia mimpi yang kompleks.

Salah satu adegan paling ikonik yang melibatkan Arthur adalah pertarungan tanpa gravitasi di dalam sebuah hotel, yang terjadi akibat perubahan gravitasi di dunia nyata. Dalam adegan ini, Arthur harus bertarung melawan penjaga bawah sadar Fischer di sebuah koridor hotel yang berputar tanpa gravitasi. Aksi spektakuler ini dilakukan dengan teknik praktis dan minimal efek CGI, di mana Gordon-Levitt sendiri melakukan banyak adegan aksi tanpa bantuan stuntman. Adegan ini menjadi salah satu momen paling berkesan dalam *Inception* dan menunjukkan betapa pentingnya peran Arthur dalam misi mereka.

Karakter Arthur dalam *Inception* adalah sosok yang sangat rasional dan menjadi penyeimbang bagi Cobb yang sering kali terbawa emosi. Meskipun

---

<sup>79</sup> "Joseph Gordon-Levitt Biography." *IMDb*, <https://www.imdb.com/name/nm0330687/bio/>. Accessed 11 Apr. 2025.

memiliki sedikit dinamika humor dengan Eames (Tom Hardy), Arthur lebih dikenal sebagai orang yang tegas dan profesional. Berkat aktingnya yang luar biasa, Joseph Gordon-Levitt mendapatkan banyak pujian atas perannya dalam film ini dan semakin mengukuhkan dirinya sebagai aktor papan atas di Hollywood.

### c. Elliot Page sebagai Ariadne



**Gambar 4.4**  
**Elliot Page**

Elliot Page adalah seorang aktor dan aktivis asal Kanada yang lahir pada 21 Februari 1987 di Halifax, Nova Scotia. Ia mulai dikenal luas setelah membintangi film *Juno* (2007), yang membawanya mendapatkan nominasi Academy Award untuk kategori *Best Actress*. Selain itu, ia juga dikenal melalui film *Hard Candy* (2005), *X-Men: The Last Stand* (2006), *Whip It* (2009), dan serial *The Umbrella Academy* (2019-sekarang). Elliot Page dikenal sebagai aktor yang sering mengambil peran dalam film-film dengan cerita unik dan mendalam, serta vokal dalam memperjuangkan hak-hak LGBTQ+ dan isu sosial lainnya.<sup>80</sup>

<sup>80</sup> Weathington, Katy, and Jed R. Brubaker. "Queer identities, normative databases: Challenges to capturing queerness on Wikidata." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 7.CSCW1 (2023): 1-26.

Dalam film *Inception* (2010), Elliot Page berperan sebagai Ariadne, seorang mahasiswa arsitektur berbakat yang direkrut oleh Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) untuk merancang dunia mimpi dalam misi *inception*. Sebagai arsitek dalam tim, Ariadne bertugas menciptakan struktur dan lingkungan yang akan digunakan dalam dunia mimpi, memastikan bahwa ruang dalam mimpi terasa realistis tetapi tetap bisa dikendalikan.

Ariadne merupakan karakter yang sangat penting dalam cerita karena ia adalah satu-satunya anggota tim yang benar-benar memahami kompleksitas mimpi dan peran Cobb dalam misi tersebut. Tidak seperti karakter lain, Ariadne juga menjadi satu-satunya orang yang mengetahui rahasia terbesar Cobb—tentang kematian istrinya, Mal (Marion Cotillard), dan bagaimana rasa bersalah Cobb terus menghantuinya dalam dunia mimpi. Dengan kecerdasannya, Ariadne menjadi semacam "pemandu moral" bagi Cobb, membantu dia menghadapi traumanya dan menjaga agar misi tidak gagal karena gangguan dari bawah sadarnya.

Salah satu adegan paling ikonik yang melibatkan Ariadne adalah ketika ia pertama kali bereksperimen dengan manipulasi dunia mimpi. Dalam sebuah percakapan dengan Cobb, ia berhasil membengkokkan dan melipat kota Paris dengan pikirannya, menunjukkan kemampuannya dalam menciptakan dunia mimpi yang luar biasa. Adegan ini menjadi salah satu visual paling mencengangkan dalam film *Inception* dan menegaskan betapa berbakatnya Ariadne sebagai seorang arsitek dalam dunia mimpi.

Karakter Ariadne dalam *Inception* tidak hanya berfungsi sebagai anggota kunci dalam tim, tetapi juga sebagai mata penonton dalam memahami konsep mimpi dalam mimpi yang kompleks. Dengan perannya yang cerdas, analitis, dan penuh empati, Ariadne menjadi salah satu karakter yang paling menonjol dalam film ini. Penampilan Elliot Page dalam *Inception* mendapat banyak pujian dari kritikus karena mampu memberikan keseimbangan antara keingintahuan, kecerdasan, dan emosi dalam narasi film yang penuh teka-teki ini.

**d. Tom Hardy sebagai Eames**



**Gambar 4.5**  
**Tom Hardy**

Tom Hardy adalah seorang aktor asal Inggris yang lahir pada 15 September 1977 di London. Ia dikenal sebagai aktor dengan kemampuan transformasi luar biasa dalam berbagai peran yang ia mainkan. Hardy mulai mendapatkan perhatian setelah membintangi *Bronson* (2008), di mana ia memainkan karakter seorang narapidana yang terkenal brutal. Setelah itu, ia semakin dikenal melalui film-film besar seperti *Inception* (2010), *The Dark Knight Rises* (2012), *Mad Max: Fury Road* (2015), *Dunkirk* (2017), dan *Venom* (2018). Hardy dikenal karena intensitas aktingnya, perubahan fisik yang ekstrem

untuk berbagai peran, serta kemampuan uniknya dalam memainkan karakter yang karismatik namun berbahaya.<sup>81</sup>

Dalam film *Inception* (2010), Tom Hardy berperan sebagai Eames, seorang pemalsu identitas (*forger*) yang memiliki kemampuan unik dalam dunia mimpi. Tidak seperti anggota tim lainnya, Eames memiliki keahlian untuk mengubah penampilannya dalam mimpi dan meniru identitas orang lain, yang membuatnya sangat berguna dalam menjalankan misi *inception*. Dengan kemampuannya, ia dapat meyakinkan target bahwa ia adalah seseorang yang mereka kenal, sehingga manipulasi pikiran bawah sadar dapat berjalan lebih efektif.

Eames dikenal sebagai karakter yang santai, percaya diri, dan memiliki selera humor tajam, yang kontras dengan kepribadian serius Arthur (Joseph Gordon-Levitt). Hubungannya dengan Arthur sering kali diwarnai dengan sarkasme dan perdebatan kecil yang memberikan sedikit humor dalam film yang penuh ketegangan ini. Meskipun demikian, ia sangat kompeten dalam pekerjaannya dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang dunia mimpi.

Salah satu momen paling ikonik dari Eames dalam film adalah ketika ia menggunakan kemampuannya untuk menyamar sebagai Peter Browning (Tom Berenger), penasihat dan ayah angkat Robert Fischer (Cillian Murphy), guna menanamkan gagasan di bawah sadarnya. Selain itu, ia juga berperan penting dalam pertempuran di level mimpi ketiga di benteng bersalju, di mana ia menggunakan senjata berat untuk membantu tim mencapai tujuan mereka.

---

<sup>81</sup> Irwin, William. *Mad Max and Philosophy: Thinking Through the Wasteland*. John Wiley & Sons, 2024.

Performa Tom Hardy dalam *Inception* mendapat banyak pujian, karena ia berhasil menghadirkan karakter yang tidak hanya berkarisma dan penuh humor tetapi juga sangat efisien dalam aksinya. Perannya sebagai Eames menjadi salah satu yang paling berkesan dalam film ini, yang turut mengukuhkan namanya sebagai salah satu aktor terbaik dalam genre aksi dan thriller psikologis.

**e. Marion Cotillard sebagai Mal Cobb**



**Gambar 4.6**  
**Marion Cotillard**

Marion Cotillard adalah seorang aktris asal Prancis yang lahir pada 30 September 1975 di Paris. Ia dikenal sebagai salah satu aktris berbakat dengan kemampuan akting yang luar biasa dan telah memenangkan berbagai penghargaan bergengsi. Cotillard mendapatkan pengakuan internasional setelah membintangi *La Vie en Rose* (2007), di mana ia memerankan penyanyi legendaris Édith Piaf dan berhasil meraih Academy Award untuk Aktris Terbaik. Selain itu, ia juga dikenal melalui film-film seperti *The Dark Knight Rises* (2012), *Macbeth* (2015), *Allied* (2016), dan *Annette* (2021).<sup>82</sup>

<sup>82</sup> Duducu, Jem. *Hollywood and History: What the Movies Get Wrong from the Ancient Greeks to Vietnam*. Rowman & Littlefield, 2023.

Dalam film *Inception* (2010), Marion Cotillard berperan sebagai Mal Cobb, istri dari Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) yang telah meninggal tetapi terus muncul dalam bentuk proyeksi di dunia mimpi. Mal adalah karakter yang kompleks—di satu sisi, ia adalah sosok wanita yang penuh cinta dan kenangan bagi Cobb, tetapi di sisi lain, ia juga menjadi ancaman besar dalam misi yang dijalankan oleh tim Cobb.

Mal dan Cobb sebelumnya bereksperimen dengan mimpi dalam mimpi, di mana mereka terjebak dalam dunia mimpi selama beberapa dekade. Cobb, yang ingin kembali ke dunia nyata, menanamkan gagasan di dalam pikiran Mal bahwa dunia mereka hanyalah ilusi dan bahwa satu-satunya cara untuk keluar adalah dengan "mati" dalam mimpi. Namun, setelah mereka kembali ke dunia nyata, gagasan ini tetap melekat dalam pikiran Mal, membuatnya percaya bahwa realitas yang mereka jalani hanyalah mimpi. Akhirnya, Mal memutuskan untuk bunuh diri agar bisa "terbangun" ke realitas yang lebih nyata, meninggalkan Cobb dalam rasa bersalah yang mendalam.

Dalam cerita, Mal sering muncul sebagai antagonis dalam bentuk proyeksi dari alam bawah sadar Cobb. Ia menjadi hambatan besar bagi tim Cobb karena selalu berusaha mengacaukan misi mereka, terutama dalam upaya menanamkan ide di dalam pikiran Robert Fischer (Cillian Murphy). Mal juga melambangkan rasa bersalah Cobb yang belum terselesaikan, sehingga ia terus muncul sebagai sosok yang menguji keyakinannya terhadap realitas.

Marion Cotillard berhasil menghadirkan karakter Mal dengan penuh emosi, menampilkan sisi lembut seorang istri yang penuh cinta sekaligus sisi

menyeramkan dari proyeksi yang menghantui Cobb. Penampilannya dalam *Inception* mendapat banyak pujian dari kritikus karena berhasil menciptakan karakter yang kompleks, misterius, dan penuh ambiguitas, menjadikannya salah satu elemen kunci dalam narasi film yang penuh teka-teki ini.

#### f. Ken Watanabe sebagai Saito



**Gambar 4.7**  
**Ken Watanabe**

Ken Watanabe adalah seorang aktor asal Jepang yang lahir pada 21 Oktober 1959 di Koide, Jepang. Ia dikenal luas sebagai salah satu aktor Asia yang berhasil membangun karier internasional di Hollywood. Watanabe pertama kali mendapatkan perhatian dunia melalui film *The Last Samurai* (2003), di mana ia berperan sebagai Katsumoto dan mendapatkan nominasi Academy Award untuk Aktor Pendukung Terbaik. Selain itu, ia juga dikenal melalui film-film seperti *Batman Begins* (2005), *Letters from Iwo Jima* (2006), *Godzilla* (2014), dan *Godzilla: King of the Monsters* (2019).<sup>83</sup>

Dalam *Inception* (2010), Ken Watanabe berperan sebagai Saito, seorang pengusaha kaya asal Jepang yang menyewa Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) dan

<sup>83</sup> Yuan, Jada. *Unleashing Oppenheimer: Inside Christopher Nolan's Explosive Atomic-Age Thriller*. Simon and Schuster, 2023.

timnya untuk menjalankan misi *inception*—menanamkan ide dalam pikiran Robert Fischer (Cillian Murphy) agar membubarkan kerajaan bisnis ayahnya. Sebagai klien, Saito bukan hanya pemberi misi, tetapi juga turut serta dalam perjalanan ke dalam mimpi, menjadikannya anggota tim yang aktif.

Saito digambarkan sebagai sosok yang cerdas, berwibawa, dan sangat percaya diri. Ia memiliki pemahaman yang baik tentang konsep mimpi dalam mimpi dan dengan cepat menyesuaikan diri dengan aturan dunia mimpi yang kompleks. Meskipun awalnya terlihat hanya sebagai pengamat, Saito menunjukkan bahwa ia memiliki peran yang lebih besar dalam keberhasilan misi tersebut.

Salah satu aspek penting dari karakter Saito adalah janjinya kepada Cobb. Ia menawarkan untuk menggunakan pengaruhnya agar Cobb dapat kembali ke Amerika Serikat dan bertemu kembali dengan anak-anaknya, sebagai imbalan atas keberhasilan misi *inception*. Dalam perjalanan ke dalam mimpi, Saito mengalami luka yang berujung pada dirinya terjebak di *limbo*—lapisan terdalam dari alam mimpi di mana waktu berjalan jauh lebih lambat dibandingkan dunia nyata.

Salah satu momen paling dramatis dalam film adalah ketika Cobb akhirnya menemukan Saito di *limbo*, di mana Saito telah menjadi pria tua yang hampir melupakan realitas. Cobb mengingatkannya akan janji mereka, dan adegan ini diakhiri dengan Saito meraih pistol, yang menyiratkan bahwa ia memilih untuk "bangun" dengan cara mengakhiri hidupnya dalam mimpi.

Peran Ken Watanabe dalam *Inception* mendapat banyak pujian, karena ia berhasil membawakan karakter Saito dengan kharisma yang kuat dan penuh

misteri. Kehadirannya memberikan dinamika yang menarik dalam cerita, serta menambah nuansa internasional dalam film yang sudah penuh dengan konsep filosofis dan visual yang menakjubkan.

**g. Cillian Murphy sebagai Robert Fischer**



**Gambar 4.8**  
**Cillian Murphy**

Cillian Murphy adalah seorang aktor asal Irlandia yang lahir pada 25 Mei 1976 di Douglas, County Cork. Ia dikenal sebagai aktor dengan kemampuan luar biasa dalam membawakan karakter yang kompleks dan penuh nuansa psikologis. Murphy pertama kali mendapatkan perhatian internasional melalui film *28 Days Later* (2002) dan kemudian dikenal melalui perannya dalam trilogi *The Dark Knight* karya Christopher Nolan sebagai Dr. Jonathan Crane / Scarecrow. Ia juga membintangi film-film terkenal lainnya seperti *Peaky Blinders* (2013–2022), *Dunkirk* (2017), dan *Oppenheimer* (2023), yang semakin mengukuhkan statusnya sebagai salah satu aktor terbaik di industri film.<sup>84</sup>

<sup>84</sup> Yuan, Jada. *Unleashing Oppenheimer: Inside Christopher Nolan's Explosive Atomic-Age Thriller*. Simon and Schuster, 2023.

Dalam *Inception* (2010), Cillian Murphy berperan sebagai **Robert Fischer**, pewaris sebuah konglomerasi bisnis besar yang menjadi target utama dalam misi *inception*. Robert adalah anak dari Maurice Fischer (Pete Postlethwaite), seorang taipan bisnis yang sedang sekarat. Dalam film, Robert digambarkan sebagai sosok pria muda yang hidup dalam bayang-bayang ayahnya, selalu merasa bahwa ia tidak pernah cukup baik di mata sang ayah. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) dan timnya untuk menanamkan gagasan dalam pikirannya agar ia membubarkan perusahaan ayahnya, sesuatu yang diinginkan oleh klien mereka, Saito (Ken Watanabe).

Perjalanan karakter Robert Fischer dalam film adalah salah satu yang paling emosional. Awalnya, ia adalah korban dalam misi ini, tetapi seiring berjalannya cerita, penonton bisa melihat sisi manusiawinya—seorang pria yang hanya menginginkan pengakuan dan kasih sayang dari ayahnya. Tim Cobb menggunakan serangkaian manipulasi dalam dunia mimpi untuk membuatnya percaya bahwa membubarkan perusahaan ayahnya bukan hanya keinginannya sendiri, tetapi juga sesuatu yang ayahnya inginkan sebagai bentuk kepercayaan terhadap kemampuannya.

Salah satu adegan paling menyentuh dalam film adalah ketika Robert masuk ke dalam brankas dalam mimpinya dan menemukan kincir angin kecil—sebuah simbol dari kenangan masa kecilnya bersama sang ayah. Momen ini menguatkan gagasan yang telah ditanam oleh tim Cobb, meyakinkan Robert bahwa membubarkan perusahaan bukanlah tindakan pengkhianatan, melainkan sesuatu yang akan membebaskannya dari warisan yang membebani.

Cillian Murphy berhasil membawakan karakter Robert Fischer dengan kedalaman emosional yang kuat, menjadikannya lebih dari sekadar "target" dalam film. Aktingnya yang subtil tetapi penuh makna membuat penonton dapat berempati dengan perjuangan batin yang dialami karakternya. Perannya dalam *Inception* menunjukkan kemampuannya dalam memainkan karakter dengan lapisan psikologis yang rumit, yang menjadi salah satu ciri khasnya sebagai aktor berbakat.

#### **h. Michael Caine sebagai Profesor Stephen Miles**



**Gambar 4.9**  
**Michael Caine**

Michael Caine adalah seorang aktor legendaris asal Inggris yang lahir pada 14 Maret 1933 di London. Ia dikenal sebagai salah satu aktor paling dihormati di industri film dengan karier yang telah berlangsung lebih dari enam dekade. Caine telah membintangi berbagai film klasik dan modern, termasuk *The Italian Job* (1969), *The Dark Knight Trilogy* (2005–2012), *The Prestige* (2006), *Interstellar* (2014), dan *Kingsman: The Secret Service* (2015). Dengan suara khas dan

kehadiran layar yang karismatik, ia sering berperan sebagai mentor atau figur kebabakan dalam banyak film, termasuk dalam karya-karya Christopher Nolan.<sup>85</sup>

Dalam *Inception* (2010), Michael Caine berperan sebagai Profesor Stephen Miles, seorang akademisi yang juga merupakan ayah mertua Dom Cobb (Leonardo DiCaprio). Profesor Miles memiliki peran penting dalam kehidupan Cobb, baik sebagai mentor dalam dunia akademik maupun sebagai sosok yang membantu merawat anak-anak Cobb setelah kematian Mal (Marion Cotillard).

Sebagai seorang profesor arsitektur, Miles diduga menjadi orang yang pertama kali memperkenalkan konsep manipulasi mimpi kepada Cobb, meskipun detail eksplisit tentang keterlibatannya tidak sepenuhnya diungkap dalam film. Ia juga berperan dalam memperkenalkan Cobb kepada Ariadne (Elliot Page), seorang mahasiswa arsitektur berbakat yang kemudian direkrut sebagai desainer dunia mimpi dalam misi *inception*.

Karakter Profesor Miles menjadi satu-satunya hubungan nyata Cobb dengan dunia luar dan keluarganya. Ia sangat peduli terhadap kesejahteraan cucu-cucunya serta Cobb sendiri. Dalam beberapa adegan, terlihat bahwa Miles menginginkan Cobb untuk berhenti dari pekerjaannya yang berbahaya dan kembali kepada anak-anaknya. Hal ini tercermin dalam dialog dan ekspresi emosionalnya saat bertemu dengan Cobb di Paris.

Salah satu adegan paling berkesan dari Profesor Miles terjadi di akhir film, ketika Cobb akhirnya kembali ke rumah dan bertemu kembali dengan anak-anaknya. Miles menyambutnya dengan senyum hangat, memberikan rasa aman

---

<sup>85</sup> Vučković, Martina. *Christopher Nolan's postmodernism*. Diss. University of Zadar. Department of English, 2023.

dan kepastian bagi Cobb setelah perjalanan panjangnya di dunia mimpi. Kehadiran Miles dalam adegan ini juga menjadi salah satu petunjuk penting dalam teori tentang apakah akhir film terjadi di dunia nyata atau masih dalam mimpi.

Michael Caine, dengan pengalaman aktingnya yang luar biasa, memberikan kehangatan dan kebijaksanaan pada karakter Profesor Miles. Meskipun tidak memiliki banyak waktu layar dibandingkan karakter lain, kehadirannya menjadi jangkar emosional dalam cerita dan membantu memperkuat hubungan antara Cobb dan keluarganya. Aktingnya yang natural dan penuh empati menjadikan Profesor Miles salah satu elemen penting dalam *Inception*, memberikan dimensi emosional yang lebih mendalam dalam film yang kompleks ini.

#### a. Profile Rumah Produksi

##### a. *Legendary Pictures*



**Gambar 4.10**  
*Legendary Pictures*

*Legendary Pictures* adalah salah satu rumah produksi film ternama di *Hollywood* yang didirikan pada tahun 2000 oleh Thomas Tull. Berbasis di *Burbank, California*, studio ini dikenal sebagai salah satu produsen film besar yang fokus pada film-film dengan skala produksi tinggi, efek visual canggih, dan cerita yang kuat. Sejak awal berdirinya, *Legendary Pictures* mengadopsi strategi

bisnis yang unik, yakni bekerja sama dengan studio besar untuk mendanai dan memproduksi film-film *blockbuster*. Salah satu kemitraan utamanya adalah dengan Warner Bros. Pictures, di mana mereka bersama-sama menggarap sejumlah film besar yang sukses secara komersial maupun kritis, seperti *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008), *Watchmen* (2009), dan *Clash of the Titans* (2010).<sup>86</sup>

Sebagai salah satu produser utama *Inception* (2010), Legendary Pictures memainkan peran penting dalam mendanai serta membantu pengembangan aspek teknis dan visual film ini. Dengan spesialisasi dalam film yang mengandalkan efek visual dan sinematografi inovatif, Legendary Pictures memastikan bahwa *Inception* memiliki kualitas visual yang tinggi dan dapat merepresentasikan konsep kompleks yang diciptakan oleh Christopher Nolan. Studio ini juga mendukung produksi film dengan teknologi canggih dan efek khusus yang memungkinkan penciptaan dunia mimpi yang kompleks dan penuh distorsi realitas. Selain itu, dalam kerja sama dengan Warner Bros., Legendary Pictures turut membantu dalam distribusi dan promosi film ini, memastikan bahwa *Inception* dapat menjangkau pasar internasional dengan strategi pemasaran yang tepat.

Setelah kesuksesan *Inception*, Legendary Pictures semakin dikenal sebagai rumah produksi yang berorientasi pada proyek-proyek fiksi ilmiah, aksi, dan fantasi berskala besar. Mereka terus bekerja sama dengan Warner Bros. dalam proyek-proyek besar lainnya, seperti *Pacific Rim* (2013), *Godzilla* (2014), dan

---

<sup>86</sup> Herring, Lara. *Where Hollywood Meets China: A 'legendary' Collaboration*. Diss. Edge Hill University, 2021.

*Kong: Skull Island* (2017), sebelum akhirnya bermitra dengan Universal Pictures pada tahun 2014. Meskipun demikian, studio ini tetap memiliki warisan yang kuat dalam produksi film berbasis efek visual tinggi dan cerita yang kompleks, menjadikannya salah satu studio terkemuka dalam industri perfilman Hollywood. Dengan pengalaman luas dalam produksi film-film besar, Legendary Pictures berhasil membantu mengemas *Inception* menjadi film yang tidak hanya spektakuler secara visual, tetapi juga memiliki narasi yang kuat dan berlapis-lapis, menjadikannya salah satu film paling ikonik dalam genre fiksi ilmiah.

***b. Syncopy Films***



**Gambar 4.11**  
***Syncopy Films***

*Syncopy Films* adalah rumah produksi independen yang didirikan oleh sutradara Christopher Nolan dan istrinya, Emma Thomas, pada tahun 2001. Nama "Syncopy" berasal dari istilah medis *syncope*, yang berarti kehilangan kesadaran sementara, mencerminkan ketertarikan Nolan terhadap tema-tema kompleks seperti persepsi, memori, dan realitas. Sebagai rumah produksi yang berfokus pada proyek-proyek film yang digarap oleh Christopher Nolan, Syncopy Films menjadi entitas yang sangat erat kaitannya dengan gaya penyutradaraan dan visi artistik Nolan.

Syncopy Films memainkan peran utama dalam pengembangan *Inception* (2010) sebagai proyek yang sepenuhnya dikendalikan oleh Christopher Nolan. Dalam film ini, Nolan tidak hanya bertindak sebagai sutradara tetapi juga sebagai penulis naskah dan produser melalui Syncopy Films. Rumah produksi ini memastikan bahwa Nolan memiliki kebebasan kreatif penuh dalam menyusun elemen-elemen visual, naratif, dan teknis dalam film tersebut. Dengan mendukung eksplorasi Nolan terhadap konsep mimpi, realitas berlapis, dan efek visual yang inovatif, Syncopy Films membantu merealisasikan film ini sesuai dengan visi yang telah Nolan rancang selama bertahun-tahun.<sup>87</sup>

Selain *Inception*, Syncopy Films juga menjadi rumah produksi utama bagi berbagai film Nolan lainnya, seperti *The Dark Knight Trilogy* (2005–2012), *Interstellar* (2014), *Dunkirk* (2017), dan *Tenet* (2020). Syncopy Films dikenal karena mendukung proyek-proyek film yang memiliki pendekatan unik dalam penceritaan dan sinematografi, serta menggunakan efek praktis yang inovatif dibandingkan hanya mengandalkan CGI. Filosofi ini juga diterapkan dalam *Inception*, di mana banyak adegan ikonik, seperti rotasi koridor dalam mimpi, direkam dengan efek praktis yang nyata tanpa bergantung sepenuhnya pada teknologi digital.

Syncopy Films beroperasi dengan pendekatan yang lebih independen dibandingkan dengan studio besar seperti Warner Bros. atau Legendary Pictures. Dengan tetap mempertahankan kontrol penuh terhadap proyek-proyeknya, Syncopy Films memungkinkan Christopher Nolan untuk terus menciptakan film-

---

<sup>87</sup> Rohan, M., and Bhargavi D. Hemmige. "INSIDE THE MIND OF CHRISTOPHER NOLAN: A COMPREHENSIVE DECONSTRUCTION OF HIS FILMOGRAPHY." (2023).

film yang mengutamakan kedalaman naratif, eksplorasi filosofis, dan inovasi sinematik. Keberhasilan *Inception* yang difasilitasi oleh Syncopy Films menunjukkan bagaimana rumah produksi independen dapat memainkan peran besar dalam menciptakan film berskala blockbuster dengan sentuhan artistik yang kuat.

### c. Warner Bros. Pictures



**Gambar 4.12**  
*Warner Bros. Pictures*

*Warner Bros. Pictures* adalah salah satu rumah produksi film terbesar dan paling berpengaruh di dunia, didirikan pada 4 April 1923 oleh empat bersaudara

Warner, yaitu Harry Warner, Albert Warner, Sam Warner, dan Jack L. Warner.

Berbasis di Burbank, California, Warner Bros. telah menjadi pemimpin dalam

industri perfilman dengan sejarah panjang dalam inovasi sinematik. Salah satu pencapaian awalnya yang paling terkenal adalah produksi film *The Jazz Singer*

(1927), yang menjadi film pertama dengan dialog bersuara (talkie) dan merevolusi

industri film dunia. Keberhasilan ini menjadikan Warner Bros. sebagai pelopor

dalam teknologi film, membuka jalan bagi produksi film dengan suara yang lebih

kompleks. Sejak saat itu, Warner Bros. terus berkembang menjadi studio yang

memiliki pengaruh besar di Hollywood, memproduksi berbagai film terkenal di

berbagai era, mulai dari *Casablanca* (1942) dan *Rebel Without a Cause* (1955)

hingga waralaba besar seperti *Harry Potter*, *The Matrix*, dan *The Dark Knight Trilogy*.<sup>88</sup>

Dalam perkembangannya, Warner Bros. telah menunjukkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan industri film global. Pada tahun 1970-an hingga 1980-an, studio ini memperkuat reputasinya dengan merilis film-film inovatif seperti *Superman* (1978), *The Shining* (1980), dan *Blade Runner* (1982), yang tetap menjadi ikon dalam sejarah sinema. Memasuki era 1990-an hingga 2000-an, Warner Bros. semakin mengukuhkan posisinya dengan kesuksesan besar dari *The Matrix Trilogy*, serta kolaborasi jangka panjang dengan Christopher Nolan dalam trilogi *The Dark Knight* yang dimulai dengan *Batman Begins* (2005). Warner Bros. juga sukses membawa waralaba *Harry Potter* ke layar lebar, menjadikannya salah satu waralaba film paling menguntungkan sepanjang masa. Dengan keberhasilan tersebut, Warner Bros. tidak hanya menjadi studio film terkemuka tetapi juga memperluas jangkauan bisnisnya ke berbagai media, termasuk televisi dan layanan streaming digital.

Sebagai salah satu rumah produksi utama dalam film *Inception* (2010), Warner Bros. memainkan peran penting dalam pendanaan, distribusi, serta pemasaran film tersebut. Dengan anggaran produksi sebesar \$160 juta, Warner Bros. memberikan dukungan finansial besar untuk mewujudkan visi Christopher Nolan dalam menciptakan film dengan efek visual spektakuler dan narasi kompleks. Selain itu, Warner Bros. juga bertanggung jawab atas distribusi global *Inception*, memastikan film ini dapat menjangkau penonton di seluruh dunia

---

<sup>88</sup> Booker, M. Keith. *Historical dictionary of American cinema*. Rowman & Littlefield, 2021.

melalui jaringan distribusi yang luas. Dalam aspek pemasaran, Warner Bros. menerapkan strategi promosi yang unik, termasuk kampanye teaser yang membangun rasa penasaran penonton sebelum perilisan resmi. Dengan pengalaman dalam menangani film-film blockbuster, Warner Bros. berhasil membawa *Inception* menjadi salah satu film tersukses dalam sejarah, baik dari segi komersial dengan pendapatan lebih dari \$836 juta, maupun dari segi kritik dengan memenangkan berbagai penghargaan bergengsi, termasuk 4 Oscar.

Warner Bros. dikenal dengan pendekatan produksi yang berorientasi pada franchise besar, inovasi teknologi, dan kerja sama dengan sutradara visioner. Studio ini sering kali menjadi rumah bagi proyek-proyek film berskala besar dengan efek visual mutakhir, seperti yang terlihat dalam produksi *The Matrix*, *Dune*, dan *DC Extended Universe*. Warner Bros. juga memiliki tradisi panjang dalam bekerja dengan sutradara-sutradara ternama, termasuk Christopher Nolan, Denis Villeneuve, Zack Snyder, dan Peter Jackson, yang semuanya membawa gaya sinematik unik ke dalam proyek-proyek mereka. Selain itu, Warner Bros. memiliki diversifikasi genre yang luas, mulai dari film aksi, fiksi ilmiah, hingga animasi, menjadikannya salah satu studio paling fleksibel dalam industri film global. Dengan strategi ini, Warner Bros. terus mempertahankan dominasinya dalam industri hiburan, memastikan bahwa setiap film yang mereka produksi memiliki daya tarik kuat di pasar internasional.

Sebagai studio film dengan pengaruh global yang besar, Warner Bros. terus berkembang dengan mengikuti tren industri modern. Dengan kehadiran layanan streaming dan teknologi baru, Warner Bros. telah beradaptasi dengan

mendistribusikan filmnya melalui berbagai platform digital, termasuk HBO Max. Keberhasilan mereka dalam mempertahankan relevansi selama hampir satu abad membuktikan bahwa Warner Bros. tidak hanya menjadi pionir dalam sejarah film, tetapi juga tetap menjadi salah satu pemimpin utama dalam industri hiburan. Dalam konteks *Inception*, keterlibatan Warner Bros. sebagai rumah produksi utama menunjukkan bagaimana studio ini mampu mengelola proyek film yang kompleks dan inovatif, memberikan kebebasan kreatif kepada sutradara, serta mendukung distribusi global yang sukses.

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

Film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan merupakan salah satu film yang menonjol dalam penggunaan elemen visual untuk menciptakan ilusi kedalaman (depth cues) dan mendistorsi realitas. Melalui teknik sinematografi, pencahayaan, warna, desain produksi, dan efek visual, film ini

membangun dunia mimpi yang terasa nyata dan kompleks. Elemen-elemen ini tidak hanya memperkuat atmosfer cerita, tetapi juga membantu membedakan

antara dunia nyata dan mimpi, serta menggambarkan perubahan ruang dan waktu secara visual. Oleh karena itu, analisis terhadap elemen visual dan peran depth cues menjadi penting dalam memahami bagaimana *Inception* menyampaikan distorsi realitas secara sinematik. Ada beberapa elemen

visual yang perlu di ketahui sebagai berikut :

## 1. Peran elemen visual dalam menciptakan *depth cues* dalam film *Inception*

Film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan merupakan salah satu film fiksi ilmiah yang sangat menonjol dalam penggunaan elemen visual untuk membangun narasi, menciptakan *depth cues*, serta mendistorsi realitas. Elemen-elemen visual ini digunakan untuk memperjelas perbedaan antara dunia nyata dan dunia mimpi, sekaligus memberikan pengalaman sinematik yang imersif bagi penonton.

Secara umum, elemen visual yang digunakan dalam *Inception* dapat dikategorikan ke dalam beberapa aspek utama, yaitu:

### a. Sinematografi

Sinematografi adalah seni dan teknik menangkap gambar bergerak pada film atau media digital. Ini mencakup komposisi gambar, pergerakan kamera, pemilihan lensa, pencahayaan, dan elemen visual lainnya untuk mendukung narasi dan estetika film<sup>89</sup>.

Sinematografi dalam *Inception* berperan besar dalam menciptakan kesan kedalaman, manipulasi ruang, dan transisi antar level mimpi.

Berikut adalah beberapa teknik utama yang digunakan:

#### 1. Komposisi dan Framing

Christopher Nolan dan sinematografer Wally Pfister menggunakan komposisi yang simetris dan presisi untuk menggambarkan keseimbangan dan keteraturan dalam dunia nyata.

<sup>89</sup> Suci Rahmadani, Suci. *ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR SINEMATOGRafi DALAM FILM 20th CENTURY GIRL*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.

Di dalam dunia mimpi, framing sering kali dibuat lebih dinamis dan tidak stabil, mencerminkan sifat mimpi yang berubah-ubah.

Dalam adegan di Paris saat Ariadne pertama kali berlatih menciptakan dunia mimpi, framing digunakan untuk menyoroti perubahan ruang yang drastis saat jalanan kota mulai melipat ke atas.

## 2. Sudut Kamera (*Camera Angles*)

Sudut kamera atau teknik pengambilan gambar adalah cara kamera diposisikan untuk menangkap subjek dalam suatu adegan.

Sudut kamera mempengaruhi bagaimana penonton merasakan adegan dan dapat memberikan efek psikologis tertentu. Pemilihan sudut seperti *high angle*, *low angle*, dan *eye level* dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap karakter atau situasi.<sup>90</sup>

Dalam *Inception*, sudut rendah digunakan untuk menekankan dominasi atau kekuatan karakter tertentu.

Misalnya, saat Cobb dan Ariadne berdiri di bawah bangunan Paris yang dilipat, sudut kamera dalam pengambilan gambar *low angle* digunakan untuk memperjelas skala dunia mimpi.

## 3. Gerakan Kamera (*Camera Movement*)

Gerakan kamera (*camera movement*) adalah teknik mengubah posisi atau sudut pandang kamera saat merekam untuk

<sup>90</sup> Lorena Ayu Indah Permata, Lorena. *ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR SINEMATOGRAFI DALAM FILM 6/45: LOTTERY LANDING ON YOU*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.

menciptakan efek dramatis, memperkuat emosi, dan meningkatkan keterlibatan penonton dalam cerita.<sup>91</sup>

Gerakan kamera dalam *Inception* digunakan untuk menambah intensitas cerita, membedakan realitas dan mimpi, serta menciptakan pengalaman visual yang dinamis. Penggunaan *tracking shots*, *crane shots*, *handheld camera*, dan *tilt shots* membantu menggambarkan distorsi ruang dan waktu dalam film.

#### **b. Tata Cahaya (*Lighting*)**

Tata cahaya atau *lighting* dalam film adalah teknik pencahayaan yang digunakan untuk menciptakan atmosfer, membangun emosi, serta menonjolkan elemen visual dalam sebuah adegan. *Lighting* tidak hanya berfungsi untuk menerangi subjek, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang mendukung narasi film.<sup>92</sup>

Tata cahaya dalam film *Inception* bukan hanya sekadar menerangi adegan tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun atmosfer, membedakan dunia mimpi dan realitas, serta meningkatkan intensitas emosional karakter. Misalnya, dunia nyata mungkin menggunakan pencahayaan yang lebih natural, sementara dunia mimpi menggunakan pencahayaan yang lebih dramatis untuk menekankan perbedaan suasana.

#### **c. Tata Warna (*Color Grading*)**

---

<sup>91</sup> Paranata, I. Kadek Dwipa, Gede Basuyoga Prabhawita, and Ida Bagus Hari Kayana. "Penerapan Teknik Camera Movement Pada Film Pendek "Satu Pertemuan" Dalam Membangun Suasana Dramatik." *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi* 4.1 (2024): 20-25.

<sup>92</sup> Linando, Stephani Inesia, Martinus Eko Prasetyo, and Winnie Winnie. "Komposisi Visual dan Tata Cahaya Pada Film Netflix Berjudul Squid Game." *Jurnal Bahasa Rupa* 6.1 (2022): 20-32.

*Color grading* adalah proses penyesuaian warna dalam film untuk menciptakan suasana, meningkatkan estetika visual, dan mendukung narasi. Proses ini dilakukan dalam tahap pascaproduksi menggunakan perangkat lunak seperti *DaVinci Resolve*, *Adobe Premiere Pro*, atau *Baselight*. *Color grading* membantu membedakan dunia dalam film, mempertegas emosi karakter, serta memberikan kesan visual yang khas.<sup>93</sup>

Perbedaan *Color Correction* dan *Color Grading* adalah *Color Correction* menyesuaikan warna agar tampak natural dan konsisten, seperti memperbaiki eksposur, keseimbangan warna, dan kontras. *Color Grading* memberikan sentuhan artistik pada warna, misalnya membuat warna lebih hangat atau dingin untuk efek emosional.

*Color grading* dalam *Inception* memainkan peran penting dalam memisahkan realitas dan mimpi, mempertegas atmosfer, serta mendukung narasi film. Nolan dan sinematografernya, Wally Pfister, secara strategis menggunakan kombinasi warna netral, dingin, dan hangat untuk mempertegas transisi antar dunia.

#### **d. Desain Produksi (*Production Design*)**

Desain produksi (*production design*) adalah aspek visual dalam pembuatan film yang mencakup semua elemen fisik di dalam frame,

---

<sup>93</sup> Tanjung, Putri Nabila, and Dani Manesah. "Analisis Color Grading dalam Menampilkan Adegan Flashback pada Film "Bebas"." *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi* 2.1 (2025): 21-29.

termasuk set, properti, kostum, dan lingkungan untuk menciptakan dunia yang sesuai dengan cerita. Seorang Production Designer bertanggung jawab atas keseluruhan tampilan film dan bekerja sama dengan sutradara serta sinematografer untuk memastikan bahwa setiap elemen mendukung narasi visual.<sup>94</sup>

Christopher Nolan menggunakan desain produksi untuk membedakan berbagai level mimpi dan menciptakan dunia yang terasa nyata tetapi tetap memiliki elemen *surreal*. Tim desain produksi membangun set fisik yang kompleks seperti lorong hotel berputar dan menggunakan efek praktis untuk membuat dunia mimpi terasa lebih imersif.

Desain produksi dalam *Inception* sangat berperan dalam menciptakan atmosfer visual yang unik, membedakan dunia mimpi dengan realitas, serta memperkuat narasi. Kombinasi antara set, properti, kostum, warna, dan arsitektur menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam.

#### e. Efek Visual (*Visual Effects & CGI*)

Efek visual (*Visual Effects / VFX*) adalah teknik yang digunakan dalam film untuk menciptakan elemen visual yang tidak dapat direkam secara langsung di kamera. Efek visual mencakup manipulasi digital, penggabungan elemen *CGI* (*Computer-Generated Imagery*), dan teknik

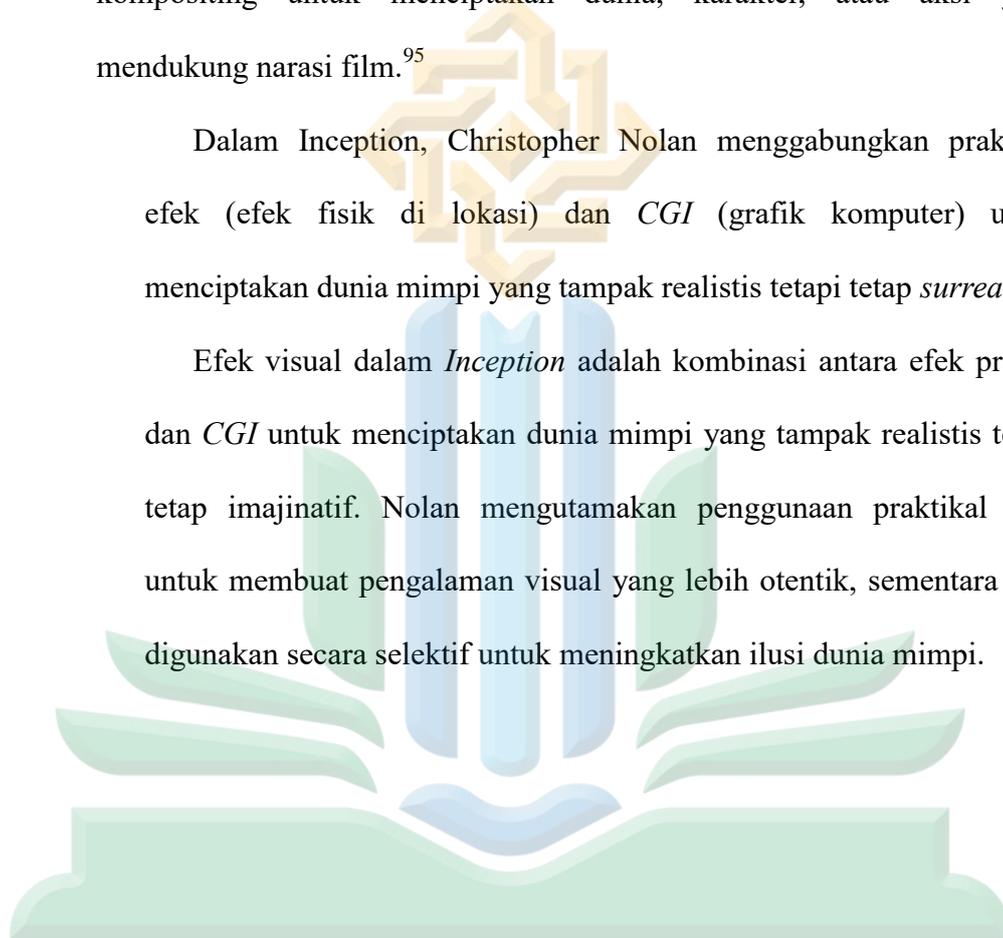
---

<sup>94</sup> Yudha, Muhammad Hayatumaki. *Peran Finishing Grafis Pada Departemen Artistik Dalam Film Drama Musikal "Melodrama" Di 5758 Art House*. Diss. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, 2023.

kompositing untuk menciptakan dunia, karakter, atau aksi yang mendukung narasi film.<sup>95</sup>

Dalam *Inception*, Christopher Nolan menggabungkan praktikal efek (efek fisik di lokasi) dan *CGI* (grafik komputer) untuk menciptakan dunia mimpi yang tampak realistis tetapi tetap *surreal*.

Efek visual dalam *Inception* adalah kombinasi antara efek praktis dan *CGI* untuk menciptakan dunia mimpi yang tampak realistis tetapi tetap imajinatif. Nolan mengutamakan penggunaan praktikal efek untuk membuat pengalaman visual yang lebih otentik, sementara *CGI* digunakan secara selektif untuk meningkatkan ilusi dunia mimpi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>95</sup> Adi, Reza Syahputra, Yulianti Fajar Wulandari, and Sultan Himawan. "Analisis Visual Efek Khusus Dalam Film Fantasi: Studi Kasus Pada Film Spider-man: No Way Home: Teori Compositing Digital Dalam Menganalisis Visual Efek Film Fantasi." *Brand Communication* 3.4 (2024): 304-319.

**Tabel 4.1**  
**Peran Elemen Visual & Scene**

No	Elemen Visual	Penjelasan Singkat	Contoh Scene	Fungsi/Peran dalam Depth Cues & Distorsi Realitas
1.	Sinematografi	Komposisi gambar, framing, sudut kamera, dan gerakan kamera	-Paris melipat saat Ariadne belajar membentuk mimpi -Lorong hotel berputar saat Arthur bertarung	Menunjukkan ruang tidak logis dengan framing dan motion parallax, memberi ilusi kedalaman
2.	<i>Lighting</i>	Teknik pencahayaan untuk membangun atmosfer dan membedakan dunia mimpi vs nyata	- Dunia nyata lebih terang dan natural - Dunia mimpi terdalam (limbo) gelap dan berkabut	Membedakan realitas dan mimpi lewat pencahayaan dramatis dan bayangan
3.	<i>Color Grading</i>	Pemrosesan warna untuk menekankan emosi, nuansa, dan perbedaan realitas	- Dunia pertama: warna hangat - Dunia limbo: biru dingin dan abu-abu redup	Memberi identitas visual tiap level mimpi; memperkuat atmosfer emosional dan spasial
4.	Desain Produksi	Tata letak set, properti, arsitektur dalam membentuk ruang dunia nyata/mimpi	- Lorong hotel berputar (dibangun fisik) - Bentuk kota Paris saat lipatan ruang - Bentuk limbo	Menyediakan ruang surreal yang masih terasa nyata; membangun kedalaman arsitektural
5.	Efek Visual (VFX)	Penggabungan CGI & efek praktis untuk menciptakan realitas mimpi	- Kota Paris melipat - Ledakan kafe di Paris - Adegan gravitasi nol	Memanipulasi ruang fisik agar tampak nyata meskipun mustahil secara logika dunia nyata

- **Peran Elemen Visual dalam Memperoleh *Depth Cues* Distorsi dalam Film *Inception***

- a. **Judul *scene*: Kota Paris Melipat**

*scene*, menit 29:55 – 30:30



**Gambar 4.13**  
**Visual *scene*, menit 29:55 – 30:30**  
**Paris melipat saat Ariadne belajar membentuk mimpi**

Adegan ini berlangsung ketika Cobb membawa Ariadne ke dalam dunia mimpi untuk pertama kalinya sebagai latihan arsitektur mimpi.

Mereka berjalan santai di sepanjang sebuah kafe di Paris, dan perlahan-lahan Ariadne mulai menyadari bahwa mereka tidak berada

di dunia nyata. Cobb memintanya untuk mulai membentuk mimpi.

Dalam sebuah momen epik, Ariadne menatap sekeliling, kemudian mulai membengkokkan realitas. Tiba-tiba, jalanan kota mulai melipat

ke atas, seolah-olah gravitasi tak lagi bekerja seperti biasa. Bangunan

tinggi dan jalan melengkung ke atas kepala mereka, menciptakan

semacam ruang terbalik yang sepenuhnya tidak mungkin dalam dunia

nyata.

Adegan ini disajikan dalam *slow motion*, dengan perpindahan kamera yang lembut dan sudut *low-angle*, memperkuat kesan bahwa dunia mimpi bisa dilipat, dibentuk, dan dibengkokkan sesuai keinginan sang arsitek.

**Tabel 4.2**  
**Unsur Visual dalam Scene**

Elemen Visual	Peran daalam Scene	Gambar
<b>Sinematografi</b>	Menggunakan framing simetris dan kamera bergerak naik saat kota melipat.	
<b>Tata Cahaya</b>	Cahaya siang hari natural memperkuat kesan dunia nyata sebelum dilipat.	

<b>Color Grading</b>	Warna-warna Paris tetap realistis namun kontrasnya dinaikkan saat transisi terjadi.	
<b>Desain Produksi</b>	Lokasi asli Paris diolah dengan CGI untuk menampilkan versi mimpi yang manipulatif.	
<b>Efek Visual (VFX)</b>	CGI digunakan untuk melipat bangunan dan jalan secara realistis dan seamless.	

Dalam salah satu adegan paling ikonik film *Inception*, ketika Ariadne melipat kota Paris sebagai bagian dari pelatihannya membangun mimpi, ditampilkan perpaduan luar biasa antara *depth cues*, distorsi realitas, dan penguatan karakterisasi. Efek visual kota yang melipat secara vertikal menciptakan ilusi ruang tiga dimensi

yang ekstrem, menantang persepsi normal tentang kedalaman dan perspektif. Dengan memanfaatkan *depth cues*, penonton dibawa masuk ke dalam dunia yang melampaui batas konvensional ruang, di mana gravitasi dan arsitektur bisa dimanipulasi sesuka hati. Adegan ini juga menjadi simbol dari distorsi realitas yang menjadi fondasi utama film: bahwa dalam mimpi, realitas bersifat fleksibel dan sepenuhnya bisa dirancang.

Visual lipatan kota menggarisbawahi ide bahwa dunia mimpi adalah medan yang dapat dikontrol dan dikreasikan. Di sisi lain, momen ini berfungsi memperkuat karakterisasi Ariadne sebagai arsitek yang berbakat dan imajinatif. Keberaniannya untuk langsung menerapkan konsep mimpi menunjukkan kecerdasannya, sementara Cobb tampil sebagai mentor yang membimbing dengan tenang, mengarahkan Ariadne dalam memahami kedalaman dunia

bawah sadar. Interaksi mereka tidak hanya menegaskan dinamika tim, tetapi juga menyusun dasar bagi pengembangan misi dan konflik naratif film secara keseluruhan.

- **Judul *scene*: Dunia Nyata – dan Dunia Mimpi Limbo**
- b. Adegan Dunia Nyata di Universitas bersama Miles**

*scene* 22, Menit: 43:50 – 45:00



**Gambar 4.14**

**Visual *scene* 22, menit: 43:50 – 45:00**

**Cobb bertemu dengan Professor Miles di universitas**

Cobb mengunjungi Professor Miles di sebuah universitas arsitektur di Paris. Mereka berjalan di taman kampus yang dikelilingi oleh bangunan klasik bergaya Eropa, dengan pencahayaan siang hari yang

alami. Cobb meminta bantuan untuk menemukan arsitek baru guna membangun dunia mimpi, yang kemudian memperkenalkan Ariadne.

Adegan ini memperkenalkan hubungan Cobb dengan dunia akademik dan merupakan titik awal masuknya Ariadne ke dalam tim.

Tabel 4.3

Unsur Visual dalam *Scene*

Elemen Visual	Penjabaran	Peran dalam <i>Scene</i>
<b>Sinematografi</b>	Komposisi seimbang, penggunaan eye-level shot.	Memberikan kesan stabil dan realistik sebagai dunia nyata.
<b>Lighting</b>	Pencahayaan alami, sinar matahari langsung.	Menegaskan bahwa ini adalah realita, bukan mimpi.
<b>Color Grading</b>	Warna hangat dan natural (kekuningan & krem).	Menciptakan atmosfer ramah dan realistis.
<b>Desain Produksi</b>	Set nyata dengan arsitektur kampus dan taman.	Memberikan setting yang kredibel dan membumi.
<b>Efek Visual</b>	Minim efek visual/CGI.	Mendukung kesan dunia nyata yang tidak dimanipulasi.

Adegan ini berfungsi sebagai titik awal perkembangan karakter Ariadne dan menekankan bahwa peristiwa sedang berlangsung di

dunia nyata. Kehadiran Miles sebagai mentor memperkuat dimensi akademik dan rasional dalam narasi. Dunia nyata ditampilkan stabil dan logis, menciptakan fondasi bagi penonton sebelum memasuki dunia mimpi yang lebih kompleks.

*Depth cues* muncul secara alami melalui perspektif bangunan, jalan, dan elemen-elemen taman kampus. Komposisi kamera menggunakan eye-level shot dengan garis horizon dan bayangan yang konsisten, memberikan kesan ruang tiga dimensi yang nyata dan dapat dikenali. Penempatan karakter dalam berbagai lapisan bidang

(*foreground* dan *background*) menciptakan persepsi kedalaman yang realistis.

**c. Adegan Dunia Mimpi Terdalam – Limbo**

*scene*, Menit: 01: 57 : 00



**Gambar 4.15**  
Visual *scene*, menit: 01: 57 : 00  
Dunia Mimpi Terdalam – Limbo

Dalam film *Inception* (2010), dunia nyata digambarkan dengan pencahayaan yang terang dan natural, sementara dunia mimpi terdalam, yang dikenal sebagai Limbo, memiliki atmosfer

yang berbeda. Limbo pertama kali diperkenalkan dalam adegan pembuka film, di mana Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) bertemu dengan versi tua dari Saito (Ken Watanabe). Adegan ini muncul pada menit ke-2 hingga ke-5.

Setelah masuk ke level mimpi paling dalam (Limbo), Cobb dan Ariadne menemukan diri mereka berada di sebuah kota suram dan hancur. Kota ini adalah konstruksi mental Cobb dan Mal, dibangun dari kenangan yang pernah mereka ciptakan saat mereka terjebak terlalu lama dalam mimpi.

Cobb dan Ariadne menjelajahi kota tersebut dan akhirnya menemukan Mal di sebuah apartemen tinggi, bersama tubuh tak sadar Robert Fischer. Mal mengajak Cobb untuk tinggal bersama selamanya, namun Ariadne meyakinkan Cobb bahwa Mal ini hanyalah proyeksi, bukan istrinya yang sesungguhnya. Pada akhirnya, Ariadne berhasil menyelamatkan Fischer dan dirinya sendiri, sementara Cobb memilih untuk tetap tinggal di Limbo untuk “melepaskan” Mal dari alam bawah sadarnya.

**Tabel 4.4**  
**Unsur Visual dalam Scene**

<b>Elemen Visual</b>	<b>Penjabaran</b>	<b>Peran dalam Scene</b>
<b>Sinematografi</b>	Wide shots, framing diagonal, kamera lambat.	Menunjukkan skala kehancuran dan kekacauan mental.
<b>Lighting</b>	Pencahayaan redup dan kelabu, banyak bayangan.	Memberikan kesan misterius dan tidak stabil.
<b>Color Grading</b>	Tone biru-abu suram, warna dingin mendominasi.	Menekankan suasana kehilangan dan kehancuran emosi.
<b>Desain Produksi</b>	Kota rusak, bangunan retak, air laut menggenangi.	Representasi dunia bawah sadar Cobb yang runtuh.
<b>Efek Visual</b>	CGI untuk bangunan runtuh, laut yang menelan kota.	Membentuk pengalaman visual surreal yang hanya ada di dalam mimpi.

Limbo adalah perwujudan alam bawah sadar terdalam Cobb tempat di mana ingatan, rasa bersalah, dan trauma emosionalnya disimpan. Scene ini menandai konfrontasi emosional penting antara Cobb dan Mal, sekaligus menunjukkan keberanian

Ariadne untuk menghadapi sesuatu yang tidak dikenalnya. Ini menjadi turning point dalam narasi dan karakterisasi Cobb.

Depth cues dibentuk secara dramatis dengan penggunaan wide shots, kabut tebal, dan bangunan raksasa yang seakan tak berujung. Skala ruang dimanipulasi untuk menciptakan rasa tidak terbatas dan ketidaknyamanan. Ruang limbo terasa sangat dalam dan luas, menunjukkan kehilangan arah dan stabilitas. Efek visual seperti bangunan retak dan laut yang menelan kota memperkuat ilusi dimensi tidak logis yang khas dalam mimpi.

**d. Judul scene: Ledakan Kafe di Paris**

*scene*, menit 29:55 – 30:30



**Gambar 4.16**

**Visual scene, menit: 9:55 – 30:30  
Ledakan Kafe di Paris**

Dalam film *Inception* (2010), terdapat adegan ikonik di mana kafe di Paris meledak saat Cobb (Leonardo DiCaprio) memperkenalkan Ariadne (Ellen Page) pada dunia mimpi. Adegan ini terjadi sekitar menit ke-15 hingga 20 dalam film.

Adegan ini difilmkan di sudut Rue César Franck dan Rue Bouchut di Paris, Prancis. Kafe yang digunakan dalam film diberi nama "Café Debussy," meskipun nama tersebut fiktif dan dibuat khusus untuk keperluan syuting. Informasi lebih lanjut tentang lokasi syuting dapat ditemukan di .

Untuk menciptakan efek ledakan yang realistis, sutradara Christopher Nolan menggabungkan efek praktis dengan efek visual komputer (CGI). Alih-alih menggunakan ledakan nyata, tim produksi menggunakan udara bertekanan tinggi untuk meledakkan benda-benda ringan seperti buah, kertas, dan pecahan kaca, menciptakan ilusi ledakan tanpa bahaya sebenarnya. Adegan ini tidak hanya menampilkan efek visual yang memukau tetapi juga memperkenalkan konsep manipulasi realitas dalam mimpi, yang menjadi tema sentral dalam *Inception*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Tabel 4.5**  
**Unsur Visual dalam Scene**

<b>Elemen Visual</b>	<b>Penjabaran Teknis &amp; Artistik</b>	<b>Fungsi Sinematik</b>
Sinematografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan close-up dan slow motion saat benda-benda meledak.</li> <li>- Framing tetap fokus pada wajah Ariadne &amp; Cobb.</li> </ul>	Meningkatkan ketegangan, menyorot reaksi karakter dan memperkuat efek mimpi.
<i>Lighting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cahaya natural siang hari digunakan untuk kesan realistis.</li> <li>- Bayangan lembut dari sinar matahari.</li> </ul>	Membuat mimpi terasa nyata, menciptakan kontras saat dunia mulai "rusak".
<i>Color Grading</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna hangat: krem, cokelat muda, kuning pucat.</li> <li>- Tone lembut khas pagi hari Paris.</li> </ul>	Memberi kenyamanan visual, yang kemudian dikontraskan dengan kehancuran.
Desain Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Properti kafe otentik: kursi besi, meja kecil, peralatan makan khas Paris.</li> </ul>	Menambah kesan realisme dan memperdaya persepsi penonton bahwa ini bukan mimpi.
Efek Visual (VFX)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kombinasi efek praktikal (angin, serpihan benda) dan CGI (ledakan lambat, kaca pecah).</li> </ul>	Memberi ilusi dramatis, memperkuat kesan bahwa dunia mimpi bisa dihancurkan visual.

Dalam adegan ini, Cobb dan Ariadne duduk di sebuah kafe di Paris. Cobb mulai menjelaskan kepada Ariadne bahwa mereka sebenarnya sedang berada dalam mimpi—mimpi yang diciptakan oleh Ariadne sendiri. Saat Ariadne mulai menyadari bahwa dunia di sekitarnya tidak nyata, objek-objek di sekeliling mereka perlahan

meledak satu per satu: meja, gelas, jendela kafe, dan seluruh ruangan mulai hancur—semuanya tanpa menyakiti mereka.

## 2. Peran *depth cues* yang menggambarkan distorsi ruang dan waktu dalam film *Inception*

Dalam ranah kajian sinematografi, penyampaian ruang dan kedalaman visual merupakan salah satu aspek krusial dalam menciptakan pengalaman menonton yang imersif. Medium film sebagai representasi dua dimensi membutuhkan teknik-teknik visual tertentu agar mampu merepresentasikan kedalaman dan ruang tiga dimensi secara meyakinkan. Salah satu teknik utama yang digunakan adalah *depth cues* atau petunjuk kedalaman visual.

*Depth cues* adalah elemen visual yang memungkinkan penonton untuk mempersepsi dimensi ruang, jarak, dan hubungan spasial antar objek di dalam frame. Petunjuk ini mencakup aspek seperti perspektif linear, ukuran relatif, tekstur, pencahayaan, bayangan, hingga pergerakan kamera. Dalam penerapannya, *depth cues* tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga menjadi alat naratif yang mendukung struktur dan makna cerita.

*Depth cues* juga menjadi sebuah petunjuk visual yang digunakan oleh mata manusia untuk mempersepsikan kedalaman dan dimensi tiga (3D) dari dunia yang sebenarnya hanya ditangkap dalam dua dimensi oleh retina. Dalam konteks sinematografi dan visual film, *depth cues* digunakan untuk menciptakan ilusi ruang, memberikan kedalaman

visual pada gambar datar (layar film), serta membentuk persepsi tentang jarak, posisi, dan hubungan spasial antar objek dalam *frame*.<sup>96</sup>

Menurut Bruce Block dalam bukunya *"The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media"*, *depth cues* berperan penting dalam membentuk struktur visual dan membangun "ruang" dalam narasi. *Depth cues* memungkinkan penonton memahami di mana posisi karakter dan objek berada dalam sebuah ruang tiga dimensi secara visual, meskipun hanya ditampilkan melalui media dua dimensi.<sup>97</sup>

Dalam *Inception* (2010), eksplorasi *depth cues* memainkan peranan sentral dalam menggambarkan distorsi ruang dan waktu yang menjadi inti dari narasi mimpi berlapis. Christopher Nolan memanfaatkan berbagai elemen visual untuk menciptakan ilusi kedalaman spasial dan temporal, sehingga membentuk pengalaman sinematik yang menantang persepsi penonton terhadap realitas.

Distorsi ruang dan waktu dalam sinema adalah strategi visual dan naratif yang digunakan untuk menggambarkan dunia yang tidak realistis, subjektif, atau psikologis, terutama dalam genre fantasi dan fiksi ilmiah. Dalam *Inception* (2010), distorsi ini menjadi elemen

---

<sup>96</sup> Ahn, Sunyoung, Sangyeon Kim, and Sangwon Lee. "Effects of visual cues on distance perception in virtual environments based on object identification and visually guided action." *International Journal of Human-Computer Interaction* 37.1 (2021): 36-46.

<sup>97</sup> Patel, Chirag. "Stories that matter: developing media with purpose." (2021).

utama yang mendukung representasi dunia mimpi, di mana hukum fisika dan logika realitas tidak lagi berlaku.<sup>98</sup>

Secara visual, distorsi ruang terjadi ketika struktur lingkungan berubah secara tidak biasa, misalnya membengkok, berputar, atau melipat. Dalam *Inception*, hal ini sangat jelas dalam adegan ketika kota Paris secara fisik melipat ke atas kepala karakter Ariadne sebuah representasi visual dari pikiran bawah sadar yang mengendalikan *lanskap* mimpi.

Menurut Bruce Block dalam *The Visual Story*, ruang adalah salah satu dari enam elemen dasar struktur visual dalam film. Block menekankan bahwa persepsi ruang dapat dimodifikasi dengan berbagai teknik visual, seperti perspektif, ukuran relatif, kedalaman bidang, dan gerakan kamera. Dalam konteks ini, distorsi ruang dalam *Inception* tidak hanya menciptakan efek visual yang menakjubkan, tetapi juga memperkuat konsep bahwa dunia mimpi bersifat lentur dan dikonstruksi oleh pikiran.<sup>99</sup>

Sementara itu, distorsi waktu direpresentasikan melalui manipulasi temporal antar lapisan mimpi. Dalam *Inception*, semakin dalam level mimpi, semakin lambat waktu berjalan. Satu menit di dunia nyata bisa menjadi satu jam di level mimpi pertama, satu hari di level kedua, dan bertahun-tahun di *limbo* (dunia mimpi terdalam). Hal ini menciptakan

<sup>98</sup> Li, Jiayuan. *The narrative structure and audiovisual language of thriller films*. Diss. Rangsit University, 2024.

<sup>99</sup> Syakirin, Muhammad Hamdanu. "Basic Visual Components (Bruce Block) dalam Film *Kain*." *Jurnal Seni Nasional Cikini* 10.2 (2024): 9-20.

pengalaman temporal yang kompleks, membangun suspense naratif, dan menyoroti ketidakstabilan persepsi waktu dalam mimpi.<sup>100</sup>

Dari sisi teori, konsep ini berkaitan erat dengan gagasan "subjective time" yang dibahas dalam kajian film eksperimental dan psikologi kognitif. Dalam teori sinema, peneliti seperti David Bordwell dan Gilles Deleuze membahas bagaimana sinema modern sering mengeksplorasi waktu subjektif yang tidak linier dan tidak konsisten, terutama dalam film yang menggambarkan mimpi, memori, atau kesadaran.

**Tabel 4.6**  
**Distorsi Ruang dan Waktu dalam Film *Inception***

<b>Jenis Distorsi</b>	<b>Deskripsi Visual</b>	<b>Fungsi dalam Narasi</b>	<b>Contoh Scene Inception</b>	<b>Teori Pendukung</b>
<b>Distorsi Ruang</b>	Ruang melipat, bangunan bergerak, lorong berputar	Menunjukkan fleksibilitas dunia mimpi, efek surealis	Kota Paris melipat saat Ariadne belajar membentuk mimpi	<i>The Visual Story</i> – Bruce Block: persepsi ruang dan ilusi kedalaman
<b>Distorsi Waktu</b>	Waktu berjalan lambat dalam mimpi, tidak sinkron antar level	Meningkatkan ketegangan dan kompleksitas naratif	Satu menit di dunia nyata = berjam-jam di level mimpi	<i>Time-Image</i> – Gilles Deleuze: waktu non-linear dalam sinema

<sup>100</sup> Glemaud, Sara. "Exploring Instability in Dream-Based Narratives: A Comparative Analysis of "Vanilla Sky" and "Inception"." (2024).

## A. Penggambaran Distorsi Ruang Dan Waktu Dalam Film *Inception*

### 1. *Scene* Lorong Hotel yang Berputar

*Scene*, menit ke-90 hingga ke-95.



**Gambar 4.17**  
Visual *scene*, menit: 9:55 – 30:30  
Lorong Hotel yang Berputar

Dalam adegan ini, Arthur terbangun di dalam mimpi level kedua yang berbentuk interior hotel mewah. Ketika rekannya di level mimpi sebelumnya mengalami kecelakaan mobil dan kehilangan kendali, efek gravitasi pada mimpi Arthur ikut terganggu. Ini menyebabkan seluruh bangunan hotel termasuk lorong mulai berputar secara ekstrem.

Arthur, yang berada di dalam lorong sempit, harus bertarung melawan seorang penjaga mimpi musuh dalam kondisi gravitasi nol dan ruang yang terus berotasi. Kamera mengikuti rotasi ini dengan one-take tracking shot, menciptakan efek imersif seolah-olah penonton ikut berputar di dalam lorong.

Maksud dari *scene* lorong hotel berputar dalam konteks distorsi ruang adalah untuk menggambarkan ketidakstabilan dan

ketidakteraturan fisik dalam dunia mimpi di mana hukum-hukum ruang, gravitasi, dan orientasi tidak lagi mengikuti logika dunia nyata.

## 2. Scene Penjelasan Perbedaan Waktu Antar Level Mimpi

*scene*, menit: 41:00 – 44:00



**Gambar 4.18**

**Visual *scene*, menit: 41:00 – 44:00**

### **Penjelasan Perbedaan Waktu Antar Level Mimpi**

Gambar ini diambil dari scene di toko/apotek milik Yusuf, yang berlokasi di Mombasa, Kenya. Pada momen ini, Dom Cobb sedang berbicara dengan Yusuf untuk merekrutnya sebagai ahli kimia dalam tim yang akan melakukan "*inception*" terhadap Robert Fischer.

*Scene* di film *Inception* ini yang menampilkan karakter Yusuf, ahli kimia yang menciptakan ramuan untuk mimpi bersama. Scene ini terjadi di dalam toko/apotek tempat Yusuf bekerja, yang dipenuhi botol-botol cairan dan bahan kimia menguatkan kesan bahwa ini adalah dunia nyata, namun dengan nuansa eksotis dan penuh misteri. Pada *scene* menjelaskan bahwa "Lima menit dalam dunia nyata bisa

setara dengan satu jam di mimpi, dan semakin dalam kamu masuk ke mimpi di dalam mimpi, waktunya akan melambat lagi."

### 3. Refleksi Nilai Tauhid dalam Distorsi Realitas Film *Inception*

Nilai tauhid merupakan inti dari ajaran Islam yang menegaskan keesaan Allah SWT sebagai satu-satunya Tuhan, Pencipta, dan Pengatur seluruh alam semesta. Dalam kerangka tauhid, hanya Allah yang bersifat mutlak, abadi, dan sejati; sementara segala hal selain-Nya bersifat sementara dan dapat menipu manusia apabila dijadikan pusat orientasi hidup.<sup>101</sup>

Dalam film *Inception*, Christopher Nolan menyajikan konsep realitas yang tidak pasti, di mana tokoh-tokohnya, terutama Dom Cobb sebagai tokoh utama, terus-menerus mempertanyakan apakah mereka berada dalam dunia nyata atau hanya dalam lapisan mimpi.

Ketidakmampuan membedakan antara realitas dan ilusi ini merupakan simbol dari kondisi manusia modern yang sering kali hidup dalam kebingungan eksistensial terjebak dalam persepsi subjektif, dorongan nafsu, dan konstruksi sosial yang menutupi makna hidup yang hakiki.

Dalam konteks ini, film *Inception* menyuguhkan narasi tentang pencarian realitas yang sejati di tengah lapisan-lapisan ilusi.

---

<sup>101</sup> Feriawan, Fahrul Ulum, Desmita Ayu Sundari, and Junita Sari. "Pendidikan Tauhid Dalam Al-Quran." *Jurnal Studi Multidisipliner* 8.6 (2024).

Pandangan Islam mengajarkan bahwa realitas dunia ini tidak mutlak. Dunia adalah tempat ujian yang penuh dengan tipu daya dan kesenangan yang bersifat sementara.<sup>102</sup>

Hal ini dijelaskan secara gamblang dalam Al-Qur'an surah Al-Hadid ayat 20:

"Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, perhiasan dan saling berbangga di antara kalian serta berlomba-lomba dalam kekayaan dan anak keturunan, seperti hujan yang tanamannya mengagumkan para petani, kemudian tanaman itu menjadi kering dan engkau lihat warnanya kuning, kemudian menjadi hancur. Di akhirat ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Kehidupan dunia hanyalah kesenangan yang menipu."  
(QS. Al-Hadid: 20)

Ayat ini menegaskan bahwa kehidupan dunia bersifat menipu jika tidak dilandasi dengan kesadaran tauhid. Dalam film *Inception*, situasi ini digambarkan melalui kecemasan tokoh-tokohnya ketika mereka tidak bisa memastikan apakah kehidupan yang sedang dijalani adalah kenyataan atau hanya ilusi. Pencarian kebenaran oleh tokoh utama mencerminkan pencarian manusia terhadap makna hidup yang sejati pencarian yang dalam perspektif Islam hanya bisa ditemukan melalui iman kepada Allah dan pengenalan terhadap realitas Ilahiyah.

<sup>102</sup> Putra, Ade Lutfi Nugraha. "Kebahagiaan Dalam Pandangan Ibnu Al-Qayyim Al-Jauziyah Dan Relevansinya Terhadap Masyarakat Modern." *Jurnal Peradaban* 2.2 (2022).

Nilai tauhid bukan hanya sebuah pengakuan lisan terhadap keesaan Allah, tetapi juga menjadi kerangka berpikir dan cara pandang terhadap dunia dan segala isinya. Dalam konteks ini, tauhid melatih manusia untuk tidak menjadikan dunia sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai sarana untuk mengenal dan mendekati diri kepada Allah SWT. Ketika realitas duniawi dijadikan sebagai pusat kehidupan, manusia rentan terjebak dalam ilusi dan prasangka yang menyesatkan.<sup>103</sup>

Hal ini juga ditegaskan dalam QS. Yunus: 36:

“Kebanyakan mereka hanya mengikuti prasangka. Sesungguhnya prasangka itu tidak berguna sedikit pun dalam mencapai kebenaran. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang mereka kerjakan.”  
(QS. Yunus: 36)

Prasangka dan persepsi yang tidak didasarkan pada petunjuk wahyu dapat membawa manusia pada pemahaman yang keliru tentang hakikat kehidupan. Dalam film *Inception*, realitas yang dibangun melalui mimpi sering kali lebih meyakinkan daripada kenyataan itu sendiri. Ini sejalan dengan peringatan Al-Qur'an agar manusia tidak mengandalkan persepsi semata, melainkan berpegang pada petunjuk Ilahi.

Dengan demikian, jawaban terhadap rumusan masalah ketiga dapat disimpulkan bahwa distorsi realitas dalam film *Inception* dapat

<sup>103</sup> Khoiruddin, Muhammad, and Ahmad Zamroni. *Konsep pendidikan sosial berbasis tauhid dalam perspektif Al-Qur'an*. Unisnu Press, 2023.

ditafsirkan sebagai bentuk reflektif terhadap ajaran tauhid dalam Islam. Film ini, meskipun tidak secara eksplisit bertema keagamaan, menyajikan perenungan filosofis tentang pencarian realitas yang sejati. Ketika tokoh utama mencari kepastian tentang apakah hidupnya nyata atau hanya ilusi, hal ini mencerminkan kebutuhan manusia untuk memiliki landasan spiritual dan arah hidup yang kokoh. Dalam Islam, tauhid menjadi prinsip utama yang menuntun manusia agar tidak tertipu oleh kefanaan dunia dan selalu kembali kepada Allah sebagai satu-satunya realitas yang mutlak dan kekal.

### C. Pembahasan Temuan

#### 1. Peran elemen visual dalam memperoleh *depth cues* dalam film *inception*

Dalam film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan, pemanfaatan elemen-elemen visual seperti sinematografi, desain produksi, dan efek visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis semata, tetapi juga memiliki peran struktural yang signifikan dalam menguatkan narasi berlapis mengenai batas antara mimpi dan realitas.

Hal ini dapat dianalisis melalui perspektif teori visual yang dikemukakan oleh Bruce Block dalam karyanya *The Visual Story* (edisi ketiga, 2020), khususnya terkait konsep *depth cues* atau petunjuk kedalaman visual. Block mengidentifikasi sejumlah *depth cues* penting di antaranya *overlapping*, perbedaan ukuran (*relative size*), lokasi vertikal (*vertical location*), fokus (*focus*), perspektif linear (*linear*

perspective), dan gerakan (*movement*) yang digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman dalam ruang dua dimensi.<sup>104</sup>

Dalam konteks *Inception*, *depth cues* ini hadir secara konsisten dan strategis untuk membedakan dunia nyata dengan dunia mimpi, sekaligus menegaskan kompleksitas naratif film tersebut. Sebagai contoh, dalam adegan ketika karakter Cobb dan Ariadne duduk di sebuah kafe di Paris dan lingkungan sekitar mereka mulai meledak secara lambat, Nolan memanfaatkan teknik *overlapping* dan perbedaan ukuran objek untuk memperjelas lapisan kedalaman dalam ruang visual. Di saat yang sama, permainan fokus antara bidang depan (*foreground*) dan bidang belakang (*background*) memperkuat persepsi kedalaman sekaligus menandai transisi antara kesadaran nyata dan mimpi.

Aspek lokasi vertikal juga digunakan secara simbolis, di mana posisi karakter atau objek yang berada lebih tinggi dalam komposisi *frame* sering kali merepresentasikan level mimpi yang lebih dalam atau kondisi yang semakin jauh dari realitas fisik. Sementara itu, pemanfaatan perspektif linear secara ekstrem seperti pada adegan kota yang melipat atau lorong hotel yang mengalami rotasi gravitasi tidak hanya menciptakan disorientasi spasial yang kuat, tetapi juga menegaskan ilusi ruang tiga dimensi yang menantang logika ruang konvensional. Pergerakan kamera yang kompleks, seperti dalam

---

<sup>104</sup> Linton, Paul. "Minimal theory of 3D vision: new approach to visual scale and visual shape." *Philosophical Transactions of the Royal Society B* 378.1869 (2023): 20210455.

adegan gravitasi nol (*zero gravity*), memperkuat persepsi kedalaman dan mendukung ide tentang keterputusan dari hukum fisika di dunia nyata, memperlihatkan bagaimana ruang dalam mimpi bisa dimanipulasi secara bebas.

Dengan demikian, penerapan *depth cues* dalam *Inception* tidak hanya berfungsi sebagai perangkat visual untuk membangun atmosfer dan keindahan sinematik, melainkan juga menjadi instrumen naratif yang menyatu dengan struktur tematis film. Manipulasi kedalaman ruang secara visual mencerminkan kondisi psikologis tokoh-tokohnya dan menggarisbawahi ide tentang realitas subjektif, sehingga memperkuat gagasan utama film mengenai mimpi dalam mimpi. Hal ini menunjukkan bahwa Christopher Nolan tidak hanya mengandalkan efek visual sebagai atraksi visual, tetapi juga sebagai bahasa visual yang bermakna secara naratif dan konseptual.

Selain aspek sinematografi dan efek visual yang memainkan *depth cues* secara eksplisit, desain produksi dalam *Inception* juga turut berkontribusi dalam membentuk persepsi kedalaman ruang yang kompleks. Desain arsitektur dalam tiap lapisan mimpi dirancang dengan detail spasial yang menekankan ilusi kedalaman, seperti struktur bangunan yang tidak logis, koridor yang tampak tak berujung, hingga ruang yang dapat melipat atau membalik arah secara visual. Elemen-elemen ini menjadi sarana untuk mempermainkan persepsi penonton terhadap realitas. Block (2020) menekankan bahwa *depth*

cues tidak hanya terbentuk dari teknik kamera, tetapi juga dari desain elemen dalam frame itu sendiri.<sup>105</sup> Dalam hal ini, *Inception* menghadirkan desain ruang yang secara aktif “memalsukan” kedalaman visual demi memperkuat narasi mimpi. Sebagai contoh, pada adegan ketika Arthur bertarung dalam kondisi gravitasi nol di dalam hotel, desain interior lorong yang berputar berfungsi ganda: sebagai set praktikal yang memungkinkan ilusi pergerakan realistis, dan sebagai representasi ketidakstabilan ruang dalam mimpi. Teknik ini menghasilkan pengalaman visual yang memperkuat ilusi dimensi ketiga dalam medium dua dimensi, sesuai dengan prinsip depth cues. Dengan demikian, desain produksi dalam *Inception* bukan hanya latar fisik, melainkan ruang naratif yang aktif dalam membentuk persepsi dan makna, sekaligus menyempurnakan struktur multi-dimensi film secara visual dan tematik.

Visual dalam *Inception* secara keseluruhan membentuk persepsi ruang yang kompleks melalui penerapan depth cues sebagaimana dijelaskan oleh Bruce Block (2020). *Lighting* digunakan untuk menegaskan ruang dan atmosfer: pencahayaan directional dan kontras tinggi mendominasi lapisan mimpi, mempertegas ilusi kedalaman melalui bayangan dan *highlight*, sedangkan pencahayaan naturalis digunakan dalam adegan dunia nyata, memperkecil kedalaman untuk menandai stabilitas realitas. *Color grading* juga berperan penting

<sup>105</sup> Bruce, Tim. *Human Perception of Modern Light Field Rendered Displays: a Comparison of a Lightfield and Headtracked Display System and Human Perception of Animation Degradation Independent of Render Frame Rate*. The University of Maine, 2024.

dalam setiap level mimpi memiliki skema warna khas seperti palet dingin pada adegan salju dan palet hangat pada adegan hotel yang tidak hanya membedakan ruang tetapi juga memperkuat persepsi kedalaman visual melalui kontras warna. Desain produksi mendukung kedalaman spasial melalui arsitektur berlapis, koridor sempit, dan set yang memanipulasi ruang secara visual, menegaskan prinsip *overlapping* dan ukuran relatif. Sementara itu, efek visual digunakan untuk membengkokkan realitas spasial secara ekstrem seperti kota yang melipat atau gravitasi terbalik mendorong *depth cues* ke titik maksimal sebagai bagian dari narasi visual. Keseluruhan elemen ini saling berinteraksi untuk menciptakan realitas sinematik berlapis, memperkuat pengalaman visual yang mendalam dan mendukung struktur naratif non-linear film ini.

## 2. Peran *depth cues* yang menggambarkan distorsi ruang dan waktu

### dalam film *Inception*

Dalam film *Inception* (2010), representasi visual terhadap ruang dan waktu tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga menjadi instrumen naratif utama yang mendukung struktur cerita tentang mimpi berlapis. Salah satu pendekatan visual yang menonjol dalam menciptakan pengalaman sinematik ini adalah penggunaan *depth cues*, atau petunjuk kedalaman visual, yang memungkinkan persepsi terhadap ruang tiga dimensi melalui medium dua dimensi film. Dengan mengacu pada teori *The Visual Story* karya Bruce Block (Edisi ke-3),

pembahasan ini akan menguraikan bagaimana *depth cues* digunakan secara strategis untuk memvisualisasikan distorsi spasial dan temporal sebagai bagian dari konstruksi dunia mimpi dalam film.

Dalam film *Inception* (2010), peran *depth cues* sebagaimana dirumuskan oleh Bruce Block dalam *The Visual Story* (edisi ke-3) tidak hanya berfungsi sebagai alat visual untuk menciptakan kedalaman spasial dalam medium dua dimensi, melainkan juga sebagai perangkat naratif yang memperkuat tema utama film mengenai ketidakstabilan realitas.<sup>106</sup> Christopher Nolan secara strategis memanfaatkan berbagai bentuk *depth cues* seperti perspektif linear, ukuran relatif, pergerakan kamera, pencahayaan, dan tekstur untuk membangun ruang visual yang tampak realistis namun pada saat yang sama menantang persepsi penonton. Penggunaan teknik seperti *one-take tracking shot* pada adegan lorong hotel yang berputar, atau lipatan kota Paris, merupakan contoh nyata bagaimana ilusi kedalaman dikonstruksi bukan hanya untuk efek visual, tetapi untuk mengekspresikan realitas subjektif dari mimpi. Distorsi ruang seperti lorong yang berputar atau bangunan yang melipat ke atas bukan sekadar efek visual, melainkan wujud representasi dari bagaimana ruang dalam dunia mimpi bersifat fleksibel dan tidak tunduk pada hukum fisika dunia nyata sesuatu yang ditekankan oleh Block sebagai

<sup>106</sup> Davie, Nick. "'GOTTA LIGHT?': INTERROGATING AMERICAN DARKNESS IN EPISODE 8 OF TWIN PEAKS: THE RETURN THROUGH FORMALISM." *Revista de Estudios Norteamericanos* 28 (2024).

kemampuan visual untuk mengubah persepsi ruang melalui manipulasi elemen visual.

Lebih jauh lagi, pembacaan terhadap *Inception* dapat diperkuat melalui teori *time-image* Gilles Deleuze yang menjelaskan bagaimana sinema modern mempresentasikan waktu tidak secara kronologis, melainkan sebagai pengalaman subjektif dan tidak linier.<sup>107</sup> Dalam film ini, semakin dalam karakter memasuki lapisan mimpi, semakin melambat waktu yang mereka alami. Satu menit dalam realitas dapat berlangsung berjam-jam atau bahkan bertahun-tahun dalam dunia mimpi terdalam (limbo), menciptakan pengalaman waktu yang terfragmentasi dan tidak sinkron. Representasi waktu seperti ini menggambarkan bagaimana narasi film beralih dari *movement-image* (waktu objektif) ke *time-image* (waktu subjektif), memperkuat distorsi temporal sebagai bagian dari struktur naratif.

Konsep persepsi visual juga dapat ditinjau melalui pendekatan Rudolf Arnheim dalam *Art and Visual Perception*, di mana persepsi ruang tidak dilihat sebagai sesuatu yang pasif, melainkan konstruktif.<sup>108</sup> Dalam *Inception*, penonton secara aktif menginterpretasikan perubahan-perubahan dalam lingkungan visual sebagai simbol dari ketidakteraturan dunia mimpi. Warna, pencahayaan, dan tekstur visual dalam tiap level mimpi dikodekan dengan cermat melalui *color grading* misalnya, dunia nyata

<sup>107</sup> Overbeeke, Abraham. *Post-Traumatic Time Travels: Facing History in the Nonlinear Temporalities of Contemporary East Asian Cinema*. Diss. Hong Kong Baptist University, 2023.

<sup>108</sup> Coëgnarts, Maarten. "The Interaction of Color in Film." *Projections* 18.3 (2024): 67-89.

ditampilkan dengan palet warna yang netral dan realistis, sementara mimpi-mimpi memiliki *tone* yang lebih hangat atau lebih dingin tergantung kedalamannya menandai perbedaan lapisan kesadaran dan menciptakan diferensiasi spasial dan temporal secara subtil.

Di sisi lain, struktur ruang yang terdistorsi ini juga dapat dimaknai melalui konsep *cognitive mapping* oleh Fredric Jameson, yang menjelaskan bagaimana individu mencoba memahami struktur spasial yang kompleks dalam situasi posmodern yang penuh disorientasi.<sup>109</sup> Penonton *Inception* secara aktif membangun peta kognitif atas dunia mimpi yang disusun dalam beberapa lapisan dan memiliki logika ruang yang tidak konvensional. Kemampuan film ini untuk memaksa penonton mengikuti perubahan lokasi, gravitasi, dan waktu menjadi bentuk baru dari *spatial storytelling* yang menantang pemahaman spasial konvensional. Hal ini sejalan dengan teori Jameson bahwa dalam era informasi dan disorientasi spasial, seni harus membantu individu “memetakan” realitas yang rumit.

Akhirnya, pendekatan psikoanalitik dari Sigmund Freud melalui konsep *the uncanny* (das Unheimliche) menyoroti bagaimana ruang yang tampaknya familiar menjadi asing atau bahkan mengganggu ketika mengalami distorsi atau pengulangan.<sup>110</sup> Dalam *Inception*, kota-kota dan ruang interior yang terlihat seperti dunia nyata tiba-tiba

<sup>109</sup> Al-Ghizawi, Basim Neshmy Jeloud. "Cognitive Mapping of Hyperspace: An Appraisal of Postmodern Spatial Turn." *Al-Qadisiyah Journal For Humanities Sciences* 23.3 (2020): 200-224.

<sup>110</sup> Gineprini, Lorenzo. "The Uncanniness of the Ordinary: Aesthetic Implications of Stanley Cavell's Rethinking of Das Unheimliche." *Open Philosophy* 6.1 (2023): 20220252.

berperilaku tidak wajar melipat, berubah arah gravitasi, atau terjebak dalam loop waktu. Ruang yang tampak realistis namun penuh keganjilan ini menciptakan sensasi *uncanny*, di mana batas antara realitas dan mimpi menjadi kabur. Distorsi visual dalam film tidak hanya mempermainkan persepsi penonton, tetapi juga menggambarkan kondisi psikologis para karakter yang bergulat dengan realitas subjektif mereka sendiri.

Dengan demikian, penggambaran distorsi ruang dan waktu dalam *Inception* bukan sekadar pencapaian teknis dalam efek visual, melainkan ekspresi konseptual yang didukung oleh teori-teori visual dan naratif. Bruce Block, Gilles Deleuze, Fredric Jameson, Rudolf Arnheim, dan Sigmund Freud menawarkan lensa teoritis yang saling melengkapi dalam memahami bagaimana film ini membangun dunia visual yang kompleks, ambigu, dan secara estetis mencerminkan pengalaman psikologis akan realitas yang lentur.

Melalui pemanfaatan *depth cues* yang kompleks meliputi perspektif, gerakan kamera, pencahayaan, dan perubahan skala *Inception* berhasil menciptakan ilusi ruang dan waktu yang lentur, selaras dengan karakteristik dunia mimpi yang tidak terikat oleh logika realitas. Distorsi ruang dalam bentuk lanskap melipat dan gravitasi yang berubah, serta distorsi waktu melalui narasi multi-layered dengan kecepatan temporal berbeda, membentuk pengalaman sinematik yang mendalam. Pendekatan ini tidak hanya menunjukkan kecanggihan

sinematografi Nolan, tetapi juga mencerminkan konsep waktu subjektif ala Gilles Deleuze dan realitas psikis yang dibahas oleh Sigmund Freud, menjadikan *Inception* sebagai representasi sinema modern yang mengaburkan batas antara kenyataan dan ilusi.

### **3. Representasi Distorsi Realitas dan Refleksi Nilai Tauhid dalam Film *Inception***

Film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan menyajikan representasi realitas yang kompleks dan tidak stabil, baik secara visual maupun naratif. Cerita dibangun dalam struktur mimpi berlapis-lapis yang membuat tokoh utamanya, Dom Cobb, kehilangan kemampuan untuk membedakan antara kenyataan dan mimpi. Ketidakstabilan ini menghadirkan pertanyaan filosofis tentang apa yang benar-benar nyata, sebuah tema yang secara konseptual bersinggungan dengan nilai-nilai tauhid dalam Islam.

Distorsi realitas dalam film ini diperkuat melalui penggunaan teknik *depth cues*, yaitu elemen visual yang menciptakan kesan kedalaman dalam ruang dua dimensi. Beberapa *depth cues* yang digunakan antara lain perspektif linear dalam adegan kota melipat, pergerakan kamera dinamis pada koridor tanpa gravitasi, serta perbedaan warna dan fokus antar lapisan mimpi. Semua ini memberikan kesan ruang yang tidak stabil dan memperkuat narasi ilusi yang dihadapi para tokoh.

Simbol penting seperti “totem” mencerminkan pencarian kebenaran. Cobb menggunakan totem untuk mengetahui apakah ia sedang bermimpi, namun pada akhirnya alat ini pun tidak memberi kepastian. Namun, alat tersebut pada akhirnya tetap bersifat terbatas karena tidak bisa memberi jawaban pasti (dibuktikan dalam ending film yang ambiguitasnya disengaja oleh sutradara). Dalam perspektif Islam, pencarian realitas seperti ini merefleksikan kebutuhan spiritual manusia akan petunjuk yang tidak dapat disediakan hanya oleh pengalaman dan logika tetapi harus didasari pada petunjuk wahyu.

Dalam perspektif Islam, hal ini merefleksikan kebutuhan manusia akan panduan spiritual dalam memahami realitas. Tauhid menempatkan Allah SWT sebagai satu-satunya realitas mutlak, sedangkan dunia yang bersifat fana hanya menjadi sarana ujian. Hal ini

sejalan dengan firman Allah dalam QS. Al-Hadid: 20 dan QS. Ali ‘Imran: 185 yang menegaskan bahwa kehidupan dunia hanyalah kesenangan yang menipu (ghurur).

Visual-visual yang membingungkan dalam *Inception*, seperti ruang melipat, waktu yang melambat, serta ketidakpastian identitas tokoh, menjadi simbol dari kehidupan manusia modern yang kehilangan arah akibat bergantung sepenuhnya pada persepsi lahiriah.

Distorsi ini menjadi alegori visual dari kehidupan manusia modern yang terputus dari makna sejati. Dunia hari ini dipenuhi dengan ilusi

visual, kesenangan artifisial, dan kebingungan identitas. Ketika realitas hanya dipahami secara lahiriah dan didasarkan pada persepsi yang dapat berubah-ubah, maka manusia kehilangan orientasi spiritual dan nilai-nilai hakiki dalam hidupnya. Dalam hal ini, film *Inception* memberi ruang tafsir mendalam bahwa pengalaman manusia atas realitas tidak cukup jika hanya didasarkan pada pancaindra atau kognisi semata. Diperlukan fondasi spiritual untuk memahami realitas secara utuh. Dalam ajaran Islam, tauhid menjadi fondasi itu: bahwa hanya Allah SWT yang menjadi realitas mutlak, sedangkan segala yang bersifat material dan lahiriah hanyalah bayangan dari kebenaran yang lebih tinggi.

Dalam konteks nilai tauhid, film ini dapat ditafsirkan sebagai pengingat bahwa realitas sejati hanya bisa dipahami melalui kesadaran iman kepada Allah.<sup>111</sup>

Representasi visual yang menciptakan ketidakpastian dan ilusi dalam film dapat dibaca sebagai simbol kehidupan dunia yang penuh tipu daya, yang dalam Islam dikenal sebagai *ghurur* (tipuan dunia).

---

<sup>111</sup> Kholik, Nur. *Terobosan Baru Membentuk Manusia Berkarakter di Abad 21: Gagasan Pendidikan Holistik al-Attas*. EDU PUBLISHER, 2020.

Sebagaimana ditegaskan dalam QS. Ali 'Imran: 185:

كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ ۗ وَإِنَّمَا تُوَفَّقُونَ أُجُورَكُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ ۖ فَمَنْ زُحِرَ خَ عَنِ النَّارِ وَأُدْخِلَ  
الْجَنَّةَ فَقَدْ فَازَ ۗ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْعُرُورِ

"Setiap yang bernyawa pasti akan merasakan mati. Dan sesungguhnya pada hari kiamat sajalah diberikan dengan sempurna balasanmu. Barangsiapa dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam surga, sungguh ia telah beruntung. Dan kehidupan dunia itu tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu." (QS. Ali 'Imran: 185)

Dengan demikian, temuan dari film *Inception* menunjukkan bahwa sinematografi tidak hanya berfungsi sebagai alat estetika, tetapi juga sebagai medium filosofis dan spiritual. Teknik *depth cues* yang membentuk ilusi realitas digunakan untuk menyampaikan pesan bahwa

realitas fisik dapat menyesatkan jika tidak dilandasi oleh pandangan hidup tauhid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Sebagai penutup dari penelitian ini, bagian ini merangkum temuan-temuan utama yang diperoleh dari hasil analisis visual film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua rumusan masalah yang berkaitan dengan peran elemen visual dalam menciptakan depth cues serta bagaimana eksplorasi *depth cues* tersebut digunakan untuk merepresentasikan distorsi ruang dan waktu dalam narasi film. Simpulan berikut disusun berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya:

#### 1. Peran Elemen Visual dalam Menciptakan *Depth Cues* dalam Film *Inception*

Film *Inception* secara konsisten memanfaatkan elemen-elemen visual seperti perspektif linear, ukuran relatif, kedalaman bidang (*depth of field*), tekstur, *lighting*, *blocking*, hingga pergerakan kamera untuk menciptakan *depth cues* yang kuat. Penerapan elemen-elemen ini menciptakan ilusi kedalaman spasial dalam ruang dua dimensi layar film, memperkuat persepsi ruang tiga dimensi, dan mendukung imersi penonton. Temuan ini sejalan dengan teori Bruce Block dalam *The Visual Story*, yang menyatakan bahwa *depth cues* adalah alat penting dalam struktur visual yang memungkinkan audiens memahami ruang secara visual dan naratif. Visualisasi kedalaman dalam *Inception* tidak hanya bersifat estetis, tetapi

juga fungsional untuk menyampaikan kompleksitas ruang naratif yang berlapis.

2. Eksplorasi *Depth Cues* sebagai Representasi Distorsi Ruang dan Waktu  
 Eksplorasi *depth cues* dalam *Inception* tidak hanya digunakan untuk memperkuat persepsi kedalaman, tetapi juga secara aktif berperan dalam membentuk pengalaman visual dari dunia mimpi yang bersifat lentur dan tidak stabil. Distorsi ruang digambarkan melalui manipulasi bentuk dan orientasi ruang seperti kota yang melipat atau lorong hotel yang berputar, sedangkan distorsi waktu direpresentasikan melalui pelambatan waktu yang terjadi antar level mimpi. Visualisasi ini diperkuat oleh penggunaan *depth cues* yang ekstrem, sehingga membangun persepsi ruang dan waktu yang tidak konsisten. Temuan ini tidak hanya relevan dengan teori Bruce Block mengenai persepsi ruang visual, tetapi juga berkaitan dengan konsep "*subjective time*" dari Gilles Deleuze, yang melihat sinema sebagai medium untuk merepresentasikan waktu non-linear dan pengalaman psikologis. Dengan demikian, *Inception* menjadikan *depth cues* sebagai sarana utama untuk menggambarkan realitas yang tidak stabil dan bersifat psikis.

3. Distorsi realitas yang ditampilkan dalam film *Inception* dapat ditafsirkan sebagai refleksi nilai tauhid dalam Islam melalui simbolisasi keterbatasan manusia dalam membedakan antara realitas sejati dan ilusi. Representasi distorsi realitas dalam film *Inception* bukan hanya persoalan teknik sinematografi, tetapi juga membuka ruang kontemplasi mengenai hakikat

hidup dan realitas sejati. Film ini menyampaikan bahwa realitas dapat menjadi kabur dan menipu, dan bahwa manusia selalu membutuhkan pegangan yang kokoh untuk menemukan makna. Dalam konteks Islam, nilai tauhid menjadi prinsip utama untuk membimbing manusia agar tidak terjerumus dalam ilusi dan tetap teguh dalam memaknai hidup sebagai perjalanan kembali kepada Allah SWT sebagai satu-satunya realitas hakiki.

Film *Inception*, meskipun bukan film religi, secara naratif dan simbolik mengangkat pencarian kebenaran di tengah kebingungan persepsi. Hal ini sejalan dengan nilai tauhid yang memandu manusia agar tidak larut dalam ilusi duniawi dan senantiasa kembali kepada keimanan sebagai penentu arah hidup yang sejati. Tokoh seperti Dom Cobb merepresentasikan pencarian eksistensial yang dalam Islam hanya bisa

dipenuhi melalui kesadaran ruhani dan pemahaman terhadap realitas ilahiyah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## B. Saran-saran

Berdasarkan hasil analisis dan simpulan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Bagi peneliti selanjutnya, kajian mengenai elemen visual dalam film dapat diperluas dengan meneliti hubungan antara struktur visual dan konstruksi makna dalam genre film yang berbeda, seperti horor, dokumenter, atau eksperimental. Pendekatan visual struktural seperti yang dikembangkan Bruce Block juga dapat dikombinasikan dengan teori-teori lain dari kajian budaya visual atau psikologi persepsi untuk memperkaya analisis. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memperdalam keterkaitan antara struktur visual dengan nilai-nilai keagamaan atau spiritualitas, termasuk nilai tauhid, dalam konteks film yang lebih luas.
2. Bagi praktisi perfilman dan sinematografi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai pentingnya pengolahan *depth cues* dalam mendukung *storytelling visual*. Film seperti *Inception* membuktikan bahwa kekuatan visual tidak hanya bersifat estetika, tetapi juga mampu menyampaikan kerumitan naratif, emosi, dan pengalaman psikologis secara efektif. Oleh karena itu, sineas diharapkan mampu mengintegrasikan teknik visual dengan pesan filosofis atau reflektif yang lebih luas, termasuk nilai-nilai kemanusiaan dan spiritual.
3. Bagi pengajar dan mahasiswa studi film atau media, pendekatan visual struktural ini bisa dijadikan model untuk menganalisis film secara sistematis, khususnya dalam mengamati bagaimana aspek teknis visual

berkorelasi dengan fungsi naratif dan tematik. Penelitian ini juga memberi ruang bagi pendekatan interdisipliner, termasuk penggabungan antara analisis film dan nilai-nilai keislaman, yang bisa menjadi dasar pengembangan kurikulum studi media dan budaya visual berbasis nilai.

4. Bagi akademisi dan pendidik Islam kontemporer, Nilai tauhid yang tercermin melalui distorsi realitas dalam film *Inception* menunjukkan bahwa media visual dapat menjadi ruang reflektif untuk memperkuat pemahaman keimanan. Oleh karena itu, akademisi dan pendidik Islam dapat memanfaatkan film sebagai medium dakwah dan edukasi spiritual yang kontekstual, dengan pendekatan kritis yang tetap berpijak pada Al-Qur'an dan nilai-nilai aqidah. Ini membuka peluang integrasi antara studi agama, seni visual, dan teknologi media secara kreatif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri, Rahman, "Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)," 74.
- Block, Bruce. *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge, 2020.
- Broseghini, Anna, et al. "Pictorial depth cues elicit the perception of tridimensionality in dogs." *Animal Cognition* 27.1 2024.
- Dapu Pi, Juan Liu, Jie Wang, Yutong Sun, Yan Yang, Weirui Zhao, and Yongtian Wang, "Optimized computer-generated hologram for enhancing depth cue based on complex amplitude modulation," 2022.
- Feng, Changfeng, et al. "HazyDet: Open-source Benchmark for Drone-view Object Detection with Depth-cues in Hazy Scenes." *arXiv preprint arXiv:2409.19833*, 2024.
- Fujimoto, Kanon, and Hiroshi Ashida. "Influence of scene aspect ratio and depth cues on verticality perception bias." *Journal of Vision* 24.7, 2024.
- Hermann, Isabella. "Artificial intelligence in fiction: between narratives and metaphors." *AI & society*, 2023.
- Kripal, Jeffrey J., et al. *Comparing Religions: The Study of Us that Changes Us*. John Wiley & Sons, 2024.
- Lahut, Roqy Irfaan. *Representasi Kesedihan dalam Film Midsommar (Analisis Semiotika Christian Metz)*. Diss. IAIN Ponorogo, 2023.
- Lombardo, Thomas. "Science fiction futures: historical foundations." *Handbook of Futures Studies*. Edward Elgar Publishing, 2024.
- Maarof, Faizah, et al. "Real-Time Shadow Depth Cue for Touchless Hand Gesture on a Desktop Virtual Reality: Effective Control using fLight Model." *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 2024.
- Malottke, Rike. *Illusion in Visual Media: A guide to the use of illusionary methods in film alongside technological evolution and their impact on reality*. Diss. Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, 2024.
- Martin-Gomez, Alejandro, et al. "The impact of focus and context visualization techniques on depth perception in optical see-through head-mounted displays." *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 2021.

- McGill, Tony. *Painting, melancholy and the sublime*. Diss. Institute of Art, Design+ Technology, 2024.
- Michaud, Thomas, and Francesco Paolo Appio. "Envisioning innovation opportunities through science fiction." *Journal of product innovation management*, 2022.
- Natasari, Nofia. "Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Simbolis Dalam Film Kembang Api: Kajian Terhadap Bahasa Visual Dan Makna." *Jurnal Stars* 2.1, 2023.
- Pethokoukis, James. *The Conservative Futurist: How to Create the Sci-Fi World We Were Promised*. Hachette UK, 2023.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film: Pengantar Naratif (Edisi 3)*. Montase Press, 2024.
- Roessink, Jochem Groot. "Investigation into the Influence of Biological Depth Cues on Monocular Depth Estimation for the Improvement of an Automated Privacy-Preserving Video Processing System." 2022.
- Saffari, Ehsan, et al. "'Does cinema form the future of robotics?': a survey on fictional robots in sci-fi movies." *SN Applied Sciences*, 2021.
- Sari, Miftachul Rohana, Yerry Soepriyanto, and Agus Wedi. "Digitalisasi Media Objek 3 Dimensi Kabel Fiber Optic Berbantuan Piramida Hologram Untuk Sekolah Menengah Kejuruan." *Jktp J. Kaji. Teknol. Pendidik* 3.4 (2020)
- Skulmowski, Alexander. "Are realistic details important for learning with visualizations or can depth cues provide sufficient guidance?." *Cognitive Processing*, 2024.
- Stefanopoulou, Evdokia. "The Science Fiction Film in Contemporary Hollywood." 2023.
- Sugiono. 'Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif'. Bandung, 2020.
- \_\_\_\_\_. 'Metode Penelitian Kualitatif'. Bandung C.V Alfabeta, 2022.
- Suharsimi Arikunto, Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta, Rineka Cipta, 1998.
- Universitas Multimedia Nusantara, "Alasan Mengapa Kamu Harus Ambil Jurusan Film," diakses 22 Januari 2025, <https://www.umn.ac.id/alasan-mengapa-kamu-harus-ambil-jurusan-film/>.

- Vanden Bos, G. R. "APA Dictionary of Psychology. Washington DC: American Psychological Association," 2007.
- Vučković, Martina. *Christopher Nolan's postmodernism*. Diss. University of Zadar. Department of English, 2023.
- Waliulu, Yuniar Sakinah, et al. *TV dan Film*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, (2024).
- Wu, Jiapeng, and Yichen Liu. "DepthMOT: Depth Cues Lead to a Strong Multi-Object Tracker." *arXiv preprint arXiv:2404.05518* 2024.
- Yildiz, G. Y., B. G. Evans, and P. A. Chouinard. "The Effects of Adding Pictorial Depth Cues to the Poggendorff Illusion. *Vision*, 2022.
- Zahirah, Haifa Zhillan Sinartya, and Regina Octavia Ronald. *ANALISA IKLAN VIDEO REELS INSTAGRAM EIGER ADVENTURE TAHUN 2021-2023 DALAM PENDEKATAN SINEMATOGRAFI Haifa Zhillan Sinartya Zahirah: 186020103*. Diss. Fotografi dan Film, 2023.
- Ziakas, Vassilios, Rodanthi Tzanelli, and Christine Lundberg. "Interscopic fan travelscape: Hybridizing tourism through sport and art." *Tourist Studies*, 2022.
- Zina, O. *The essential guide to doing your research project*. Sage, 2021.
- Zuchri Abdussamad." Metode Penelitian Kualitatif". CV. syakir Media Press. Desember 2021.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Ferry Ilham Wahyudi

NIM : 214103010011

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pertanyaan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 15 April 2025

Saya yang menyatakan



Mochammad Ferry Ilham W  
214103010011

## BIODATA PENULIS



### Biodata Pribadi

Nama : Mochammad Ferry Ilham Wahyudi  
 NIM : 214103010011  
 Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 07 November 2002  
 Alamat : Jl. Desa kerang, Kecamatan Sukosari,  
 Kabupaten Bondowoso  
 Fakultas : Dakwah  
 Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
 No.HP/WA : 085648385300  
 Email : [masspenkfisabilillah@gmail.com](mailto:masspenkfisabilillah@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Anak Usia Dini Al-Hidayah
2. Taman Kanak-kanak Al-Hidayah
3. Sekolah Dasar Negeri 1 Sukosari
4. Sekolah Menengah Pertama Manbaul Ulum
5. Sekolah Menengah Kejuruan Manbaul Ulum
6. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember