

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini memaparkan landasan teori yang digunakan dalam penciptaan film *『null』*. Teori dari *framing* hingga teori *the uncanny* digunakan untuk memvisualisasikan realitas tokoh Alois.

### 2.1 FRAMING

Di dunia perfilman, *framing* bukan hanya mengendalikan arah kamera, namun *framing* memiliki fungsi untuk menentukan apa saja yang akan ditunjukkan dalam satu shot (Bordwell et al, 2020). Selain itu, tidak hanya menentukan apa yang di dalam shot, *framing* juga menentukan apa yang bisa dibayangkan di luarnya. Elemen yang berada di luar *framing* tersebut dapat memberikan kesan tensi ataupun realisme ketika sesuatu diimplikasikan dan tidak ditunjukkan. Pada *framing* juga perlu diperhatikan aspek rasio yang digunakan, seperti 16:9, 4:3.

*Framing* juga mengendalikan aspek psikologis dari suatu cerita film melalui bagaimana *framing* tersebut diperlihatkan, seperti kamera yang digunakan sebagai penonton, atau sebagai *point of view* tokoh (Kocka, 2019). Sebagai contoh utama, terdapat istilah *frame-in-frame* yang seperti namanya, menggambarkan subjek yang di dalam sebuah *framing*, namun *framing* tersebut juga berada di dalam *framing* yang lebih besar. Teknik ini berfungsi untuk mengarahkan fokus penonton sekaligus membentuk makna psikologis terhadap tokoh yang berada di dalam *frame* tersebut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.1. Screenshot film *Parasite* (2019).

(Sumber: YouTube.com, 2025)

Menurut Arsyad dan Pradhono (2025), penggunaan teknik ini dapat memberikan kesan terisolasi dengan menempatkan tokoh seolah mereka terpisah dari dunia luar atau terperangkap di dalam dunia berbeda. Sederhananya, teknik ini tidak hanya bersifat estetis, namun juga berperan sebagai alat naratif yang memvisualisasikan kondisi psikologis tokoh. Hanya melalui *frame-in-frame*, sebuah konflik dari tokoh dengan realitasnya dapat terlihat, ataupun konflik dari tokoh dengan dirinya sendiri secara psikologis.

## 2.2 KOMPOSISI

Komposisi adalah istilah dalam film di mana semua elemen-elemen visual disusun mengikuti sebuah bentuk atau pola di dalam sebuah *frame*. Ada banyak macam jenis komposisi yang dapat digunakan untuk menceritakan tema-tema berbeda. Seperti contohnya adalah *blocking* yang berfungsi untuk menentukan posisi-posisi seorang tokoh relatif terhadap ruang. Selain itu, *blocking* juga dapat menunjukkan bagaimana bahasa tubuh dan pergerakan tokoh dapat menceritakan sub teks emosional dan hubungan psikologis (Lancaster, 2019).

Teknik yang terdapat pada komposisi adalah Simetri yang mudah untuk dimengerti, di mana elemen visual di satu shot akan memiliki posisi yang seimbang dan rapi. Ada juga Asimetris yang memiliki posisi yang berantakan dan tidak seimbang, untuk menggambarkan kegelisahan dan rasa tidak nyaman (Mercado, 2019).



Gambar 2.2. Screenshot film *Punch-Drunk Love* (2002).

(Sumber: YouTube.com, 2025)

Terdapat satu istilah dalam komposisi, yaitu *Negative Space*. Dalam penjelasan singkat, *Negative Space* adalah ketiadaan ruang dalam sebuah shot untuk mengarahkan perhatian atau menciptakan ketegangan psikologis. (Xu, 2025). *Negative space* bukan hanya sebuah ruang yang kosong, namun sebuah ruang yang membawa makna dari kekosongannya. Jika ada tokoh yang ditempatkan di depan latar ruang yang besar dan kosong, maka dia akan terlihat kesendiriannya dan kelemahannya di hadapan dunia yang besar.

### 2.3 CAMERA ANGLE

Menurut Bordwell et al (2023), *Camera Angle* adalah salah satu dari empat variabel dari sinematografi, yang berfungsi untuk mengatur sudut posisi *framing* ketika mengambil sebuah gambar. *Angle* ada beberapa jenis, dari *eye-level*, *High Angle*, *Low Angle*, dan *Dutch Angle*. Setiap *angle* tersebut memiliki makna dan fungsinya masing-masing, dan tergantung interpretasi dari penonton ataupun *filmmaker*, maknanya bisa berubah. Namun makna-makna tersebut hanya dapat muncul jika digunakan dengan efektif, terutama jika digabungkan dengan *framing*.

Sebuah *camera angle* memiliki sebuah peran psikologis dalam sebuah media visual seperti film. Karena melalui ini, penonton dapat menempatkan diri mereka ke posisi tokoh yang berada di dalam layar (Katz, 2019). Sebuah *angle* tinggi, yang mengambil gambar di atas kepala tokoh, akan terasa menyeramkan, ataupun tegang. Sebaliknya dengan *angle* yang rendah yang dapat memberikan kesan kekuatan ataupun dominasi dari seorang tokoh. Lalu ada *dutch angle* yang memberikan sebuah ketidakstabilan, distorsi, dan ketidakseimbangan.



Gambar 2.3. Screenshot film *Mission Impossible* (1996).

(Sumber: YouTube.com, 2025)

Sebuah *angle* yang terlihat miring akan menggambarkan ketegangan tanpa adanya aksi fisik dari tokoh film. Jika dalam sebuah film, *dutch angle* digunakan, itu memiliki makna bahwa persepsi dari tokoh film tersebut mulai berubah. Sebuah *angle* yang miring, tanpa adanya makna tersirat bukan termasuk *dutch angle*.

## 2.4 REAL DECEPTION

Dalam konteks sinematografi, realitas bukan berarti representasi objektif dari dunia nyata, melainkan konstruksi persepsi yang dibentuk dari visual, narasi, dan pengalaman subjektif penonton. Friedlander (2017) mengatakan bahwa realitas dalam karya audiovisual bersifat terbentuk dan terbangun bukan karena fakta, namun kepercayaan dari konsistensi yang ditunjukkan. Ketika penonton merasa takut, bahagia, ataupun marah ketika menonton film, itu terjadi karena realitas dalam filmnya dapat dipercaya secara nyata. Apa yang mereka lihat bukan hal

yang nyata, namun secara persepsi dan emosional, mereka dapat merasakannya secara nyata.

Oleh karena itu, realitas dalam film merupakan dunia yang dibangun dengan hati-hati untuk dipercayai oleh penonton. Jika penonton tidak percaya dengan realitas yang telah dibangun, artinya realitas tersebut belum menjadi nyata di persepsi mereka.

## **2.5 THE UNCANNY**

Ketika kita sudah cukup kenal dengan realitas—semuanya dapat dihancurkan dengan mudah. Contohnya, sebuah benda yang sangat kita kenal kembali muncul di hadapan kita, namun bentuknya terdistorsi, menimbulkan rasa yang resah. Sigmund Freud mendefinisikan *The Uncanny* sebagai kondisi ketika kita berada di hadapan sesuatu yang harusnya kita kenal, namun hal tersebut terlihat salah dan terdistorsi, sehingga kita merasa resah dan takut (Bronstein dan Seulin, 2019). Asal dari efek ini dapat muncul dari *doppelgänger*, repetisi, ataupun ketakutan terpendam dari masa kecil yang muncul kembali secara tidak terduga dan terdistorsi.

Efek ini mempertanyakan kepercayaan kita terhadap realitas dan kepalsuan. Pada zaman sekarang, *uncanny* sering muncul melalui perkembangan teknologi, seperti *AI generated images*, dan *Virtual Reality*. Alasannya adalah karena kedua hal tersebut berusaha untuk meniru kehidupan, namun tidak dapat meniru detailnya secara sempurna. Dalam perfilman, *uncanny* berfungsi untuk menciptakan ketegangan psikologis dan ketidakstabilan emosional dengan mengganggu persepsi realitas penonton.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan adalah observasi karya, dan studi literatur dengan cara kualitatif.