

Pembentukan Persepsi dalam Arsitektur Melalui Dasar-Dasar Penciptaan Sinema

Muhammad Imam Adly dan Defry Agatha Ardianta
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: agathadefry@arch.its.ac.id

Abstrak—Arsitektur telah memiliki keterhubungan secara tidak langsung dengan sinema sejak pertama kali film diciptakan. Dari kedua bentuk keilmuan ini, terdapat banyak persinggungan tentang bagaimana mereka tercipta. Dalam sinema ada istilah montase yang menjadi teknik paling dasar dalam proses pembentukan film, yaitu bagaimana adegan-adegan dirangkai untuk mencapai sebuah narasi yang diinginkan. Montase adalah gagasan tentang sinekdoke, tentang bagaimana fragmen-fragmen kecil yang akan mengkonstruksi persepsi yang utuh dalam pikiran penikmatnya. Melalui irisan tersebut, proyek ini berusaha mengkonstruksi sebuah rancangan arsitektural melalui cara yang sama dengan bagaimana sinema membentuk dirinya. Karenanya, dilakukan sebuah pendekatan sinematik dalam proses merancangannya. Mulai dari bagaimana memosisikan diri sebagai seorang pengguna melalui penggalan-penggalan adegan sampai merumuskan gubahan bentuk arsitektural yang kemudian disusun untuk dapat memantik persepsi tertentu. Fungsi rancangan sendiri berupa *bathing house* yang diperuntukkan bagi mereka yang ingin melarikan diri dari tekanan urban di Kota Surabaya. Dengan nilai-nilai sinematik yang disematkan dalam rancangan, tempat ini akan menjadi sebuah tempat melepas diri dengan penyuntikan realitas yang terbelokan (*altered reality*) melalui fragmen-fragmen yang akan membentuk persepsi dalam pikiran.

Kata Kunci—*Altered Reality*, Montase, Persepsi, Sinema, Tekanan Urban.

I. PENDAHULUAN

MEDIA dalam arsitektur dan sinema telah memberikan kita realitas fisik yang lebih nyata dibandingkan dengan bentuk seni lainnya. Keduanya merupakan bentuk seni total, dimana ia telah mendorong orang untuk berpikir bahwa cara menuju kesempurnaan artistik terletak pada pendekatan pada realitas fisik. Apakah nyata ataupun imajiner, ada hubungan yang tak terpisahkan antara penciptaan sinema dan penciptaan arsitektur, dalam hal ini yang paling dasar adalah eksplorasi ruang volumetrik pada dimensi waktu. Dapat dikatakan, saat seorang pengguna merasakan pengalaman meruang dalam suatu objek arsitektural, memiliki banyak kesamaan dengan saat seorang penonton menyaksikan rangkaian sekuens dalam suatu sinema. Dalam kedua kasusnya realitas sama-sama diciptakan, kemudian imajinasi dibiarkan mengisi kekosongan dalam pikiran, namun titik perbedaan utamanya terletak pada elemen kontrol yang digunakan.

Dari berbagai elemen kontrol dari penciptaan sinema, hal yang paling dasar adalah montase. Montase merupakan sebuah teknik pengeditan dalam film dengan cara mengurutkan potongan gambar yang terpisah untuk mewujudkan suatu konteks. Montase didasari pertama kali oleh eksperimen Lev Kuleshov, seorang sutradara eksperimentalis berkebangsaan Rusia, ia melakukan sebuah

eksperimen psikologis dengan cara menyandingkan dua adegan untuk menciptakan konteks dalam cuplikan eksperimennya. Dua adegan tersebut tidak memiliki arti ketika ia berdiri sendiri, namun saat disejajarkan dengan adegan lainnya maka akan terbentuk persepsi baru dalam pikiran penontonnya.

Dalam pandangan Kuleshov, sebuah sinema hanyalah gabungan dari kepingan-kepingan adegan yang diurutkan untuk membentuk konteks. Yang terpenting bukanlah adegan dalam kepingan tersebut, tetapi tentang bagaimana kepingan tersebut disusun untuk menciptakan persepsi yang diinginkan. Eksperimen ini kemudian dikenal dengan nama *Kuleshov Effect*, yang selanjutnya menjadi alat kontrol dasar dalam pembuatan sinema [1].

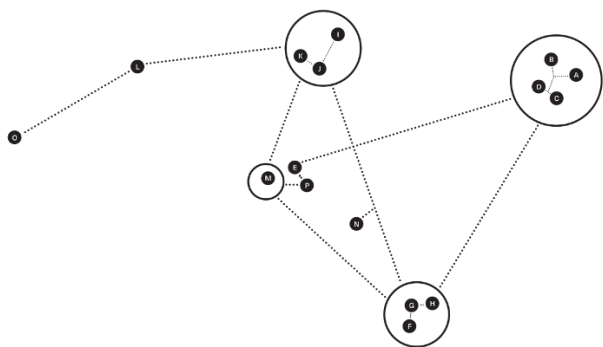
Berangkat dari *Kuleshov Effect* ini, Sergei Eisenstein, seorang sutradara dan teoritis film, menggunakan istilah montase dalam film-film yang ia buat. Ia beranggapan bahwa dalam proses penciptaan film, diperlukan sebuah teknik untuk memampatkan ruang, waktu, dan informasi. Dengan memanfaatkan teknik montase, adegan-adegan dapat disajikan secara parsial, namun persepsi yang diperoleh akan diterima secara utuh. Eisenstein memahaminya sebagai *part-whole relationship*, dimana yang dibutuhkan hanyalah pemantik persepsi, sisanya biarkan imajinasi penonton yang memenuhinya. Dapat dikatakan bahwa montase adalah gagasan mengenai sinekdoke dalam persepsi, tentang fragmen kecil yang akan membangun keutuhannya di dalam pikiran. Dari sini dapatkah proses pembentukan persepsi tersebut digunakan untuk membentuk konsep ruang dalam objek arsitektural.

II. KONTEKS PERANCANGAN

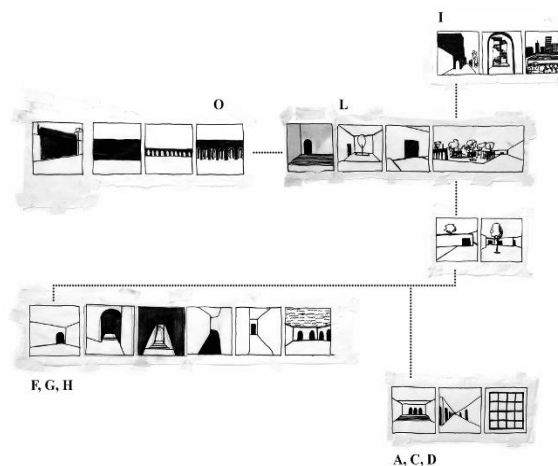
A. Konteks Pengguna: *The Escapee*

Andrew Tudor dalam bukunya yang berjudul *Theories of Film* (1974) berpendapat bahwa ada dua sifat yang dihasilkan dari sebuah narasi film, yakni mereproduksi realitas (*reproducing reality*) dan yang satunya merubah realitas (*altering reality*). Ketika film dipertontonkan, realitas asli penonton dilucuti, penonton diajak untuk melepas dirinya dan sinema membawakan realitas yang baru. Dengan sensasi ini, seringkali sinema dijadikan sarana rekreasi instan untuk ‘melarikan diri’ (*escape*) dari realitas yang ada [2].

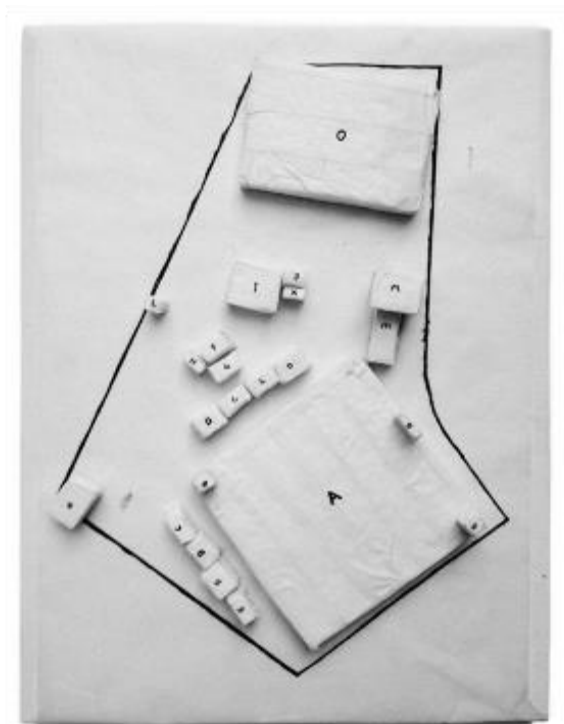
Melalui pernyataan diatas, rancangan yang akan diproposisikan disini dikerucutkan sebagai *escape space* yang akan membawa penggunanya merasakan realitas yang ter-belokkan. Dengan kesadaran utuh dari penggunaanya yang mendatangi tempat ini untuk melepaskan diri mereka. Karena titik optimal sensasi ber-sinema akan dirasakan ketika ada kesadaran dari penontonnya untuk ingin menikmati film itu sendiri.



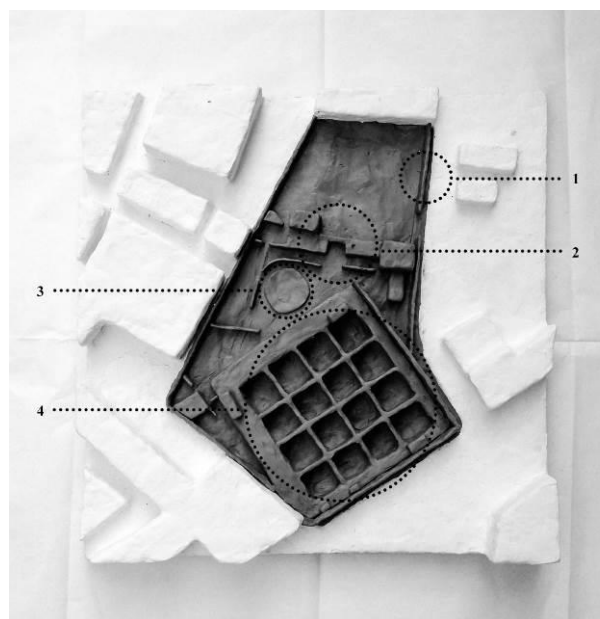
Gambar 1. Destinasi pada rancangan.



Gambar 3. Episodic frame.



Gambar 2. Penempatan program pada tapak.



Gambar 4. Model studi.

B. Konteks Lokasi: City of Work

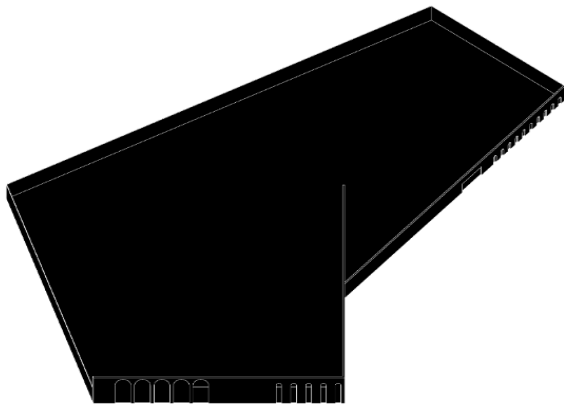
Peter Ustinov dalam salah satu tulisannya, *Urban Stress: A Global Menace of Yet Unknown Magnitude* (1988), mengatakan bahwa ada fenomena baru yang muncul karena ledakan populasi secara masif di daerah perkotaan. Fenomena ini dianggap masih awam karena faktor penyebabnya masih abstrak, namun beberapa bentuknya berhasil diidentifikasi meskipun besar dampaknya belum dapat dipahami. *Urban stress* ia menyebutnya, kemunculan hal ini dilatari berbagai banyak hal dan berbeda-beda, tetapi yang menjadi andil terbesarnya adalah modernisasi dalam aspek kehidupan manusia. Kota-kota besar menjadi korban utama dalam fenomena ini, tekanan pekerjaan, kebisingan, arus kendaraan, kepadatan penduduk dan aspek-aspek lainnya menjadi pemicu. *‘Escape is the order of the day’*, mengutip pernyataan Ustinov tersebut, baginya konsep ‘melarikan diri’ bagi kaum urban menjadi kewajiban yang harus dipenuhi untuk menghadapi tekanan yang ada [3].

Berangkat dari fenomena di atas kemudian melihat gejalanya di kota-kota besar di Indonesia, Surabaya, sebagai kota kedua terbesar di Indonesia, oleh Howard W. Dick

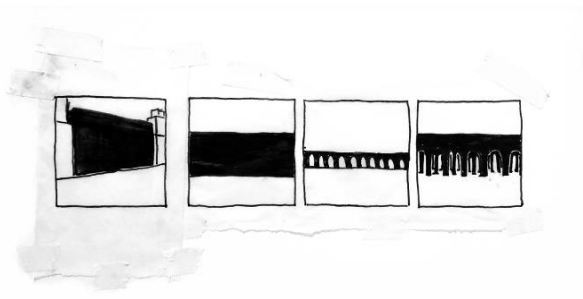
dijuluki city of work atau “kota kerja”. Kota Surabaya tumbuh pesat sebagai pusat perekonomian, yaitu sebagai kota dagang dan kota industri, yang dengan segala keriuhan aktivitasnya berimbas pada tekanan tinggi pada warga kota khususnya bagi kaum pekerja. Karenanya, untuk meredam gejala *urban stress* yang tinggi di kota Surabaya maka kebutuhan tempat untuk ‘melarikan diri’ diperlukan keberadaannya. Dan tempat-tempat rekreasi menjadi salah satu bagian penting dari badan kota ini [4].

C. Konteks Fungsi: Aquatic Escapism

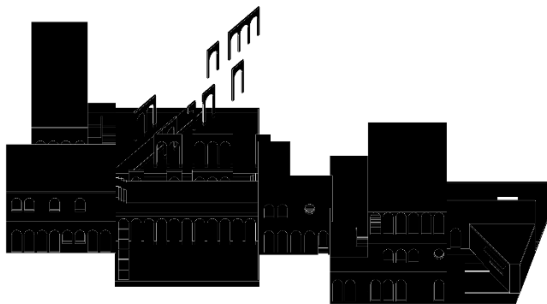
Sebagai sebuah strategi ‘melarikan diri’, peranan air dapat menjadi salah satu bentuk medium pelarian yang sanggup membawa penggunaannya merasakan relaksasi dan kepuasan. Dalam buku *The Cinema of the Swimming Pool* (Christopher Brown, 2014), disebutkan bahwa ada keterkaitan antara pengalaman bersinema dengan pengalaman menyelami air. Disebutkan bahwa sinema dapat mewujudkan pengandaian akuatik dari persepsi dan ekspresi, ketika penonton ditarik ke dalam realitas cair di dalam layar yang mempertemukan film dengan penikmatnya. Dari pernyataan tersebut, menyelami air dan menonton film memiliki sifat ‘melepas diri’ melalui pengalaman immersive – persepsi berada di satu tempat ketika sebenarnya berada di tempat lain, yang ditimbulkan



Gambar 5. *The wall*.



Gambar 6. Konsep fasad pada *the wall*.



Gambar 7. *The castle*.

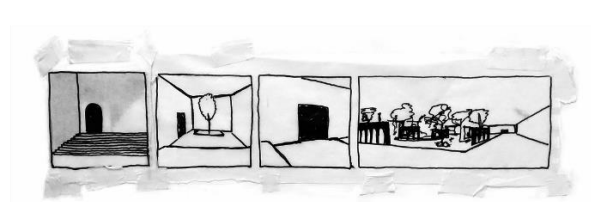
dari dua hal tersebut [5].

Francesco Casetti dalam tulisannya, *Filmic Experience* (2009), menyatakan bahwa pengalaman *immersive* telah menjadi ciri khas dalam pengalaman teater, ketika penonton berusaha menerima apa yang mereka saksikan dan mengkonstruksi dunia dalam pikiran mereka. Di satu sisi mereka membangun dunia itu dan di sisi lain mereka juga turut hidup dalam dunia tersebut. Di sini ada proses relokasi diri yang ditimbulkan, dan apa yang terjadi di sini juga terjadi ketika seseorang menyelam ke dalam air. Tentang pengisolasian, keterasingan dan intimasi yang diciptakan oleh air menjadikannya sebuah medium yang efektif dalam melucuti realitas yang ada. Melalui pernyataan-pernyataan di atas, *aquatic escapism* – pelepasan diri dengan medium air akan menjadi strategi utama dalam pembawaan nilai sinematik yang akan menentukan fungsi rancangan pada bagian selanjutnya [6].

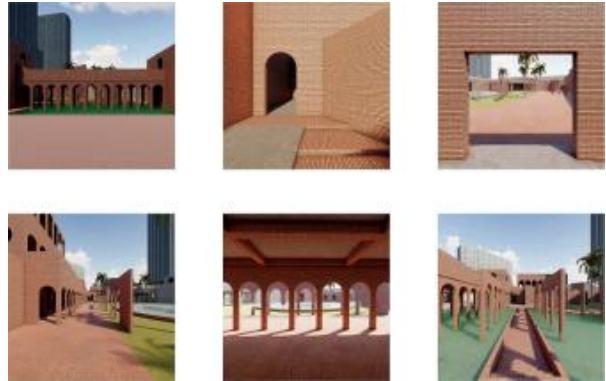
III. PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

A. Pendekatan: Cinematic Aided Design

Ada tiga aspek dalam sinema yang menjadikannya suatu proses berpikir yang sama dengan proses merancang dalam



Gambar 8. *Scene* memasuki rancangan.



Gambar 9. *Scene* pada *the castle*.



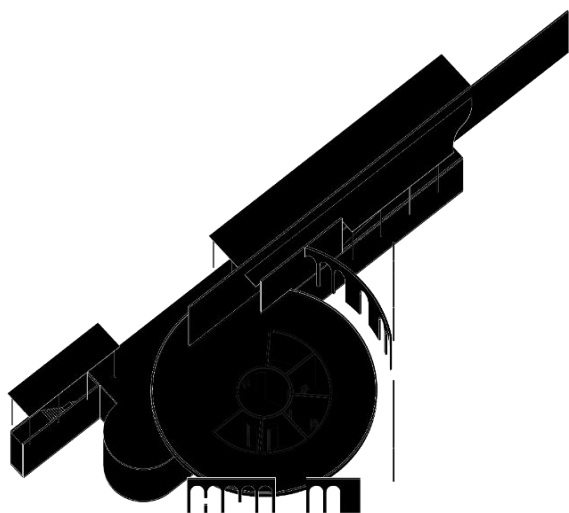
Gambar 10. *Vantage point*.

arsitektur, yakni: *Narrative*, *Montage* dan *Mise-en scene*. Melalui tiga aspek ini, sinema dapat membentuk realitanya sendiri. Entah itu memproduksi ulang realitas yang ada maupun membelokkan realitas. Semua realitas itu terbentuk melalui pembentukan persepsi dalam pikiran penontonnya. Melalui realitas yang terbentuk itu, konsep *escapism* dapat terwujud. Ketika penonton melepaskan diri dan ikut terhanyut dalam skenario film. Di sinilah fungsi pendekatan sinematik memiliki perannya dalam proses merancang. Ketika bagaimana cara pembentukan persepsi dalam sinema digunakan sebagaimana arsitektur berusaha memproduksi realitas (rancangan) [7].

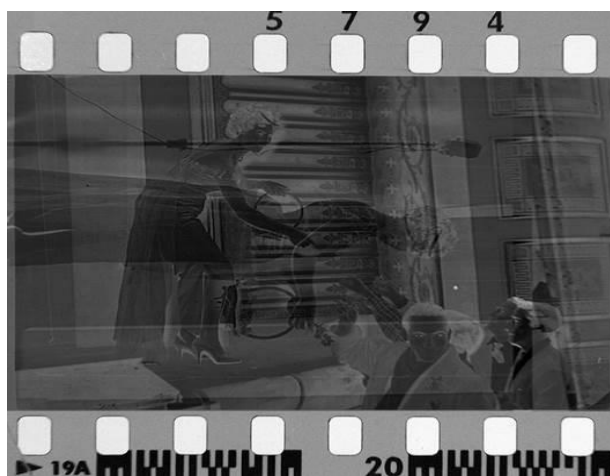
Dari ketiga aspek persinggungan diatas, *montage* merupakan alat yang paling dasar dalam membentuk persepsi. Tentang bagaimana penggalan-penggalan adegan dapat membentuk persepsi yang utuh. Sehingga disini, teknik *montage* merupakan aspek sinematik yang akan menjadi alat utama dalam merancang pada proses selanjutnya.

B. Metode: *The Promenade*

Promenade dalam konteks *montage* arsitektural memiliki arti memposisikan diri sebagai pejalan kaki dalam objek



Gambar 11. *The sanctuary.*



Gambar 12. *Double exposure.*

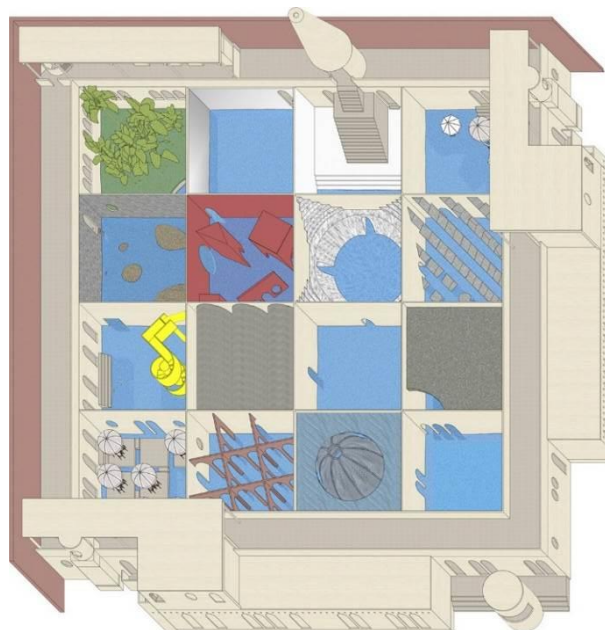


Gambar 13. *Scene pada the sanctuary.*

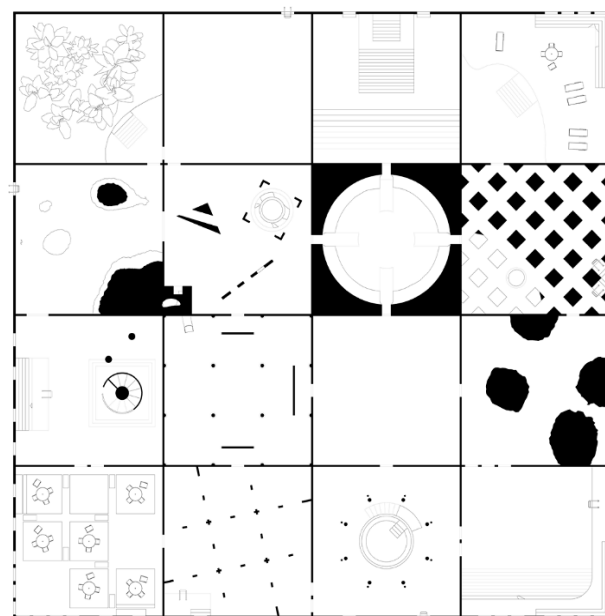
rancangan. Di sini montase tersusun secara horizontal. Hal ini berkaitan tentang sikuen, bagaimana pengguna mengalami ruang-ruang dalam rancangan secara *frame-by-frame*. Transisi antar ruangan, perspektif mata, dan sudut pandang menjadi aspek yang mempengaruhi rancangan dalam kacamata seorang pejalan kaki [8].

Langkah pertama dalam metode ini adalah mendefinisikan destinasi dalam rancangan yang terbagi menjadi dua, yaitu *Major Destination* (lingkaran besar) dan *Minor Destination* (lingkaran hitam kecil). Destinasi pada rancangan dapat dilihat pada Gambar 1. Kemudian didapatkan 4 *Major Destination*, yakni Area Restoran (I, J, K), Area Manajemen (M), Area Spa (F, G, H) dan Area Kolam (A, B, C, D). Dengan cara ini, maka akan didapat peta awal tentang bagaimana nantinya sikuen akan mengisi sambungan-sambungan diantara destinasi tersebut.

Setelah itu dari pengelompokan destinasi di atas, dilakukan



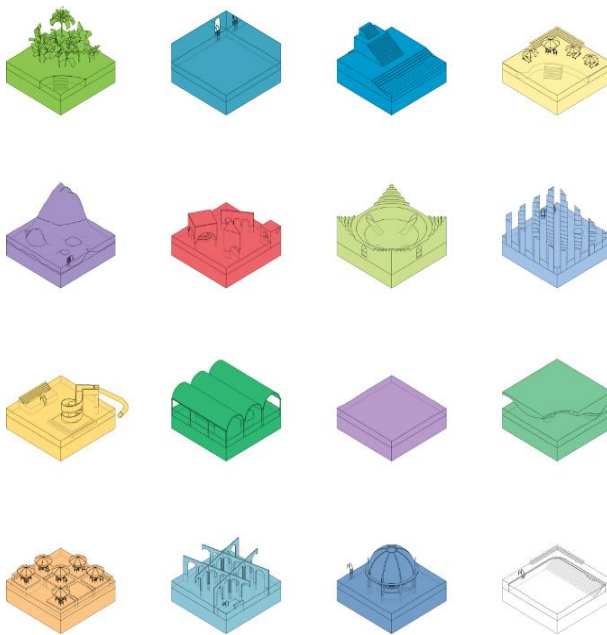
Gambar 14. *The maze.*



Gambar 15. *Denah the maze.*

penataan program sesuai areanya seperti pada Gambar 2. Program I dianggap program yang paling netral bagi pengguna, sehingga ditempatkan di pintu masuk. Program M sebagai pusat manajemen akan memiliki akses langsung ke seluruh program induk (I, A, F). Program C dan D akan dibagi menjadi dua bagian untuk pemerataan pengguna. Kemudian ditentukan sikuen *frame-by-frame* tentang apa yang nantinya akan dilihat oleh pengguna saat menikmati rancangan.

Gambar 3 merupakan sketsa yang menunjukkan setiap *scene* dalam menyusuri rancangan mulai dari fasad utama (O) yang menunjukkan bangunan *monolith* yang menutupi seluruh rancangan, kemudian pada *scene* di pintu masuk ketika pandangan dipersempit (L) lalu diperlebar, dilanjutkan dengan pilihan antara menuju Area Restoran (I) untuk melihat titik tertinggi dalam rancangan ataupun menuju *scene* pada Area Spa (F, G, H) di bawah tanah. Kemudian *scene* utama ada pada Area Kolam (A, C, D) dimana *scene* di atas

Gambar 16. Bilik pada *the maze*.

dipecah lagi menjadi 16 *scene*.

Metode di atas akhirnya menghasilkan empat babak utama dalam rancangan. Direpresentasikan melalui model pada Gambar 4, empat babak tersebut adalah:

1) *The Wall*

Pemisah antara dunia luar dengan dunia dalam rancangan.

2) *The Castle*

Merupakan area restoran dan kantor manajemen dan menjadi *vantage point* dalam rancangan.

3) *The Sanctuary*

Area spa di bawah tanah, penggunaanya akan merasakan dua dunia yang dilebur menjadi satu.

4) *The Maze*

Fokus utama dalam rancangan, kolam renang yang terbagi menjadi 16 bilik dimana penggunaanya bebas memilih jalan ceritanya sendiri.

IV. KONSEP DESAIN

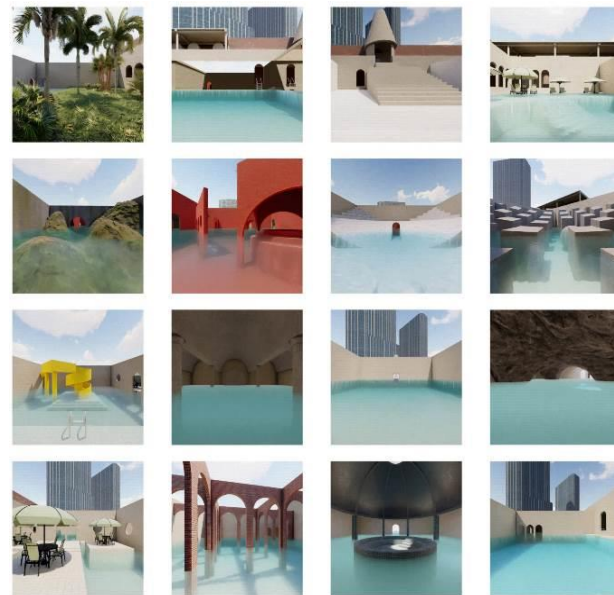
A. *The Wall*

Defamiliarisasi yang menjadi kriteria utama dalam rancangan ini, tentang menyandingkan antara mana yang familiar dan mana yang tidak, dimulai dengan aspek visual wajah bangunan yang ditangkap oleh orang-orang di Jalan Tunjungan. Ketika bangunan di sekitar tapak berusaha bersolek, di sini dimunculkan sebuah balok monolith yang menutupi seluruh rancangan. Dengan cara ini muncul misteri dan pertanyaan tentang apa yang ada di balik tembok besar ini. *The wall* dapat dilihat pada Gambar 5. Sedangkan konsep fasad pada *the wall* dapat dilihat pada Gambar 6.

B. *The Castle*

The castle dapat dilihat pada Gambar 7, merupakan perpanjangan dari *The Wall*. Di sini tembok monolith sudah mulai terbuka. Dengan penggunaan arc di beberapa bagiannya, menciptakan pandangan yang ter-fragmen tentang hal apa yang ada di dalam rancangan.

Kemudian terdapat pintu kecil yang merupakan pintu

Gambar 17. *Scene* pada *the maze*.

utama untuk memasuki rancangan. *Scene* memasuki rancangan dapat dilihat pada Gambar 8. Pandangan pengguna dipersempit melalui pintu ini kemudian dibuka lebar untuk dapat melihat lansekap pada rancangan. *Scene* pada *the castle* dapat dilihat pada Gambar 9.

Titik utama pada tahap ini adalah *vantage point* pada level ketiga restoran. *Vantage point* dapat dilihat pada Gambar 10. Dari titik ini pengguna dapat melihat rancangan secara menyeluruh, dengan persandingan antara wajah kota Surabaya dan wujud rancangan.

C. *The Sanctuary*

The sanctuary dapat dilihat pada Gambar 11. Dalam teknik pengolahan film, ada sebuah teknik yang dinamakan *double exposure*, dapat dilihat pada Gambar 12, yaitu ketika dimana dua gambar ditumpuk dalam seluloid film. Dengan cara ini maka terjadi peleburan gambar dalam satu frame film, sehingga sutradara dapat memanipulasi adegan dengan memperlakukan peleburan ini.

Teknik ini kemudian dianalogikan dengan bahasa arsitektural pada bagian ini. Bagaimana memanipulasi dua material sehingga dapat melebur menjadi satu, pada akhirnya didapatkan sebuah permainan persepsi pengguna dalam pengalaman meruang di area spa ini. *Scene* pada *the sanctuary* dapat dilihat pada Gambar 13.

D. *The Maze*

Objek utama dalam rancangan ini, di sini gagasan utama mengenai persinggungan antara arsitektur dan sinema diimplementasikan ke area kolam dalam *The Maze* seperti pada Gambar 14. Proses pembentukan persepsi dalam film ditranslasikan melalui bilik-bilik yang saling terhubung. Lalu di dalam bilik ini ditanamkan persepsi dunia abstrak, dunia tentang *The Estranged Object* [9].

Penciptaan dunia abstrak ini diadaptasi dari bentuk *non-narrative film*. Sebuah bentuk film yang primitif, di sini ketiadaan tokoh maupun cerita menjadikannya sebuah medium yang berfokus pada penyampaian gagasan. Aspek yang menjadi nilai utama dalam penyampaian ide dalam film ini dibentuk melalui komposisi visual, ritme, dan montase adegan-adegannya. Dengan cara seperti ini gagasannya

dibentuk secara murni melalui keterhubungan satu adegan dengan adegan lainnya sehingga makna dan nilai yang didapatkan dari setiap penontonnya akan berbeda-beda bergantung dengan cara apa ia melihat film ini.

Untuk menciptakan *scene-scene* yang setara, *Grid* ditimpakan ke dalam kolam renang untuk membaginya ke dalam beberapa adegan. Dengan cara ini, kolam renang dinikmati dengan mengarungi bilik-bilik yang ada dan persepsi tentang ruangnya akan saling mengutuhkan. Semakin dalam penggunaannya menyelami bilik-bilik ini, maka akan semakin utuh pula pemahamannya mengenai gagasan bangunan ini, seperti halnya apa yang terjadi dalam *non-narrative film*, keputusan penonton dalam bagaimana ia menikmati filmnya akan berpengaruh terhadap pandangan akhir dari gagasan yang ingin disampaikan. Denah *the maze* dan bilik pada *the maze* masing-masing dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16.

Dari bilik-bilik yang tercipta dari penimpaan *grid*, akan disuntikkan persepsi akan emosi dasar manusia (senang, sedih, marah, jijik, takut, kaget). Seperti kebanyakan film non-naratif yang diciptakan, keabstrakannya bertujuan untuk menggugah emosi dasar, mempertanyakan dan merefleksikannya ke dalam pikiran penonton [10]. *Scene* pada *the maze* dapat dilihat pada Gambar 17.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Pembacaan arsitektur melalui kacamata sinema bukanlah hal baru untuk dilakukan, namun pembicaraan ini, tentang sinema dengan segala keterhubungannya dengan arsitektur

telah membawa ke pemahaman yang lebih dalam tentang apa yang selama ini dipahami dalam keilmuan arsitektur. Dengan mempelajari dasar sinema dan bagaimana ia diciptakan. Tentang narasi, *mise en scène*, montase, dan fragmen-fragmen adegan yang membentuk persepsi, maka muncul pula pertanyaan apa yang mendasari penciptaan persepsi dari arsitektur. Sehingga apa yang harus dilakukan adalah menarik kembali ke akar paling dasar dalam arsitektur, yaitu ilmu tentang bentuk (dan tentang bagaimana bentuk ini disusun). Dengan memahami bentuk dan bagaimana pengaruhnya terhadap persepsi, dari sini dapat diketahui bagaimana selama ini arsitektur mengkonstruksi dirinya dalam pikiran penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Monaco, *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*. New York: Oxford University Press, 1977.
- [2] A. Tudor, *Theories of Film*. New York: Viking Press, 1974.
- [3] P. Ustinov, "Urban stress: myth or reality," *Stress and Urban Stress*, vol. 55, no. 331/332, pp. 247–258, 1988.
- [4] H. Dick, *Surabaya, City of Work: A Socioeconomic History, 1900-2000*. Athens: Ohio University Press, 2002.
- [5] C. Brown, *The Cinema of the Swimming Pool*. New York: Peter Lang, 2014.
- [6] F. Casetti, "Filmic experience," *Screen*, vol. 50, no. 1, pp. 56–66, 2009.
- [7] H. O. Cetin, "Fundamentals of Architectural Design in Comparison to Filmmaking," Middle East Technical University, 2006.
- [8] N. Kioumarsi, "Montage and Architecture: A Method for Temporal Design," The Pennsylvania State University, 2016.
- [9] M. Young, *The Estranged Object*. Chicago: Graham Foundation, 2016.
- [10] C. Butler, *Pleasure and the Arts*. New York: Oxford University Press, 2005.