

Arsitektur modern and pengalaman spasial di film = Modern architecture and spatial experiences in film

Rizka Fitri Ridayanti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20348377&lokasi=lokal>

Abstrak

Arsitektur dan film di era modern ini tidak dapat dipisahkan dari segi generasi persepsi ruang. Arsitektur dibangun di dan mengitari suatu ruang yang dapat menjadi setting untuk film, sedangkan film adalah sebuah medium dua dimensi untuk mengeksplorasi dan menyajikan arsitektur sebagai kerangka sebuah narasi. Arsitektur adalah komponen fundamental dalam rangka film dapat memberikan narasi. Skripsi ini membahas bagaimana representasi arsitektur disampaikan sebagai kerangka narasi spasial film dan peran penting yang mereka pegang dalam menyampaikan pesan narasi yang mendasari dan pengalaman spasial dalam sebuah film.

Skripsi ini membahas pengerjaan dari real ke reel meminjam istilah Nezar AlSayyad yang merujuk realitas dan sinema menggunakan arsitektur modern di film *Playtime* Jacques Tati 1967 sebagai studi kasus. Real dan reel adalah sebagai fokus utama skripsi ini. Akhirnya skripsi ini mengamati konsep reel ke real bagaimana arsitektur dan film yang dapat mempengaruhi perspektif kita dalam hidup dan digunakan sebagai parameter untuk desain.

<hr><i>Architecture and film in this modern era are inseparable concerning the generation of perceptual spaces. Architecture is built in and around spaces, which may provide the setting for a film, whereas film stands as a two-dimensional medium to explore and present architecture as a narrative framework.

Architecture is a fundamental component in order that film can deliver its narrative.

*This thesis discusses how architectural representation is conveyed to encase the spatial narrative of a film and the important role they hold in conveying messages, underlying narratives, and the spatial experiences in a film. It discusses the workings of real to reel, borrowing Nezar AlSayyad's term in reference to the reality and the cinema, using the modern architecture in Jacques Tati's *Playtime* (1967) as a case in point. The real and reel stand as the main focuses of this thesis. Finally, it observes the concept of reel to real, how the architecture and film can affect our perspectives in life and be used as parameters for design.*