



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**PEMAKNAAN RUANG KESEHARIAN DALAM SINETRON  
INDONESIA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia**

**ROSALYN LOHANDA**

**0606075920**

**FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
DEPOK  
JUNI 2010**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Rosalyn Lohanda**

**NPM : 0606075920**

**Tanda tangan :**

**Tanggal : 28 Juni 2010**

## KATA PENGANTAR

Skripsi yang diajukan sebagai persyaratan kelulusan ini tidak akan bisa rampung tanpa kekuatan dan campur tangan Tuhan Yesus Kristus. Oleh anugerahNya, saya mampu menyusun skripsi ini dari awalnya terasa mustahil, bahkan sampai hari-hari terakhir masih terasa mustahil untuk diselesaikan, namun akhirnya dimampukan juga hingga pengumpulannya.

Saya juga ingin berterima kasih kepada semua orang-orang yang turut berperan bagi saya dalam proses penyusunan skripsi ini, antara lain:

Pak Yandi sebagai dosen pembimbing yang sampe saat terakhir dan saat-saat kepanikan masih menuntun penulisan skripsi ini dan membuka pikiran saya yang saya bikin „belibet’ sendiri, tapi karena beliau lah saya jadi tau mau menulis apa. Termakasih juga atas kesediaanya membukakan rumah buat kita anak bimbingannya, baik itu pagi-pagi dan tengah malam. Maaf ya Pak, semoga gak kapok membimbing mahasiswa setelah berpengalaman membimbing kami (baca: saya) yang brutal ini. Juga buat Mba Mita, nasi goreng, ikan goreng, sambel, capcay, dan kentang keringnya enak (makasi ya Mba).

Buat kedua orangtua, mama papa, yang terus mengingatkan untuk terus berusaha, berdoa, dan berserah sama Tuhan. Dan terimakasih untuk kerelaannya mengantarkan buku-buku literature dari rumah di ciputat sampe ke depok pada jam-jam tengah malam.

Buat kakak satu-satunya, Jessica Lohanda, yang walaupun gak membantu apa-apa dalam penyusunan skripsi, tapi membantu memeriahkan suasana hati dengan kegilaannya.

Terimakasih kepada teman-teman 2006, angkatan yang berjiwa gosip dan entertainment sejati. Terimakasih untuk 4tahun yang menyenangkan. Saya merasa cocok berada di angkatan ini.

Khususnya buat Apel, Diyow, teman sedari PPAM. Maafkan aku jika banyak kesalahan selama menjadi teman kalian. Terimakasih buat kesediaannya membuka kosan dari semester awal ampe akhir dan mengizinkan aku jadi PGT (Penghuni Gelap Tetap). Khususnya buat Apel yang selalu senasib dalam hal kepanikan (kenapa ya Pel, kita tuh deadliners banget?? Sementara itu teman kita si Diyow itu sukses sekali bekerja gak deadline). Makasi buat semuanya, waktunya, kesediaan mendengar curhat, member saran, menyemangati, dan lain-lain. \*peluuuuukkkk!!!!

Ranny, Memey, Tasya, teman gosip dan curhat yang sangat baik. Terimakasih sudah menyemangati saya saat menyusun skripsi. Khususnya Ranny, makasi buat tebengannya baik pergi atau pulang dan teman bersenang-senang dalam kepenatan. (maaf juga Ran, aku tak banyak membantu di Afair..heuu)

Juga buat Rieky atas pinjaman TV Tuner-nya yang sangat berguna, bahkan rela minjemin dua TV Tuner yang dia punya.

Buat Meygie Licara (MeyGemini LithiumCalciumRadium) dan Henny Rrrrrrrr Panjaitan sebagai teman bimbingan yang menemani dikala suka duka dan sesama teman cabutan, teman kelabakan.

Buat Mando yang membahasa inggris-kan abstrak

Buat Bayu, ucapannya secara langsung saja.

Buat semua orang-orang yang sempet saya tanya-tanyai demi melancarkan skripsi ini (anak-anak pusjur yang tak bisa disebutkan satu-satu).

Buat teman-teman SMP yang tergabung dalam Komsel, terutama Christa, Yvonne, Mario, Rika, Rachel, Sandro, Dennis, dan lainnya yang saya percaya mereka mendukung dalam doa dan memberikan kata-kata penyemangat di saat-saat saya sudah putus harapan. Makasi buat sms-sms penguatan imannya.

Buat Ka Kris'03 yang terus mengecek progres skripsi ini saking susahnyanya saya mengerucutkan pembahssan dan membuat tulisan. Juga buat Cindy '04 yang sempat ikut berdiskusi dan memberikan pemikiran dan saran-sarannya.

Terimakasih buat semua staf jurusan arsitektur, baik dosen yang telah memupuk pengetahuan arsitektural dari awal perkuliahan, maupun karyawan yang oleh karena mereka kegiatan perkuliahan dapat berlangsung.

Terimakasih buat abang SAVIN buat jasa fotokopinya dikala terjepit.

Terima kasih juga buat skripsi Putra '04 yang sangat membantu menambahkan materi di saat-saat sangat mepet.

Terimakasih buat tim Swiss di piala dunia yang karena kemenangannya atas Spanyol memperkuat iman saya bahwa segala sesuatu tidak ada yang tidak mungkin.

Akhir kata, saya berharap penulisan ini dapat menambah pengetahuan serta member inspirasi bagi siapa pun yang membacanya sebagaimana telah membuka serta menambah pengetahuan saya.

Depok, 28 Juni 2010

Rosalyn Lohanda

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Rosalyn Lohanda  
NPM : 0606075920  
Program Studi : Arsitektur  
Judul Skripsi : Pemaknaan Ruang Keseharian Dalam Sinetron Indonesia

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia.**

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Yandi Andri Yatmo, S.T., M.Arch., Ph.D

---

Penguji : Prof. Dr. Ir. Abimanyu Takdip Alamsyah M.S

---

Penguji : Dita Trisnawan, ST., M.Arch. STD.

---

**Ditetapkan di : Depok**

**Tanggal : 28 Juni 2010**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosalyn Lohanda  
NPM : 0606075920  
Program Studi : Arsitektur  
Departemen : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Pemaknaan Ruang Keseharian Dalam Sinetron Indonesia**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada tanggal : 28 Juni 2010  
Yang menyatakan

(Rosalyn Lohanda)

## ABSTRAK

Nama : Rosalyn Lohanda

Program Studi : Arsitektur ( Reguler )

Judul : Pemaknaan Ruang Keseharian Dalam Sinetron Indonesia

Ruang sebagai esensi dasar arsitektur dan aksi manusia merupakan dua hal yang tak terpisahkan. Ruang memberikan kualitas bagi aksi di dalamnya, begitu pula aksi memberikan makna pada sebuah ruang. Ruang keseharian merupakan ruang yang berada di sekitar manusia yang dimaknai dan mempunyai program serta susunan perilaku tertentu bagi manusia di dalamnya. Program dan susunan ini menentukan limit ideal suatu ruang terhadap aksi apa yang ingin dihadirkan. Peran cerita yang hadir dalam bentuk sinetron adalah merangkaikan dan memanipulasi aksi-aksi di dalam ruang keseharian oleh tokoh-tokohnya sehingga memperlihatkan sampai batas mana suatu program dan susunan perilaku dalam ruang keseharian dapat diperluas dari program dan susunan awalnya hingga terbentuklah konflik antara program awal dengan program yang diperluas yang ditampilkan dalam sinetron. Melalui konflik inilah sinetron menjadi dinikmati dan ruang keseharian dimaknai lebih dari realita.

Kata kunci:

Ruang, aksi, program, sinetron, batas, konflik



## **ABSTRACT**

Name : Rosalyn Lohanda  
Study Program : Architecture (Reguler)  
Title : Everyday Space Definition in Indonesian Television  
Cinema

Space as basic architectural essence and human actions inside it are two inseparable things. Spaces qualified action, and otherwise, human define a space through actions. Everyday space is space around human life which defined by programs and certain behavioral order. This program and order become an ideal limit of space which allows action to present.

The role of narrative in television cinema is to connect and to manipulate actions in everyday space by its characters, so it can show how far the limits in everyday space widen, from program and its early order. Between early program and the widen program shown in television drama establish conflicts. From this conflict, this television cinema can be enjoyed and the everyday space can be defined more than reality.

Keywords:

Space, action, program, television cinema, limit, conflict

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Tujuan Penulisan.....	3
1.4. Metode penulisan.....	3
1.5. Urutan Penulisan.....	4
BAB 2 RUANG DAN AKSI DALAM SINETRON.....	6
2.1. Arsitektur Sebagai Latar Belakang Tempat pada Sinetron.....	6
2.2. Latar Belakang tempat pada Sinetron: Arsitektur Ideal.....	7
2.3. Pemaknaan Arsitektur Oleh Cerita Sinetron.....	10
2.4. Pergeseran Limit Ruang Menghadirkan Konflik.....	11
2.5. Konflik Ruang Antar Tokoh Dalam Sinetron.....	13
BAB 3 STUDI DAN ANALISA KASUS.....	15
3.1. Kasus 1.....	17
3.1.1 Deskripsi Kasus 1.....	17
3.1.2 Analisa Kasus 1: Program pada Pasar.....	21
3.2. Kasus 2.....	26
3.2.1 Deskripsi Kasus 2.....	26
3.2.2 Analisa kasus 2: Program pada Café Serta hubungan Antar Manusianya.....	29
3.3. Kasus 3.....	33
3.3.1 Deskripsi Kasus 3.....	33
3.3.2 Analisa Kasus 3.....	35
BAB 4 KESIMPULAN.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39
Lampiran 1: Visualisasi dalam Sinema.....	41
Lampiran 2: Catatan Bab 2.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan Alur Pemikiran dan Penulisan Skripsi .....	5
Gambar 2.1	Diagram pendesakan <i>limit</i> arsitektur oleh aksi pada sinetron .....	11
Gambar 2.2	Contoh aksi yang mendesak <i>limit</i> suatu tempat .....	12
Gambar 3.1	Rangkaian adegan sinetron kasus 1 .....	17
Gambar 3.2	Analisa elemen pembentuk pasar pada sinetron.....	20
Gambar 3.3	Diagram perkiraan jarak yang terbentuk antar tokoh dalam sinetron .....	23
Gambar 3.4	Diagram perkiraan jarak yang terbentuk antar tokoh dalam sinetron berdasarkan sudut pandang dan proporsi.....	23
Gambar 3.5	Ruang gosip yang terbentuk di pasar.....	24
Gambar 3.6	Bagan terciptanya konflik pada kasus 1 .....	25
Gambar 3.7	Rangkaian adegan sinetron kasus 2 .....	26
Gambar 3.8	<i>Capture frame</i> suasana luar <i>café</i> dan elemen fisik pembentuknya.....	27
Gambar 3.9	<i>Capture frame</i> suasana dalam <i>café</i> dan elemen fisik pembentuknya.....	27
Gambar 3.10	Diagram pola ruang kegiatan yang terbentuk pada <i>café</i> .....	29
Gambar 3.11	Diagram perkiraan jarak yang terbentuk antar tokoh dalam kasus sinetron 2 berdasarkan sudut pandang dan proporsi.....	30
Gambar 3.12	Diagram hubungan ruang yang dibentuk manusia di dalam <i>café</i> .....	31
Gambar 3.13	Bagan terciptanya konflik pada kasus 2 .....	32
Gambar 3.14	Rangkaian adegan sinetron kasus 3 .....	33
Gambar 3.15	Bagan terciptanya konflik pada kasus 3 .....	36
Gambar 4.1	Diagram kesimpulan.....	37

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Sinema televisi merupakan suatu bentuk narasi berupa drama sandiwara yang ditampilkan melalui media audiovisual, yaitu televisi. Sinema televisi biasanya merupakan cerita bersambung atau berseri, namun ada pula yang keseluruhan ceritanya dihadirkan dalam satu kali penayangan (tidak berseri) yaitu FTV (Film televisi). Sinema televisi yang biasanya dikenal dengan nama sinetron (sinema elektronik) merupakan bagian dari keseharian manusia yang kini menjamur di dunia media Indonesia karena penayangannya secara berkala.

Arsitektur dan sinetron (cerita) keduanya sangat dekat dengan keseharian manusia dan memiliki kesamaan dalam membangun pengalaman manusia melalui aksi di dalam ruang. Berbeda dengan arsitektur di mana pengalaman terhadap ruang dirasakan langsung oleh tubuh melalui pergerakan di ruang tiga dimensional, pada sinetron kita tidak merasakan langsung keruangannya. Namun pengalaman dari sebuah cerita yang penontonnya rasakan merupakan persepsi terhadap pengalaman tokoh-tokohnya dalam ruang. *„The actual experience of architectural space by an observer within that space has many similarities to the viewer’s perception of a chosen sequence within a film’* (Toy, 1999.Architecture + Film:Editorial).

Dalam membangun pengalaman, cerita dan arsitektur menjadi dua hal yang saling melengkapi dan bergantung satu dengan lainnya. Arsitektur berperan dalam menempatkan suatu kejadian yang terjadi dalam cerita di dalam suatu ruang dengan kualitas ruang tertentu, *„architecture in a story is used to render the idea of space where action takes place’* (Psarra, 2009:81). Sementara itu, cerita yang diterjemahkan ke dalam rangkaian kejadian yang dilakukan oleh aktor di dalam ruang tersebut memberi makna pada ruang. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Bernard Tschumi, bahwa suatu aksi terjadi di dalam ruang karena ruang

memberikan kualitas yang dibutuhkan untuk terjadinya aksi tersebut, namun aksi itu sendiri juga memberikan nilai pada ruang sehingga ruang tersebut bukan hanya menjadi ruang kosong, namun menjadi bermakna. Ruang dan kejadian yang terjadi di dalamnya merupakan dua hal yang ada dengan sendirinya, namun saat bersinggungan keduanya saling mempengaruhi. *"Spaces are qualified by actions just as action qualified by spaces. One does not trigger the other; they exist independently. Only when they intersect do they affect one another. ...Event and space do not merge but affect one another"* (1999:130). Misalnya sebuah ruang diberi nilai oleh manusia untuk bermain sepak bola. Manusia dapat bermain sepak bola karena ruang tersebut mempunyai kualitas luas dan terbuka. Tanpa adanya kegiatan bermain sepak bola, ruang tersebut tetap ada namun hanya menjadi ruang kosong yang tidak bermakna. Saling bergantungnya aksi dengan ruang inilah yang membuat arsitektur tidak dapat dipisahkan dengan program, aksi, dan peristiwa, dan bahkan dikatakan tidak akan ada arsitektur tanpa ketiga hal tersebut. *"...there is no architecture without program, without action, without event"* (Tschumi, 1999:3).

## 1.2. Permasalahan

Jika aksi memberi nilai pada ruang sehingga menjadi bermakna, maka ruang yang telah dimaknai itu pun memberikan batas-batas terhadap aksi di dalamnya. Tetapi dalam sinetron, ruang sebagai latar belakang suatu kejadian seolah-olah tak ada batasannya. Skenario dalam sinetron memungkinkan terjadinya aksi yang diperluas dari program awal yang ditentukan dalam suatu ruang arsitektur pada sinetron, sehingga apa yang terjadi di dalam sinetron dianggap dilebih-lebihkan dari kenyataan keseharian.

Dengan demikian, pertanyaan yang muncul adalah **bagaimanakah peran sinetron dalam menghadirkan aksi-aksi sehingga memberikan makna bagi arsitektur atau ruang keseharian yang sebetulnya sudah memiliki program?**

Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka ruang lingkup pembahasan berkisar pada pemahaman terhadap ruang yang mempengaruhi aksi di dalamnya dan sebaliknya pengaruh aksi terhadap pemaknaan ruang. Aksi yang memaknai ruang

Universitas Indonesia

tersebut terbangun melalui skenario cerita sinetron sehingga peran cerita menjadi penting bagi arsitektur.

### **1.2. Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penulisan ini adalah mempelajari lebih lanjut keterkaitan aksi dan ruang dan melihat peran cerita dalam memanipulasi aksi pada ruang keseharian manusia. Dengan memahami keseharian manusia melalui aksi-aksi yang ditampilkan dalam sinetron, seorang perancang dapat melihat sejauh mana ruang yang ia rancang dapat didefinisi ulang oleh manusia sebagai penggunaanya.

### **1.3. Metode penulisan**

Metode yang ditempuh dalam penulisan ini adalah studi kepustakaan yang berkaitan dengan teori arsitektur terutama mengenai ruang dan aksi. Pada awal pembahasan akan dijelaskan peran arsitektur dalam sinetron sebagai latar belakang tempat terjadinya suatu kejadian dalam cerita dengan mengacu pada teori *place*. Tempat ini merupakan ruang yang sudah memiliki program, aturan, dan batasan ideal (teori *limit*). Oleh cerita, tempat (*place*) ini kemudian akan di-*occupy* oleh tokoh-tokohnya melalui aksi-aksi yang melebihi *limit* idealnya. Keadaan ini menyebabkan fenomena bahwa apa yang dihadirkan pada sinetron bertolak belakang dengan keadaan idealnya. Teori-teori yang telah dipaparkan pada bab 2 kemudian menjadi dasar pengkajian studi kasus pada bab berikutnya. Pengkajian kasus dilakukan dengan melihat langsung beberapa adegan dalam sinetron yang menggambarkan perluasan batasan program suatu ruang oleh aksi manusia yang menjadi permasalahan pada skripsi ini. Pada bagian akhir berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman analisis dari teori dan studi kasus.

#### **1.4. Urutan Penulisan**

Penulisan ini terbagi ke dalam bab, yaitu:

##### **Bab 1 Pendahuluan**

Berisi tentang penjelasan pemilihan topik dan garis besar penulisan, penjelasan umum faktor-faktor yang akan dikaji, dan metode yang ditempuh untuk berusaha memahami pengkajian masalah dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

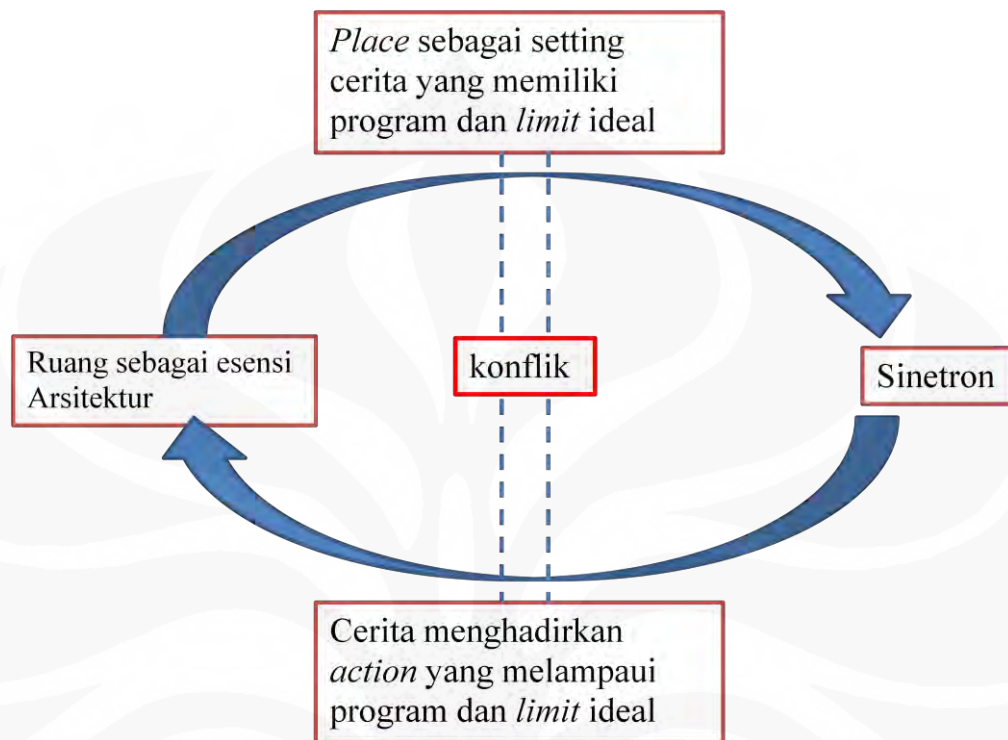
##### **Bab 2 Ruang dan Aksi dalam Sinetron**

Berisi kajian teori literatur dan penjelasan timbal balik peran arsitektur bagi cerita sinetron dalam melatar belakangi suatu kejadian dalam sinetron. Sebaliknya, sinetron juga berperan dalam memaknai arsitektur keseharian dengan membangun rangkaian aksi di dalam ruang.

##### **Bab 3 Studi dan analisa kasus**

Berisi deskripsi dan analisa kasus, yaitu tiga adegan pada tiga sinetron yang latar belakang tempat kejadiannya merupakan tempat-tempat yang dekat dengan keseharian manusia namun aksi-aksi yang terjadi di dalamnya melebihi apa yang biasanya terjadi dalam keseharian. Studi kasus yang dilakukan dengan menggunakan pengetahuan yang telah didapatkan dari studi literatur pada bab 2.

##### **Bab 4 Kesimpulan**



Gambar 1.1 Bagan alur pemikiran dan penulisan skripsi



## BAB 2

### RUANG DAN AKSI DALAM SINETRON

#### 2.1. Arsitektur Sebagai Latar Belakang Tempat pada Sinetron

Ruang sebagai esensi dasar arsitektur merupakan salah satu faktor pembentuk dari sebuah narasi disamping faktor alur dan waktu. Dalam bukunya, Cobley (2001) mengatakan „*narrative is often seen as a form of representation bound with sequence, space, and time*’ (Psarra, 2009:4). Karena sinetron merupakan salah satu bentuk dari narasi, maka sinetron juga memiliki ketiga faktor tersebut, yakni alur, ruang, dan waktu.

Ruang ada dimana-mana, namun ruang hanya dapat kita rasakan dengan bergerak dan mengindera di dalamnya. Saat tubuh bergerak dan mengindera di dalam ruang, maka tubuh akan merasakan kualitas dari ruang tersebut. Adapun ruang yang dihadirkan pada sinetron merupakan ruang yang sudah dimaknai manusia dan telah diberi identitas berdasarkan kualitasnya. Ruang yang telah mengalami pemaknaan inilah yang disebut dengan tempat.

Dalam sinetron, arsitektur berperan dalam menempatkan suatu kejadian dalam cerita sinetron pada suatu tempat. Namun tidak hanya itu saja, arsitektur juga berperan dalam membangun emosi yang ingin diangkat oleh cerita sinetron.

*No longer an inert background, architecture now participated in the very emotions of the film; the surroundings no longer surrounded but entered the experience as presence: "The frown of a tower, the scowl of a sinister alley, the pride and serenity of a white peak, the hypnotic draught of a straight road vanishing to point - these exert their influences and express their natures; their essences flow over the scene and blend with the action (Vidler, 1993:47).*

## 2.2.Latar Belakang tempat pada Sinetron: Arsitektur Ideal

Tempat adalah ruang yang sudah dialami oleh manusia di dalamnya, baik itu dengan bergerak, mengindera, dan membentuk suatu *boundary* dan diberi identitas oleh manusia. *“Space is a practiced place. thus the street geometrically defined by urban planning is transformed into a space by walker”* (de Certeau, 2002:117). Identitas tersebut diberikan berdasarkan kualitas keruangan di dalamnya tapi kemudian juga menjadi konsep dari suatu tempat yang biasanya terkait dengan fungsi. *“one person may know a place intimately as conceptually. He can articulate ideas but he has difficulty expressing what he knows through his sense of touch, taste, smell, hearing, and even vision”* (Tuan,1997:6). Identitas tersebut biasa kita kenal dengan istilah ‘spatial code’.

*Everyone knows what is meant when we speak of ‘a room’ in an apartment, the ‘corner’ of the street, a ‘marketplace’, a shopping or cultural ‘center’, a ‘public space’, and so on. These terms of everyday discourse serve to distinguish, but not to isolate, particular spaces, and in general to describe a social space. They correspond to a specific use of that space, and hence to a spatial practice that they express and constitute. ... There are two possibilities here: either these words make up an unrecognized code which we can reconstitute and explain by means of thought; alternatively, reflection will enable us, on the basis of the words themselves and the operation performed upon them, to construct a spatial code* (Lefebvre, 1991:16).

Pada sinetron, karena ide cerita yang diangkat dekat dengan keseharian manusia, maka tempat-tempat yang dipakai juga merupakan tempat-tempat kegiatan keseharian manusia, contohnya antara lain: rumah tinggal, sekolah, kampus, mall, pasar, dan lain-lain. Tempat-tempat ini merupakan ruang yang memiliki program.

Dalam bukunya, Bernard Tschumi mengatakan bahwa program dari suatu ruang terbentuk dari kejadian-kejadian di dalam ruang, yang setiap kejadiannya tersusun dari pergerakan tubuh manusia. Program tersebut menjadi batasan (limit) suatu tempat yang menentukan kegunaan dan kegiatan yang ingin dihadirkan pada suatu ruang arsitektur.

*Movements – of dance, sport, war - are the intrusion of events into architectural spaces. At the limit, these event become scenarios or program, void of moral or functional implication, independent but inseparable from the space that enclose them. ... An architectural program is a list of required utilities; it indicates their relations, but suggest neither their combination nor their proportion (Tschumi, 1999:113).*

Tempat-tempat yang akan digunakan pada sebuah cerita akan disesuaikan dengan gagasan cerita berdasarkan programnya. Misalnya gagasan utama sebuah cerita adalah kisah tentang seorang pelajar yang kemudian diterjemahkan ke dalam kegiatan belajar mengajar (*event*), maka tentulah dipilih tempat-tempat yang memiliki program yang memungkinkan terjadinya kegiatan tersebut, antara lain ruang kelas pada sekolah, atau tempat kursus.

Suatu program yang memberi batasan kegiatan pada suatu tempat dimaksudkan agar tempat dan kegiatan yang terjadi di dalamnya dapat membangun suatu pengalaman bagi manusia. Seperti yang dikatakan oleh Donlyn Lyndon dan Charles W. Moore dalam bukunya *Chambers for A Memory Palace*, „*The elements are ones that we have found to be present in architecture throughout the world; the actions describe how these elements shape the experience that a place affords*’ (1999:xiii). Pengalaman inilah yang akan membangun memori manusia akan suatu tempat sehingga suatu tempat dapat memberikan makna pada kehidupan manusia. *places are space that you can remember, that you can care about and make a part of your life*’ (1999:xii).

Selain untuk membatasi kegiatan yang mungkin terjadi pada suatu tempat untuk membangun pengalaman manusia, program juga dimaksudkan untuk mengatur bagaimana suatu kegiatan itu seharusnya terjadi berdasarkan nilai dan budaya setempat. „... *the program’s apparently objective requirements by and large reflected particular culture and value*’ (Tschumi, 1999:113). Program sebagai batasan atau aturan perilaku seorang manusia atau beberapa manusia di dalam ruang atau disebut dengan *behavioral order*.

Order itu sendiri berarti :

1. *the arrangement of people or things according to a particular sequence or method.*
2. *a state in which everything is in its correct place.*
3. *a state in which the laws and rules regulating public behaviour are observed.*

(sumber: [http://www.askoxford.com/concise\\_oed/order](http://www.askoxford.com/concise_oed/order))

Pada suatu keadaan ideal berarti perilaku manusia di dalam ruang sesuai atau berada di dalam batasannya. Misalnya, ruang makan keluarga memiliki batasan kegiatan yaitu kegiatan makan para anggota keluarga. Kegiatan makan ini memungkinkan terjadinya kegiatan berkumpul anggota keluarga bersamaan pada satu waktu. Program ini kemudian membentuk suatu aturan berperilaku (*behavioral order*) mengenai posisi tubuh saat makan, cara makan, atau cara berbicara dengan anggota keluarga lain. *Order* itulah yang mengatur bagaimana setiap anggota keluarga bersikap pada ruang makan tersebut saat melakukan makan bersama.

Dengan demikian suatu *order* tercipta untuk memberi batasan agar ruang antar manusia di dalamnya tidak saling mengganggu dan menimbulkan konflik. *„in the city, the ways in which human could know and thus deal with one another were extended. In the city, by ordering themselves, human made it possible to live with and relate to large numbers of other humans’* (Lofland, 1973:23). Dalam sinetron, ruang-ruang antar manusia inilah yang menjadi penekanan cerita, yaitu pada interaksi antar tokohnya sehingga seringkali terjadi persinggungan aktor satu dengan lainnya dalam satu ruang.

Pada akhirnya, setting sinetron yang ideal ini tidak akan menjadi berarti jika tidak ada manusia atau tokoh yang melakukan aksi di dalamnya. Aksi tokoh pada sinetron yang memaknai tempat tersebut bergantung pada gagasan cerita yang diangkat.

### 2.3. Pemaknaan Arsitektur Oleh Cerita Sinetron

Dalam arsitektur, ruang merupakan sesuatu yang tak teraga dan hanya dapat dirasakan melalui pergerakan tubuh dan mengindera di dalamnya. Melalui pergerakan tubuh itulah manusia merasakan kualitas ruang, kemudian manusia memaknainya melalui aksi yang dilakukannya di ruang tersebut. Tanpa adanya manusia (tubuh) yang memaknai ruang, ruang menjadi tidak berarti apa-apa. Hal ini menyebabkan ruang dan manusia di dalamnya menjadi dua hal yang tak dapat dipisahkan. Dalam sinetron (cerita), manusia yang bergerak dan melakukan serangkaian aksi pada suatu setting cerita adalah aktor<sup>i</sup>.

Rangkaian aksi yang dilakukan oleh tokoh sebagai penerjemahan gagasan atau ide cerita, pada suatu *setting* tempat (arsitektur) dan pada waktu tertentu serta terstruktur oleh suatu plot (*sequence*) menjadi keindahan dari suatu cerita. *„but it (narrative) also regarded „as structure, a particular way of combining parts to make a whole’ or as narration, as the process or „the activity of selecting, arranging and rendering story material in order to achieve specific time-bound effects on a perceiver’* (Bordwell,1985:xi). Rangkaian aksi, ruang, tokoh, waktu, dan alur tersebut menjadi satu kesatuan sehingga mampu membangun emosi manusia saat menikmati sebuah cerita.

Emosi yang diangkat oleh sebuah cerita bergantung kepada bagaimana cerita itu diterjemahkan dari sebuah gagasan ke berbagai rangkaian kejadian. Semakin baik penerjemahan gagasan cerita ke dalam aksi dalam ruang, semakin baik pula cerita tersebut menghadirkan pengalaman sang tokoh dalam ruang sehingga mampu mengangkat emosi penontonnya.

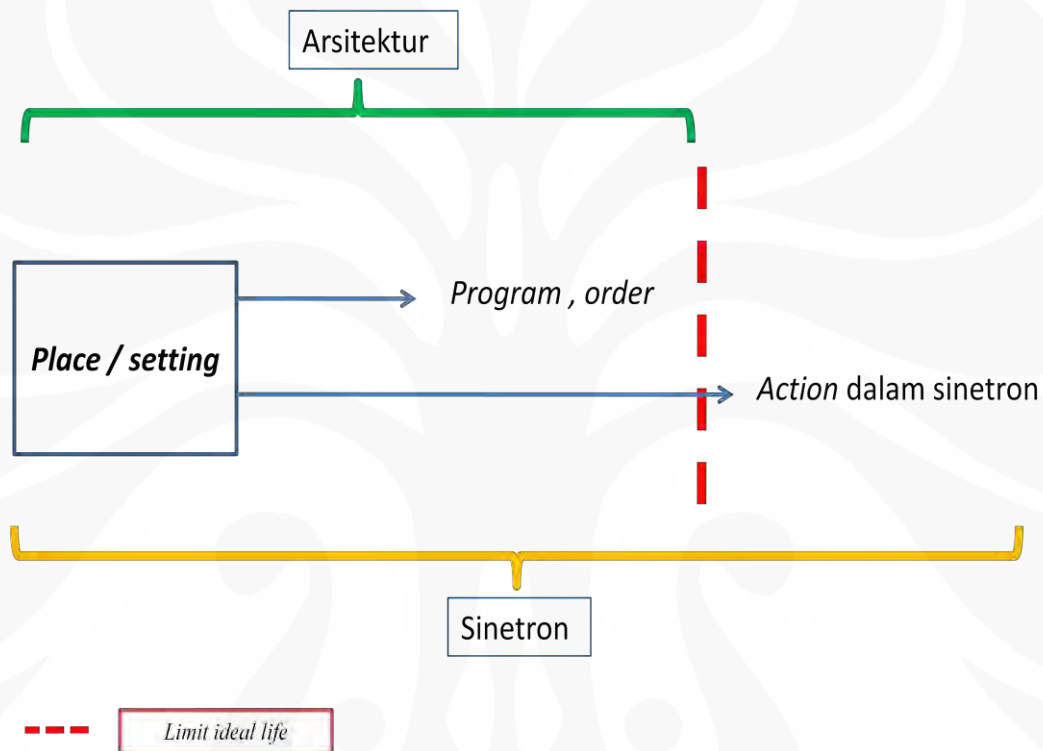
Untuk menghadirkan suatu pengalaman bagi penikmatnya, cerita melakukan manipulasi terhadap faktor pembentuknya. Khususnya bagi sinetron yang berkategori cerita drama<sup>ii</sup>, manipulasi dilakukan terhadap aksi tokoh-tokohnya.

Sinetron mampu memanipulasi aksi tokohnya dalam ruang sehingga memungkinkan suatu kejadian yang tidak diharapkan terjadi pada suatu tempat yang menjadi settingnya (*disorder*). Pada saat itulah sinetron menciptakan konflik, antara program ideal suatu tempat dengan program baru yang dihadirkan oleh

**Universitas Indonesia**

cerita. Perilaku disorder yang digagas oleh cerita sinetron tersebut dapat terbagi dua yaitu aksi yang melebihi program kegiatan ruang yang seharusnya, dan aksi yang menyebabkan pelanggaran nilai moral antar manusia.

#### 2.4. Pergeseran Limit Ruang Menghadirkan Konflik



Gambar 2.2 Diagram pendesakan limit arsitektur oleh *action* pada sinetron

Saat suatu aksi terjadi pada suatu tempat dengan tidak keluar dari limit yang semestinya, dan sesuai dengan program kegiatan yang diharapkan terjadi serta *ordernya*, maka akan tercipta keadaan ideal seperti apa yang diharapkan oleh perancang. Namun sinema mampu menempatkan aksi pada suatu tempat dengan melebihi limit, program, dan order yang direncanakan sehingga mendesak munculnya program baru. Saat sesuatu yang tidak direncanakan berhadapan dengan yang semestinya, maka terjadilah konflik.

*alternatively, typological studies have begun to discuss the critical “affect” of ideal building types that were historically born of function but were later displaced into new programs **alien** to their original purpose (Tschumi, 1999:118)*

*conflict: sequences of events and spaces occasionally clash and contradict each other. One then observes a strategy of conflict in which each sequence constantly transgresses the other’s internal logic (160).*

Saat suatu kegiatan yang tidak direncanakan terjadi pada suatu ruang, maka akan menimbulkan pengalaman keruangan yang berbeda dari yang diharapkan perancang.

**To really appreciate architecture,  
you may even need to commit  
a murder.**



Gambar 2.2 Contoh aksi yang mendesak limit suatu arsitektur

Sumber: Architecture and Disjunction (1999)

Gambar yang terdapat dalam buku Architecture and Disjunction diatas menggambarkan bagaimana limit ideal suatu arsitektur (tempat) didesak oleh aksi yang digagas oleh cerita. Bangunan tersebut tentu tidak dirancang untuk

**Universitas Indonesia**

terjadinya pembunuhan. Namun oleh ceritalah kejadian pembunuhan menjadi hadir pada bangunan. Dapat dikatakan bahwa oleh cerita kita dihadapkan dengan perluasan makna sebuah arsitektur.

### **2.5. Konflik Ruang Antar Tokoh Dalam Sinetron**

Konflik yang dibentuk oleh sinetron bukan hanya terjadi saat suatu kejadian atau aksi manusia di dalam ruang arsitektur mendesak batas idealnya, namun juga mendesak batas ideal ruang antar manusia di dalam ruang arsitektur tersebut.

Tubuh di dalam ruang tidak hanya melakukan pergerakan, melainkan juga membentuk ruang oleh pergerakannya.' *Bodies not only move in but generate spaces produced by and through their movements*' (Tschumi, 1999: 1111). Seorang manusia di dalam ruang tanpa disertai manusia lainnya melakukan pergerakan berjalan yang menghasilkan ruang berupa garis lurus. Demikian pula ruang dapat tercipta saat manusia melakukan interaksi dengan manusia lainnya. Hal ini dapat terjadi misalnya misalnya dua orang yang saling berhadapan akan membentuk ruang intim di antara keduanya dan sekelilingnya atau sekelompok orang yang duduk bersama dan saling berhadapan membentuk apa yang kemudian kita kenal dengan „lingkaran' (Franck, 2000:37).

Begitu pula dalam sebuah cerita pada sinetron yang banyak menonjolkan hubungan dan interaksi antar aktornya. Sering kali terjadi aksi satu aktor dengan aktor lainnya dan tercipta ruang di antaranya. Ruang yang tercipta ini dapat menciptakan berbagai makna, tergantung pada jarak yang tercipta di antara aktor tersebut. Dalam bukunya *The Hidden Dimension*, Edward T. Hall menjelaskan ruang-ruang dan maknanya yang mungkin terjadi saat manusia berhadapan atau berada di sekitar manusia lainnya. ruang-ruang tersebut terbagi berdasarkan 4 jarak kedekatan<sup>iii</sup> di antara manusia dengan manusia lainnya, yakni: jarak intim, jarak personal, jarak sosial, dan jarak publik. Pembagian fase ini dibedakan berdasarkan jarak yang tercipta yang berpengaruh pada penginderan manusia terhadap manusia lain dan berpengaruh terhadap intervensi teritori manusia. *„It is in the nature of animals, including man, to exhibit behavior which we call territoriality. In so doing, they use the senses to distinguish between one space or*



*distance and another. The specific distance chosen depends on the transaction; the relationship of the interacting individuals, how they feel, and what they are doing'* (Hall, 1966:128).

Satu fase dapat berubah ke fase lain (jarak mendekat atau menjauh) bergantung pada *behavioral order* yang berdasar pada hubungan sosial antar manusia tersebut dan nilai-nilai moral sosial. *Behavioral order* ini kemudian membatasi dan mengatur bagaimana seseorang bertindak terhadap orang lain pada tiap fase. Misalnya saat seseorang didekati oleh orang yang tidak dikenalnya, maka orang ini dengan sendirinya tentu akan menjauhkan diri dari orang tersebut. Hal ini dikarenakan antara orang satu dengan orang lainnya tidak memiliki ikatan sosial apapun. Saat orang yang tidak dikenal terus mendekati seseorang hingga mengganggu teritori orang itu, maka terjadilah *behavioral disorder* dan menyebabkan pelanggaran nilai moral antar manusia. Tetapi jika seseorang memiliki ikatan sosial dengan orang lain, maka ia akan bersedia daerah teritorinya diintervensi.

### BAB 3

## STUDI DAN ANALISA KASUS

Pada bagian ini akan diamati tiga adegan dari tiga sinetron yang ditayangkan di televisi. Cerita yang ditayangkan melalui sinetron tersusun dari rangkaian adegan. Adegan itu sendiri merupakan serangkaian kejadian yang terjadi terhadap tokoh tertentu yang diceritakan, dalam satu tempat. Biasanya dalam sinema jika satu adegan selesai diceritakan ditandai dengan perpindahan ke adegan tokoh yang lain atau dengan iklan komersial.

*a division of a play or of an act of a play, usually representing what passes between certain of the actors in one place.*

*a unit of action or a segment of a story in a play, motion picture, or television show. (www.dictionary.com)*

Adegan yang diamati pada sinema televisi merupakan adegan yang terjadi di ruang sosial kehidupan manusia sehari-hari. Ruang-ruang sosial tersebut merupakan ruang yang memiliki program dan batasan, tetapi saat dihadirkan pada sinema, batasan ruang tersebut didesak oleh aksi tokoh-tokohnya sehingga aksi yang dihadirkan melebihi batasan yang ditentukan. Saat suatu aksi mendesak program ruang sehingga melewati batasannya, maka terciptalah konflik. Melalui pemahaman akan konflik inilah kita dapat memahami bagaimana suatu arsitektur dimaknai dalam sinetron dan konflik jugalah yang turut membangun emosi cerita.

Pengamatan terhadap ketiga kasus adalah melihat bagaimana aksi mendesak *limit* tempat sehingga terbentuk konflik. Pada kasus pertama, latar belakang tempat kejadian adalah pasar. Sementara itu kasus kedua menggunakan *café* menjadi latar belakang terjadinya peristiwa. Kedua kasus pertama menceritakan tokoh dengan tokoh lainnya yang terjadi di suatu tempat. Sedangkan pada kasus ketiga, yang kejadiannya terjadi di taman, interaksi tokoh dengan tokoh lain hanya sedikit pada bagian awal sehingga selebihnya fokus adegan adalah tokoh dan ruangnya.

Adapun hal-hal yang akan diamati untuk menganalisis kasus adalah:

- Gagasan cerita yang dianalisa dari perkataan yang diucapkan tokoh-tokohnya dan dari situasi sekitarnya
- Kejadian-kejadian yang terjadi sebagai bentuk penerjemahan gagasan cerita
- Pergerakan-pergerakan yang dilakukan aktor dalam aktingnya
- Tempat dimana aktor melakukan aktingnya dan elemen-elemen fisik yang membentuknya
- Ruang yang tercipta antara aktor dengan sekitarnya dan aktor dengan aktor lain

### 3.1.Kasus 1

#### 3.1.1 Deskripsi Kasus 1

Judul Sinetron: SINAR

Adegan: gosip di pasar



Gambar 3.1 Rangkaian adegan sinetron kasus 1

Gagasan: Sinar (tokoh utama) di cap buruk oleh tetangganya perihal kegagalannya menikah dengan calon suaminya yang terdahulu.

Gagasan ini kemudian di terjemahkan ke dalam adegan Sinar tengah berbelanja di pasar dan adanya beberapa ibu-ibu yang menggosipkan dirinya.

Dialog, sudut pengambilan gambar, kegiatan, pergerakan tubuh, dan mimik wajah:

(sudut pandang close-up ke arah Sinar yang sedang melakukan transaksi belanja, kemudian setelah menerima belajaan dari tangan penjual Sinar berjalan meninggalkan kios. Kemudian sudut pandang berubah menjadi wide-shot yang memperlihatkan Sinar berjalan di tengah pasar, melewati 3 orang ibu yang sedang berbelanja di sampingnya.)

Ibu 1: (masih pada sudut pandang wide-shot, memperlihatkan salah satu dari 3 orang ibu yang sedang berbelanja lalu tiba-tiba berbalik badan dari kios belanjanya ke arah Sinar dan memulai pembicaraan dengan 2 ibu lainnya.)

“kamu liat gak perempuan itu?”

(choker close-up ke arah ibu 1) “Dia itu tetanggaku,

(sudut pandang berubah ke arah Sinar secara 3Ts close-up, Sinar membalikkan tubuhnya ke arah ibu-ibu) namanya Sinar. Dia itu perempuan gak bener,

(sudut pandang choker close-up kembali ke arah ibu 1, sambil menutupi gerakan mulutnya dengan tangan) dia itu seorang pelacur.”

Ibu 2: (sudut pandang kembali ke arah Sinar yang membalikkan tubuhnya kembali dengan ekspresi sedih, membelakangi ibu-ibu) “kok Ibu tau sih kalau dia itu pelacur?”

Ibu 1: (choker close-up ke arah ibu 1) “calon suaminya mergokin dia di rumah bordil”

Ibu 3: (choker close-up ke arah ibu 3, kemudian berubah kembali ke arah Sinar yang membalikkan tubuhnya lagi ke arah ibu-ibu) “ya ampun, kasihan banget calon suaminya”

Ibu 1: “untunglah batal pernikahannya. Keluarganya juga sama bejatnya sama dia” (sudut pandang secara close-up berubah-ubah dari ibu 1, ibu 2, kemudian ke arah Sinar

Ibu 2: (close-up ibu 2) “padahal tampangnya alim banget ya?”

Ibu 3: (close-up ibu3) “iya”

(adean ditutup dengan sudut pandang ke arah Sinar yang menundukkan kepala dan menunjukkan ekspresi sedih pada wajahnya)

Elemen-elemen fisik yang membentuk tempat kejadian berdasarkan visualisasi pada sinema:

Elemen-elemen fisik yang membentuk pasar tersebut terdiri dari deretan kios tak permanen pada kedua sisi, kanan dan kiri yang membentuk ruang solid, sehingga pada bagian tengahnya terbentuk ruang void sebagai sirkulasi pengunjung pasar, baik itu dengan kendaraan atau tidak.



Gambar 3.2 Analisa elemen pembentuk pasar pada sinetron

Walaupun kios-kios bersifat tidak permanen dan tidak *massive*, namun susunannya yang berjajar berhadapan membentuk suatu *boundary* terhadap ruang void diantaranya. Pada ruang void yang berfungsi sebagai area pembeli melakukan transaksi belanja sekaligus sebagai area sirkulasi inilah terjadi pembicaraan tiga orang ibu tentang Sinar yang juga berada di ruang yang sama.

### 3.1.2 Analisa Kasus 1: Program pada Pasar

Pada kasus 1, tempat yang menjadi latar belakang adegan adalah pasar.

*(Market) a regular gathering of people for the purchase and sale of provisions, livestock, and other commodities; an open space or covered building where vendors convene to sell their goods. (Oxford Dictionary)*

Berdasarkan arti pasar tersebut maka dapat program kegiatan dari pasar adalah transaksi jual beli barang dagangan antara pedagang dan pembeli. Kegiatan menjual dan membeli tersebut terjadi dalam ruang yang tersusun dari elemen fisik. Ruang kegiatan menjual dan membeli terjadi pada elemen fisik berupa kios-kios dagang yang tersusun berjajar dan saling berhadapan, sementara itu kegiatan penunjang yaitu lalulalangnya manusia terjadi pada ruang sirkulasi dengan tersusun oleh elemen fisik jalan yang terbentuk di antara jajaran kios-kios dagang tersebut.

Program utama pasar sebagai tempat jual beli memungkinkan terjadinya juga kegiatan bertemu dan berinteraksi antar pedagang, atau antar pembeli, atau antar pedagang dan pembeli. Dalam adegan pada sinetron tersebut, kegiatan utama di pasar yaitu jual beli (interaksi pedagang-pembeli) hanya dihadirkan sedikit pada awal adegan, kemudian berikutnya ditekankan pada kegiatan ibu-ibu sebagai konsumen yang menggosipkan (interaksi pembeli-pembeli) Sinar. *Limit* pasar yang terbatas sebagai ruang kegiatan jual beli masih dihadirkan sepintas pada awal adegan yaitu saat Sinar melakukan transaksi di salah satu kios dagang. Kemudian *limit* pasar meluas menjadi ruang bertemunya para pembeli yang kemudian saling melakukan interaksi, dan sinetron memperluas lagi *limit* sebuah pasar menjadi ruang untuk kegiatan gosip dan selanjutnya kegiatan gosip inilah yang menjadi fokus adegan. Hal ini terbukti dari tidak adanya dialog tokoh yang menunjukkan bahwa tokoh melakukan transaksi di pasar, tapi yang ada hanyalah dialog yang berisikan gosip tentang Sinar.

Hal ini tepat seperti apa yang dikatakan Tschumi, bahwa dalam kasus ini gosip akhirnya menjadi program baru pada pasar yang sebenarnya sama sekali berbeda dengan program utamanya sebagai ruang kegiatan jual beli. Dengan

**Universitas Indonesia**



demikian terjadilah konflik antara program sebuah tempat, yaitu pasar, dengan aksi di dalamnya yang dihadirkan sinetron.

Namun dalam kasus ini, selain konflik terjadi antara program ruang dan aksinya, konflik juga hadir karena adanya ketidaksesuaian perilaku yang terjadi pada ruang yang dibentuk antar manusia. Dalam satu tempat yaitu pasar, terbentuklah banyak ruang-ruang baik itu ruang masing-masing manusia dan ruang antara manusia dengan manusia lainnya. Pada kasus di pasar, ruang-ruang tersebut tidak mempunyai susunan tertentu dan cenderung saling bergerak bebas. Pada adegan ini interaksi antar ruang manusialah yang menjadi pemicu permasalahan.

Ruang personal Sinar dengan ruang yang dibentuk oleh sekumpulan ibu saling berinteraksi saat pada beberapa frame terlihat Sinar yang berjalan dari arah kios tempatnya berbelanja ke area sirkulasi yang terdapat diantara deretan kios yang membentuk ruang solid di kanan kirinya. Sinar pun melewati sekumpulan ibu-ibu yang saat itu sedang berada di area antara deretan kios, tetapi pada posisi yang merapat ke arah kios belanja. Sinar berjalan disamping ibu-ibu tersebut pada jarak yang cukup dekat sehingga ibu-ibu tersebut kemudian membalikan tubuh ke arah Sinar karena menyadari keberadaan Sinar.

Melihat adanya Sinar, ibu-ibu itu kemudian saling membicarakan Sinar tentang hal yang tak sepatutnya didengar oleh Sinar, dengan gaya menutup-nutupi (terlihat pada gaya tangan salah seorang ibu yang memulai pembicaraan, yang menghalangkan tangan di depan mulutnya untuk menutupi gerakan bibirnya) tapi tanpa mengecilkan suaranya. Sinar yang mendengar pembicaraan yang sedang berlangsung kemudian berhenti berjalan dan membalikkan tubuhnya menghadap ke arah ibu-ibu. Sinar yang sadar bahwa dirinya sedang dibicarakan, berarti ruang dirinya mengalami intervensi dari suara ibu-ibu.



Gambar 3.3 Diagram perkiraan jarak yang terbentuk antar tokoh dalam sinetron

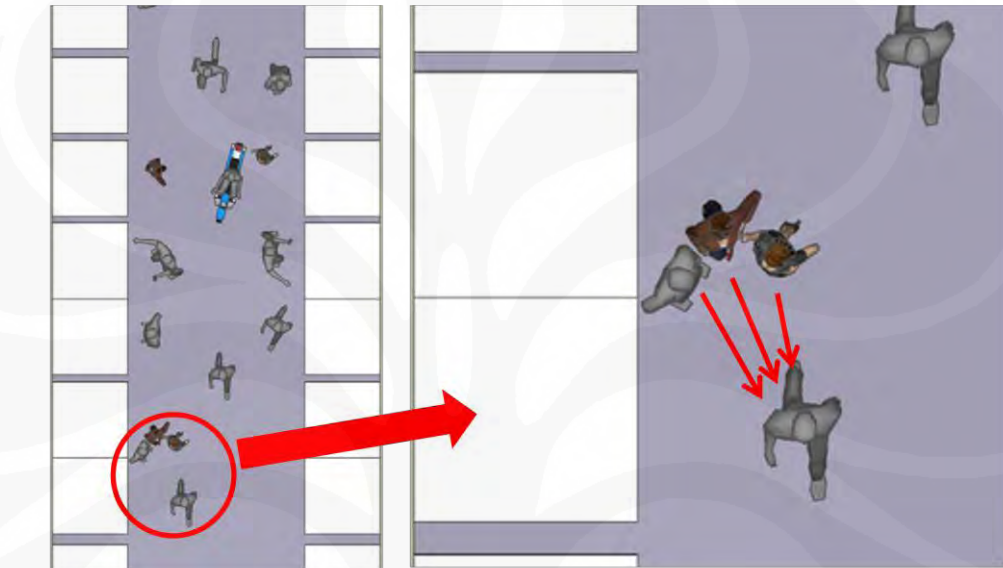


Gambar 3. 4 Diagram perkiraan jarak yang terbentuk antar tokoh dalam sinetron berdasarkan sudut pandang dan proporsi

Terganggunya ruang diri Sinar oleh ibu-ibu dapat dijelaskan sebagai berikut. Jika melihat visualisasi adegan pada sinema, dan berdasarkan 4 jarak interpersonal menurut Edward T. Hall, maka dapat diperkirakan Sinar berada pada jarak personal, pada fase jauh (75-120 cm), terhadap kumpulan ibu-ibu. Hal ini terlihat dari satu frame saat Sinar tepat berada di samping ibu-ibu saat melewatinya dan terlihat juga saat satu frame memperlihatkan sudut pandang *over the shoulder* yang menunjukkan keberadaan Sinar tetapi masih terlihat bahu dan kepala ibu yang membicarakan dirinya. Dari proporsi yang tubuh Sinar yang terlihat pada frame, maka memperkuat perkiraan bahwa Sinar memang berada pada jarak personal terhadap ibu-ibu tersebut. Pada jarak personal dimana sensor suara normal masih dapat ditangkap dengan telinga (Hall, 1966), Sinar tentu dapat dengan jelas mendengar pembicaraan terhadap dirinya.

Dari adegan ini terlihat bagaimana aksi-aksi dan pergerakan tubuh yang dilakukan oleh aktor dengan aktor lain dalam sinema menciptakan sebuah ruang. Ruang yang tercipta antara 3orang ibu yang berkumpul bersama dengan satu orang dihadapannya menggambarkan ruang konflik yang tidak

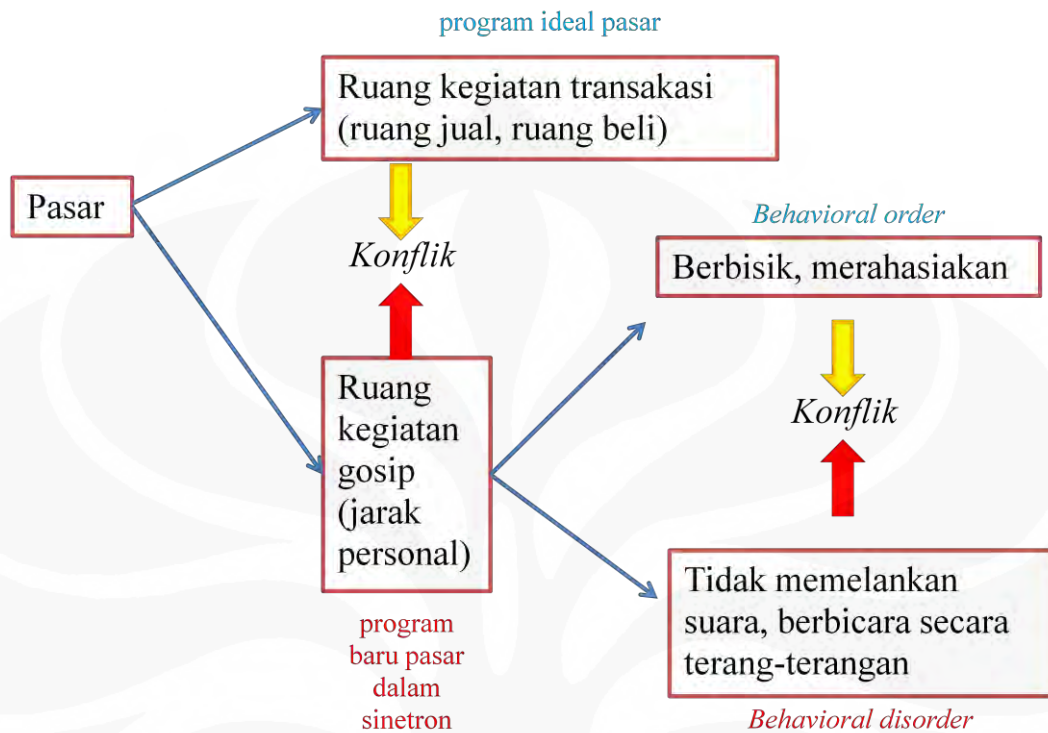
menyenangkan bagi Sinar sebagai pusat perhatian ketiga ibu tersebut. Terganggunya ruang diri Sinar oleh pembicaraan ibu-ibu ditunjukkan dengan ekspresi wajah Sinar yang memperlihatkan kesedihan dan kemudian menundukkan kepalanya.



Gambar 3.5 Ruang gosip yang terbentuk di pasar

Dalam ruang konflik inilah terlihat *behavioral disorder* dalam ruang antar manusia melalui aksi tokoh dalam sinema yang menimbulkan konflik yakni ibu-ibu yang dengan sengaja membicarakan Sinar tentang hal yang tidak sepatutnya didengarnya (*behavioral disorder*) padahal mereka sadar pada jarak sedemikian Sinar tentu dapat mendengar suara mereka dan seharusnya mengecilkan suara mereka (*behavioral order*).

Pada kasus pertama ini, pasar berperan dalam menghadirkan ruang bertemunya ibu-ibu sebagai konsumen pada pasar tersebut. Namun, bukan pasar dan programnya yang menjadi batasan perilaku ibu-ibu saat menggossipkan Sinar, namun ruang gosip yang mereka bentuklah yang menjadi batasan bagaimanakah seharusnya ibu-ibu itu berperilaku saat bergosip.



Gambar 3.6 Bagan terciptanya konflik pada kasus 1

## 3.2.Kasus 2

### 3.2.1. Deskripsi Kasus 2

Judul:

FTV KU KEJAR CINTAKU KE BANDUNG

Adegan: pertengkaran di café.

Adegan diawali dengan diputuskannya Ian oleh kekasihnya Farah, karena diketahui dirinya selingkuh dengan saudara sepupu Farah, yaitu Sandra. Adegan dilakukan di *café* dimana terdapat Farah, Ian, Sandra, Roni (teman baru Farah). Setelah Farah mengungkapkan bahwa ia ingin mengakhiri hubungannya dengan Ian, lalu Farah pergi dengan Roni dan meninggalkan Ian dengan Sandra. Maka adegan berikutnya, yang akan menjadi fokus pembahasan, adalah pertengkaran Ian dengan Sandra.

Dialog:

Ian : (merasa kesal lalu menumpahkan kekesalannya dengan memukul kursinya dengan kencang) “ini semua gara-gara kamu tau gak! Aku kan pernah bilang sama kamu, selama Farah masih ada di Bandung, jangan pernah kamu telfon aku!”



Gambar 3.7 Rangkaian adegan sinetron kasus 2

(sudut pandang *answering shot* mengarah ke Sandra, masih terlihat punggung Ian, dan juga terlihat orang lain yang juga sedang makan di *café* yang sama tetapi tempat duduknya berjarak cukup jauh dengan Sandra dan Ian)

Sandra : “kok jadi aku sih yang salah? Jelas-jelas kamu yang ceroboh sampe hp kamu tuh bisa keliatan sama Farah. Kamu tuh emang egois ya, bisanya Cuma nyalahin orang aja.” (sudut pandang kembali mengarah ke Ian, Sandra bangkit berdiri dari tempat duduknya, kemudian menyiramkan minuman ke muka Ian lalu pergi meninggalkan *café*)

(sudut pandang close-up ke muka Ian yang basah karena minuman. Orang-orang yang duduk cukup jauh dari Ian memandangi ke arah Ian dan menunjukkan ekspresi kaget, bahkan ada yang menutup mulutnya dengan tangan)



Gambar 3.8 *Capture frame* suasana luar *café* dan elemen fisik pembentuknya

Elemen-elemen fisik yang membentuk tempat kejadian berdasarkan visualisasi pada sinema:

Kejadian terjadi di *café* Oh La La (*place*) tempat Ian dan Sandra mengadakan pertemuan. Pengertian *café* itu sendiri adalah restaurant yang lebih kecil, yang menyediakan makanan dan minuman ringan. ‘*café is a small restaurant where light meals and drinks are served*’ (Oxford Pocket Dictionary).



Gambar 3.9 *Capture frame* suasana dalam *café* dan elemen fisik pembentuknya

Elemen-elemen pembentuk *café* pada sinema antara lain meja counter hidangan sekaligus area pemesanan

**Universitas Indonesia**

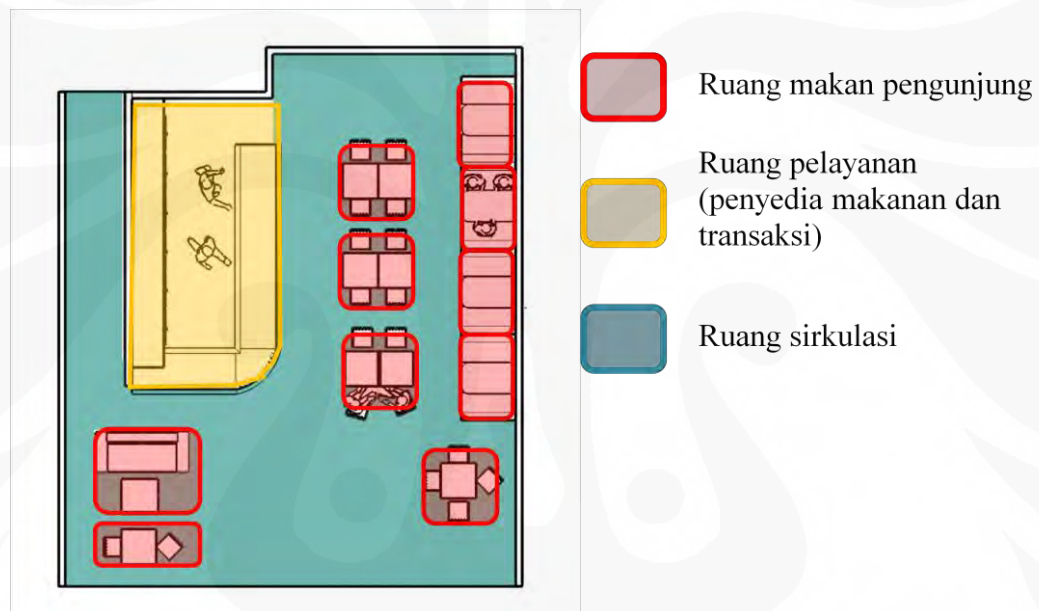
makanan. Berbeda dengan restoran yang hidangannya diproses di dapur dan biasanya tidak terlihat oleh pengunjung, *café* hanya menyediakan makanan dan minuman ringan yang makanannya diletakkan di meja counter yang langsung berhadapan dengan pengunjung. Dengan demikian pengunjung dapat langsung melihat apa saja makanan yang ditawarkan, dan dapat langsung memesan. Meja *counter* makanan ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pelayan yang berdiri di sisi dalam *counter* dengan pengunjung yang berdiri di sisi luar *counter*, dekat dengan meja makan pengunjung.

Elemen fisik lain yang menyusun *café* sebagai sebuah tempat adalah kusi dan meja makan pengunjung yang biasanya disusun berjajar. Susunan meja makan dan kursi ini membentuk path dan ruang sirkulasi manusia di dalam *café*. Jenis meja makan dan kursi yang terlihat pada *café* ini ada dua, yaitu meja makan yang disertai 4 kursi yang berhadapan dua-dua dan meja makan yang disertai sofa yang saling berhadapan.

*Café* ini juga dibatasi dinding *massive* sebagai *boundary* pada sisi-sisinya kecuali sisi *entrance*. Dinding ini membatasi lingkup area *café* dengan area disekitarnya.

### 3.2.2. Analisa kasus 2: Program pada Café Serta hubungan Antar Manusianya

Pada kasus 2, pada awal adegan tokoh utama (Farah) menggunakan *café* sebagai tempat untuk membicarakan dan menyelesaikan masalahnya dengan kekasihnya Ian, yang kemudian dilanjutkan dengan pertengkaran Ian dengan Sandra. Kegiatan makan, yang merupakan program utama di *café* (tempat makan), hampir sama sekali tidak diperlihatkan pada cerita. Hanya terlihat jejaknya, yaitu kegiatan minum dari adanya sisa gelas dan minuman di atas meja makan.



Gambar 3.10 Diagram pola ruang kegiatan yang terbentuk pada *café*

Pada sebuah tempat, yang pada kasus ini adalah *café*, program ruang akan berpengaruh dalam penyusunan elemen-elemen pembentuknya. Susunan elemen-elemen ini kemudian akan membentuk ruang-ruang yang lebih kecil, yang mendukung programnya. Pada *café* tersebut misalnya, program utamanya adalah menyediakan makanan dan minuman yang bersifat ringan (*original purpose* seperti yang dikatakan Tschumi). (*Café*) is a small restaurant selling light meals and drinks (Oxford Dictionary). Program tersebut tersusun dari kegiatan utama yaitu kegiatan penyediaan makanan, kegiatan transaksi, dan kegiatan makan. Kegiatan-kegiatan utama ini



kemudian diwadahi oleh ruang yang tersusun dari elemen-elemen yaitu meja *counter* makanan, kasir, dan meja-kursi makan dan ditunjang dengan ruang sirkulasi manusia. Pada ruang-ruang inilah terjadi interaksi antarmanusia dalam satu ruang yang sama dan terjadi interaksi antar ruang manusia satu dengan manusia lain. Ruang-ruang dan kegiatan di dalamnya inilah yang kemudian membentuk *behavioral order* manusia pada *café* dan menjadi batasan kegiatan pada *café*.

Pada adegan Ian dan Sandra bertengkar di dalam *café* berarti terjadi perubahan program dari sebuah *café* sebagai penyedia makanan dan minuman ringan, menjadi *café* sebagai tempat berkumpul atau berdiskusi yang kemudian diperluas lagi hingga menjadi *café* sebagai tempat bertengkar. Selain perubahan program, terjadi juga *behavioral disorder* Ian dan Sandra terhadap pengunjung lain yang juga membentuk ruang di dalam *café*.



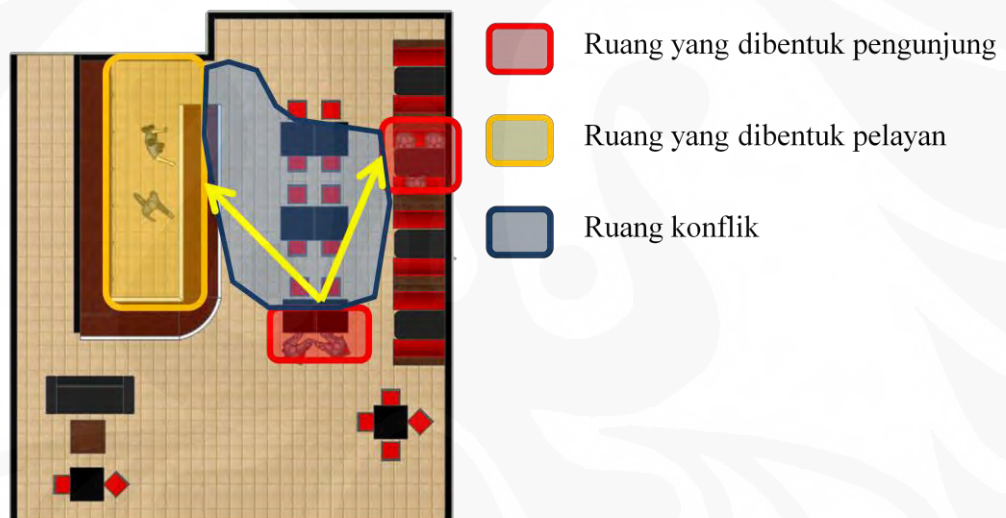
Gambar 3.11 Diagram perkiraan jarak yang terbentuk antar tokoh dalam kasus sinetron 2 berdasarkan sudut pandang dan proporsi

di sinema tersebut, berdasarkan 4 jarak kedekatan antar manusia, diperkirakan

Ruang yang dibentuk Ian dan Sandra terhadap ruang pengunjung lain dan ruang pelayan dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada beberapa *frame* terlihat keberadaan pelayan *café* yang berdiri di sisi dalam meja *counter* makanan. Meja *counter* ini menjadi teritori ruang pelayan. Dan pada beberapa *frame* yang lain terlihat pula keberadaan pengunjung lain *café* yang posisi duduknya cukup jauh dari Ian dan Sandra, dengan batas teritori kursi dan meja makannya. Dari pengamatan terhadap visualisasi

keberadaan Ian dan Sandra terhadap pelayan *café* dan pengunjung lain adalah pada jarak sosial. Hal ini diperkirakan dari proporsi tubuh pelayan dan pengunjung lain yang tampak mengecil.

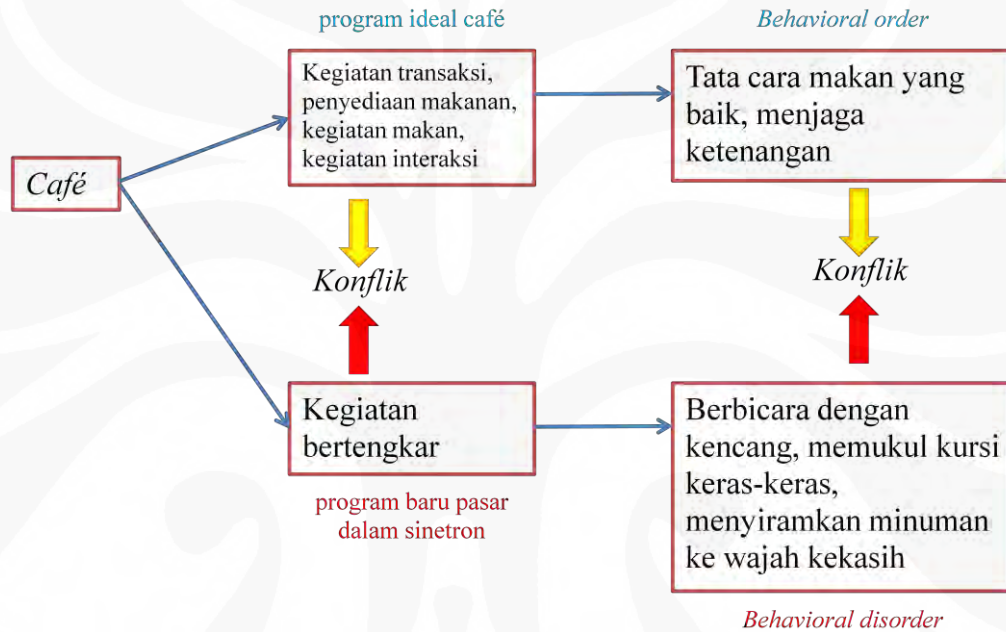
Konflik ruang terjadi saat *limit café* sebagai tempat makan, tempat bertransaksi, dan tempat berkumpul diperluas menjadi tempat untuk bertengkar. Pertengkar Ian dan Sandra diterjemahkan ke dalam aksi atau perilaku (*behavioral disorder*) yang dianggap bertentangan dengan perilaku yang seharusnya (*behavioral order*) sehingga dianggap tidak pantas dilakukan pada *café*. Aksi yang dilakukan antara lain: Ian yang menumpahkan kemarahan dengan memukul kursinya kencang-kencang dan memarahi Sandra dengan suara keras, lalu Sandra yang juga membalas kemarahan Ian dengan memarahinya pula, dan akhirnya berujung pada Sandra menyiramkan sisa air minum ke wajah Ian.



Gambar 3.12 Diagram hubungan ruang yang dibentuk manusia di dalam *café*

Aksi dan perilaku yang telah melewati batas aturan perilaku pada *café* ini berakibat mengganggu ruang-ruang manusia lain di sekitarnya. Suara Ian dan Sandra yang yang kencang saat bertengkar dan aksinya memukul kursi tempat duduknya tentu menyita perhatian orang-orang di sekitarnya. Seharusnya saat berada di *café*, orang-orang dapat makan sambil berkumpul dengan merasakan pengalaman ruang yang santai dan nyaman (*ideal*). Namun sinetron tersebut

justru menghadirkan keadaan sebaliknya yaitu keributan dan pertengkaran sehingga mengintervensi keberadaan orang lain. Sadarnya pengunjung lain terhadap pertengkaran Ian terlihat saat sudut pandang kamera di satu *frame* memperlihatkan wajah Ian dan tampak pula pengunjung-pengunjung yang lain yang cukup jauh di belakangnya. Mimik wajah pengunjung lain terlihat kaget saat Ian disiram minuman oleh Sandra.



Gambar 3.13 Bagan terciptanya konflik pada kasus 2

### 3.3. Kasus 3

#### 3.3.1. Deskripsi Kasus 3

Judul Sinetron: BUKU HARIAN BAIM

Adekan berjalan di taman di tengah hujan

Adekan diawali saat Satria (tokoh pria) berjalan di tengah hujan di sebuah taman, kemudian datanglah Olive (tokoh wanita) yang menghampiri Satria karena merasa bingung dengan sikap Satria.

Olive: “Satria, lo kenapa sih Sat? jawab gue dong Sat, lo kenapa?! (tidak mendapat tanggapan dari Satria) Satria, lo gila ya? Satriaa!!??”

Satria: “Diem lo!! Jangan pernah ganggugua saat hujan turun. Ngerti gak lo??!! Mendingan lo pergi!! (mengambil payung dari tangan Olive lalu membuangnya)

Olive: “Satria!! (masih berusaha menyadarkan Satria, lalu mengambil payung yang dilempar oleh Satria) Satria!! Satriaa!! (mencari-cari Satria yang sudah pergi) Satriaaaa!!”

(Satria berjalan sendiri di tengah hujan, mengikuti *path* yang terbentuk pada taman,



Gambar 3.14 Rangkaian adegan sinetron kasus 3

meninggalkan Olive, sambil membuka tangannya lebar-lebar dan menegadahkan kepalanya ke atas)

Satria: (monolog, berteriak dengan suara lantang ) “Mamaa, Satria kangen mamaaaaaa..!!”

Satria kemudian duduk di ayunan yang ada di taman, sambil memejamkan matanya.

Elemen-elemen fisik yang membentuk tempat kejadian berdasarkan visualisasi pada sinema:

Adegan dilakukan di taman dengan pepohonan sebagai elemen fisik paling dominan yang membentuk ruang taman tersebut. Selain itu terdapat juga path pada taman yang tersusun dari batu taman. Pada taman juga terdapat satu set alat bermain yang salah satunya adalah ayunan yang diduduki Satria.

### 3.3.2. Analisa Kasus 3

Pada kasus 3, adegan terjadi pada taman. Konteks taman tersebut tidak dapat terlihat jelas karena pengambilan gambar pada sinetron tidak memperlihatkan konteksnya. Namun adanya elemen fisik berupa mainan, maka dapat disimpulkan bahwa taman tersebut memiliki area bermain untuk anak-anak.

Dalam Oxford Dictionary, taman dapat berarti :

*(Gardens) a piece of ground adjoining a house, used for growing flowers, fruit, or vegetables; Ornamental grounds laid out for public enjoyment*

*(Park) a large public garden in a town, used for recreation; a large enclosed area, typically with woodland and pasture, attached to a country house.*

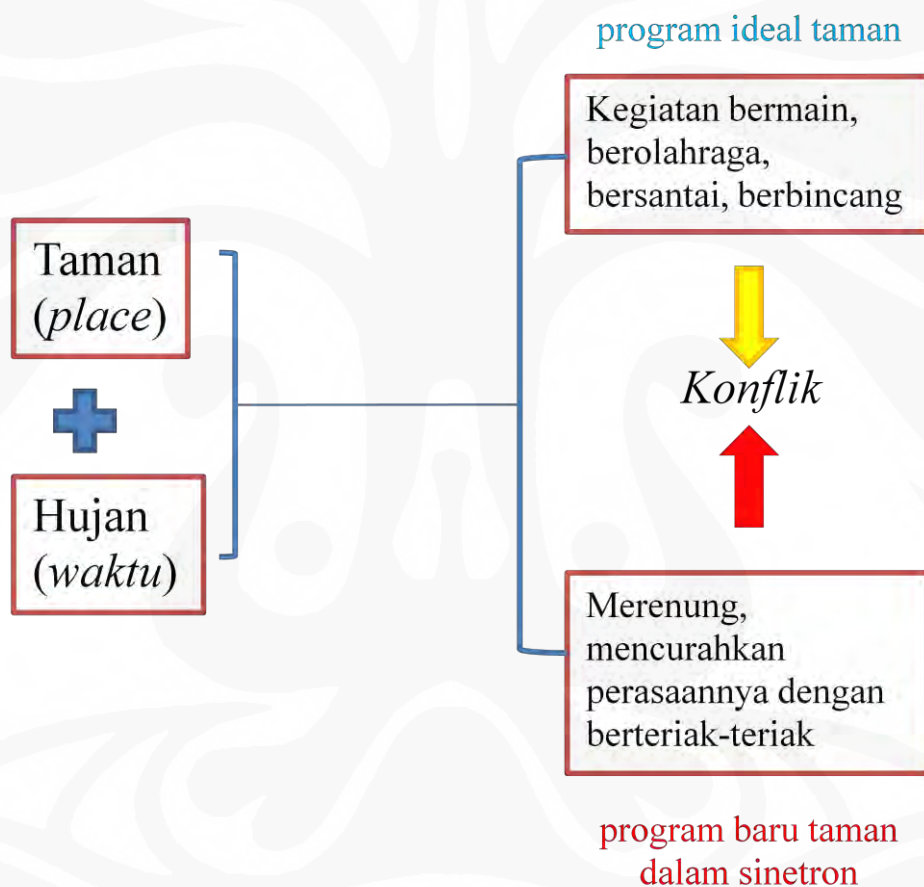
Dari pengertian tersebut diatas dan apa yang tampil dalam sinetron, taman berarti sebuah ruang publik atau area hijau terbuka yang ditujukan untuk kepentingan kesenangan atau hiburan bagi publik. Dengan demikian, maka program suatu taman dapat bermacam-macam karena pada taman dapat terjadi berbagai macam kegiatan, antara lain berkumpul, berbincang, bermain, berjalan, bersantai, jogging, dan kegiatan-kegiatan lainnya yang bersifat menyenangkan atau menghibur dan membutuhkan ruang yang bersifat terbuka seperti kualitas ruang pada taman. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *limit* ruang kegiatan pada taman cukup luas.

Taman sebagai ruang publik memungkinkan terdapatnya lebih dari satu manusia dan lebih dari satu aksi di dalamnya pada suatu waktu. Namun khusus pada kasus 3, berbeda dengan dua kasus sebelumnya, adegan difokuskan ke kegiatan yang dilakukan oleh satu orang di dalam taman tersebut. Interaksi dengan orang lain hanya sedikit pada awal adegan, kemudian fokus adegan terarah ke Satria sebagai tokoh utama yang mengangkat gagasan cerita pada adegan tersebut.

Satria menggunakan taman tersebut untuk memikirkan ibunya yang telah tiada, sambil berjalan dan merenung. Faktor waktu pada kasus ke-tiga ini

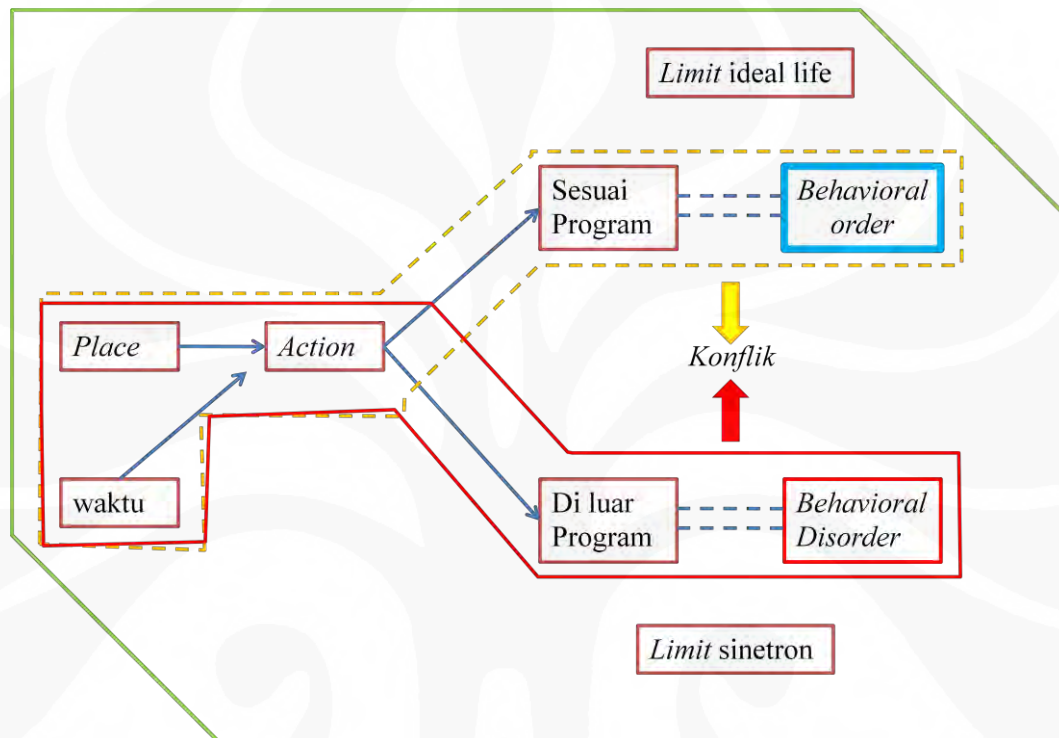
menjadi penting karena saat hujanlah yang membuat Satria merenungkan ibunya di taman.

Pada kasus ini, Satria tidak mengganggu siapapun di taman, karena ia memang tidak berhadapan dengan orang lain selain dirinya. Tetapi kegiatan Satria berteriak-teriak di tengah taman saat hujan tersebut dilihat oleh temannya dan apa yang dilakukan Satria sudah melebihi batas kegiatan orang di taman pada umumnya. Akibatnya Satria dianggap gila oleh temannya tersebut.



Gambar 3.15 Bagan terciptanya konflik pada kasus 3

## BAB 4 KESIMPULAN



Gambar 4.1 Diagram kesimpulan

Ruang dengan aksi yang terjadi di dalamnya merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan. Ruang di dalam sinetron berperan menjadi latar belakang tempat terjadinya kejadian yang ingin diceritakan sedangkan aksi-aksi tokoh dalam sinetron memaknai ruang-ruang tersebut. Tempat yang digunakan adalah ruang keseharian manusia yang sudah memiliki program dan susunan sehingga memberi batasan aksi apa yang ingin dihadirkan pada ruang tersebut demi tercapainya kehidupan ideal. Dalam kehidupan nyata sehari-hari sebenarnya ruang-ruang keseharian mengalami perluasan batas dari program utamanya, namun melalui pengkajian akan **sinetron ini memperlihatkan sampai batas mana suatu program dan susunan perilaku dalam ruang keseharian dapat diperluas dari program dan susunan awalnya**. Di dalam sinetron, perluasan program oleh aksi-aksi tokohnya bahkan dapat melampaui perluasan batasan program yang terjadi



dalam kehidupan nyata sehingga aksi-aksi yang dianggap tidak seharusnya terjadi pada suatu ruang di kehidupan nyata memungkinkan ditampilkan dalam sinetron.

Namun aksi-aksi ini tidak semata-mata ditempatkan begitu saja di dalam suatu tempat demikian pula suatu tempat tidak dipilih begitu saja sebagai latar belakang suatu aksi. Dari pembelajaran kasus, tempat-tempat yang dipilih adalah tempat-tempat yang memungkinkan untuk diperluas dari programnya. Awalnya aksi-aksi di sinetron tersebut terlebih dahulu mengikuti program dan susunan perilaku idealnya, namun kemudian aksi melewati batas yang diprogramkan sehingga terjadilah konflik. **Konflik tersebut tidak hanya terjadi akibat aksi yang mendesak *limit* ruang arsitektural, tetapi juga mendesak *limit* ruang antar manusia.** Selain faktor aksi yang melebihi *limit* ideal, konflik juga dapat terjadi karena pengaruh waktu, yaitu saat aksi dilakukan pada waktu yang tidak seharusnya.

Adanya konflik itulah yang membuat sebuah sinetron menjadi dinikmati karena penonton dihadapkan dengan hal yang di luar realita. Selain itu sebuah cerita juga menjadi penting dalam memaknai arsitektur melalui aksi-aksi yang dibangunnya di dalam suatu ruang. **Melalui cerita sinetronlah arsitektur di dalamnya dimaknai lebih dari apa yang diprogramkan pada kehidupan nyata sehingga suatu arsitektur dapat melatar belakangi seluruh keseharian manusia.**

## DAFTAR PUSTAKA

Donlynn Lyndon & Charles W. Moore. (1999). *A Chamber for A Memory Palace*. Massachusetts: The MIT Press.

Brown, B. (2002). *Cinematography: image making for cinematographers and videographers*. Focal Press.

Certeau, M. D. (2002). *The Practices of Everyday Life*. University Of California Press.

Disney. (1994). Reality-Film-Reality Transference. *Architecture & Film* , 88-89.

George L. Kelling and Catherine M. Coles. (1996). *Fixing Broken Windows: Restoring Order and Reducing Crime in Our Communities*. New York: Touchstone.

Hall, E. T. (1990). *The Hidden Dimension*. Toronto: Anchor Books.

Karen A. Franck & R. Bianca Lepori. (2000). *Architecture Inside Out*. Great Brittain: Wiley Academy.

Kerr, J. (2000). To change life, however, we must first change space. *Architecture + Film II. Architectural Design* , 82-85.

Lefebvre, H. (1991). *Production of Space*, trans. Donald Nicholson Smith. Cambridge: Blackwell.

Lofland, L. H. (1973). *A World of Strangers. Order and Action in Urban Public Space*. Illinois: Waveland Press.

*Oxford Dictionary*. (1991). Walton Street: Oxford University Press.

Penz, F. (1994). Cinema and Architecture Overlaps and Counterpoints: Studio-made Feature in the Film Industry and studio-Based Experiments in Architectural Education. *Architecture & Film* , 38-41.

Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative*. Newyork: Routledge.

Toy, M. (1994). Editorial. *Architectural Design. Architecture & Film* , 6-7.

Tschumi, B. (1999). *Architecture and Disjunction*. London: The MIT Press.

Tuan, Y.-F. (1997). *Space and Place*. . Minneapolis: University of Minnesota Press.

**Universitas Indonesia**

Vaillant, O. (1997). Robert Mallet-Stevens; Architecture, Cinema and Poetics. In F. Penz, *Cinema and Architecture* (pp. 28-33). London: British Film Institute.

Vidler, A. (1993). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. *Assemblage* , 44-59.

Sumber dari media elektronik:

[http://id.wikipedia.org/wiki/Sinema\\_elektronik](http://id.wikipedia.org/wiki/Sinema_elektronik), diakses pada Mei 2010

<http://id.wikipedia.org/wiki/narrative>, diakses pada Maret 2010

[http://id.wikipedia.org/wiki/narrative\\_structure](http://id.wikipedia.org/wiki/narrative_structure), diakses pada Maret 2010

[http://www.askoxford.com/concise\\_oed/order](http://www.askoxford.com/concise_oed/order), diakses pada Juni 2010

[www.dictionary.com](http://www.dictionary.com), diakses pada April 2010

[www.film-site.com](http://www.film-site.com), diakses pada Mei 2010

<http://iyan.viviti.com/files/documents/Istilah%20dalam%20Produksi%20Film.pdf>, diakses pada Juni 2010

<http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/05/dkv03050106.pdf>, diakses pada Mei 2010

### Lampiran 1: Visualisasi dalam Sinema

Sinema atau *motion picture* merupakan bentuk narasi berupa gambar bergerak yang disajikan secara visual dengan teknik sinematografi. „...but *cinematography is more than the mere act of photography. It is the process of taking ideas, words, emotional subtext, tone and all other form of non-verbal communication and rendering them in visual terms*’ (Brown,2002:ix). Dalam prosesnya, aktor melakukan aksi yang direkam oleh kamera yang menghasilkan sekian banyak gambar pada pita film yang setiap satuan gambarnya disebut dengan *frame*. *Frame-frame* tersebut akan diputar dengan kecepatan normal yaitu 24 *frame per second* (24 gambar per detik) sehingga menghasilkan gambar yang bergerak. Dalam setiap satuan gambar (*frame*) terdapat objek gambar yaitu aktor atau latar belakang tempatnya. Aspek sinematografi atau bagaimana sekian banyak gambar tersebut disajikan secara visual menjadi penting karena aktor dan pergerakan tubuhnya di dalam ruang yang tiga dimensional disajikan ke dalam gambar dua dimensional. Salah satu teknik visualisasi gambar yang penting untuk menjelaskan keberadaan aktor dalam ruang adalah melalui sudut pengambilan gambar (*angle*). Melalui teknik sinematografi pula yaitu dengan memanipulasi pengambilan gambar dapat mempengaruhi emosi dan menjaga penonton tetap mengikuti jalannya cerita.

„*Cinematic technique is very much about setting up questions and expectation in audience’s mind. ...It is manipulating the shots and their sequence in a way sets up these questions and expectations that distinguishes simply “shooting” from cinema. ...Setting up questions in audience’s mind is what keeps them involved in the story*’ (2002:4).

(lanjutan)

Teknik sudut pengambilan gambar terdiri dari beberapa macam, antara lain:

- *Wide shot*

Gambar yang dihasilkan mencakup seluruh pemandangan akan suatu tempat dan lingkungannya. „the wide shot is any *frame* which encompasses the entire scene’



- *Establishing shot*

Sama dengan wide shot, namun lebih menginformasikan keadaan di sekitar suatu tempat dan biasanya ditempatkan di awal



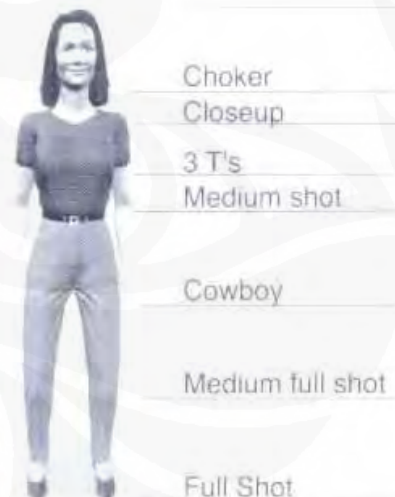
cerita sebagai pengenalan. Keadaan sekitar bukan hanya berarti elemen fisik, tapi dapat juga meliputi kegiatan-kegiatan yang terjadi. „the *establishing shot* is usually a wide shot. It is the opening shot of a scene which tells us where we are... the *establishing shot* has give us a great deal of information’ (2002:9).<sup>1</sup>

- *Full shot*

Pengambilan gambar yang menampilkan keseluruhan bagian dari subjek.

- *Medium shot*

Pengambilan gambar yang lebih mendekat kepada subjeknya. Pengambilan gambar seperti ini untuk memperlihatkan lebih



<sup>1</sup> Teknik pengambilan gambar *wide shot* dan *establishing shot* menunjukkan keadaan suatu tempat dengan segala elemen fisiknya sebagai pengenalan dan gambaran umum latar belakang cerita

(lanjutan)

detail aksi yang terjadi, pakaian apa yang dipakai, ekspresi wajah, dan lain-lain. Medium shot masih memungkinkan terlihatnya keadaan sekitar walaupun tidak secara keseluruhan.

- *Two shot*

Pengambilan gambar yang mencakup dua tokoh/aktor dalam sinema.

Ada pula teknik pengambilan gambar yang dipergunakan untuk aktornya, terutama berhubungan dengan bagian-bagian tubuh, antara lain:

- *Full shot*

Melingkupi keseluruhan tubuh dari ujung kepala hingga ujung kaki (*head to toe*)

- *Medium full shot*

Melingkupi ujung kepala hingga daerah sekitar lutut

- *Cowboy*

Melingkupi ujung kepala hingga pertengahan paha (*top of head to mid-thigh*)

- *Close-up*

Teknik ini dikatakan teknik yang paling penting dalam pengambilan gambar. Teknik *close-up* efektif dalam memperlihatkan mimik wajah aktor untuk membantu menyampaikan emosi aktor yang ingin dihadirkan pada cerita. Secara

general teknik *close-up* melingkupi ujung kepala hingga daerah disekitar saku baju, namun secara khusus dibagi lagi ke dalam beberapa teknik yang lebih khusus, yaitu:

- *Medium close-up*

Melingkupi ujung kepala hingga daerah pinggang (*top to waist*)

- *3 Ts*



Universitas Indonesia

(lanjutan)

Melingkupi daerah dada hingga ke atas

- *Choker*

Melingkupi ujung kepala hingga daerah dibawah dagu (*top to below the chin*)

- *Tight close-up*

Melingkupi daerah sekitar muka, yaitu seputar mata, hidung, dan mulut

- *Extremely close-up*

Terfokus pada satu bagian saja, biasanya mata atau mulut.

Teknik *two shot* yang memperlihatkan lebih dari satu tokoh, kita dapat memperkirakan pada jarak apa manusia berada terhadap manusia lainnya, terkait dengan teori dimensi pada pembahasan sebelumnya. Teknik juga terbagi menjadi beberapa teknik, antara lain:

- *Over the shoulder*

Teknik ini merupakan variasi dari teknik *close-up* yang memperlihatkan seorang tokoh secara *close-up* melewati bahu tokoh lain yang berhadapan dengannya.



- *Answering shot*

Pengambilan gambar yang dilakukan untuk dua orang atau lebih yang melakukan percakapan.



Universitas Indonesia

## Lampiran 2: Catatan Bab 2

<sup>i</sup> Aspek terpenting dari sebuah cerita adalah aktor. Aktor adalah element utama yang melaluinya ide atau gagasan sebuah cerita tersampaikan, yaitu melalui aksi-aksinya yang disusun oleh alur cerita. *„an actor is a person who act in play, film, etc’* (Oxford Pocket Dictionary). Aktor dalam narasi bisa bermacam-macam dan tidak selalu manusia, bisa berupa hewan (fabel), makhluk asing (alien), makhluk supranatural (Tuhan, roh, arwah, pocong, dan lain sebagainya), atau bahkan bisa pula benda-benda yang diciptakan manusia misalnya robot, dan lain-lain. Walaupun penampilan aktor-aktor dalam narasi dapat berbagai rupa, namun karakter, pergerakannya mengadopsi dari manusia. Namun dalam pembahasan sinema televisi penokohan biasanya diperankan oleh manusia.

<sup>ii</sup> Gagasan cerita terbagi dalam beberapa kategori –biasanya dalam ranah perfilman –yang dilihat berdasarkan beberapa sudut pandang, antara lain: seting, topik yang diangkat, emosi, atau polanya. *„Fictional films are usually categorized according to their setting, theme topic, mood, or format. ...The **mood** is the emotional tone of the film’* (Sumber: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com). Film Genre). Kategori cerita yang kita kenal selama ini antara lain drama, komedi, *action*, horor, dan lain-lain. Dengan karakter cerita yang biasanya menggambarkan realita kehidupan sehari-hari, dan berlatar belakang tempat yang juga terdapat disekitar masyarakat, dan tidak banyaknya menggunakan efek-efek yang berlebihan, sehingga penekanan ceritanya adalah pada karakter aktor-tokonya, *action* dan konflik yang terjadi pada aktor-aktornya, dan relasi antara aktor satu dengan yang lain, maka sinema televisi dapat digolongkan ke dalam kategori cerita drama. *„Dramas are serious, plot-driven presentations, portraying realistic characters, settings, life situations, and stories involving intense character development and interaction. Usually, they are not focused on special-effects, comedy, or action’* (sumber: [www.film-site.com](http://www.film-site.com)).

<sup>iii</sup> jarak kedekatan da antara manusia dengan manusia lainnya, yakni: jarak intim, jarak personal, jarak sosial, dan jarak publik.

➤ **Jarak intim**

Pada jarak intim, keberadaan orang lain sangat jelas dan seluruh indera tubuh dapat merasakan dan menerima sensor dari tubuh lain melalui interaksi yang terjadi. Jarak intim terbagi menjadi dua fase, yaitu fase dekat (*near phase*) dan fase jauh (*far phase*). Fase dekat dari jarak intim (0-15cm) merupakan jarak untuk memberi kenyamanan dan perlindungan, seperti pada pasangan kekasih. Sedangkan fase jauh adalah 15-45 cm, digunakan oleh individu yang memiliki kedekatan relasi, seperti sahabat.



---

➤ Jarak personal

Pada jarak personal tubuh manusia tidak lagi bersinggungan, seolah-olah setiap manusia memiliki selubung di sekitar tubuhnya yang memisahkannya dari orang lain. Namun pada jarak ini keberadaan orang lain masih terasa jelas dan masih berada dalam batas jangkauan tangan. Fase dekat (45-75 cm) pada jarak personal adalah untuk mereka yang familiar satu dengan lainnya, seperti teman baik atau pasangan yang ingin berbincang. Sedangkan fase jauh (75-120 cm) digunakan untuk interaksi sosial antara teman atau kenalan.

➤ Jarak sosial

Pada jarak sosial, orang lain sudah berada di luar jangkauan tubuh, sensor sentuhan dan bau terhadap keberadaan orang lain sudah sangat berkurang dibanding dua fase sebelumnya, namun sensor visual dan audio normal masih dapat diterima. Jarak sosial lebih banyak terbentuk sebagai interaksi antar orang yang tidak memiliki relasi, atau untuk transaksi bisnis. Fase dekat 120-200 cm, sementara fase jauh 200-350 cm.

➤ Jarak publik

Pada jarak ini semua sensor terhadap keberadaan orang lain sudah sangat berkurang. Fase dekat 300-700 cm, sementara fase jauh lebih dari 700cm.