



UNIVERSITAS INDONESIA

FILM, RUANG SINEMATIS & ARSITEKTUR INTERIOR

SKRIPSI

A. A. AYU SUCI WARAKANYAKA
0806460194

FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
ARSITEKTUR INTERIOR

DEPOK
JULI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

FILM, RUANG SINEMATIS & ARSITEKTUR INTERIOR

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

**A. A. AYU SUCI WARAKANYAKA
0806460194**

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
ARSITEKTUR INTERIOR**

**DEPOK
JULI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : A. A. Ayu Suci Warakanyaka

NPM : 0806460194

Tanda Tangan : 

Tanggal : 6 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : A. A. Ayu Suci Warakanyaka
NPM : 0806460194
Program Studi : Arsitektur Interior
Judul Skripsi : Film, Ruang Sinematis & Arsitektur Interior

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

DEWAN PENGUJI

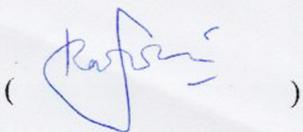
Pembimbing : Yandi Andri Yatmo, S.T., Dip.Arch., M.Arch., Ph.D

()

Penguji : Paramita Atmodiwirjo, S.T., M.Arch., Ph.D

()

Penguji : Dra. Ratna Djuwita Dipl. Psych.

()

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 6 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Arsitektur, Program Studi Arsitektur Interior pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Hasil kerja keras satu semester ini tidak akan selesai tanpa tuntunan dan kemudahan yang diberikan Ida Shang Hyang Widhi Wasa, untuk itu puji syukur atas segala berkat dan rahmat-Nya. Selain itu, saya menyadari banyak pihak yang sangat mempengaruhi masa perkuliahan saya dan membuat proses penyusunan skripsi ini menjadi sangat berkesan. Ucapan terima kasih tersebut saya tujukan kepada :

- Bapak Yandi Andri Yatmo, S.T., Dipl., M.Arch., Ph.D, selaku pembimbing skripsi atas waktu, pikiran, tenaga dan kesediaannya menjadikan rumah beliau sebagai tempat berkumpul darurat dalam kepanikan. Tanpa bantuan dan arahan dari bapak, skripsi ini mungkin tidak akan selesai dan memiliki banyak kesan.
- Ibu Paramita Atmodiwirjo, S.T., M.Arch., Ph.D dan Ibu Dra. Ratna Djuwita Dipl. Psych selaku dewan penguji atas kritik, saran dan masukannya.
- *Foreign Office Architects*, karena menciptakan bangunan luar biasa, *Yokohama International Port Terminal*, yang saya jadikan objek pembelajaran dalam skripsi ini.
- BX02/10 : Mama, Ajik, Arya, Bagus dan Mbak Iyem. Walaupun tidak membantu banyak, namun sangat mengerti akan kondisi fisik dan emosi saya selama penulisan skripsi. Terima kasih juga untuk doa, kata-kata bijak dan semangatnya.
- Teman senasib sebimbangan : Mijo, Feni, Dyah dan Laras yang selalu mengingatkan dan menyemangati hingga akhir.

- Arif dan Rara Noor atas kebersamaannya dari saat mengerjakan skripsi, menunggu sidang dan ‘berproyek’. Terima kasih banyak tim antagonis!
- The Ebebs : Mutia, Arichi, Dwimayu, Barbara, Alida dan Talisa. *No words can explain how much you guys help me here, thank you so much, i love you guys.*
- Keluarga besar Arsitektur dan Arsitektur Interior 2008 atas dukungannya yang luar biasa. Khusus untuk Safira, Dhini dan Ajeng Nadia, terima kasih atas kesediaannya membantu saya mempersiapkan presentasi sidang. *Proud to be one of you ars 2008, I'm gonna miss you clowns!*
- Produk kebudayaan populer berwujud film, *rock and roll* dan *american sitcom*. Keterikatan saya terhadap film dan musik merupakan salah satu alasan pemilihan topik skripsi ini. *Special thanks to The Beatles, John Sebastian and F.R.I.E.N.D.S, for kept me awake during deadlines.*

Akhir kata, saya berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu arsitektur, khususnya arsitektur interior. Terima kasih.

Depok, 6 Juli 2012

A. A. Ayu Suci Warakanyaka

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

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

Nama : A. A. Ayu Suci Warakanyaka

NPM : 0806460194

Program Studi : Arsitektur Interior

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Skripsi

demikian 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:

FILM, RUANG SINEMATIS & ARISTEKTUR INTERIOR

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 : 6 Juli 2012

Yang menyatakan



(A. A. Ayu Suci Warakanyaka)

ABSTRAK

Nama : A. A. Ayu Suci Warakanyaka

Program Studi : Arsitektur Interior

Judul : Film, Ruang Sinematis & Arsitektur Interior

Skripsi ini membahas mengenai peran film dan ruang sinematis dalam perkembangan perancangan arsitektur interior. Film merupakan media yang sangat terikat dengan waktu dan perubahan. Ruang sinematis yang muncul akibat keadaan temporal ini membuat film selangkah lebih maju dari media penyampaian lain yang cenderung statis dan membuat film menjadi media yang paling berpengaruh saat ini. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana unsur film dan teknik pembentukan ruang sinematisnya dapat diaplikasikan pada perancangan ruang arsitektur interior. Skripsi ini juga membahas mengenai kualitas dan karakteristik film yang sekiranya dapat menjadi pembelajaran untuk memperkaya bidang arsitektur interior.

Kata kunci:

Film, ruang sinematis, waktu dan arsitektur interior

ABSTRACT

Name : A. A. Ayu Suci Warakanyaka

Study Program : Interior Architecture

Title : Film, Cinematic Space & Interior Architecture

This thesis discusses the role of film and its cinematic space in interior architecture design developments. Film is a medium of space, time and change. Cinematic space, which arising from temporal condition, dynamicization film and differs it from other medium which tend to be static. Cinematic space made film to be the most influential mass media today. The aims of this writings is to determine how film and its cinematic techniques can be applied in interior architecture design process. Other aims is to examine the quality and characteristic of cinematic space in interior architecture field enrichment.

Key words:

Film, cinematic space, time and interior architecture

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Penulisan	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Metode Pembahasan	3
1.5 Urutan Penulisan	3
LANDASAN TEORI (Ruang Sinematis)	5
2.1 Film dan Ruang Sinematis	5
2.2 Karakteristik Ruang Sinematis	6
2.2.1 Ruang Antropologi	9
2.2.2 Ruang Puitik (Ilusi Ruang)	10
2.3 Pembentukan Ruang Sinematis	12
2.3.1 Pergerakan	12
2.3.1.1 Pergerakan Kamera	13
2.3.1.2 Pergerakan Objek	17
2.3.2 Montase	19

2.3.3 Narasi	25
2.3.3.1 Tur & Peta	25
2.3.3.2 Batas	27
2.4 Aplikasi Pada Perancangan Arsitektur Interior	28
STUDI KASUS DAN ANALISA (Yokohama International Port Terminal) ..	30
3.1 Pergerakan.....	30
3.1.1 Pergerakan Kamera	30
3.1.2 Pergerakan Objek	36
3.2 Montase	38
3.3 Narasi	42
3.3.1 Tur & Peta	42
3.3.2 Batas	44
KESIMPULAN	47
DAFTAR REFERENSI.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Voyeurism pada film Batman : The Dark Knight (2008).....	7
Gambar 2.2 Voyeurism pada film Limitless (2011).....	7
Gambar 2.3 Walkers pada film Limitless (2011)	8
Gambar 2.4 Ruang antropologi pada Diagon Alley, Harry Potter (2001).....	9
Gambar 2.5 Ruang antropologi pada film Star Trek (2009)	9
Gambar 2.6 Liverpool yang digambarkan oleh film Nowhere Boy (2011).....	10
Gambar 2.7 Kota Liverpool di ruang nyata	10
Gambar 2.8 Synecdoche ruang dari film Manhattan (1979).....	11
Gambar 2.9 Ruang sinematis, ruang nyata pada film Breakfast at Tiffany's (1961)	14
Gambar 2.10 Teknik fokalisasi pada film Catch Me If You Can (2002)	15
Gambar 2.11 Manipulasi digital dari iklan Smarienberg	16
Gambar 2.12 Spasialisasi waktu pada Matrix (1999) dan sketsa penjelasan.....	16
Gambar 2.13 Studi ruang oleh Etienne-Jules Marey	18
Gambar 2.14 dan 2.15 Diagram efek Kulesov	19
Gambar 2.16 Montase pada iklan Smirnoff Vodka	20
Gambar 2.17 Komposisi gerak pada Koko the Clown flip book	21
Gambar 2.18 Diagram Montase oleh Sergei Eisenstein	22
Gambar 2.19 Montase pada St. Peter's, Vatikan	23
Gambar 2.20 Relief The Coat of Arms of Barberini Pope oleh Eisenstein.....	24
Gambar 2.21 Ruang pada film Star Wars.....	26
Gambar 2.22 Ruang pada film Down With Love	27
Gambar 3.1 Foto eksterior Yokohama International Port Terminal	31
Gambar 3.2 Denah tapak Yokohama International Port Terminal	31
Gambar 3.3 Diagram sirkulasi Yokohama International Port Terminal	32
Gambar 3.4 Sirkulasi pengguna yang menentukan bentuk bangunan	33
Gambar 3.5 Diagram intensive space.....	33
Gambar 3.6 Program intensive space pada terminal Yokohama	34
Gambar 3.7 dan 3.8 Mobile furniture.....	35
Gambar 3.9 Ketiadaan struktur pada ruang hibrida	35
Gambar 3.10 dan 3.11 Transformasi unsur pembentuk ruang.....	36
Gambar 3.12 Skema transformasi ruang.....	37
Gambar 3.13 dan 3.14 Ramp sebagai komponen konektivitas ruang	38
Gambar 3.15 Potongan ruang sinematis	39
Gambar 3.16 Montase potongan menciptakan kualitas interior	39
Gambar 3.17 Ruang hasil penyatuan potongan	40
Gambar 3.18 Montase ruang.....	41
Gambar 3.19 Ruang yang diidentifikasi dari kegiatannya.....	42
Gambar 3.20 dan 3.21 Simbol dan penamaan ruang.....	43
Gambar 3.22 Batas vertikal bangunan, menggunakan kaca	44
Gambar 3.23 Diagram penempatan batas vertikal	44
Gambar 3.24 dan 3.25 Ruang terbuka pada terminal Yokohama.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perancangan arsitektur interior, ruang sering kali diperlakukan seperti mati. Ruang diibaratkan kebal dari segala perlakuan yang dianggap dapat mempersulit perkembangan perancangan. Salah satu unsur yang sering dihilangkan dari proses perancangan arsitektur interior adalah keterikatan ruang terhadap waktu (Till, 1996). Hal ini, menurut saya, menjadikan ruang interior terkadang tidak peka terhadap perubahan yang terjadi di sekitarnya, dan tidak cukup mengikuti perkembangan kebutuhan penggunaanya yang selalu berubah.

Sedangkan film merupakan media yang terikat dengan waktu (Vidler, 2000). Waktu menawarkan perubahan yang menyebabkan cerita di dalam film terus berkembang. Bahkan setelah film selesai ditonton, cerita yang dibawanya akan terus hidup, berkembang menjadi memori, fantasi dan inspirasi yang secara tidak langsung mempengaruhi keseharian penonton (Armstrong, 2000). Perubahan yang diciptakan akibat keterikatan terhadap waktu inilah yang seperti dikatakan oleh Scheffauer (1927) menghidupkan unsur keruangan dalam film (Vidler, 2000, p. 103).

Rachel Armstrong (2000) mengatakan *“In the information society, the dominant language is no longer english, but the image, and the most influential image are in the medium of film”* (p. 56). Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa film merupakan media massa yang paling berpengaruh saat ini. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan film dalam menghadirkan dimensi ruang dan waktu di saat yang bersamaan (Dear, 1994). Karena keterkaitannya dengan waktu, ruang dalam film dapat dirasakan, bukan hanya dilihat. Dengan merasakan, cerita yang disampaikan oleh film lebih mudah diterima dan dipahami penonton. Ruang pada film membuat penonton mengalami ruang yang sama dengan ruang yang dialami oleh tokoh cerita di dalam film. Kemampuan ini yang

menjadikan film digunakan oleh para arsitek moderenis di era tahun 1920-an untuk mengenalkan idealisme baru mereka ke masyarakat luas (Penz, 1997).

Karena memiliki unsur *architectonic* berupa ruang dan waktu, film juga merupakan bagian dari seni spasial (Corbusier, 1933; Vidler, 2000). Sebagai seni spasial, film tidak hanya merepresentasikan, tetapi juga merekonstruksi ruang (Keiller, 2000). Ikatannya dengan waktu menyebabkan ruang yang dihasilkan oleh film, yang mulai dari sekarang akan saya istilahkan sebagai ruang sinematis, selalu dapat menyesuaikan kondisinya dengan perubahan yang terus terjadi sepanjang film. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan aktivitas, bentuk, maupun perubahan sudut pandang. Kemampuan film dalam membentuk ruang temporal inilah yang menjadikan film selangkah lebih maju dari arsitektur.

Banyak dari arsitek kontemporer yang tumbuh di era post-moderinsme, terkesima oleh kualitas yang ditawarkan oleh film dan terinspirasi oleh teknik yang digunakan dalam disiplin ilmu tersebut (Fillion, 1997; Vidler, 2000). Saya melihat, munculnya karya-karya arsitektural yang didasari oleh teknik sinematis, seperti yang digunakan oleh Jean Nouvel dan Coop Himmelb(l)au, menegaskan persimpangan disiplin ilmu antara film dan arsitektur, yang dapat diaplikasikan ke dalam teori maupun praktik perancangan arsitektur interior.

Hal ini mendorong keluarnya pertanyaan utama saya mengenai **apa peran film dan kualitas keruangannya pada perkembangan arsitektur interior?** Dan sejauh mana unsur keruangan tersebut dapat diaplikasikan pada perancangan arsitektur interior?

1.2 Batasan Penulisan

Skripsi ini membahas mengenai film, ruang sinematis, dan perannya terhadap perkembangan perancangan arsitektur interior.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melihat sejauh mana film dan teknik sinematis dapat diaplikasikan pada perancangan ruang arsitektur interior. Skripsi ini juga bertujuan untuk melihat kualitas dan karakteristik apa yang ditawarkan oleh film sehingga disiplin ilmu ini dapat diaplikasikan ke dalam ranah arsitektur interior.

1.4 Metode Pembahasan

Metode yang saya lakukan dalam menulis skripsi ini adalah dengan mengkaji literatur yang membahas mengenai film, unsur spasialnya dan hubungan disiplin ilmu tersebut dengan arsitektur melalui buku, jurnal, film dan informasi yang beredar di internet. Untuk keperluan studi kasus, saya menggunakan kajian literatur, video dan studi preseden sebagai metode dalam pengumpulan data dan analisa.

1.5 Urutan Penulisan

Skripsi ini terbagi menjadi 4 bagian pembahasan, yaitu :

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang akan ketertarikan saya terhadap topik yang diangkat, yaitu ruang sinematis dan aplikasinya terhadap perancangan arsitektur interior. Mengapa topik tersebut layak untuk dibahas, tujuan penulisan dan metode yang digunakan dalam menulis.

Bab II Landasan Teori : Ruang Sinematis

Bagian ini membahas mengenai kajian literatur yang merupakan kumpulan teori yang saya gunakan dalam menganalisa topik mengenai film, ruang sinematis dan arsitektur interior. Teori yang

digunakan terkait dengan kualitas spasial yang dimiliki oleh film, mulai dari karakteristik, pembentukan ruang, dan aplikasinya ke dalam ruang interior.

Bab III Studi Kasus dan Analisa : Yokohama International Port Terminal

Studi kasus yang saya angkat adalah bangunan *Yokohama International Port Terminal* sebagai contoh konkrit dari penggunaan teknik sinematis ke dalam ranah perancangan arsitektur interior. Bagian ini juga mencakup analisa bangunan berlandaskan teori ruang sinematis yang telah dibahas pada bagian sebelumnya.

Bab IV Kesimpulan

Merupakan penutup dari penulisan skripsi ini. Bagian ini menjabarkan jawaban atas pertanyaan yang saya ajukan mengenai topik skripsi, yaitu ruang sinematis dan arsitektur interior.

BAB II

RUANG SINEMATIS

2.1 Film dan Ruang Sinematis

Rattenburry (1994) mengatakan bahwa film merupakan hasil dari proses replika dan manipulasi eksistensi nyata, yang memberikan penawaran kepada penonton dengan keterbatasan waktu sebuah cara lain dalam melihat dan merasakan kehidupan. Ditambahkan oleh Rattenburry, film juga merupakan sebuah media eksplorasi dan penyampaian informasi. Informasi ini dinyatakan di dalam suatu bentukan ruang yang berfungsi sebagai wadah penyampaian ide dan sudut pandang si pembuat film. Ruang tersebut yang dinamakan ruang sinematis.

Unsur keruangan pada film ini didukung keberadaannya Le Corbusier (1933) yang menyatakan bahwa film merupakan salah satu bagian dari seni spasial karena film memiliki unsur *architectonic* berupa ruang dan waktu (Vidler, 2000, p. 101). Vidler (2000) menambahkan, unsur *architectonic* ini dapat disusun dan dimanipulasi tanpa terkekang oleh aturan dan kendala di kehidupan nyata yang dialami manusia sehari-hari. Hal ini menjadikan pembuat film bebas merekayasa keadaan ruang dan waktu seperti yang mereka kehendaki.

Kebebasan merekayasa ruang yang dimiliki oleh film tersebut ditimbulkan oleh sifat ruang sinematis yang terikat dengan waktu. Kondisi temporal menimbulkan ilusi yang tidak dialami oleh ruang 'nyata'. Herman G. Scheffaur (1927) mengatakan bahwa film telah menempatkan ruang, yang selama ini dikondisikan sebagai sesuatu yang 'mati', sebagai komponen hidup yang merupakan hasil dari sebuah bentuk ekspresi yang sadar (Vidler, 2000). Ruang sebagai komponen yang hidup dapat dirasakan ketika pengalaman ruang manusia di suatu tempat terus mengalami perubahan sesuai dengan pergerakan waktu. Ditambahkan oleh Scheffaur, pengalaman ruang 'hidup' inilah yang nantinya akan mempengaruhi cara pandang penonton akan ruang di kehidupan nyata.

Menurut Eisenstein (1938), selain keterkaitan dengan waktu, perbedaan antara ruang sinematis dan ruang nyata dapat ditinjau dari cara mengalami ruang. Dalam mengalami ruang nyata, seseorang bergerak dan mengapresiasi ruang sesuai dengan kehendaknya, di mana pada keadaan ini ruang merupakan elemen yang statis. Sedangkan di dalam ruang sinematis, yang merupakan variabel statis adalah penonton. Sebagai gantinya, ruang bergerak dalam jalur imajiner yang telah ditentukan dan penonton secara virtual akan ikut bergerak bersama ruang. Dengan ini Eisenstein (1938) menyimpulkan bahwa ruang sinematis menjadikan pembuat film berada dalam posisi yang menguntungkan dengan memiliki kontrol penuh dalam menentukan bagaimana ruang akan diapresiasi oleh penonton (Dear, 1994, p. 11). Keuntungan ini menjadikan pesan yang dikomunikasikan melalui film akan lebih mudah tersampaikan.

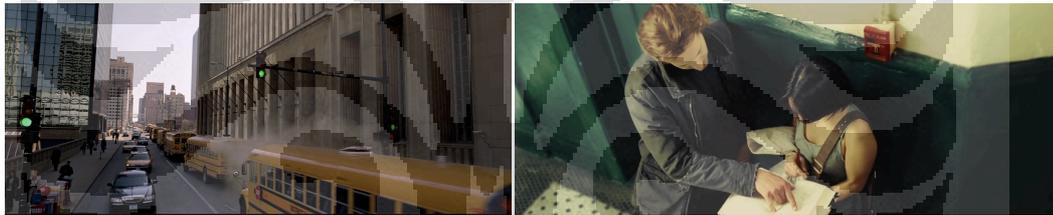
Dengan selalu mengkondisikan ruang terhadap perubahan dan mengarahkan penonton merasakan kualitas ruang sesuai dengan cerita, film memenuhi kualifikasi sebagai media penyampaian paling berpengaruh saat ini (Rattenburry, 1994). Kemampuan ruang sinematis dalam mengatasi perubahan inilah yang menjadikan arsitek menggunakan film sebagai salah satu bidang yang dapat menunjang proses eksplorasi ruang (Vidler, 2000). Apa saja teknik pembentukan ruang sinematis dan aplikasinya pada perancangan arsitektur interior merupakan pokok bahasan pada skripsi saya ini. Namun sebelum membahas lebih jauh mengenai teknik pembentukan ruang tersebut, saya ingin menjelaskan terlebih dahulu beberapa karakteristik ruang sinematis yang muncul terkait dengan operasi ruang dalam film.

2.2 Karakteristik Ruang Sinematis

Keberadaan ruang sinematis, layaknya ruang nyata, dipengaruhi oleh operasi ruang. Michel de Certeau (1984) menjelaskan mengenai operasi ruang ini dengan mengklasifikasikan operasi tersebut ke dalam dua sudut pandang, yaitu sudut pandang pengintai (*voyeurs*) dan pejalan kaki (*walkers*). Kedua cara

mengalami ruang inilah yang diaplikasikan para pembuat film dalam menampilkan ruang sesuai dengan bagaimana cerita tersebut ingin disampaikan.

Voyeurism atau pengintaian, merupakan tingkat pengamatan tertinggi di mana menggunakan operasi ruang ini, seseorang memiliki kesempatan untuk mengamati keseluruhan peristiwa, bahkan beberapa peristiwa dalam suatu waktu, tanpa perlu terlibat di dalamnya (De Certeau, 1984). Film memiliki kemampuan untuk menempatkan penonton dalam posisi yang menguntungkan ini. Penonton bertindak sebagai pengintai, berada dalam sudut pandang orang ketiga, di mana penonton melihat ruang namun tidak merasakan ruang. Dengan melihat, informasi yang didapat hanyalah berupa gambaran besar suatu peristiwa yang tidak akurat. Inilah yang menyebabkan operasi ‘pengintaian’ tidak pernah diaplikasikan sepanjang film, namun hanya dalam titik-titik tertentu sebagai transisi, pembuka ataupun penutup sebuah adegan.



Gambar 2.1 & 2.2 : *Voyeurism* pada film *Batman : The Dark Knight* (2008) dan *Limitless* (2011).

Sumber : (DVD)

Cara melihat dan merasakan ruang dengan *voyeurs* juga diaplikasikan dalam teknik komunikasi arsitektur, salah satunya adalah dengan menghadirkan gambar perspektif yang memperlihatkan ruang dari sudut pandang mata burung. Hal ini digunakan untuk memperlihatkan bentuk ruang secara keseluruhan dan sering kali, seperti yang dideskripsikan oleh De Certeau (1984), untuk menikmati keindahan dan hubungan antar ruang yang tidak dapat dinikmati dengan pengalaman ruang sehari-hari.

Walkers atau pejalan kaki memiliki keuntungan yang berbeda. Operasi yang dideskripsikan oleh De Certeau (1984) dengan ‘berjalan’ ini, merupakan cara menikmati ruang yang mendasar dan dekat dengan realita kehidupan sehari-hari. Dengan berjalan, tubuh kita mengikuti jalur yang dibuat tanpa benar-benar bisa

membacanya. Dengan kata lain *walkers* tidak memiliki pengetahuan pasti mengenai bentuk dan dimensi ruang yang dialaminya. Namun informasi yang diserap oleh posisi ini lebih akurat karena dialami oleh sudut pandang orang pertama. Operasi ruang dengan berjalan melahirkan praktik sosial yang secara tersembunyi menentukan penyusunan dari kondisi kehidupan sosial disekitarnya (De Certeau, 1984). Dengan berjalan, kita menciptakan dan juga menghubungkan beberapa aktivitas yang pada akhirnya, tanpa sadar, membentuk sebuah karakteristik sosial.

Operasi ini merupakan hal yang dominan dipakai dalam mengalami ruang sinematis karena membuat penonton merasa terlibat dalam interioritas film. Film menggunakan operasi ini untuk membuat penonton merasakan ruang seperti yang layaknya dirasakan oleh karakter dalam cerita. Dalam teknik komunikasi arsitektur operasi ruang ini digambarkan dengan perpektif ruang yang menggunakan sudut pandang manusia sebagai titik ukur penggambaran ruang. Dengan ini arsitek berusaha mengkomunikasikan pengalaman ruang yang akan didapat pada kondisi tertentu



Gambar 2.3 : Walkers pada film *Limitless* (2011). Sumber (DVD)

Pada akhirnya kedua operasi ruang ini memunculkan dua karakteristik ruang yang diadopsi dari teori De Certeau (1984) dalam jurnalnya *Walking in The City* mengenai *Another Spatiality*. Dua karakteristik ruang tersebut adalah ruang antropologi dan ruang puitik (ilusi ruang).

2.2.1 Ruang Antropologi

Karakteristik ruang pertama yang terbentuk dari operasi *walkers* dan *voyeurs* adalah ruang sinematis yang merupakan reaksi dari suatu hubungan sosial. Hubungan tersebut timbul sebagai akibat dari adanya aktivitas yang dilakoni oleh aktor dalam suatu lingkungan (set film) yang dikondisikan sesuai dengan cerita yang diusung. Keberadaan ruang sinematis ini sesuai dengan konsep antropologi yang menyatakan bahwa organisasi spasial (dan juga bentuk arsitektural) yang berkembang dalam suatu periode tertentu, dibentuk oleh praktik sosial disekitarnya (Melhuish, 1996).

Pada keadaan ini pembuat film memiliki peranan yang sama dengan arsitek, di mana tugas mereka adalah menciptakan ruang untuk melokasikan praktik sosial tersebut (Till, 1996). Dapat dikatakan bahwa ruang antropologi hadir untuk memfasilitasi aktivitas yang keberadaannya didasari oleh observasi dan partisipasi kondisi sosial budaya (Borden, 1996). Aplikasinya dapat kita rasakan saat menonton film, di mana ruang sinematis merupakan cerminan dari keadaan sosial yang dikondisikan sebagai latar cerita film tersebut. Bagaimana Diagon Alley mendiskripsikan karakteristik komunitas penyihir pada film *Harry Potter and The Philosopher's Stone* (2001), kekumuhan London di akhir abad ke-19 yang menyatakan ketidakstabilan pemerintah pada film *Sherlock Holmes* (2009), bagaimana masa depan dicerminkan oleh U.S.S Enterprise pada film *Star Trek* (2009), dan begitu terus selanjutnya.



Gambar 2.4 & 2.5 : Ruang pada Diagon Alley (*Harry Potter and The Philosopher Stone* - 2001) dan U.S.S Enterprise (*Star Trek* - 2009). Sumber : (DVD)

Karakteristik ruang yang seperti inilah yang pada akhirnya menghubungkan dunia imajinasi pada film dengan dunia ‘nyata’ penonton.

Salah satu alasan film menjadi sebuah media yang sangat berpengaruh adalah, film selalu mengangkat keadaan sosial yang terkait dengan keadaan masyarakat di dunia nyata (Fear, 2000). Dunia dalam film diciptakan ‘selalu menjejak tanah’, atau selalu dekat dengan realita. Apapun jenis ceritanya, ruang sinematis selalu memiliki sisi yang familiar dengan jenis masyarakat yang akan menikmatinya. Dengan ini film menjadi mudah di terima dan membangkitkan imajinasi penonton akan kemungkinan yang dapat terjadi pada suatu keadaan sosial di waktu tertentu.



Gambar 2.6 & 2.7 : Penggambaran kota Liverpool pada film *Nowhere Boy* (2011) dan Kota Liverpool pada ruang nyata di tahun 1960. Sumber : (DVD) dan <http://20thcenturyimages.co.uk>

2.2.2 Ruang Puitik (Ilusi Ruang)

Ruang pada film merupakan sebuah ilusi, sebuah hiperalita (Vidler, 2000). Ilusi tercipta sebagai efek dari beberapa manipulasi ruang guna mendapatkan visualisasi yang tepat dalam proses penyampaian ruang sinematis. De Certeau (1984) menggunakan istilah *asyndeton* dan *synecdoche*, yang dipinjam dari bidang linguistik, dalam menggambarkan manipulasi tersebut. Setiap jenis manipulasi ruang memiliki karakteristik dan tujuan yang sesuai dengan fungsinya pada penggambaran ruang sinematis.

Asyndeton merupakan istilah yang menyatakan kata sambung dalam suatu rangkaian kata, yang menyebabkan terjadinya kontinuitas dalam kalimat (De Certeau, 1984). Aplikasinya pada ruang adalah, *asyndeton* berfungsi dalam memilih potongan-potongan ruang yang dilalui oleh pengguna sebagai

penghubung dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya sehingga terciptalah ilusi ruang yang berkesinambungan.

Dalam film, penggunaan ruang *asyndeton* ini digunakan sebagai transisi dari satu adegan ke adegan lainnya di mana kedua adegan tersebut biasanya menceritakan dua hal yang berbeda. Dengan keberadaan ‘ruang sambungan’ ini, kedua ruang tersebut terasa menjadi sebuah kesatuan. Penyambungan ini dilakukan sekaligus sebagai pengantar adegan yang terjadi pada bagian selanjutnya sehingga dapat mengurangi efek *shock* dalam pergantian *scene*. Keberadaan *asyndeton* membuat ruang sinematis, yang terdiri dari banyak jenis potongan ruang, menjadi sebuah kesatuan konsep ruang yang berkesinambungan.

Sedangkan *synecdoche* terjadi ketika sebagian kecil unsur ruang sudah dapat menjelaskan karakteristik ruang secara keseluruhan (De Certeau, 1984). Contoh penggunaan ruang *synecdoche* dapat kita temukan pada sejumlah film yang digarap oleh *Woody Allen* yang sering mengangkat kota New York sebagai tema utama (Kruth, 1997).



Gambar 2.8 : Adegan *synecdoche* dari film *Manhattan* (1979) karya *Woody Allen*.

Sumber : <http://advicetothelovelorn.blogspot.com>

Potongan adegan yang saya ambil dari film *Manhattan* (1979) ini tidak mengangkat mengenai Time Square, Empire State ataupun Central Park yang merupakan simbol utama kota New York, melainkan *The Manhattan Bridge* sebagai set utamanya. Jembatan jenis ini banyak kita jumpai di kota

metropolitan besar di dunia, namun yang menjadi pembeda adalah keberadaan beberapa unsur pendukung seperti penunjuk jalan, area duduk yang berada di pinggir *Hudson River* dan kegiatan yang dilakukan orang disekitar set yang tanpa disadari sangat menggambarkan karakteristik kota New York tanpa harus mempertunjukkan keseluruhan ruang dari kota tersebut.

2.3. Pembentukan Ruang Sinematis

Patrick Keiller (2000), diwawancarai oleh John Kerr (2000, p. 82), mengatakan bahwa film tidak hanya merepresentasikan ruang, namun juga merekonstruksinya. Proses pembuatan film merupakan proses pembentukan ruang sinematis. Pembentukan ruang sinematis sangat bergantung dengan waktu. Waktulah yang pada akhirnya membedakan ruang sinematis dengan ruang arsitektural. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai proses pembentukan ruang sinematis yang saya klasifikasikan menjadi 3 bagian, yaitu pergerakan, montase dan narasi.

2.3.1 Pergerakan

Gerak merupakan operasi yang sifatnya mengarahkan, memposisikan dan menentukan keberadaan ruang sesuai dengan kegunaannya (De Certeau, 1984). Karena terikat dengan variabel waktu dan selalu menampilkan perubahan, gerak menjadikan gambaran visual yang ditampilkan dalam film menjadi mirip dengan kejadian nyata (Toy, 1994). Pernyataan tersebut didukung oleh Sigfried Giedion (1928) yang mengatakan "*Still photography does not capture them clearly. One would have to accompany the eye as it move*" (Janser, 1997, p. 34), saya menyimpulkan bahwa gerak merupakan kualitas utama yang menjadikan sinematografi selangkah lebih maju dari fotografi dalam memvisualisasikan sebuah pesan di dalam ruang.

Selain menjadikan sebuah paparan visual menjadi unsur yang dinamis, pergerakan juga menciptakan ruang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Tschumi (1994) yang mengatakan bahwa setiap perbatasan berubah menjadi ruang sesuai dengan peristiwa yang terjadi didalamnya dan pergerakan yang melanggarnya. Pada kaitannya dengan penciptaan ruang sinematis, unsur gerak saya khususkan menjadi dua yaitu, *pergerakan kamera* dan *pergerakan objek*.

2.3.1.1 Pergerakan Kamera

“The world we can experience with our sense is only a partial view of a multilayered reality, and that is only with the aid of instruments that we can access a further area” (Karin Damrau, 2000, p. 59). Dari pernyataan Damrau di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa untuk membentuk ruang sinematis yang dapat mengajak kita merasakan lapisan realita lain, kita membutuhkan sebuah instrumen. Instrumen tersebut adalah kamera. Muray Grigor (1994) berpendapat bahwa pengalaman pada ruang sinematis bukan didapat melalui apa yang kita lihat namun bagaimana ruang tersebut ditampilkan. Hal tersebut bergantung pada ketelitian gerak kamera (Grigor, 1994). Pergerakan kamera ini memunculkan kualitas ruang yang dinamis berdasarkan spasialisasi waktu (Vidler, 2000). Ruang dimanipulasi sedemikian rupa sehingga menampilkan hanya apa yang ingin ditampilkan, dan pembuat film secara bebas memilih cara dalam menampilkannya.

Salah satu kemampuan yang dimiliki oleh kamera adalah menentukan limit dengan hanya ‘menangkap’ porsi ruang yang diinginkan. Kemampuan ini ditandai dengan kegiatan *shot* atau pengambilan gambar. Shot membingkai sebagian ruang nyata, memanipulasinya dengan pergerakan kamera dan menampilkannya sebagai ruang sinematis. Ruang sinematis ini tercipta dari akumulasi daya pandang yang diciptakan oleh pergerakan kamera. Batas ruang sinematis ditentukan oleh bentuk terjauh yang

ditangkap oleh mata yang dibatasi keberadaannya oleh waktu dengan adanya pergantian shot (Vidler, 2000).

Contohnya dapat dilihat pada potongan scene film *Breakfast at Tiffany's* (1961) di bawah ini yang menunjukkan adegan pembuka film dimana Holly Golightly, yang diperankan oleh Audrey Hepburn, menikmati sarapannya di depan toko Tiffany's & Co, New York. Sang pembuat film tidak menunjukkan keadaan keseluruhan bangunan seperti yang dapat dirasakan penonton di dunia nyata, namun hanya sebagian dari realita yang dianggap esensial dengan konsep yang diusung. Pergantian shot menunjukkan batas konsentrasi film, di mana pada film ini, mengkomunikasikan ketertarikan sang pemeran utama terhadap perhiasan yang dipamerkan di jendela toko. Dengan bantuan kamera, film mengkhususkan ruangnya dan menjadikan setiap unsur ruang memiliki fungsi dalam membantu proses penyampaian cerita.



Gambar 2.9 : Foto ruang nyata dan ruang sinematis dalam film *Breakfast at Tiffany's* (1961).

Sumber : <http://onthesetofnewyork.com/breakfastattiffanys.html>

Pergerakan kamera juga menciptakan jarak yang menentukan posisi penonton terhadap film. Apakah sang sutradara menginginkan penonton masuk pada interioritas ruang yang ia ciptakan atau malah menjauhkan

penonton sehingga menghindarkan *shock* yang mungkin ditimbulkan oleh adegan tertentu (Kahn, 2000). Dialek ini biasanya diciptakan menggunakan teknik focalisasi yaitu permainan fokus kamera yang menyatakan penting tidaknya adegan yang sedang diambil. Semakin dekat dan fokus sebuah ruang divisualisasikan, semakin penting makna ruang tersebut pada sebuah film. Dengan batas dan jarak, pembuat film berusaha memisahkan antara ruang yang terpakai dan tidak terpakai dalam ruang sinematis.



Gambar 2.10 : Teknik focalisasi film pada film *Catch Me If You Can* (2002) menciptakan jarak semu. Sumber (DVD).

Kamera juga memiliki kelebihan dalam merekayasa penampilan ruang. Kemampuan ini bergantung pada hubungan manipulasi pergerakan kamera dengan spesialisasi waktu. Membahas mengenai waktu, Jeremy Till (1996) menjelaskan bahwa waktu terkadang dianggap sebagai unsur yang mengancam dalam arsitektur. Hal ini disebabkan karena waktu menawarkan keadaan sementara (*temporal condition*) pada kondisi ruang yang cenderung statis. Waktu terkadang ‘dikalahkan’ dengan menghilangkan sifatnya yang mengalir (*flux*) dengan cara ‘dibekukan’ (*freeze the time*) (Till, 1996). Waktu sebenarnya sangat dibutuhkan dalam pembentukan ruang, di mana waktu dapat menyatakan perubahan kondisi ruang pada saat tertentu sesuai dengan pergerakan manusia yang merasakannya. Dengan memperhitungkan unsur waktu, kita juga memperhitungkan kebutuhan aktivitas manusia yang selalu berubah.

Film, sebagai ruang yang dinamis, sangat bergantung pada keadaan temporal ini. Ruang sinematis dapat diperluas keberadaannya dengan memanipulasi pergerakan kamera terhadap waktu, di mana hal tersebut

dapat membawa kita pada lapisan realita lain yang terjadi pada saat yang bersamaan (Damrau, 2000). Salah satu bentuk manipulasi ini adalah melalui teknik perlambatan. Dengan waktu yang diperlambat film dapat menampilkan beberapa lapisan realita yang biasanya sangat terbatas dengan unsur waktu. Hal tersebut membawa kita pada lapisan realita yang tidak dialami di kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.11 : Perlambatan pada iklan Smirnoff Vodka “Smarienberg”. Sumber : AD Architecture + Film II (2000)



Gambar 2.12 : Spasialisasi waktu pada film Matrix (1999) & sketsa perluasan ruang akan waktu. Sumber : onethousandandonemovienights.blogspot.com & pribadi

Contoh ruang yang dihasilkan oleh pergerakan kamera berdasarkan spasialisasi waktu adalah iklan *Smirnoff Vodka “Smarienberg”* dan film *Matrix (1999)* garapan *Larry dan Andy Wachowski*, adegan dimana keduanya mengalami ruang yang menampilkan laju peluru. Dengan memanipulasi waktu, penonton bisa melihat sumber datangnya peluru, pergerakan, dan target dari penembakan tersebut. Kamera menangkap pergerakan yang diperlambat sehingga penonton dibuat sadar akan adanya kejadian yang sedang dan akan terjadi. Posisi penonton dalam mengalami

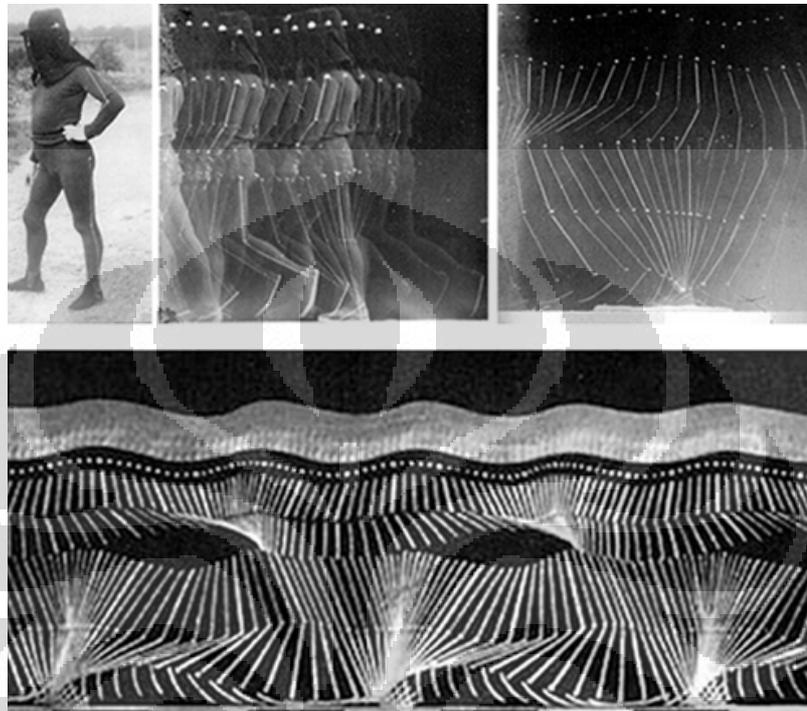
ruang lebih menarik karena dengan memanipulasi waktu penonton dihadapkan pada lapisan realita yang tidak disadari keberadaannya di dunia nyata. Dapat disimpulkan bahwa ruang sinematis yang dihasilkan dari pergerakan kamera merupakan ruang yang memiliki batasan virtual yang disesuaikan dengan aktivitas sosial yang ingin disampaikan. Kamera dapat menentukan posisi penonton terhadap ruang, dan bagaimana ruang tersebut akan dialami.

2.3.1.2 Pergerakan Objek

Selain melakukan pergerakan, kamera juga memiliki kemampuan untuk menangkap pergerakan. Pergerakan yang dilakukan oleh objek kamera ini mempengaruhi pembentukan ruang sinematis. Kemampuan kamera dalam menangkap gerak dapat dihubungkan dengan teori animasi yang menangkap unsur pergerakan dengan menggunakan teknik pengulangan dan superimposisi (yaitu penempatan lapisan gambar diatas gambar yang sudah ada). Teknik ini lah yang dapat menangkap unsur ruang dan waktu secara bersamaan (Lynn, 1998). Dalam dunia perfilman, animasi biasanya digunakan dalam proses pembuatan film kartun ataupun penciptaan karakter ruang baru yang membutuhkan banyak manipulasi pergerakan objek.

Di sini waktu kembali bermain sebagai unsur penting, di mana pengalaman ruang sinematis yang didasarkan oleh pergerakan sangat ditentukan oleh penggambaran waktu dan memori (Till, 1996). Teknik animasi pada film mengabadikan gerak dalam bentuk memori yang terdiri dari beberapa lapisan. Hasil dari manipulasi ini akan menghasilkan bentukan ruang sinematis yang dinamis, di mana garis lengkung merupakan notasi dari sebuah keberagaman yang berkelanjutan, yaitu pergerakan benda (Lynn, 1998). Kita bisa melihat pada hasil studi yang dilakukan oleh Etinne Jules Marey di bawah ini dimana beliau berusaha menangkap hubungan

antara waktu dan ruang dalam sebuah pergerakan dan menguraikannya menjadi bentuk yang organik. Hal tersebut beliau deskripsikan sebagai “*phase portraits : time as a continuous curvilinear flow*” (Lynn, 1998, p. 28).



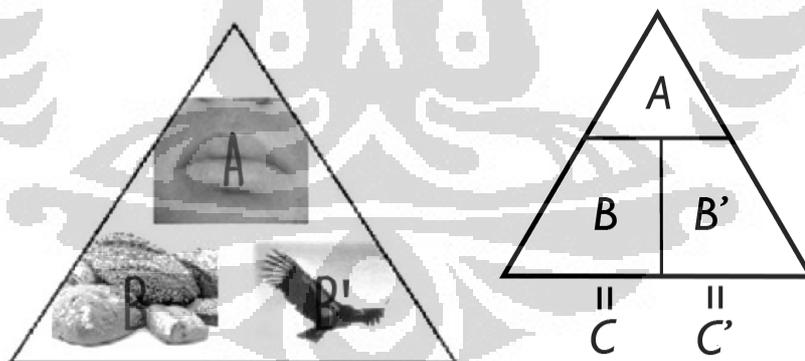
Gambar 2.13 : Pergerakan menciptakan ruang dinamis : Etienne-Jules Marey. Sumber : <http://www.chart.ac.uk/chart2005/papers/coulter-smith>

Teknik animasi ini dapat diaplikasikan dalam penciptaan ruang dinamis di mana ruang arsitektur cenderung berlandaskan oleh kelembaman (Lynn, 1998). Keadaan statis dapat diubah menjadi dinamis di mana ruang dibentuk untuk menyesuaikan pergerakan dan daya yang terjadi pada bangunan tersebut. Dengan teknik animasi bentuk bertransformasi sesuai dengan keadaan unsur pembentuknya yaitu pergerakan dan daya virtual (Lynn, 1998). Dengan memperhitungkan faktor pembentuk ini, bentuk rancangan dibuat dapat menyesuaikan keadaan disekitarnya. Yang dimaksud di sini adalah bentuk ruang tidak lagi berubah mengikuti posisi dan sifat pergerakan ruang namun bentuk ruang disesuaikan agar dapat mengakomodasi beragam kemungkinan tersebut. Keadaan temporal yang terjadi di dalam dan di sekitar ruang ini dapat

membentuk organisasi dan bentukan ruang yang dengan mudah memfasilitasi aktivitas penggunanya.

2.3.2 Montase

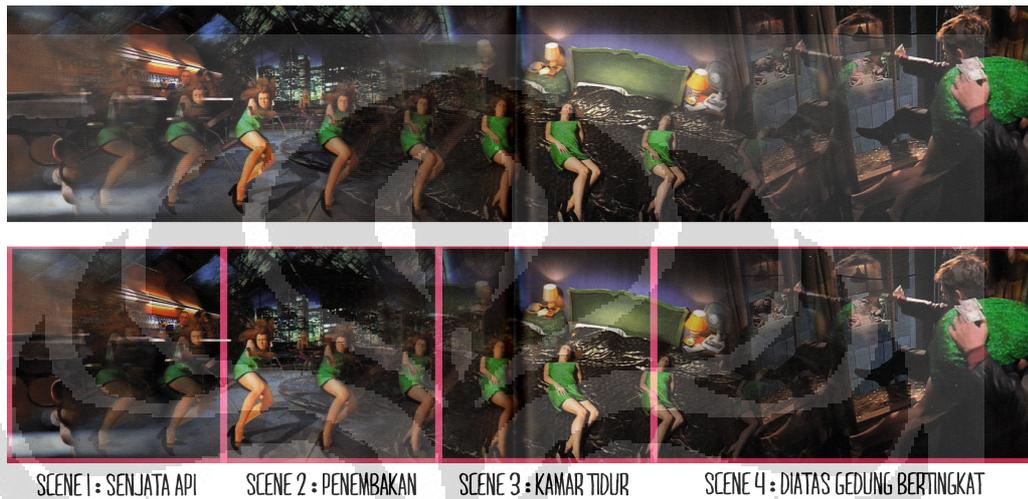
“The theory of montage demands a particularly attentive approach and study, because montage represents the essence of cinema technique, the essence of structuring a motion picture” (Lev Kuleshov, 1974, p. 1). Montase merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh pembuat film dalam mengekspresikan pemikiran mereka secara visual (Limited Cinema Company, 2009). Teori mengenai montase salah satunya muncul dari hasil studi yang dilakukan oleh Lev Kuleshov (1974), yang menemukan teori $A + B = C$ dalam montase. Teori yang pada akhirnya menimbulkan efek yang disebut sebagai *The Kuleshov Effect* ini menemukan bahwa penampilan sebuah gambar (A) diikuti dengan gambar berikutnya (B) akan menimbulkan fenomena persepsi (C) (Limited Cinema Company, 2009).



Gambar 2.14 & 2.15 : Efek Kulesov dimana $a + b = c$ merupakan prinsip awal dari montase.
sumber : litcin.co.uk & sketsa pribadi

Dapat dilihat di sini, jika (A) gambar bibir manusia dan (B) merupakan gambar makanan, maka dapat disimpulkan bahwa (C) adalah pernyataan bahwa orang tersebut lapar. Sedangkan jika variabel (B) diganti dengan gambar seekor burung (B'), maka (C') akan berubah menjadi pernyataan bahwa orang

tersebut sedang bernyanyi. Tipe komunikasi yang dicapai oleh teknik montase inilah yang menjadikan film memiliki sisi artistik sekaligus intelektual di dalamnya, di mana setiap penyatuan gambar yang berbeda dapat memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan (Kuleshov, 1974 & Literaly Cinema Company, 2009).



SCENE 1 : SENJATA API SCENE 2 : PENEMBAKAN SCENE 3 : KAMAR TIDUR SCENE 4 : DIATAS GEDUNG BERTINGKAT

Gambar 2.16 : Montase pada video advertising Smirnoff Vodka “Smarienberg” menunjukkan hubungan $1 + 2 + 3 + 4 = 5$ akan menimbulkan efek Kuleshov. Sumber : Architecture Design

Montase juga merupakan salah satu elemen pembentuk ruang sinematis. Sesuai dengan teori Kulesov diatas, Bernard Tschumi (1994) mengatakan bahwa ruang pada film tidak hanya dibentuk namun juga dikembangkan dari satu *shot* ke *shot* lainnya sehingga arti akhir dari setiap *shot* tersebut tergantung pada hasil akhir bentukan rangkaiannya. Beliau membicarakan mengenai *transcript*, namun konsep yang diusung sebenarnya sama. Montase mengikat ruang terhadap waktu di mana waktu, menurut Scalbert (1998) & Gideon (1920), menciptakan sebuah perunutan (*sequence*). Urutan inilah yang membawa perubahan, yang membuat saat ini berbeda dengan nanti. Waktu dengan sifat ireversibilitasnya menciptakan keistimewaan pada ruang.

Michael Dear (1994), dalam essaynya mengatakan bahwa montase merupakan proses penerjemahan ruang nyata ke dalam ruang sinematis, yang bukan didasarkan oleh pengulangan, namun oleh alteritas, dimana elemen

visual berbentuk potongan-potongan yang harus disusun. Rangkaian akhir dari tiap potongan shot atau material mentah film tersebutlah yang pada akhirnya membentuk ruang yang dapat membentuk persepsi dan pengertian baru sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh sang pembuat film.

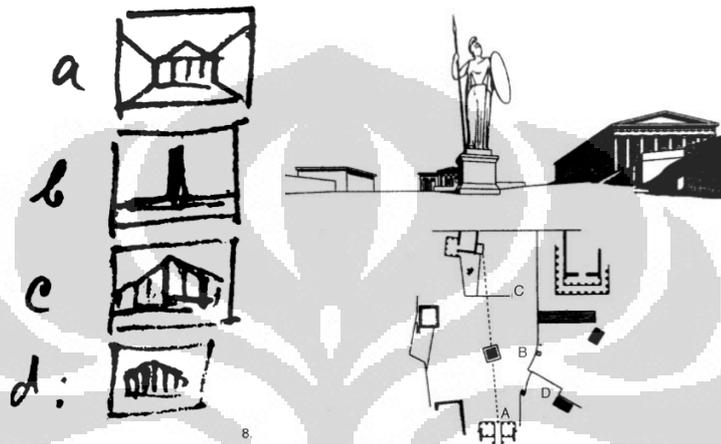
Contohnya adalah penyusunan shot (*sequence*) dalam film kartun Koko The Clown (1927) di bawah ini. Setiap potongan shot mengkomunikasikan pergerakan yang dilakukan oleh Koko. Namun apabila disambungkan secara berurutan, kita bisa melihat bahwa Koko sebenarnya sedang berjalan kedepan lalu berganti arah ke belakang. Jika yang ditunjukkan hanya dua buah potongan shot, misalnya hanya potongan pertama dan terakhir, cerita bahwa Koko sedang berjalan kedepan lalu membalikan arah ke belakang tidak akan terbentuk.



Gambar 2.17 : Komposisi urutan *sequence* pada montase Koko the Clown flip book. Sumber : <http://cartoonbrew.com>

Dalam jurnal yang terbit pada tahun 1938, *Montage and Architecture*, Sergei Eisenstein mengatakan bahwa film adalah jalur perjalanan yang penonton tangkap secara berurutan dari akumulasi berbagai sudut pandang.

Urutan peristiwa ini merupakan kumpulan dari *frame*, di mana *frame* membingkai material utama dari film yaitu *shot*. *Shot*, atau pengambilan gambar, dibingkai untuk dijadikan sebuah komponen yang pada akhirnya diurutkan sebagai rentetan peristiwa dan diakhiri dengan proses montase (Eisenstein, 1938).



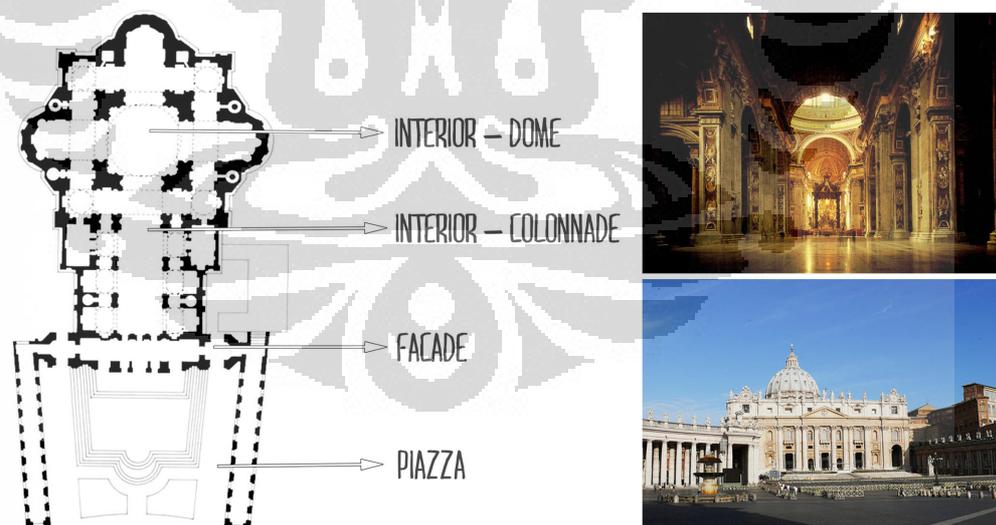
Gambar 2.18 : Diagram montase dengan potongan shot terhadap kota Acropolis oleh Sergei Eisenstein, berdasarkan perspektif dari Auguste Choisy. Sumber : Montage and Architecture

Eisenstein (1938) menyatakan bahwa hasil dari rangkaian montase dapat dibagi ke dalam tiga katagori berdasarkan komposisi *shot*-nya. Pertama adalah rangkaian cerita atau montase yang digunakan sebagai pernyataan utama film, yang oleh Eisenstein disebut *shot to design*. Material shot yang digunakan dalam montase jenis ini merupakan penggambaran keseluruhan mengenai cerita yang ingin disampaikan oleh film. Yang kedua adalah montase yang digunakan dalam membentuk persepsi penonton akan sebuah peristiwa atau *change of shot*. Montase ini merangkai berbagai sudut pandang dalam menyoroti sebuah adegan, sehingga persepsi ruang yang lahir merupakan akumulasi dari sudut pandang tersebut.

Jenis montase yang terakhir adalah *length shot*. Ini merupakan rangkaian shot yang bertujuan untuk menyatakan tingkat kepentingan suatu adegan. Semakin penting isi dari sebuah pengambilan gambar, semakin panjang durasi

satuan shot tersebut. Dan semakin sedikit ragam pergantian sudut pandangnya. Komposisi shot pada montase dihasilkan dari adanya suatu ritme yang menghubungkan potongan-potongan menjadi suatu kesatuan dengan konsep dan idealisme tertentu. Potongan sinematis ini apabila kita telaah lebih jauh, telah diaplikasikan pada perancangan arsitektur *Baroque*.

Metode arsitektur yang muncul setelah jaman Renaissance merupakan arsitektur yang dilihat berdasarkan pengalaman ruang yang muncul dari penggabungan berbagai kualitas ruang. Menurut Henry A. Million (1961), setiap ruang dalam arsitektur baroque merupakan ruang independen yang bergerak sesuai dengan jalur penyusunan etika bangunan. Ruang independen inilah yang merupakan potongan sinematis arsitektur baroque. Seseorang harus mengalami ruang secara berurutan agar dapat mengerti esensi ruang yang diciptakan. Dengan konsep ini jelas eksterior bangunan tidak akan bisa menjelaskan interior ruang. Contohnya adalah St. Peter's, di Vatikan, Roma yang di bangun oleh Carlo Maderno pada tahun 1606-12 yang membagi bentuk ruang berdasarkan jenis perlakuan dan kegiatan yang dilakukan didalamnya.

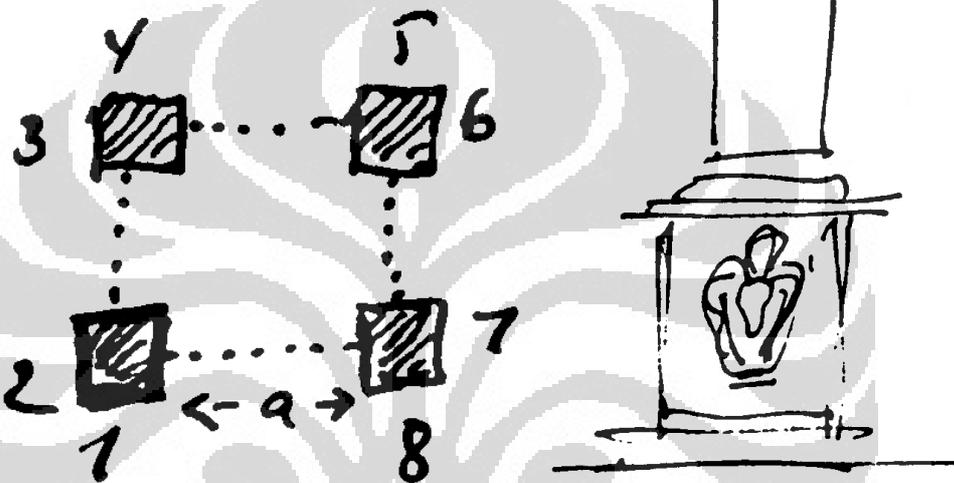


Gambar 2.19 : St. Peter's, di Vatikan, Roma dan pembagian ruangnya.

Dimodifikasi dari : faculty.etsu.edu & cdn.dipity.com

Konsep montase ini juga terlihat jelas pada relief *The Coat of Arms of The Barberini Pope*, Urban Kedelapan, di bangunan yang sama (Eisenstein,

1938). Bangunan ini memiliki 8 kolom yang setiap kolomnya memuat delapan relief *Coat of Arms* dari Paus Urban Kedelapan. sekilas relief ini terlihat identik, namun jika kita lihat dengan teliti, setiap relief memiliki perbedaan yang signifikan. Kedelapan relief tersebut merupakan delapan *shot*, delapan cerita dan delapan komponen dari montage. Untuk mengerti cerita dari keseluruhan bagian, seseorang harus berjalan mengelilingi kolom, sesuai dengan urutannya.



Gambar 2.20 : Urutan penempatan kolom dengan relief *The Coat of Arms of Barberini Pope* di *St. Peter Vatican* yang memiliki konsep montage. Sumber : Jurnal Sergei Eisenstein, *Montage in Architecture* (1938)

Dalam penerapannya pada arsitektur, proses montage memiliki fungsi yang sangat penting. Montage memiliki kemampuan untuk mengajak pengunjung menelusuri bangunan demi mendapatkan suatu porsi cerita yang lengkap. Dengan ini, idealisme dan konsep yang ingin disampaikan lebih mudah untuk diterima. Sebuah komponen montage jika berdiri sendiri merupakan komponen yang independen, namun jika dilihat sebagai suatu keterlanjutan, akan menghasilkan cerita yang sama sekali lain. Inilah kekuatan montage, yang mempunyai tujuan sama dengan *transcript*-nya Bernard Tschumi, yaitu membentuk definisi baru arsitektur.

2.3.3 Narasi

“*Stories.. traverse and organize places, they select and link them together; they make sentences and itineraries out of them. they are spatial trajectories*” (De Certeau, 1984, p. 115). Salah satu motor penggerak film dalam membentuk ruang adalah cerita. Seperti yang dikatakan oleh De Certeau (1984), cerita merupakan salah satu cara dalam mendefinisikan kembali ruang. Definisi ini lahir dari operasi yang diceritakan seseorang dalam melalui, mengartikan dan menyalahgunakan ruang. Cerita menciptakan lahirnya berbagai kemungkinan akan ruang yang diciptakan dari berbagai sudut pandang manusia yang mengalaminya.

Narasi merupakan salah satu cara dalam menyampaikan cerita. Dalam menarasikan ruang, seseorang mengatur perubahan yang terjadi dan menghasilkan geografi tindakannya dalam ruang. Menurut De Certeau (1984), narasi inilah yang menciptakan sebuah struktur perjalanan ruang. Ketika menarasikan ruang, seseorang cenderung bercerita mengenai *pengalaman* dan *pengetahuan* yang diketahui mengenai ruang tersebut. Dengan ini, ruang dinarasikan berdasarkan sebuah *operasi ruang*. Hal lain yang digunakan dalam bercerita mengenai ruang adalah dengan menjelaskan *batasan ruang*. Dengan menjelaskan batas, kita lebih mudah mendefinisikan ruang, karena batas menciptakan teritori, bentuk dan identitas. Ruang yang didefinisikan oleh operasi dan batasan inilah yang menjadikan ruang sinematis sangat terikat dengan keberadaan skenario cerita

2.3.3.1 Tur & Peta

Tur merupakan cara menarasikan ruang yang didasarkan oleh pengurutan peristiwa yang terjadi dalam mengalami ruang (De Certeau, 1984). Operasi ini menjelaskan aksi yang dipakai, waktu yang ditempuh dan pengalaman ruang yang dirasakan pada suatu tempat. Dengan tur, seseorang

mengorganisasi pergerakan dan tidak melibatkan pengetahuan mengenai ruang tersebut. Narasi ruang dengan tipe ini sangat bergantung posisinya pada limitasi (apa yang boleh dan tidak boleh), posibilitas (kemungkinan yang akan terjadi, kiri atau kanan, depan atau belakang), dan obligasi (untuk menuju kemana harus melewati apa) (De Certeau, 1984).

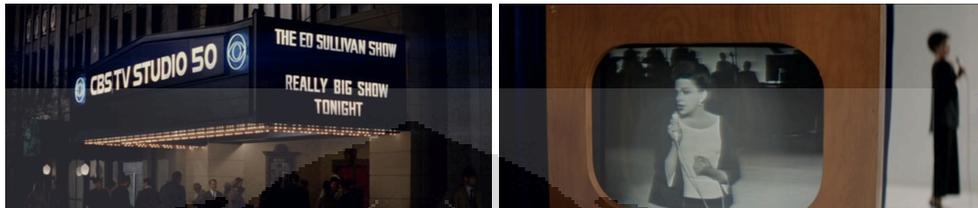
Film biasanya menggunakan teknik ini untuk membiarkan penonton menciptakan sendiri definisi ruangnya. Ruang sinematis hadir dari definisi yang hadir dari pengalaman ruang tersebut. Biasanya identifikasi yang digunakan dalam menarasikan ruang sinematis ini adalah dengan menggunakan arah, bentuk dan efek psikologi yang ditimbulkan oleh ruang. Contoh yang saya ambil merupakan potongan scene dari film *Star Wars : A New Hope* (1977). Ruang pada pesawat delegasi yang ditumpangi oleh *Princess Leia* merupakan bentukan ruang baru yang hanya hadir di film ini. Penonton dipaksa untuk mendefinisikan ulang ruang menggunakan pengalaman ruang yang mereka rasakan, karena penonton tidak memiliki pengetahuan terhadap ruang tersebut sebelumnya.



Gambar 2.21 : Ruang pada film *Star Wars : A New Hope* (1977). Sumber : (DVD)

Sedangkan Peta, merupakan keadaan dimana seseorang cenderung menceritakan ruang sesuai dengan pengetahuan yang diketahui mengenai ruang tersebut. Peta biasanya hadir sebagai operasi yang menarasikan kejadian yang biasa terjadi pada ruang yang sumber utamanya adalah labelisasi bukan mengalami. Untuk itu, nama tempat menjadi sesuatu yang sangat krusial dalam operasi identifikasi ruang ini. De Certeau (1984) mengatakan bahwa nama merupakan pendorong akan terjadinya pergerakan. Nama juga membuat 'nowhere' (keadaan kosong) menjadi sebuah bagian

ruang yang patut dipertimbangkan. Orang akan lebih mudah mengerti keadaan ruang jika mereka familiar atau mengenali makna dari nama ruang tersebut. Dengan ini, peta memunculkan identifikasi dan klasifikasi ruang bahkan sebelum penonton sempat merasakan ruang sinematis tersebut.



Gambar 2.22 : Identifikasi ruang dengan 'peta' pada film *Down With Love* (2003). Sumber : (DVD)

Tur dan peta, menarasikan bagaimana sebuah ruang dimengerti oleh penggunanya. Film menyatakan pengetahuannya akan ruang berdasarkan penggabungan kedua operasi narasi ini. Namun tidak dapat disangkal bahwa penceritaan dengan model 'tur' merupakan hal yang dominan dilakukan dalam film, jika dilihat dari kemampuan film dalam 'mengalami' ruang. Karena tur, seperti *walkers*, merupakan sebuah organisasi ruang yang ditimbulkan dari persepsi orang pertama dan "*Narasi merupakan guide (pembimbing) dari sebuah tur*" (De Certeau, 1984).

2.3.3.2 Batas

Dengan bercerita seseorang menarasikan ruang dengan mendefinisikan batas. "*The Boundary in all it's manifest forms.. It appears to be a discrete separation between alternate sides of a magical divide; things are dispersed and ordered in space*", disini Borden (1996, p.) menyatakan bahwa batas mengeluarkan apa yang tidak diinginkan dan memisahkannya dari ruang yang 'terpakai'. Peran cerita dalam penciptaan batas adalah untuk menciptakan karakteristik ruang spesifik yang digunakan untuk terjadinya sebuah teater aksi (De Certeau, 1984). Aksi yang terjadi di

luar batas ruang tersebut dianggap berada di luar stuktur yang tidak akan dinarasikan.

Dalam mendeskripsikan fungsi batas bagi sebuah narasi, De Certeau (1984) menyebutkan istilah *Frontiers* (ruang yang sah) dan *Bridge* (di luar kekuasaan sebuah teritori) yang saya artikan secara kasar sebagai teritori interior dan eksterior. Dua sifat ruang ini merupakan kontradiksi yang saling bertentangan namun memperjelas keberadaan satu sama lain. Hal ini menempatkan penonton berada dalam ruang diantara *frontiers* dan *bridge*. Penonton tidak sepenuhnya dapat masuk ke interioritas film dan juga tidak sepenuhnya berada dalam teritori luar karena penonton dapat merasakan ruang dalam film walaupun secara terbatas.

2.4 Aplikasi Pada Perancangan Arsitektur Interior

“... *A certain aspect of film theory may support an architectural intuition, an later, through the arduous development of a project, be transformed into an operative concept for architectural in general*” (Bernard Tschumi, 1994, p. XIX). Yang dapat saya simpulkan dari pernyataan Tschumi di atas adalah, pada dasarnya ada beberapa aspek film yang apabila diolah dan dikembangkan dapat menunjang arsitektur dalam teori ataupun praktik. Pembentukan ruang merupakan salah satu aspek tersebut. Melalui penjabaran teori pembentukan ruang sinematis, film memiliki potensi untuk memajukan perancangan ruang arsitektural dengan mengikat hubungan ruang dan waktu.

Beberapa arsitek kontemporer, diantaranya Jean Nouvel dan Coop Himmelb(l)au, sengaja ataupun tidak, memakai metode sinematis dalam perancangan ruangnya. *UFA Cinema Center*, karya Coop Himmelb(l)au, merupakan contoh nyata dari penggunaan metode gerak, terutama pergerakan kamera dalam perancangan bangunan. Dikatakan oleh Heathcote (2000), bentuk bangunan yang seperti kristal ini menyuguhkan rangkaian pemandangan dan rute pergerakan yang dapat dilihat dari luar bangunan, seperti film yang bisa ditonton

di luar interioritas ruang sinematis. Selain itu, pada saat yang bersamaan, permukaan kristal membagi dan mendistorsi pemandangan tersebut menjadi beberapa bagian, seperti cara kerja gerak kamera dalam film.

Jean Nouvel mengaplikasikan beberapa aspek montase dan narasi sebagai dasar organisasi spasial yang dirancangnya pada bangunan *The National Scientific and Technical Information Institute*. Setiap program pada bangunan ini memiliki bentuk dasar yang spesifik di mana satu dengan lainnya berbeda (Boissiere, 2001). Setiap program dan bentuk ruangnya merupakan sebuah potongan cerita yang apabila digabungkan akan membentuk sebuah rangkaian perjalanan cerita. Yang menarik adalah pehubung atau ruang transisi dari setiap bentukan ruang tersebut berfungsi seperti *intro* dari setiap cerita yang akan dinikmati oleh penonton.

Kualitas ruang sinematis sangat terasa kuat pada bangunan *Yokohama International Port Terminal*, karya F.O.A. Namun, tidak seperti Nouvel ataupun Coop Himmelbl(1)au, F.O.A tidak secara gamblang menyatakan bahwa mereka menggunakan metode sinematis dalam bangunan ini. Bahkan saya belum menemukan literatur yang menyatakan hal sebaliknya. Mulai dari penggunaan metode perancangan hingga kualitas ruang yang dihasilkan, memiliki karakteristik ruang sinematis. Untuk itu, saya bermaksud menjadikan *Yokohama International Port Terminal* sebagai contoh dari aplikasi metode ruang sinematis dalam perancangan ruang arsitektur interior.

BAB III

YOKOHAMA INTERNATIONAL PORT TERMINAL

Bangunan ini menarik karena pengunjung tidak akan langsung menyadari kompleksitas arsitektur bangunan yang ditawarkan. Sama dengan menonton film, pada awalnya pengunjung cenderung menikmati bangunan ini karena ‘keberadaannya’ dan konflik baru masuk setelah kita mengalami ruang secara bertahap. Pendefinisian ruang pada *Yokohama International Port Terminal* tidak diharapkan bisa dimengerti dengan hanya dilihat. Bahkan jika diperhatikan dari luar, bangunan ini terlihat ‘kosong’ dan hampir rata dengan tanah. Sesuai dengan prinsip ruang sinematis, di mana untuk mengerti jalan cerita sebuah film kita harus menontonnya sampai habis, pada *Yokohama International Port Terminal* kita diharapkan merasakan pengalaman ruang secara lengkap untuk dapat mengetahui konsep dan kualitas yang dimiliki oleh bangunan tersebut.

Dalam proses perancangan, F.O.A (2002) menggunakan metode eksplorasi yang hampir sama dengan pembentukan ruang pada film. Keduanya merekayasa ruang nyata, menjadikannya ruang baru yang menampilkan keterkaitan terhadap waktu. Ruang yang ditimbulkan dengan keterlibatan waktu ini menimbulkan karakteristik ruang sinematis yaitu antropologi dan puitik (ilusi ruang). Sedangkan metode yang dipakai, seperti metode yang digunakan dalam membentuk ruang sinematis, terdiri atas pergerakan, montase dan narasi.

3.1 Pergerakan

3.1.1 Pergerakan Kamera

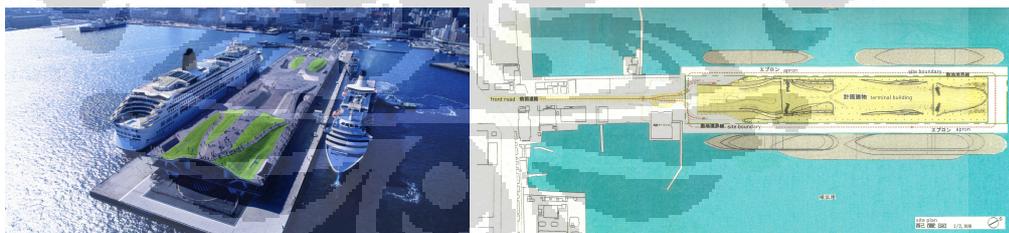
“..it is low, grey and mostly empty but for a scatter of small unidentified objects, a few people and two or three cars. Next to it the cruise liner creates by far the greater impression. Were it not for the

high vantage point, the oddly warped surface of the roof would itself disappear..”

Irene Scalbert (1999, p. 108)

Seperti kamera yang memperluas posisi penonton dengan menampilkan lapisan realita yang tidak ditangkap mata telanjang, bangunan ini juga mempertegas realita disekitarnya dengan membiarkan profil bangunan tetap netral. Dilihat dari pernyataannya, Scalbert seperti ingin menunjukkan bahwa dengan bentuk yang ‘netral’, keberadaan bangunan ini akan didefinisikan oleh benda lain disekitarnya. Hilir mudik manusia, mobil dan kapal yang terlihat di sekitarnya lah yang menyatakan fungsi bangunan, bukan bentuk eksteriornya.

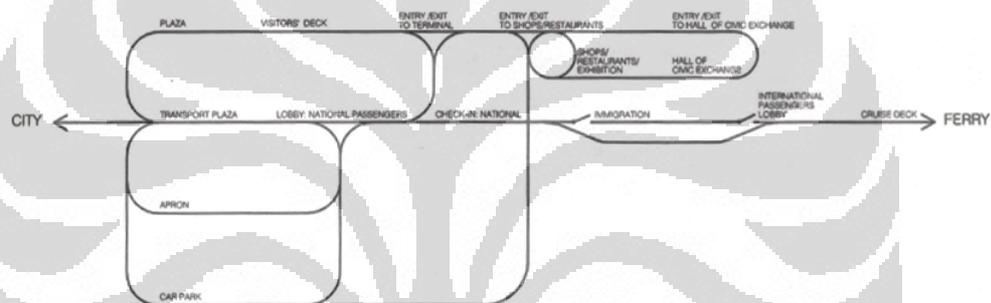
Dengan ini, *Yokohama International Port Terminal* menjadikan dirinya bukan sebagai daya tarik utama, namun wadah dari sebuah ‘pertunjukan’, yaitu kegiatan pengguna. Bentuk yang tidak menonjolkan unsur formalnya sehingga terlihat seperti sebuah lapangan terbuka ini, sesuai dengan tujuan pembuatan bangunan yang selain menjadi infrastruktur transportasi laut, *Yokohama International Port Terminal* ini juga berfungsi sebagai perpanjangan ruang publik disekitarnya (Scalbert, 1999).



Gambar 3.1 & 3.2 : Yokohama International Port Terminal. Didefinisikan juga oleh Aktivitas kapal disekitarnya. Sumber : Architecture Now 3 (2004) & The Yokohama Project (2002)

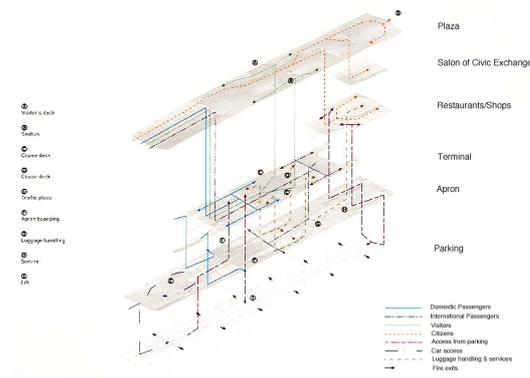
Seperti ruang yang terbentuk oleh keberadaan kamera, bangunan ini merupakan tempat terciptanya alur pergerakan dan aktivitas sosial, bukan hanya tempat masuk keluarnya kapal. Sebagai wadah dari aktivitas sosial, organisasi ruang diciptakan melalui pola pergerakan pengguna yang dirangkum

kedalam diagram sirkulasi. Moussavi & Zaera-Polo dari F.O.A (2002) mengatakan, sirkulasi secara harafiah dapat membentuk ruang dan menjadikannya bentuk yang berkesinambungan. Mereka menerapkan teori tersebut pada penciptaan ruang yang muncul sebagai titik pertemuan diantara jalur sirkulasi. Sedangkan penentuan organisasi ruang disusun berdasarkan urutan aktivitas yang terjadi pada suatu area sirkulasi dalam sebuah topografi. Sirkulasi bukan hanya menjadi penghubung antar aktivitas, namun menciptakan aktivitas tersebut. Ini membuktikan bahwa pergerakan pengguna, seperti pergerakan kamera, merupakan unsur utama penentu utama keberadaan ruang.



Gambar 3.3 : Diagram sirkulasi Yokohama International Port Terminal. Sumber : *The Yokohama Project* (2002)

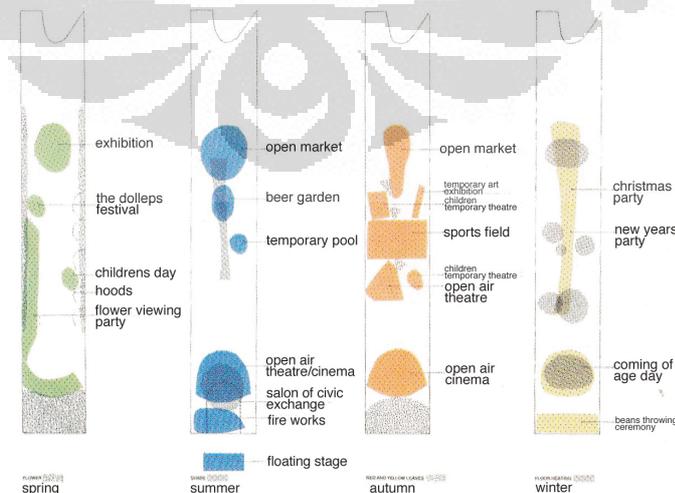
Selain membentuk organisasi ruang, sirkulasi juga melahirkan bentuk bangunan. Di sini sirkulasi memiliki peranan yang sama dengan kamera, yaitu sebagai pembentuk ruang melalui pergerakan dan perpindahan sudut pandang. Jika diperhatikan pada diagram sirkulasi 3.4, pola pergerakan pengguna membentuk ruang yang sesuai dengan kondisi persegi panjang tapak. Pola aktivitas tiga dimensi tersebut menentukan bentuk sekaligus orientasi ruang. Bentuk yang rendah dan lebar ini menunjukkan konsistensi F.O.A dalam menghindari bentuk yang semantik agar tetap sesuai dengan ide perancangan bangunan yang terbentuk dari sebuah topografi (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002). Selain itu, karena dibentuk berdasarkan aktivitas, setiap ruang memiliki bentuk khusus yang sengaja dibuat untuk memfasilitasi setiap kegiatan pengguna



Gambar 3.4 : sirkulasi bangunan dalam menentukan bentukan ruang.

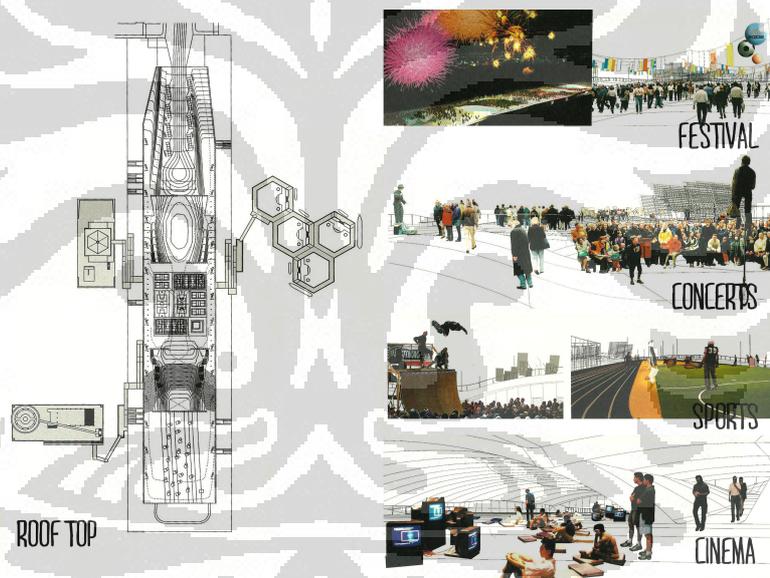
sumber : *The Yokohama Project (2002)*

Karena diciptakan berdasarkan aktivitas pengguna yang beragam, ruang pada bangunan ini dirancang memiliki program yang temporal agar dapat mengakomodasi seluruh kegiatan tersebut. Aktivitas pengguna tersebut sangat terkait dengan waktu, di mana pada kebudayaan setempat kegiatan berubah sesuai dengan perubahan musim dan kalender urban (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002). Keadaan temporal ini merupakan ciri utama ruang sinematis di mana waktu menjadi penentu kejadian yang akan dialami oleh pengunjung di dalam bangunan. Jangan berharap kita dapat menghadiri kegiatan ‘pasar terbuka’ pada musim semi ataupun merencanakan untuk mengadakan pameran pada musim panas, karena program ruang berubah mengikuti aktivitas musiman masyarakat di sekitarnya.



Gambar 3.5 : diagram Intensive Space. sumber : *The Yokohama Project (2002)*

Moussavi dan Zaera-Polo (2002) mengistilahkan ruang temporal ini sebagai *intensive space*, di mana kapasitas aktivitas dalam ruang bukan ditentukan oleh luasannya namun oleh ragam kualitas yang dimiliki oleh ruang tersebut. Penerapannya pada bangunan ini dapat kita lihat pada bagian *roof plaza* di mana satuan program diperlakukan seperti perabotan yang dapat dipindah sesuai dengan kondisi ruang disekitarnya. Bangunan ini memanfaatkan atap sebagai plaza yang dapat mengakomodasi aktivitas publik. Menanggapi pemakaian metode *intensive space*, bentuk ruang pada atap dibuat terbuka seperti lapangan besar tanpa sekat. Atap memiliki beberapa kualitas ruang khusus yang dapat mengakomodasi perubahan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

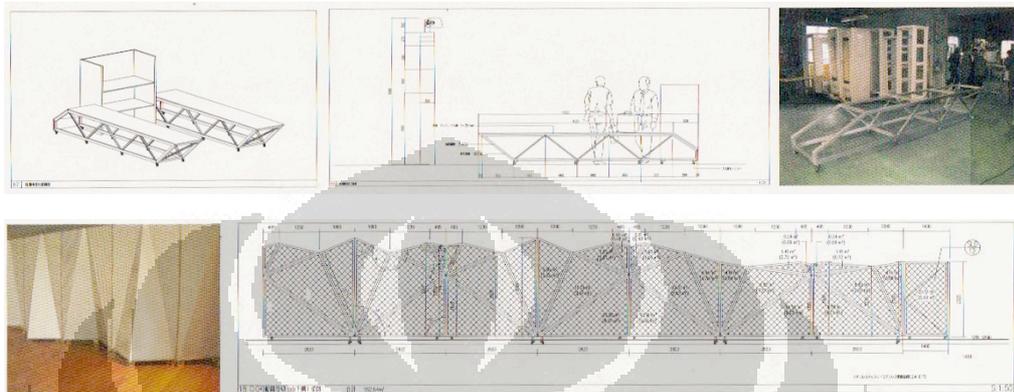


Gambar 3.6 : Program ruang intensive yang dapat berubah pada roof plaza.

sumber : *The Yokohama Project* (2002)

Perubahan yang terjadi akibat hubungan ruang dan waktu ini pula yang mengakibatkan elemen interior, seperti furnitur, kios kecil, panggung hingga batas kenegaraan yang disimbolkan dengan keberadaan partisi, dikondisikan agar dapat menyesuaikan perubahan tersebut. Penggunaan roda dan pemilihan material yang dapat memudahkan terjadinya perpindahan lah yang menjadi solusi dari penyesuaian dengan keadaan temporal ini. Semua perlakuan ini

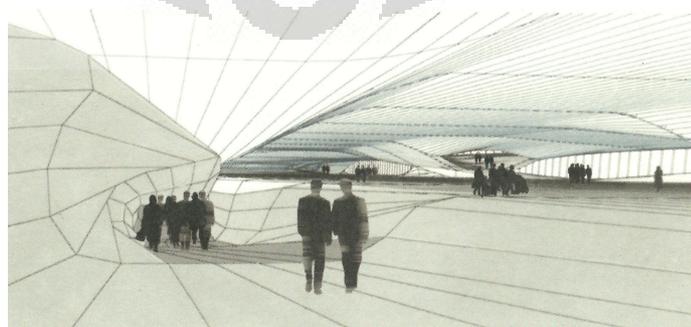
didasari oleh perubahan kebutuhan sosial yang berusaha dipenuhi oleh karakteristik antropologi ruang. Selain itu, bentuk ruang yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna menjadikan bangunan ini membutuhkan sedikit sekali mebel lepas sebagai pendukung fungsi ruang.



Gambar 3.7 & 3.8 : Mobile Furniture & batasan negara yang fleksibel.

Sumber : The Yokohama Project (2002)

Di samping itu, pergerakan kamera juga membatasi lingkup ruang sinematis dengan menampilkan hanya yang ingin ditampilkan dan membuang realita yang dianggap dapat mengganggu penyampaian pesan dalam film. Pada bangunan ini pengunjung tidak diperlihatkan unsur yang biasanya ‘tampil’ di setiap bangunan, yaitu struktur. Lapisan tersebut disembunyikan dan melebur menjadi satu dengan elemen sirkulasi (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002). Dengan kata lain, tampilnya struktur dianggap dapat mengganggu kontinuitas bentuk ruang dan menghambat pergerakan pengguna.

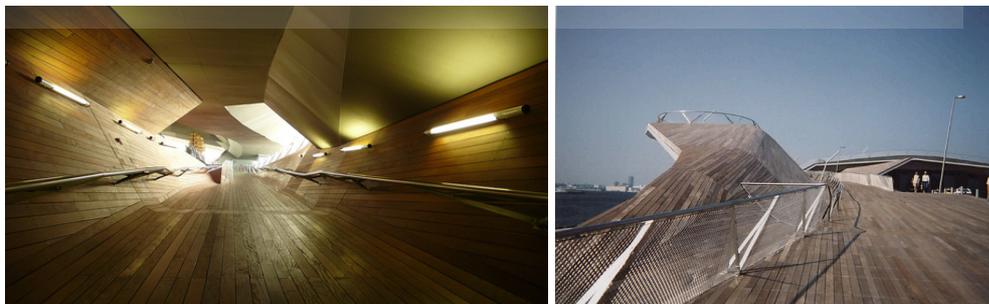


Gambar 3.9 : Ketiadaan struktur dan ruang yang hibrida. sumber : The Yokohama Project (2002)

F.O.A (2002) menggunakan teknik *'cardboard'* sebagai pengganti kolom struktur. Teknik ini memperbolehkan arsitek untuk melipat elemen struktur dan menggunakan ruang yang tercipta diantara lipatan tersebut sebagai elemen sirkulasi (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002). Bentuk struktur dan jalur sirkulasi membentuk ruang di mana program dimasukan sebagai endapan dari gabungan keduanya. Dengan begitu batas ruang tidak lagi didefinisikan oleh keberadaan struktur, namun oleh sirkulasi pengguna. Di sini jelas terlihat bahwa pergerakan dan aktivitas pengguna mendefinisikan ruang. Begitu juga dengan batasan ruang, serta manipulasi ruang berdasarkan waktu. Semuanya merupakan hasil dari pergerakan pengguna yang memiliki teknik yang sama dengan pergerakan kamera.

3.1.2 Pergerakan Objek

Pada *Yokohama International Port*, bertindak sebagai penonton, pengunjung bisa melihat transformasi bentuk ruang sinematis yang berubah sesuai dengan pergerakan manusia yang mengalaminya. Untuk menciptakan pergerakan ruang, F.O.A (2002) mengaburkan unsur-unsur pembentuk ruang seperti alas, dinding dan atap menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Dengan bergerak pengunjung bisa merasakan permukaan alas yang berubah menjadi dinding dan dinding berputar menjadi atap, kembali lagi menjadi alas dan begitu terus selanjutnya. Bangunan ini, sekali lagi, menunjukkan bahwa unsur ruangnya tidak dapat didefinisikan secara konvensional.



Gambar 3.10 & 3.11 : Transformasi unsur pembentuk bangunan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sumber : <http://nachetz.tumblr.com> & <http://www.fordesignworks.com>

Ilusi pergerakan ruang ini diciptakan dengan teknik yang sama dengan prinsip animasi pada film. Untuk menciptakan ruang sebagai objek yang terus bergerak, ruang harus disusun berdasarkan urutan kegiatannya. Dijelaskan sebelumnya bahwa pada terminal ini setiap ruang memiliki besaran dan bentuk yang berbeda sesuai dengan kegiatan yang terjadi didalamnya. Namun, untuk menjadikannya sebuah kesatuan yang terus berputar, setiap ruang dibuat sebagai sambungan dari ruang sebelumnya. Prinsipnya seperti *puzzle*, dimana setiap potongan *puzzle* saling melengkapi satu sama lain. Pada akhirnya, teknik ini akan melahirkan bentukan ruang yang dinamis, di mana para pengunjung terus-menerus akan merasakan perubahan ruang dari segi bentuk dan fungsi.

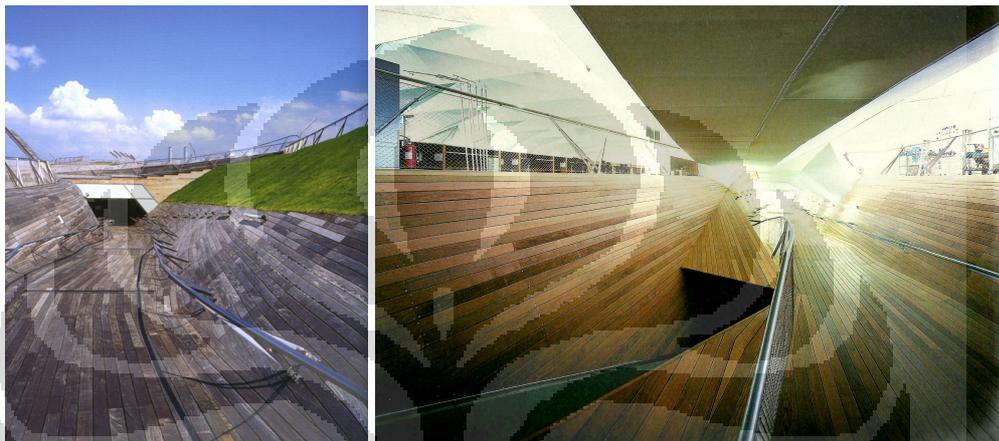


Gambar 3.12 : transformasi unsur pembentuk ruang.

Sumber : *The Yokohama Project* (2002)

Karena terdiri dari beberapa ruang independen dengan perbedaan level dan kualitas ruang, *ramp* digunakan sebagai salah satu strategi mencegah terjadinya diskontinuitas. Dengan menggunakan *ramp* dan menghindari penggunaan tangga, bangunan ini terlihat seperti sebuah kesatuan ruang yang sangat besar. *Ramp* juga berfungsi sebagai *trailer* atau pengantar untuk ruang selanjutnya. Dengan penggunaan *ramp*, ruang seperti menyediakan

‘pertunjukan’ bagi pengunjung untuk melihatnya terus bergerak. Selain itu, konsistensi penggunaan material juga menjadi salah satu faktor yang mendukung terjadinya ilusi gerak. Secara garis besar, F.O.A hanya menggunakan tiga kelompok material yaitu metal, untuk struktur dan *railing*; kayu; sebagai lapisan dari permukaan bangunan; dan kaca sebagai pengganti dari batas solid (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002).

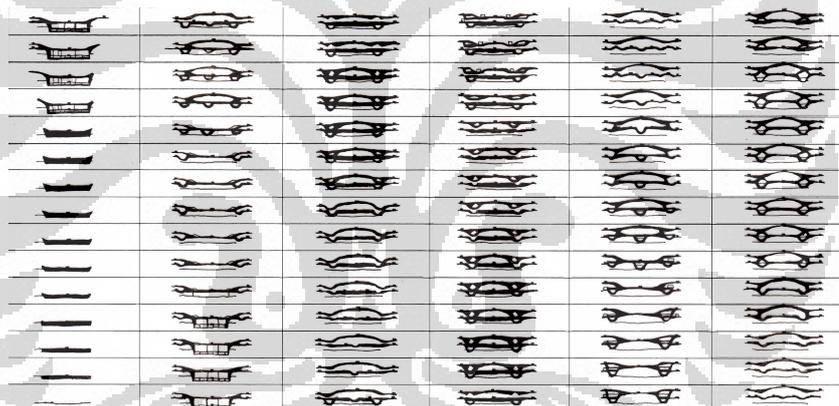


Gambar 3.13 & 3.14 : Ramp sebagai komponen konektivitas ruang
sumber : *Architecture Now 3 (2004) & The Yokohama Project (2002)*

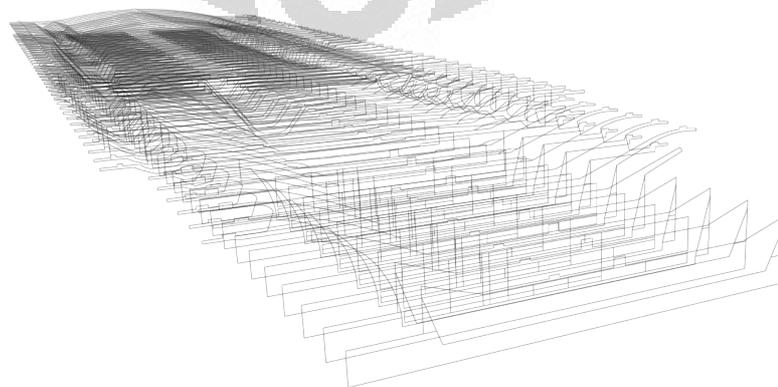
3.2 Montase

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pola pergerakan menimbulkan bentuk ruang yang dinamis. Dengan pergerakan sebagai dasarnya, Bangunan ini memiliki bentuk kurva yang sangat kompleks, di mana jika bentuk tersebut dijabarkan akan membutuhkan banyak potongan yang dapat menginformasikan bentuk dan besaran ruang. *Yokohama International Port Terminal* bukan merupakan denah yang dikembangkan menjadi ruang atau ide yang diubah menjadi sesuatu yang solid (Scalbert, 2008). Bangunan ini merupakan hasil keterikatan ruang terhadap waktu. Untuk melihat ruang dibutuhkan 124 potongan yang menyatakan perbedaan bentuk ruang di setiap interval 1,8 meter dari 460 meter panjang bangunan (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002). Setiap potongan memiliki karakteristik ruang yang berbeda sesuai dengan kegiatan yang diwadahnya.

Film memiliki karakteristik yang sama di mana film juga merupakan rangkaian dari beberapa potongan *scene* yang setiap bagiannya mengandung cerita yang berbeda. Teknik yang digunakan oleh pembuat film dalam merangkai potongan *scene* tersebut adalah montase. Dalam bangunan ini, penggunaan teknik montase diaplikasikan ketika 124 potongan ruang dirangkai secara berurutan sesuai dengan skenario aktivitas kegiatannya (*sequence*). Jika penempatan susunan potongan tersebut tidak sesuai, maka bentuk yang timbul akan berbeda. Hal ini membuktikan teori $a + b = c$ yang dikemukakan oleh Kulesov (1920), di mana hasil dari setiap rangkaian potongan akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Potongan ruang yang dimiliki oleh bangunan ini dapat dikatakan sebagai potongan ‘sinematis’ karena keterikatannya dengan urutan aktivitas atau skenario dan waktu.



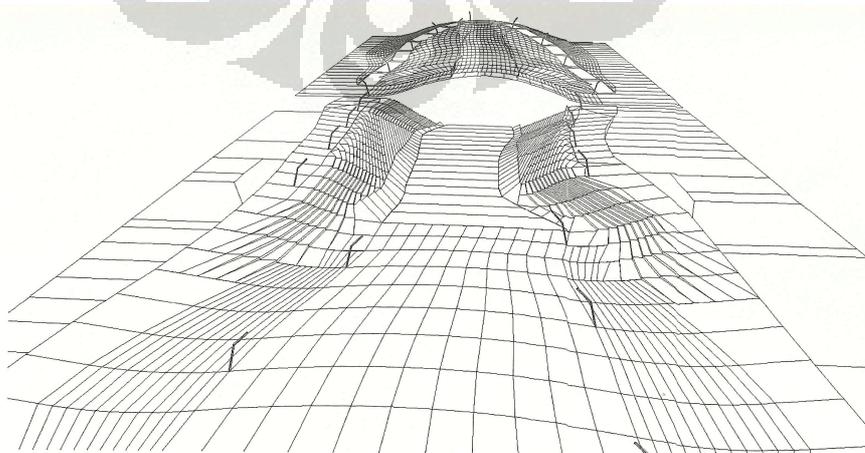
Gambar 3.15 : Potongan sinematis yang dihasilkan oleh Yokohama International Port Terminal berdasarkan urutan penempatannya.



Gambar 3.16 : Montase potongan menciptakan kualitas interioritas. Sumber : Pribadi

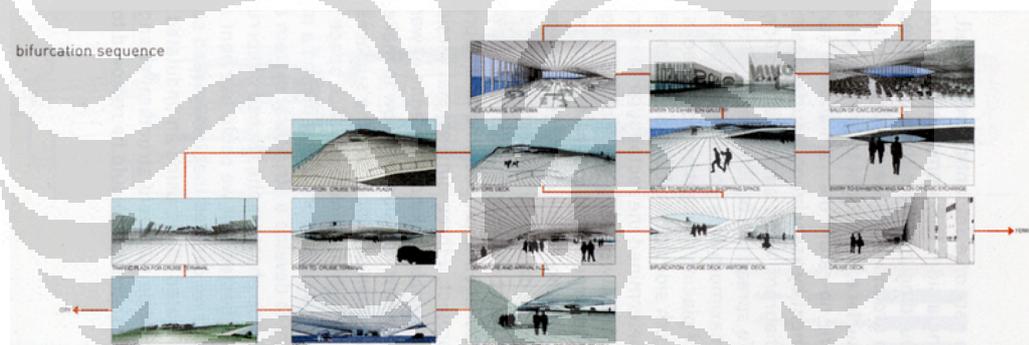
Potongan sinematis pada bangunan ini ketika ditampilkan secara berurutan dengan media film akan memperlihatkan hubungan yang sangat erat antara ruang interior dan eksterior. Ruang yang pada awalnya merupakan interior bangunan, secara perlahan berubah menjadi ruang eksterior di beberapa bagian bangunan, dan begitu juga sebaliknya. Sehingga pada akhirnya F.O.A kembali menunjukkan bahwa definisi ruang luar dan dalam yang dimiliki oleh bangunan ini tidak bisa dijabarkan secara konvensional, namun harus tunjukkan sesuai dengan keterikatannya terhadap waktu. Ruang bukan lagi sesuatu yang statis atau mati, namun ruang dapat dimanipulasi, dapat berubah dan dapat bergerak sesuai dengan bagaimana keinginan arsiteknya menampilkan ruang tersebut.

Montase menghasilkan sebuah rangkaian yang siap diceritakan ketika pembuatnya berhasil menyusun potongan-potongan independen tersebut. Susunan potongan cerita ini mendorong pengunjung merasakan pengalaman ruang yang sama dengan pengalaman ruang yang dimiliki oleh arsitektur *baroque* dan *rococo*, di mana bentuk luar bangunan tidak cukup menjelaskan ruang di dalamnya (Million, 1961). Seseorang harus berjalan menyusuri keseluruhan bagian ruang untuk mendapatkan ‘cerita’ yang lengkap. Pengalaman ruang ini merupakan pengalaman yang sama yang dirasakan ketika menonton, kita tidak cukup hanya melihat pembuka film untuk mengetahui keseluruhan ceritanya, namun harus menontonnya sampai habis.



Gambar 3.17 : Ruang hasil dari penyatuan potongan. Sumber : *The Yokohama Project* (2002)

Montase juga diaplikasikan dalam penyusunan organisasi spasial. Jika seseorang berdiri didepan pintu masuk terminal, kita disambut oleh pemandangan yang oleh Irene Scalbert (1999) definisikan sebagai senyum yang mengembang bak *Monalisa*. Bangunan ini datar, diselubungi oleh permukaan yang berbukit. Setiap ‘bagian’ ruang merupakan adegan lain dan memiliki kisah yang berbeda. Hasil akhir dari rangkaian cerita ruang tersebut dipengaruhi oleh sampai mana seseorang mengikuti alur ceritanya. Film menawarkan hal yang sama. Pengalaman seseorang yang mengikuti jalan cerita sampai habis berbeda dengan yang hanya menikmati pembuka atau pengantarnya saja. Hal ini menjadikan setiap potongan ruang merupakan lanjutan dari cerita potongan sebelumnya. Menarik karena tidak semua bangunan memiliki kesempatan yang sama dalam mendorong pengunjungnya mengapresiasi ruang sesuai seperti yang diinginkan oleh pembuatnya.



Gambar 3.18 : Ruang hasil dari penyatuan potongan. Sumber : *The Yokohama Project* (2002)

Strategi yang dipakai untuk membuat pengunjung mengapresiasi bangunan secara keseluruhan adalah dengan menempatkan ruang publik yang dapat dinikmati oleh warga lokal di bagian akhir dermaga. Hal ini mendorong pengunjung, yang kebanyakan merupakan warga lokal untuk berjalan melintasi keseluruhan permukaan bangunan untuk mendapatkan pemandangan dan spot terbaik, yaitu pemandangan menghadap ke laut. Dengan ini F.O.A berhasil menciptakan ruang publik yang dapat diapresiasi oleh seluruh lapisan masyarakat. Bangunan ini bukan saja monumental bagi dirinya sendiri namun bagi semua yang berada dalam jangkauannya (Scalbert, 2008)

3.3 Narasi

Mengalami ruang dalam bangunan Yokohama International Port Terminal merupakan cerita yang tidak sama bagi setiap pengunjung. Seperti film yang jalan ceritanya dapat dimengerti dan dirasakan dari berbagai sudut pandang, bangunan ini menawarkan beberapa pengalaman ruang yang dibentuk dari cerita yang berbeda. Penceritaan ruang yang menarik ini lahir karena skenario bentuk dan definisi ruang dalam bangunan yang tidak biasa. Untuk itu, saya akan melihat bagaimana narasi ruang tersebut terbentuk dari bangunan Yokohama International Port Terminal dengan menggunakan narasi berdasarkan operasi ruang (tur dan peta) dan deskripsi batas.

3.3.1 Tur dan Peta

Seperti film, cerita di dalam bangunan ini dihasilkan dari operasi ruang pengunjung yang terbagi ke dalam dua sudut pandang, yaitu pejalan kaki, *walkers* dan pengintai, *voyeurs*. Ruang dialami secara *personal*, sesuai dengan sudut pandang yang dipilih oleh pengunjung dalam mengalami ruang. Penceritaan yang lahir dari dua sudut pandang operasi ruang ini adalah narasi tipe tur dan tipe peta (De Certeau, 1984).

Narasi ruang dengan tur lahir dari operasi ruang berdasarkan sudut pandang *walkers*, yang juga merupakan tipe narasi yang dominan digunakan dalam menceritakan ruang pada bangunan ini. Kebanyakan ruang dinarasikan menggunakan pengalaman ruang dan aksi yang dapat dilakukan dalam ruang tersebut. Hal ini muncul karena definisi ruang yang berbeda, sehingga mustahil bagi seseorang yang belum pernah mengalaminya untuk menarasikan ruang dengan pengetahuan yang konvensional. Narasi ruang dengan tipe tur pada bangunan ini melibatkan pengurutan aksi yang mendeskripsikan arah, kegiatan, bentuk ruang dan pengalaman ruang. Pada akhirnya, narasi setiap pengunjung mengenai ruang melahirkan persepsi dan perasaan yang berbeda. Hal inilah

yang sebenarnya ingin diciptakan oleh pembuat film dan mungkin oleh F.O.A ketika merekayasa ruang, menciptakan ruang yang dapat dirasakan secara *personal*.



Gambar 3.19 : Ruang yang dikondisikan untuk dialami secara personal dan diceritakan dengan tur.

Sumber : arcspace.com, lucybullivant.net, & sttreet.blogspot.com

Definisi baru akan ruang ini didukung oleh bersatunya struktur, sirkulasi dan ruang utama tempat berkegiatan. Karena tidak dapat dideskripsikan melalui pengetahuan, maka seseorang akan mendeskripsikan ruang berdasarkan jenis kegiatan yang dapat dilakukan pada ruang tersebut. Bisa kita lihat pada gambar diatas bahwa setiap bentuk ruang tidak mengindikasikan fungsi tempat tersebut, namun aktifitas yang dapat dilakukan pada ruang tersebutlah yang menjelaskan kegiatan utamanya.



Gambar 3.20 & 3.21 : Simbol dan penamaan pada tempat parkir dan toilet.

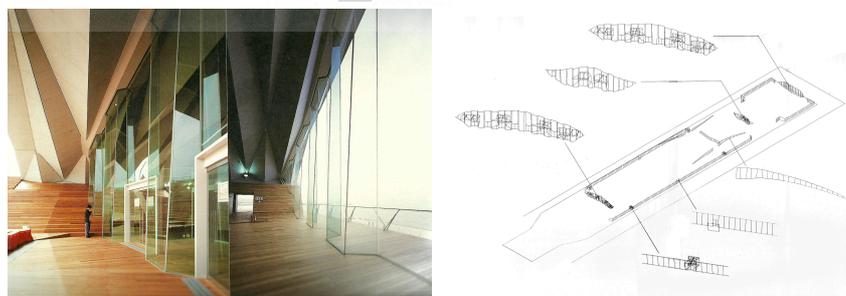
Sumber : arcspace.com & flickr.com/photos/lilmissayo

Namun bukan berarti sama sekali tidak terdapat ruang yang bisa diceritakan melalui pengetahuan akan kegunaan dan karakteristiknya. Narasi berdasarkan pengetahuan ini dikategorikan ke dalam narasi dengan tipe peta. Hampir sama dengan mengalami ruang dengan sudut pandang voyeurs, peta

membuat seseorang dapat menceritakan ruang tanpa perlu mengalaminya terlebih dahulu. Sudut pandang ini didominasi dengan indera penglihatan. Pada Yokohama International Port Terminal, ruang seperti ini ditandai dengan penggunaan tanda dan simbol sehingga pengunjung dengan mudah mengidentifikasi kegunaannya. Ruang tersebut merupakan bagian dari fasilitas umum dan operasional seperti kamar mandi, tempat parkir, dan *loading dock*. Penggunaan simbol tersebut ditujukan agar pengunjung dapat dengan mudah mengidentifikasi kegunaan ruang yang fungsi dan kegunaannya sudah jelas. Dengan adanya identifikasi tersebut, kegiatan di dalam ruang akan terbatas sesuai dengan pengetahuan ruang yang dibawanya.

3.3.2 Batas

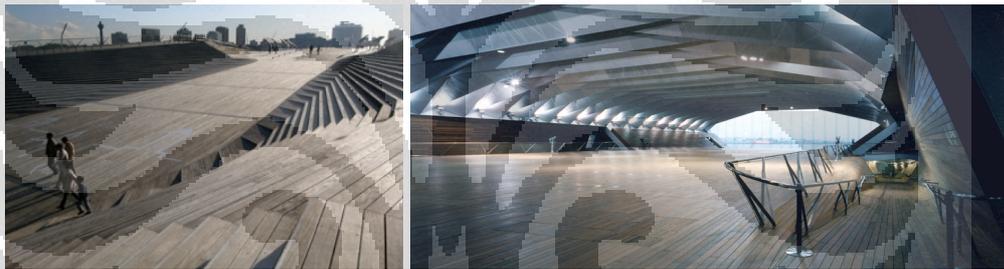
Batas selalu diceritakan ketika kita menarasikan ruang. Karena merupakan ruang yang dinamis, terbuka dan mengutamakan pergerakan, batas menjadi sesuatu yang sulit didefinisikan pada bangunan ini. Penggunaan batas horizontal lebih banyak diaplikasikan sebagai pengganti batas vertikal yang bisa menjadi sebuah limitasi total bagi kontinuitas ruang (Ferre, Sakamoto & Kubo, 2002). Batas horizontal yang dimaksud adalah batas yang tercipta karena perbedaan level permukaan ruang dan aktivitas penggunaannya. Pada kasus-kasus tertentu, ketika batas vertikal sangat dibutuhkan sebagai pembeda antara ruang tertutup dan terbuka, kaca digunakan sebagai alternatif penggunaan material.



Gambar 3.22 & 3.23 : batas vertikal yang memakai kaca & diagram penempatannya.

Sumber : *The Yokohama Project (2002)*

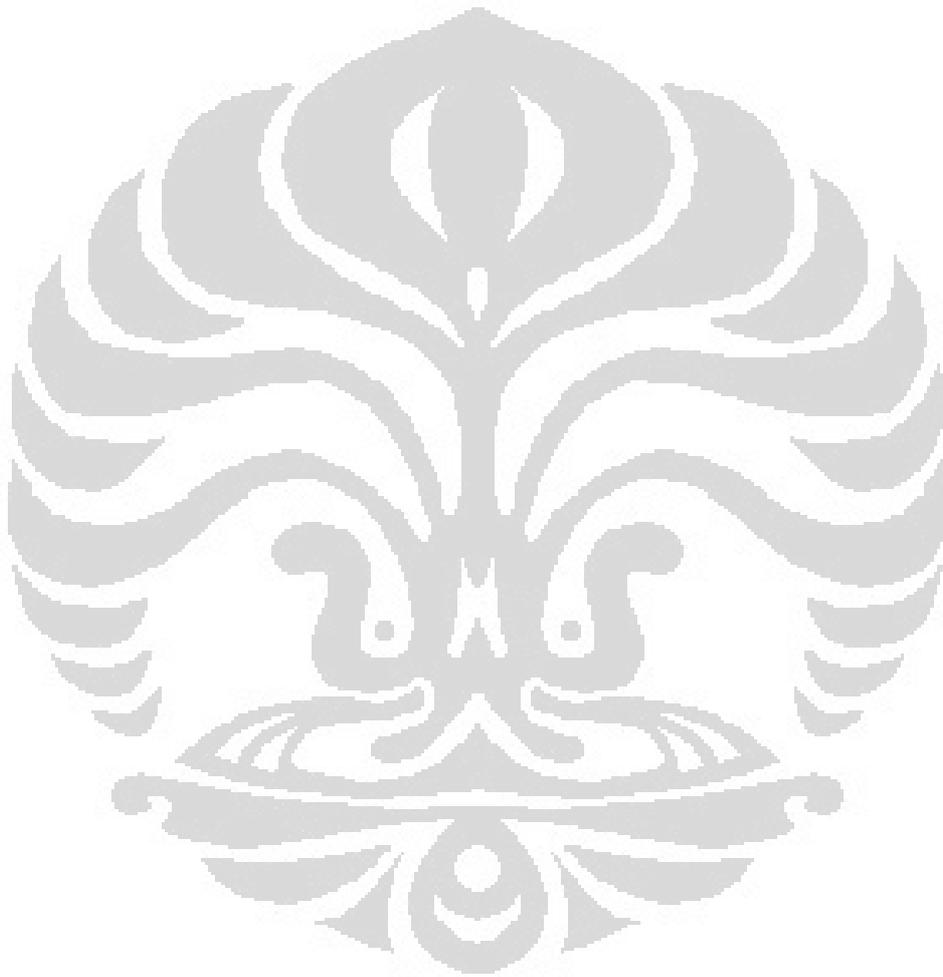
Karena minimnya batas vertikal, pengunjung dibuat menyadari lapisan ‘realita’ lain ketika mereka sedang beraktivitas di ruangan tertentu. Hal ini dicapai dengan mengganti batas vertikal dengan keterbukaan ruang. Ruang bukan hanya dibuat tanpa sekat, sehingga kegiatan dalam ruang lapang tersebut hanya dibatasi oleh perbedaan aktivitas, namun membiarkan setiap aktivitas terlihat satu sama lainnya. Pada film, untuk membatasi besaran ruang sinematis digunakanlah pergantian *scene*. Dalam ruang sinematis, sejauh mata masih dapat memandangi ruang dalam satu *shot*, itulah batasan ruangnya. Ruang terlihat menghilang dengan sendirinya. Inilah yang terjadi pada bangunan Yokohama International Port Terminal. Karena bentukan ruang yang dinamis, ruang tidak terlihat seperti memiliki batas solid, namun menghilang atau berpindah tempat, seperti perpindahan *shot* pada film.



Gambar 3.24 & 3.25 : Ruang ‘terbuka’. sumber : *The Yokohama Project* (2002)

Disamping sifatnya yang tertutup, batas harus selalu ada karena elemen batas merupakan sebuah pembentuk aksi yang mengkondisikan kegiatan secara spesifik. Batas juga mendefinisikan posisi pengguna dalam ruang. Apakah mereka berada didalam interioritas bangunan (*frontiers*), diluar atau berada diantaranya (*bridge*). Karena merupakan ruang terbuka, dimana seseorang dapat dengan leluasa melihat lapisan realita disekelilingnya, bangunan ini sepertinya selalu menempatkan pengunjung dalam zona antara (*space in between* atau *bridge*), diantara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya, diantara *frontiers* dan *beyond*. Jika pengunjung berada di bagian paling atas bangunan (*roof plaza*), pengunjung berada pada posisi yang dapat dikatakan sebagai zona antara ruang publik dan ruang privat, yaitu terminal. Begitu juga posisi ini

dilihat jika posisi pengunjung yang berada di dalam terminal, posisi tersebut berada pada ruang di antara zona luar (lautan internasional) dan dalam (Kota Yokohama). Begitu terus selanjutnya.



BAB IV

KESIMPULAN

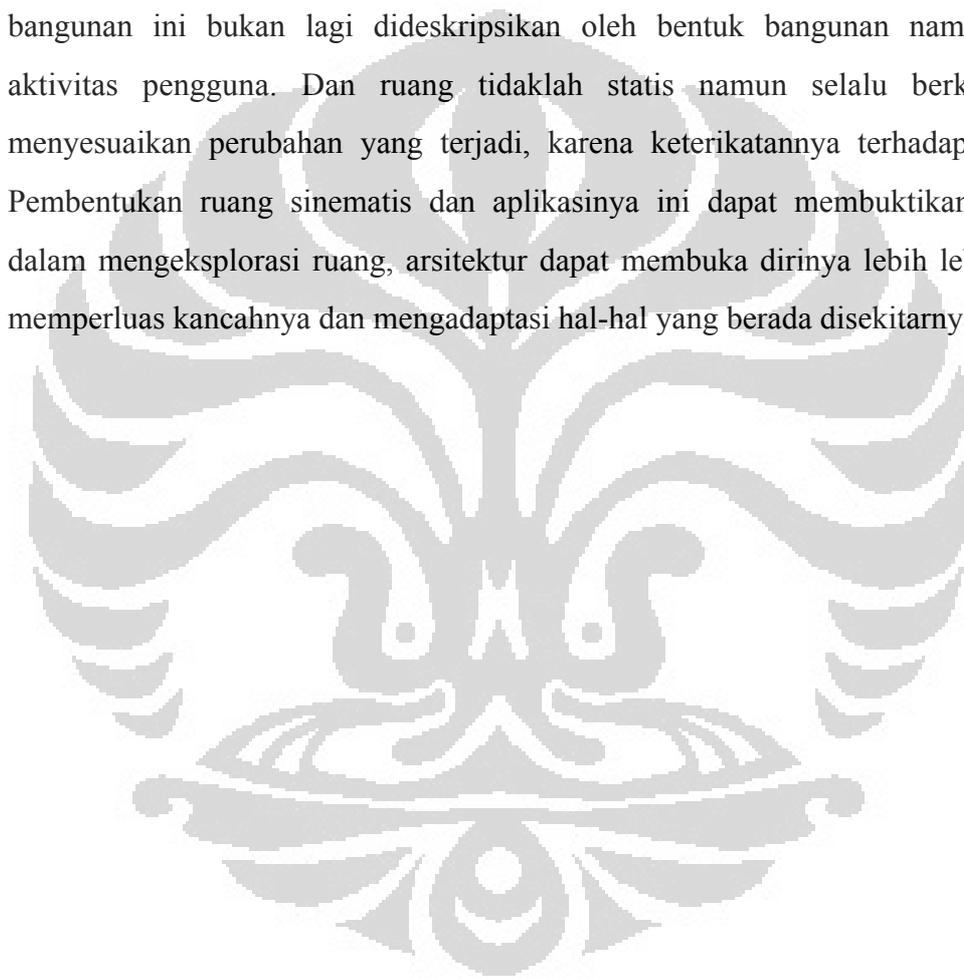
Film merupakan media experimentasi spasial dimana kemampuan ini menjadikan film mudah mengkomunikasikan pesannya terhadap penonton. Di sini ruang sinematis hadir sebagai elemen yang merangkai hubungan antar ruang, waktu dan peristiwa, yang kurang lebih merupakan proses pembuatan film itu sendiri. Dengan membuat film seseorang merekonstruksi ruang. Kemampuan film dalam menampilkan apa yang hanya ingin ditampilkan dan keterkaitannya dengan waktu lah yang menjadikan para arsitek tertarik dengan karakteristik ruang sinematis.

Metode pembentukan ruang sinematis dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu gerak, montase dan narasi. Ketiganya mendefinisikan kembali dan merekonstruksi ruang menjadi suatu hubungan baru. Dengan mengaplikasikan ketiga metode diatas sebagai metode perancangan ruang, arsitek menempatkan pengguna seperti penonton yang merasakan ruang seperti yang pembuat film ingin mereka rasakan. Dengan menggunakan metode ruang sinematis, mengkomunikasikan konsep dan ide dibalik pembuatan bangunan pun menjadi mudah, tanpa perlu secara eksplisit menampilkan bentuk-bentuk simbolik karena seperti yang dikatakan oleh F.O.A (2002) bentuk tidak dapat menceritakan keseluruhan cerita.

Yokohama International Port Terminal di Yokohama Jepang, merupakan proyek yang tidak secara gamblang mengaplikasikan teknik sinematis dalam proses perancangan ruangnya. Ditinjau dari teknik yang digunakan dan kualitas ruang yang dihasilkan, bangunan ini jelas memiliki karakteristik yang sama dengan ruang sinematis. Bangunan hibrida tanpa bentuk eksterior ini mengutamakan pengalaman ruang pengunjung di dalam bangunan, bukan sensasi yang dapat ditimbulkan dengan hanya melihat dari luar. Hal ini mendorong pengunjung, seperti layaknya penonton, untuk menikmati cerita yang dibawa oleh ruang secara keseluruhan. Pengalaman ruang yang didapatkan dengan menelusuri

bangunan ini merupakan pengalaman yang personal dan didefinisikan sesuai dengan sudut pandang pengertian ruang pengunjung.

Ini membuktikan bahwa metode pembentukan ruang sinematis dapat diaplikasikan pada perancangan ruang arsitektur dan interior. Ruang yang memiliki karakteristik dan menggunakan metode pembentukan ruang sinematis, seperti yang terjadi pada *Yokohama International Port Terminal*, akan memiliki kualitas yang berbeda dari bangunan konvensional lainnya. Perbedaannya adalah bangunan ini bukan lagi dideskripsikan oleh bentuk bangunan namun oleh aktivitas pengguna. Dan ruang tidaklah statis namun selalu berkembang menyesuaikan perubahan yang terjadi, karena keterikatannya terhadap waktu. Pembentukan ruang sinematis dan aplikasinya ini dapat membuktikan bahwa dalam mengeksplorasi ruang, arsitektur dapat membuka dirinya lebih lebar lagi, memperluas kancahnya dan mengadaptasi hal-hal yang berada disekitarnya.



DAFTAR REFERENSI

Armstrong, Rachel (2000). Cyborg Architecture and Terry Gilliam's Brazil. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 55-57). London : Wiley Academy

Benjamin, Andrew (1994). At Home with Replicants. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Film* (pp. 22-25). London : Academy Group.

Boissiere, Oliver (2001). *Jean Nouvel*. Paris : Terrail

Borden, Iain (1996) Thick Edge : Architectural Boundaries and Spatial Flows. In Melhuish, Clare (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Anthropology* (pp. 84-87). London : Academy Editions.

Damrau, Karin (2000). Fantastic Spatial Combinations in Films. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 58-61). London : Wiley Academy

De Certau, Michel (1984). *The Practice of Everyday Life* (Steven Rendall, Translator). Los Angeles : University of California Press.

Dear, Michael (1994). Between Architecture and Film. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Film* (pp. 8-15). London : Academy Group.

Eisenstein, Sergei M. (1938). Montage and Architecture. *Assemblage 10, December 1989*, 111-131.

Ferre, A., Tomoko Sakamoto., & Kubo, M. (2002) *The Yokohama Project*. Barcelona : Actar.

Grigor Murray (1994). Space in Time. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Film* (pp. 16-21). London : Academy Group.

Heathcote, Edwin (2000). Sideshow to Art House : The Development of the Modernist Cinema. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 70-73). London : Wiley Academy

Kerr, Joe (2000). Patrick Keiller Interview. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 82-85). London : Wiley Academy

Kuleshov, Lev (1974). Kuleshov on Film (Ronald Levaco, Translator). Los Angeles : University of California Press

Literaly Cinema Company (2009). *Montage Maker*. 2009. <http://www.litcin.co.uk/>

Lynn, Greg (1998). *Animate Form*. New York City : Princeton Architectural Press.

Lyssiotis, Peter & McQuire, Scott (2000). Liquid Architecture : Eisenstein and Film Noir. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 6-8). London : Wiley Academy

Penz, Francois (1994). Cinema and Architecture. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Film* (pp. 38-41). London : Academy Group.

Penz, Francois & Thomas, Maureen (1997). *Cinema and Architecture : Melies, Mallet-Stevens, Multimedia*. London : British Film Institute.

Puttock, Heater (2000). Vsevolod Pudovkin and the Theory of Montage. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 9-11). London : Wiley Academy

Rattenbury, Kester (1994). Echo and Narcissus. In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Film* (pp. 34-37). London : Academy Group.

Scalbert, Irene (1999). Yokohama International Port Terminal : Ship of state. In Moore, Rowan (Ed.). *Vertigo : The Strange new world of the contemporary city* (pp. 106-119). California : Gingko Press Inc.

Scalbert, Irene (2008). *The Yokohama International Port Terminal*. June 2008. International Committee of Architectural Critics. http://cicarchitecture.org/selected_writings/selected_writings

Shonfield, Katherine (2000). In Toy, Maggie (Ed.). *Architectural Design : Architecture + Film II* (pp. 55-57). London : Wiley Academy

Till, Jeremy (1996). *Architecture in Space Time*. In Melhuish, Clare (Ed.). *Architectural Design : Architecture & Anthropology* (pp. 12-16). London : Academy Editions.

Tschumi, Bernard (1994) *Manhattan Transcript* (2nd ed.), London : Academy Editions.

Vidler, Anthony (2000). *Warped Space : Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Massachusetts : The MIT Press.