

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan proses penelitian, elemen arsitektur dalam latar film dapat menjadi medium untuk memberikan persepsi ruang. Model ruang didalam film dapat mengunggah persepsi dari para pengguna ruang tersebut. Persepsi tersebut muncul dalam benak partisipan melalui kualitas visual yang dihasilkan oleh elemen ruang yang satu sama lain saling mempengaruhi melalui media *Virtual Reality Google Oculus Quest 2*. Persepsi tersebut dapat terbangkitkan dengan adanya interaksi antara partisipan dimana partisipan tersebut menjadi subjek dan kualitas ruang sebagai objek sehingga berhasil tersampaikan secara baik. Meskipun penelitian terbatas hanya pada beberapa latar film pada film *parasite* secara visual yang membentuk ruang, namun persepsi mengenai perasaan mencekam, senang, dan tenang dalam model ruang tersebut dapat tersampaikan dan terpresentasikan dengan baik menggunakan teknologi *Virtual Reality* dengan segala kelebihan dan keterbatasannya sehingga hasil tersebut dapat diraih dengan baik. Latar film yang telah dianalisis dalam model ruang yg dihasilkan dan dikembangkan melalui studi literatur mengenai teori latar dalam film dari buku *Cinematic Aided Design* by Francois Penz yang dijadikan sebagai acuan utama dalam pemrosesan data dari penelitian ini.

Berdasarkan analisa dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab ketiga pertanyaan penelitian, yaitu:

- Bagaimana Pengalaman Spasial Dalam Ruang Pada Film Terbentuk?

Pengalaman spasial dalam ruang film terbentuk dengan beberapa faktor. Elemen-elemen arsitektur membentuk persepsi pengguna terhadap pengalaman spasial terhadap ruang didalam film. Elemen arsitektur dinding, plafon, dan lantai merupakan elemen yang selalu muncul pada ruang dalam film sehingga elemen dinding, plafon, dan lantai merupakan elemen utama yang membentuk pengalaman spasial pada ruang dalam film, meskipun diluar elemen tersebut masih ada elemen-elemen arsitektur lain yang dapat membentuk pengalaman spasial didalam ruang seperti tangga dan pintu, tetapi elemen arsitektur dinding, lantai, dan plafon lebih mendominasi untuk menjadi

elemen arsitektur yang dapat membentuk pengalaman spasial didalam ruang pada film.

- Apa saja elemen arsitektur yang membentuk pengalaman spasial pada ruang dalam film?

Elemen arsitektur yang dapat membentuk pengalaman spasial didalam ruang pada film memiliki banyak faktor-faktor yang membuat hanya beberapa elemen yang dapat diklasifikasikan sebagai elemen arsitektur yang dapat membentuk pengalaman spasial pada ruang dalam film. Beberapa faktor seperti material, warna, dan dimensi menjadi salah satu parameter penting elemen arsitektur yang membentuk pengalaman spasial dalam ruang pada film terbentuk. Parameter tersebut menjadi acuan utama yang membuat pengalaman spasial seperti “nyaman”, “tertekan”, dan lain sebagainya muncul kedalam pengguna pengalaman spasial dalam ruang pada film tersebut.

- Melalui bantuan teknologi *Virtual Reality*, bagaimana elemen arsitektur membangun pengalaman spasial melalui ruang *Virtual*?

Virtual Reality membantu elemen arsitektur dalam merepresentasikan ruang dengan sangat baik. Kualitas visual yang bisa ditampilkan pada media *Virtual Reality* dapat membangun persepsi melalui pengalaman media tersebut sehingga menyerupai ruang nyata, meskipun terdapat beberapa keterbatasan dengan menggunakan media *Virtual Reality* seperti atmosfir dalam ruang dan suara. Ruang-ruang dalam objek penelitian dapat direpresentasikan dengan baik sehingga elemen arsitektur yang membangun persepsi dapat terbangun didalam media tersebut. Media *Virtual Reality* bisa menjadi alat bantu proses perancangan arsitektur, terkait parameter-parameter yang telah dibahas bisa dipertimbangkan secara lebih khusus.

Arsitektur dan film memiliki satu benang merah yang sangat kuat. Sehingga arsitektur dapat mempengaruhi suasana pengguna didalamnya. Arsitektur dapat menjadi peran utama dalam membuat persepsi dalam ruang-ruang tersebut. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media *Virtual Reality* sangat membantu perkembangan ilmu arsitektur. Ruang-ruang bisa direpresentasikan secara visual melalui teknologi tersebut. Media *Virtual Reality* bisa menjadi alat bantu proses perancangan arsitektur, terkait parameter-parameter yang telah dibahas bisa dipertimbangkan secara lebih khusus.

Penelitian ini masih banyak kekurangan karena faktor terbatasnya waktu dan keterbatasan faktor lainnya sehingga penelitian yang lebih lanjut dan menyeluruh mengenai kajian persepsi pada ruang sinematik dan batasan lain yang belum dibahas melalui model-model ruang dalam penelitian ini membuat faktor-faktor yang lain tidak teranalisa semuanya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi kemajuan dalam bidang ilmu, praktik, dan teknologi dalam arsitektur untuk menjadi solusi dari kesinambungannya arsitektur dan film.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Penz, F. (2018) *Cinematic Aided Design*. New York: Routledge
- Jacobs, S. (2007) *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*
- LaValle, S. (2019) *Virtual Reality*
- Bielefeld, B. (2013) *Basics Architectural Design*. Germany: Part of de Gruyter
- Pallasmaa, J. (2001) *The Architecture of Image: Existential Space In Cinema*.

Thesis

- Hendro Trieddiantoro Putro (2015). *Kajian Virtual Reality*.

Web

Aly Noordien. Teori Persepsi. Diakses tanggal 15 Desember 2021, dari https://www.academia.edu/6123394/Teori_persepsi?auto=download

Persepsi Manusia. Diakses tanggal 15 Desember 2021, dari http://eprints.dinus.ac.id/19103/10/bab2_18450.pdf

[https://en.wikipedia.org/wiki/Parasite_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Parasite_(2019_film)) – Wikipedia Film Parasite, Diakses tanggal 15 Desember 2021

<https://www.archdaily.com/> - Referensi Gambar, Diakses tanggal 15 Desember 2021

<https://www.google.co.kr/> - Referensi Gambar – Google Images, Diakses tanggal 15 Desember 2021

