

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Bagaimana suasana ruang fisik IT House diperkaya pada ruang sinematik dalam film “Noktah Merah Perkawinan” (2022)?

Suasana ruang fisik IT House dapat diperkaya pada ruang sinematik dalam film Noktah Merah Perkawinan (2022) karena adanya manipulasi terhadap pengaturan *setting*, penggambaran ruang dalam *frame* (*spatiality*), waktu (*temporality*), serta cahaya dan warna (*materiality*) terhadap ruang sinematik. Suasana yang diciptakan dari pengaturan terhadap aspek-aspek tersebut juga tentu didukung dengan adanya bekal pengetahuan terhadap narasi dalam film. *Setting*, *spatiality*, *temporality*, dan *materiality* sendiri merupakan bagian dari pendekatan sinematik, yang dapat mengatur penggambaran ruang dalam film sebagai latar belakang dari sebuah adegan. Hal tersebut penting untuk diterapkan, karena selain sekedar menjadi latar belakang, penggambaran ruang dalam film juga penting untuk diatur atau dimanipulasi agar sesuai dengan kebutuhan narasi dan suasana yang ingin disampaikan.

Dalam kasus ini, pengaturan dan manipulasi terhadap aspek-aspek tersebut dapat membantu menghasilkan suasana seperti tenang, tegang, dan sedih pada ruang yang dapat dirasakan oleh penonton dan sesuai dengan kebutuhan adegan. Berdasarkan hasil observasi, penggambaran ruang *deep space* yang menunjukkan kedalaman ruang pada *frame* menghasilkan nilai dramatis dan misterius tersendiri dalam sebuah adegan. Hal tersebut terlihat kurang lebih pada setiap bagian cerita. Sedangkan suasana seperti lainnya seperti tegang dan dingin dapat muncul dari adanya penggambaran *ambiguous* dan *limited space* dalam *frame*. Permainan warna *warm tone* pada *frame* yang didominasi dengan warna cokelat dan kuning tua dapat menghasilkan suasana yang hangat dan nyaman. Hal tersebut terlihat terutama pada bagian *exposition*, *rising*, *falling*, dan *conclusion*. Pada bagian *climax* dan *falling*, terdapat permainan warna *cold tone* yang didominasi dengan warna biru dan abu-abu, sehingga memunculkan suasana yang dingin, tegang, dan suram. Suara pada sebuah adegan yang dilatarbelakangi *film score* dapat lebih terbantu dalam menghasilkan suasana pada sebuah adegan, baik itu suasana yang lebih tenang dan hangat, maupun sedih,

sesuai dengan genre lagunya. Hal tersebut terutama terlihat pada bagian *exposition*, *falling*, dan *conclusion*. Pada bagian *rising* dan *climax*, suara pada adegan fokus pada perbincangan antar karakter sehingga suasana menjadi lebih tegang dan intens. Suasana tenang dan nyaman juga didapatkan dari peletakkan karakter yang berdekatan satu sama lain, dan pergerakan karakter yang juga bersifat santai. Hal tersebut terutama terlihat pada bagian *exposition* dan *conclusion*. Pada bagian cerita selebihnya, peletakkan karakter yang berjauhan dan arah hadap karakter yang tidak saling menatap ketika berbicara menghasilkan suasana yang lebih tegang, dramatis, dan kaku, seperti pada bagian *rising*, *climax*, dan *falling*.

IT House yang dijadikan latar belakang dalam film Noktah Merah Perkawinan sendiri memiliki kualitas tersendiri yang dapat membantu penciptaan suasana ruang dalam film. Elemen-elemen arsitektur seperti dinding, langit-langit, lantai, pintu, dan jendela, juga material-material yang digunakan, memiliki warna yang terlihat dominan serta memengaruhi pencahayaan pada ruang. Penggunaan warna coklat kayu memiliki sifat hangat dan dapat membantu munculnya perasaan nyaman, namun warna abu dan putih memberikan kesan 'kaku' dan 'serius' tersendiri pada ruang, sehingga mendukung sifat narasi film yang ingin menciptakan keambiguan suasana, karena adanya permasalahan rumah tangga dibalik kehidupan keluarga normal yang seharusnya harmonis. Selain itu, bentuk ruang pada IT House yang bersudut seperti pada area dapur, kamar tidur, dan studio pada halaman belakang, serta bentuk ruang tengah yang memanjang, dapat menambah nilai dramatis terhadap penggambaran ruang dalam *frame*, serta membantu penciptaan suasana lebih lanjut karena mendukung penciptaan *deep space*, *limited space*, dan *ambiguous space* dalam *frame*. Kualitas dan suasana ruang yang dimiliki IT House tersebut kemudian diperkaya secara sinematik, sehingga dapat menciptakan suasana ruang yang lebih mendalam dan sesuai dengan kebutuhan narasi.

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan juga bahwa film memiliki kelebihan dalam memvisualisasikan sebuah ruang, karena film dapat mengatur *setting* dan penggambaran ruang, serta memanipulasi warna, pencahayaan, dan waktu dalam ruang tanpa batas. Pendekatan sinematik juga dapat membantu penciptaan suasana tertentu dalam sebuah ruang, dengan melihat bagaimana aspek-aspek pendekatan sinematik memengaruhi batasan ruang, material, suara, objek, dan pencahayaan sebagai faktor pembentuk suasana ruang. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan sinematik dalam film memiliki kemampuan dalam penciptaan suasana ruang yang lebih mendalam atau bahkan yang berbeda dari keadaan aslinya.

Dalam hubungannya dengan pengayaan suasana pada ruang fisik, pendekatan sinematik juga dapat diterapkan dalam proses perancangan arsitektur sebagai upaya penciptaan suasana dan pengalaman ruang yang lebih mendalam. Hal tersebut dapat dilakukan dengan merepresentasikan ruang fisik secara sinematik dan melakukan manipulasi terhadap ruang untuk melihat kemungkinan-kemungkinan suasana, kualitas visual, dan juga pengalaman yang dapat ditawarkan dari sebuah ruang. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat manfaat dari penggunaan pendekatan sinematik dalam bidang arsitektur, terutama dalam memperkaya desain dari segi visual, pengalaman, dan suasana ruang.

## 6.2. Saran

Arsitektur dan film memiliki hubungan kuat dalam konteks penciptaan suasana ruang. Melalui penelitian ini, terlihat bagaimana sebuah ruang fisik dapat diperkaya melalui ruang sinematik karena manipulasi pengaturan *setting*, ruang dalam *frame*, waktu, serta cahaya dan warna. Hal ini memiliki manfaat dalam ranah arsitektur, terutama dalam memperkaya desain ruang dalam segi visual, pengalaman, dan suasana ruang.

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan karena faktor terbatasnya waktu, sehingga penelitian yang lebih lanjut dan menyeluruh mengenai faktor-faktor pembentuk suasana ruang lainnya belum dibahas melalui aspek-aspek sinematik yang sudah dijabarkan. Penelitian ini juga hanya membahas penciptaan dan pengayaan suasana ruang fisik yang telah direpresentasikan dalam film. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaplikasian strategi pendekatan sinematik pada desain arsitektur, untuk pengetahuan yang lebih mendalam dan detail terhadap bagaimana pendekatan sinematik dapat membantu proses perancangan dan memperkaya desain dari segi suasana, kualitas visual, dan pengalaman ruang. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang ilmu dan praktik dalam arsitektur, untuk menjadi solusi dari kesinambungannya arsitektur dengan film.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Block, Bruce A. *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. New York, Focal Press, 2017.
- Pallasmaa, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki, Rakennustieto, 2007.
- Pearlman, K. (2019). On Rhythm in Film Editing. In: Carroll, N., Di Summa, L.T., Loht, S. (eds) *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_7)
- Penz, François. *Cinematic Aided Design: An Everyday Life Approach to Architecture*. New York, Routledge, 2017.
- Tawa, Michael. *Agencies of the Frame: Tectonic Strategies in Cinema and Architecture*. Newcastle, Cambridge Scholars Pub, 2011.
- Zumthor, Peter. *Atmospheres : Architectural Environments, Surrounding Objects*. Basel ; Boston ; Berlin, Birkhäuser, Cop, 2006.

### Jurnal

- Guest, Johnathan. *Architecture and the Moving Image: Cinematic Strategies in Design and Representation*. 2012, [researchspace.auckland.ac.nz/bitstream/handle/2292/19650/whole.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://researchspace.auckland.ac.nz/bitstream/handle/2292/19650/whole.pdf?sequence=2&isAllowed=y). Accessed 15 Sept. 2023.
- Hidjaz, Taufan. "Terbentuknya Citra Dalam Konteks Suasana Ruang." *Dimensi Interior*, vol. 2, no. 1, June 2004, pp. 52–65, [media.neliti.com/media/publications/217828-none.pdf](http://media.neliti.com/media/publications/217828-none.pdf). Accessed 5 Oct. 2023.
- Nehemia Bississin, and Murni Rachmawati. "Trilogi Simbiosis: Seni Rupa, Arsitektur Dan Ruang Publik." *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, vol. 2, no. 2, 1 Sept. 2013, p. 15997, <https://doi.org/10.12962/j23373520.v2i2.3585>. Accessed 19 Oct. 2023.

### Thesis

- Anandisya, Nadira. *Studi Ruang Sinematik Komplek Suster-Suster St. Fransiskus Di Semarang*. 2021.

### Internet

- Abraham Jr., Kelvin. "What Is a Plot Diagram?" *Study.com*, 2023, [study.com/learn/lesson/plot-diagram-overview-examples.html#:~:text=In%20total%2C%20there%20are%205](https://study.com/learn/lesson/plot-diagram-overview-examples.html#:~:text=In%20total%2C%20there%20are%205). Accessed 21 Oct. 2023.
- Braam, H.V. "Warm and Cool Colors: What Are They, How They Are Used & Psychology." *ColorPsychology.org*, 2023, [www.colorpsychology.org/warm-cool-colors/](http://www.colorpsychology.org/warm-cool-colors/). Accessed 19 Oct. 2023.
- "IT House / Andramatin." *ArchDaily*, 5 Dec. 2017, [www.archdaily.com/884747/it-house-andramatin](http://www.archdaily.com/884747/it-house-andramatin). Accessed 1 Oct. 2023.

- “Noktah Merah Perkawinan.” *IMDb*, 15 Sept. 2022, [www.imdb.com/title/tt17634494/](http://www.imdb.com/title/tt17634494/). Accessed 1 Oct. 2023.
- “Noktah Merah Perkawinan (Film).” *Wikipedia*, 28 July 2023, [id.wikipedia.org/wiki/Noktah\\_Merah\\_Perkawinan\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Noktah_Merah_Perkawinan_(film)). Accessed 1 Oct. 2023.
- “Ruang - Wadah | Container | Space.” *BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif*, 9 Oct. 2018, [binus.ac.id/bandung/2018/10/ruang-wadah-container-space/](http://binus.ac.id/bandung/2018/10/ruang-wadah-container-space/). Accessed 12 Oct. 2023.

