

SKRIPSI 55

**SUASANA RUANG FISIK IT HOUSE
PADA RUANG SINEMATIK DALAM FILM
“NOKTAH MERAH PERKAWINAN” (2022)**



**NAMA : BIANCA WIDYANDINI
NPM : 6111901007**

PEMBIMBING: IR. SUDIANTO ALY, M.T.

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No:
1998/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/XII/2022 dan Akreditasi Program Studi
Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IX/2021**

**BANDUNG
2024**

SKRIPSI 55

**SUASANA RUANG FISIK IT HOUSE
PADA RUANG SINEMATIK DALAM FILM
“NOKTAH MERAH PERKAWINAN” (2022)**



**NAMA : BIANCA WIDYANDINI
NPM : 6111901007**

PEMBIMBING:

Ir. Sudioanto Aly, M.T.

PENGUJI :

Dr. Indri Astrina F. I., S.T., M.A. Aldyfra L. Lukman, S.T., M.T., Ph.D.

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**

**Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No:
1998/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/XII/2022 dan Akreditasi Program Studi
Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IX/2021**

**BANDUNG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

(Declaration of Authorship)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bianca Widyandini
NPM : 6111901007
Alamat : Royal Blossom K2/18, The Green, Tangerang Selatan
Judul Skripsi : Suasana Ruang Fisik IT House pada Ruang Sinematik
Dalam Film “Noktah Merah Perkawinan” (2022)

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya pribadi dan di dalam proses penyusunannya telah tunduk dan menjunjung Kode Etik Penelitian yang berlaku secara umum maupun yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.
2. Jika di kemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa isi di dalam Skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan terdapat penyimpangan-penyimpangan dari Kode Etik Penelitian antara lain seperti tindakan merekayasa atau memalsukan data atau tindakan sejenisnya, tindakan plagiarisme atau autoplagarisme, maka saya bersedia menerima seluruh konsekuensi hukum sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, Januari 2024



Bianca Widyandini

Abstrak

SUASANA RUANG FISIK IT HOUSE PADA RUANG SINEMATIK DALAM FILM “NOKTAH MERAH PERKAWINAN” (2022)

Oleh
Bianca Widyandini
NPM: 6111901007

Arsitektur dan film memiliki hubungan erat dalam konteks penciptaan suasana ruang. Keduanya merupakan bentuk seni yang mengungkapkan ruang hidup, baik melalui elemen fisik maupun teknik sinematik. Dalam arsitektur, elemen struktural seperti dinding, jendela, dan pencahayaan menciptakan pengalaman ruang yang unik, sementara dalam film, penggunaan lokasi dan desain arsitektur membentuk naratif visual. Pendekatan sinematik dalam arsitektur memanfaatkan prinsip-prinsip film untuk memperkaya desain, termasuk pencahayaan yang dramatis, komposisi visual, dan manipulasi ruang fisik. Melalui studi kasus film "Noktah Merah Perkawinan" (2022), IT House memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana tertentu melalui desain arsitektur dan teknik sinematik. Penelitian ini merumuskan bagaimana ruang sinematik dalam film memengaruhi suasana ruang fisik, menyoroti keterkaitan erat antara desain arsitektur dan pendekatan sinematik dalam menciptakan pengalaman ruang yang mendalam.

Penelitian ini menguraikan aspek-aspek strategi pendekatan sinematik, termasuk narasi, tempat dan setting, waktu, spasial, dan material, untuk memahami bagaimana suasana ruang fisik IT House terbentuk berdasarkan ruang sinematik dalam film "Noktah Merah Perkawinan" (2022). Dalam film tersebut, elemen arsitektur dan manipulasi teknik sinematik membantu mengekspresikan ketegangan dan memberikan kesan pada suasana ruang. Analisis terhadap ruang sinematik dalam konteks arsitektur dan film akan mengungkap cara di mana kedua disiplin ini saling memengaruhi, menunjukkan bagaimana desain arsitektur dan penggunaan teknik sinematik berkontribusi pada pengalaman ruang secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana ruang sinematik dalam film dapat berperan dalam membangun suasana ruang fisik, serta bagaimana pendekatan sinematik dalam perancangan arsitektur dapat memperkaya desain dari segi kualitas visual dan pengalaman ruang. Dengan menjabarkan relasi antara desain arsitektur dan teknik sinematik, penelitian ini diharapkan dapat mengelaborasi peran interdisipliner antara arsitektur dan film dalam menciptakan pengalaman ruang yang berkesan dan mendalam.

Kata-kata kunci: suasana ruang, ruang fisik, ruang sinematik



Abstract

PHYSICAL SPACE ATMOSPHERE OF IT HOUSE THROUGH CINEMATIC SPACE IN THE FILM “NOKTAH MERAH PERKAWINAN” (2022)

by
Bianca Widyandini
NPM: 6111901007

Architecture and film have a close relationship in the context of creating spatial atmospheres. Both are forms of art that express lived spaces, whether through physical elements or cinematic techniques. In architecture, structural elements like walls, windows, and lighting create unique spatial experiences, while in film, the use of locations and architectural design forms visual narratives. Cinematic approaches in architecture leverage film principles to enrich designs, including dramatic lighting, visual composition, and manipulation of physical space. Through the case study of the film "Noktah Merah Perkawinan" (2022), the IT House plays a strategic role in creating specific atmospheres through architectural design and cinematic techniques. This research formulates how cinematic space in the film influences the physical spatial atmosphere, highlighting the close interrelation between architectural design and cinematic approach in creating a profound spatial experience.

This study outlines aspects of cinematic approach strategies, including narrative, place and setting, time, spatial, and material, to understand how the physical spatial atmosphere of the IT House is shaped based on cinematic space in the film "Noktah Merah Perkawinan" (2022). In the film, architectural elements and manipulation of cinematic techniques help express tension and impart an impression on the spatial atmosphere. Analyzing cinematic space in the context of architecture and film will reveal how both disciplines influence each other, demonstrating how architectural design and the use of cinematic techniques contribute to the overall spatial experience.

The findings of this research will provide a deeper understanding of how cinematic space in films can play a role in constructing physical spatial atmospheres and how a cinematic approach in architectural design can enrich designs in terms of visual quality and spatial experience. By uncovering the relationship between architectural design and cinematic techniques, this research is expected to elaborate on the interdisciplinary role between architecture and film in creating impactful and profound spatial experiences.

Keywords: *atmosphere, physical space, cinematic space*

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi yang tidak dipublikasikan ini, terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Katolik Parahyangan, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI dan tata cara yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.

Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh Skripsi haruslah seizin Rektor Universitas Katolik Parahyangan.





UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir Program Studi Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Parahyangan. Selama proses penelitian berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan saran. Untuk itu rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

- Dosen pembimbing, Bapak Ir. Sudioanto Aly, M.T. atas segala ilmu, saran, dan bimbingan selama penelitian dan penulisan skripsi berlangsung.
- Dosen penguji, Ibu Dr. Indri Astrina F. I., S.T., M.A., Bapak Aldyfra L. Lukman, S.T., M.T., Ph.D., dan Bapak Agus Soeriaatmadja, S.T., M.I.A., atas masukan dan bimbingan yang diberikan.
- Orang tua dan kakak penulis atas doa, kepercayaan, dan dukungan selama perjalanan penulis sebagai mahasiswa.
- Alyssa Amani dan Salsabila Maulidani atas waktu dan tempat yang disediakan, serta motivasi yang diberikan selama masa akhir perkuliahan penulis.
- Sahabat dan teman lainnya atas doa dan dukungan moral selama masa perkuliahan dan pembuatan skripsi.

Bandung, 18 Januari 2024

Bianca Widyandini



DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Abstract.....	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.7. Kerangka Penelitian	5
BAB 2 SUASANA RUANG FISIK PADA RUANG SINEMATIK	7
2.1. Hubungan Arsitektur dengan Film.....	8
2.1.1. Arsitektur dalam Film.....	10
2.1.2. Film dalam Arsitektur.....	11
2.1.3. Suasana Ruang Dalam Arsitektur dan Film	12
2.1.3.1. Suasana Ruang Fisik Dalam Arsitektur	12
2.1.3.2. Suasana Ruang Sinematik Dalam Film.....	15
2.2. Suasana Ruang Fisik pada Ruang Sinematik.....	16
2.3. Pendekatan Sinematik Sebagai Strategi Penciptaan Suasana Pada R. Fisik dan R. Sinematik	18
2.3.1. Teori Strategi Pendekatan Sinematik	19
2.3.2. Teori Penggunaan Ruang dalam Sinema.....	26
2.3.3. Teori Arsitektonik pada Sinema	30
2.4. Kerangka Teoritik	34
BAB 3 METODE PENELITIAN	35
3.1. Jenis Penelitian.....	35
3.2. Data	35
3.2.1. Ruang Lingkup Data.....	35
3.2.2. Sumber Data	35
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	35

3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1. Observasi	36
3.4.2. Studi Pustaka	36
3.5. Tahap Analisis Data	37
3.6. Tahap Penarikan Kesimpulan	38
3.7. Kerangka Analisis	38
BAB 4 OBJEK STUDI: IT HOUSE.....	39
4.1. Data Umum IT House	39
4.2. Konsep Umum Film Noktah Merah Perkawinan (2022).....	40
4.3. Identifikasi Kualitas Ruang Fisik.....	41
4.4. Representasi Ruang Fisik pada Ruang Sinematik.....	45
BAB 5 ANALISIS SUASANA RUANG FISIK PADA RUANG SINEMATIK.....	47
5.1. Narasi, Timeline, dan Intensitas Cerita Noktah Merah Perkawinan (2022)	47
5.2. Hubungan Setting dan Cerita	49
5.2.1. Ruang Tamu, Ruang Makan, dan Dapur	50
5.2.2. Kamar Tidur	56
5.2.3. Halaman Belakang.....	59
5.3. Spatiality dalam Frame	63
5.3.1. Ruang Tamu, Ruang Makan, dan Dapur	63
5.3.2. Kamar Tidur	68
5.3.3. Halaman Belakang.....	70
5.4. Waktu dan Temporality dalam Ruang pada Ruang	72
5.4.1. Ruang Tamu, Ruang Makan, dan Dapur	73
5.4.2. Kamar Tidur	76
5.4.3. Halaman Belakang.....	78
5.5. Cahaya dan Warna dalam Material Ruang pada Frame (Materiality)	79
5.5.1. Ruang Tamu, Ruang Makan, dan Dapur	80
5.5.2. Kamar Tidur	86
5.5.3. Halaman Belakang.....	88
5.6. Pengayaan Suasana Ruang Fisik IT House Pada Ruang Sinematik Dalam Film “Noktah Merah Perkawinan” (2022)	90
5.6.1. Suasana Berdasarkan Batasan Ruang.....	90
5.6.2. Suasana Berdasarkan Material dan Pencahayaan.....	90
5.6.3. Suasana Berdasarkan Suara dan Pencahayaan	91
5.6.4. Suasana Berdasarkan Objek	92
5.7. Kesesuaian Suasana Ruang Sinematik dengan Narasi	97
5.7.1. Ruang Tamu, Ruang Makan, dan Dapur	97
5.7.1.1. Exposition	97
5.7.1.2. Rising	97
5.7.1.3. Climax.....	98
5.7.1.4. Falling	98

5.7.1.5. Conclusion	99
5.7.2. Kamar Tidur	99
5.7.2.1. Rising	99
5.7.2.2. Climax.....	100
5.7.3. Halaman Belakang.....	100
5.7.3.1. Exposition	100
5.7.3.2. Rising	101
5.7.3.3. Climax.....	101
5.7.3.4. Falling	102
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	103
6.1. Kesimpulan	103
6.2. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	109



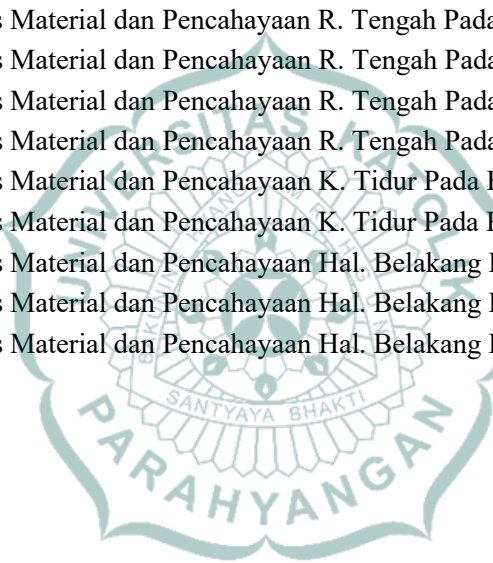


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Penelitian.....	5
Gambar 2.1. Manipulasi Suasana Ruang Pada Film The Grand Budapest Hotel (2014)....	7
Gambar 2.2. Penggambaran Dimensi pada Arsitektur dan Film.....	8
Gambar 2.3. Skema Hubungan Arsitektur dan Film Terhadap Suasana Ruang.....	9
Gambar 2.4. Denah Sebagai Penjelasan Teknik Pengambilan Gambar.....	10
Gambar 2.5. Stasiun Sebagai Latar Film Hugo (2011)	11
Gambar 2.6. Penggunaan Arsitektur Dalam Penciptaan Alam Mimpi Dalam Film Inception (2010)	11
Gambar 2.7. Penggunaan Video Montase dalam Desain Arsitektur	12
Gambar 2.8. Batasan Ruang Sebagai Faktor Pembentuk Suasana Ruang.....	13
Gambar 2.9. Material Sebagai Faktor Pembentuk Suasana Ruang	14
Gambar 2.10. Objek Sebagai Faktor Pembentuk Suasana Ruang.....	14
Gambar 2.11. Pencahayaan Sebagai Faktor Pembentuk Suasana Ruang.....	15
Gambar 2.12. Manipulasi Ruang Fisik pada Ruang Sinematik.....	17
Gambar 2.13. Ambiguous Space dan Pembagian Permukaan Halves pada Frame.....	18
Gambar 2.14. Skema Penggunaan Teori Pendekatan Sinematik.....	19
Gambar 2.15. Place and Setting Dalam Frame pada Parasite (2019).....	21
Gambar 2.16. Spatiality Dalam Frame pada The Dark Knight 2 (2008).....	22
Gambar 2.17. Temporality Dalam Frame pada Noktah Merah Perkawinan (2022)	23
Gambar 2.18. Materiality Dalam Frame pada La La Land (2016).....	24
Gambar 2.19. Penggunaan Deep Space.....	26
Gambar 2.20. Penggunaan Flat Space.....	26
Gambar 2.21. Penggunaan Limited Space.....	27
Gambar 2.22. Penggunaan Ambiguous Space.....	27
Gambar 2.23. (1) Halves, (2) Square on a Rectangle, (3) Thirds, (4) Grids	29
Gambar 2.24. Penggunaan Elemen Jendela dalam Film Rear Window (1954)	31
Gambar 2.25. Penggunaan Elemen Pintu dalam Film Foxcatcher (2015)	32
Gambar 2.26. Penggunaan Elemen Tangga dalam Film Joker (2019).....	33
Gambar 2.27. Penggunaan Elemen Koridor dalam Film The Shining (1980)	34
Gambar 2.28. Kerangka Teoritik.....	34
Gambar 3.1. Kerangka Analisis.....	38
Gambar 4.1. Rencana Blok IT House.....	39
Gambar 4.2. Eksterior IT House.....	40
Gambar 4.3. Penggunaan Ruang pada Film	41
Gambar 4.4. Bentuk IT House.....	41
Gambar 4.5. Denah Lt. 1 dan Skema Bukaan pada IT House.....	42

Gambar 4.6. Ruang Tengah IT House di Siang dan Malam hari	43
Gambar 4.7. Kamar Tidur IT House di Siang dan Malam hari	43
Gambar 4.8. Perbedaan Level pada Kamar Tidur	44
Gambar 4.9. Elemen Pintu, Tangga, dan Jendela pada Kamar Tidur.....	44
Gambar 4.10. Halaman Belakang IT House di Siang dan Malam hari	45
Gambar 4.11. Denah IT House Sebelum dan Sesudah Manipulasi.....	46
Gambar 4.12. Ruang Tengah IT House Sebelum dan Sesudah Manipulasi.....	46
Gambar 4.13. Halaman Belakang IT House Sebelum dan Sesudah Manipulasi.....	46
Gambar 5.1. Pengaturan Ruang Tengah Sebagai Setting.....	50
Gambar 5.2. Penggunaan Ruang Tamu dan Makan pada Bagian Exposition.....	51
Gambar 5.3. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Exposition (1).....	51
Gambar 5.4. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Exposition (2).....	52
Gambar 5.5. Penggunaan Ruang Tengah pada Bagian Rising	52
Gambar 5.6. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Rising (1).....	52
Gambar 5.7. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Rising (2).....	53
Gambar 5.8. Penggunaan Ruang Tengah pada Bagian Climax.....	53
Gambar 5.9. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Climax	54
Gambar 5.10 Penggunaan Ruang Tamu dan Makan pada Bagian Falling	54
Gambar 5.11. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Falling (1).....	55
Gambar 5.12. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Falling (2).....	55
Gambar 5.13. Penggunaan Ruang Tengah pada Bagian Conclusion	55
Gambar 5.14. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Conclusion (1).....	56
Gambar 5.15. Analisis Objek R. Tengah Pada Bagian Conclusion (2).....	56
Gambar 5.16. Pengaturan Kamar Tidur Sebagai Setting.....	56
Gambar 5.17. Penggunaan Kamar Tidur pada Bagian Rising.....	57
Gambar 5.18. Analisis Objek Kamar Tidur Pada Bagian Rising (1)	57
Gambar 5.19. Analisis Objek Kamar Tidur Pada Bagian Rising (2)	58
Gambar 5.20. Penggunaan Kamar Tidur pada Bagian Climax	58
Gambar 5.21. Analisis Objek Kamar Tidur Pada Bagian Climax.....	59
Gambar 5.22. Pengaturan Halaman Belakang Sebagai Setting.....	59
Gambar 5.23. Penggunaan Halaman Belakang pada Bagian Exposition	59
Gambar 5.24. Analisis Objek Halaman Belakang Pada Bagian Exposition	60
Gambar 5.25. Penggunaan Halaman Belakang pada Bagian Rising	60
Gambar 5.26. Analisis Objek Halaman Belakang Pada Bagian Rising (1).....	60
Gambar 5.27. Analisis Objek Halaman Belakang Pada Bagian Rising (2).....	61
Gambar 5.28. Penggunaan Halaman Belakang Pada Bagian Climax	61
Gambar 5.29. Analisis Objek Halaman Belakang Pada Bagian Climax	62
Gambar 5.30. Penggunaan Halaman Belakang pada Bagian Falling	62
Gambar 5.31. Analisis Objek Halaman Belakang Pada Bagian Falling	62
Gambar 5.32. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Exposition (1)	64

Gambar 5.33. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Exposition (2)	64
Gambar 5.34. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Rising (1)	65
Gambar 5.35. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Rising (2)	66
Gambar 5.36. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Rising (3)	66
Gambar 5.37. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Climax.....	67
Gambar 5.38. Analisis Batasan Ruang R. Tengah Pada Bagian Falling.....	67
Gambar 5.39. Analisis Batasan Ruang Kamar Tidur Pada Bagian Rising.....	69
Gambar 5.40. Analisis Batasan Ruang Kamar Tidur Pada Bagian Climax	70
Gambar 5.41. Analisis Batasan Ruang Halaman Belakang Pada Bagian Rising	71
Gambar 5.42. Analisis Batasan Ruang Halaman Belakang Pada Bagian Climax.....	72
Gambar 5.43. Analisis Batasan Ruang Halaman Belakang Pada Bagian Falling	72
Gambar 5.44. Analisis Material dan Pencahayaan R. Tengah Pada Bagian Exposition... 82	
Gambar 5.45. Analisis Material dan Pencahayaan R. Tengah Pada Bagian Rising (1)	82
Gambar 5.46. Analisis Material dan Pencahayaan R. Tengah Pada Bagian Rising (2)	83
Gambar 5.47. Analisis Material dan Pencahayaan R. Tengah Pada Bagian Climax	84
Gambar 5.48. Analisis Material dan Pencahayaan R. Tengah Pada Bagian Falling.....	85
Gambar 5.49. Analisis Material dan Pencahayaan R. Tengah Pada Bagian Conclusion..	85
Gambar 5.50. Analisis Material dan Pencahayaan K. Tidur Pada Bagian Rising.....	87
Gambar 5.51. Analisis Material dan Pencahayaan K. Tidur Pada Bagian Climax	88
Gambar 5.52. Analisis Material dan Pencahayaan Hal. Belakang Pada Bagian Rising....	89
Gambar 5.53. Analisis Material dan Pencahayaan Hal. Belakang Pada Bagian Climax ..	89
Gambar 5.54. Analisis Material dan Pencahayaan Hal. Belakang Pada Bagian Falling... 89	





DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Hubungan Settings dengan Cerita	21
Tabel 4.1. Data Umum IT House	39
Tabel 5.1. Timeline dan Tingkat Intensitas Film.....	48
Tabel 5.2. Spatiality R. Tengah Pada Bagian Exposition.....	63
Tabel 5.3. Spatiality R. Tengah Pada Bagian Rising.....	64
Tabel 5.4. Spatiality R. Tengah Pada Bagian Climax dan Falling	66
Tabel 5.5. Spatiality Kamar Tidur Pada Bagian Rising dan Climax	68
Tabel 5.6. Spatiality Halaman Belakang Pada Bagian Rising, Climax, dan Falling.....	70
Tabel 5.7. Temporality R. Tengah Pada Bagian Exposition dan Rising	73
Tabel 5.8. Temporality R. Tengah Pada Bagian Climax, Falling, dan Conclusion	75
Tabel 5.9. Temporality Kamar Tidur Pada Bagian Rising dan Climax	76
Tabel 5.10. Temporality Halaman Belakang Pada Bagian Exposition, Rising, Climax, dan Falling.....	78
Tabel 5.11. Materiality R. Tengah Pada Bagian Exposition dan Rising	80
Tabel 5.12. Materiality R. Tengah Pada Bagian Climax, Falling, dan Conclusion	83
Tabel 5.13. Materiality Kamar Tidur Pada Bagian Rising dan Climax	86
Tabel 5.14. Materiality Halaman Belakang Pada Bagian Rising, Climax, dan Falling	88
Tabel 5.15. Suasana Berdasarkan Batasan Ruang.....	90
Tabel 5.16. Suasana Berdasarkan Material dan Pencahayaan.....	91
Tabel 5.17. Suasana Berdasarkan Suara dan Pencahayaan	91
Tabel 5.18. Suasana Berdasarkan Objek	92
Tabel 5.19. Suasana Ruang Fisik Ruang Tengah Pada Ruang Sinematik.....	93
Tabel 5.20. Suasana Ruang Fisik Kamar Tidur Pada Ruang Sinematik	95
Tabel 5.21. Suasana Ruang Fisik Halaman Belakang Pada Ruang Sinematik.....	96
Tabel 5.22. Suasana R. Tengah Pada Bagian Exposition.....	97
Tabel 5.23. Suasana R. Tengah Pada Bagian Rising.....	98
Tabel 5.24. Suasana R. Tengah Pada Bagian Climax	98
Tabel 5.25. Suasana R. Tengah Pada Bagian Falling.....	99
Tabel 5.26. Suasana R. Tengah Pada Bagian Conclusion	99
Tabel 5.27. Suasana Kamar Tidur Pada Bagian Rising.....	100
Tabel 5.28. Suasana Kamar Tidur Pada Bagian Climax	100
Tabel 5.29. Suasana Halaman Belakang Pada Bagian Exposition	101
Tabel 5.30. Suasana Halaman Belakang Pada Bagian Rising.....	101
Tabel 5.31. Suasana Halaman Belakang Pada Bagian Climax.....	102
Tabel 5.32. Suasana Halaman Belakang Pada Bagian Falling	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Foto eksisting IT House.....	109
Lampiran 2: Gambar analisis suasana ruang tengah, kamar tidur, dan halaman belakang berdasarkan suara dan pencahayaan.....	110



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Arsitektur dan film merupakan bentuk seni yang memiliki kaitan erat, karena keduanya sama-sama mengartikulasikan ruang hidup. Kedua bentuk seni tersebut dapat dilihat sebagai medium dengan kapabilitas untuk menyimpan informasi, terutama dalam hal ruang, aktivitas, dan waktu. Arsitek menggunakan elemen-elemen seperti dinding, pintu, jendela, tangga, atap, dan sebagainya untuk menciptakan suasana tertentu dalam kehidupan nyata. Di sisi lain, pembuat film juga memanfaatkan karakter dan arsitektur untuk menyampaikan pemikiran mereka dalam sebuah film. Dalam kata lain, arsitektur memiliki kemampuan untuk menyimpan berbagai jenis informasi yang digunakan oleh para pembuat film baik untuk mendukung karakter mereka, memengaruhi emosi penonton, maupun memberikan petunjuk tentang alur cerita. Oleh karena itu, secara tidak langsung menonton film dapat membantu kita untuk memahami karakteristik sekaligus mengalami dan mengapresiasi suasana ruang.

Dalam konteks hubungan arsitektur dan film, terdapat pendekatan sinematik yang dapat diterapkan atau ditemukan baik dalam pembuatan film maupun perancangan arsitektur. Dalam perancangan arsitektur, pendekatan sinematik dapat digunakan sebagai salah satu upaya perencanaan suasana ruang. Menurut François Penz dalam bukunya yang berjudul *Cinematic Aided Design*, pendekatan sinematik dalam arsitektur merupakan pendekatan perancangan yang melibatkan pemanfaatan konsep dan teknik pembuatan film untuk memperkaya sebuah desain arsitektur dari segi kualitas visual dan pengalaman ruang. Pendekatan sinematik juga dapat digunakan untuk menciptakan atau meningkatkan suasana dalam suatu lingkungan. Melalui kendali terhadap pencahayaan dan warna, komposisi spasial, pemilihan material, serta suara, arsitek dapat menciptakan suasana dan *mood* yang berbeda. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan sinematik memungkinkan penciptaan atmosfer arsitektural yang berkesan secara emosional bagi pengguna ruang, sesuai dengan fungsi dan tujuan khusus dari setiap ruangnya.

Dalam konteks pendekatan sinematik pada perancangan arsitektur, terdapat istilah ruang sinematik pada film mengacu pada pengaturan dan manipulasi ruang fisik yang ada dalam dunia film untuk menciptakan pengalaman visual, atmosfer, dan naratif yang mendukung cerita yang sedang diceritakan. Hal tersebut mencakup pengaturan set,

pencahayaan, framing kamera, dan semua elemen dalam ruang fisik yang direkam oleh kamera selama produksi film. Ruang sinematik adalah ruang yang dirancang untuk menghadirkan elemen-elemen dari dunia sinema ke dalam pengalaman nyata. Pentingnya ruang sinematik adalah memungkinkan pengunjung untuk merasa terlibat dan terlibat dalam cerita atau pengalaman yang disajikan. Ruang sinematik dalam hal ini dapat menciptakan pengalaman ruang yang mendalam dan emosional, sementara desain ruang fisik menciptakan pengalaman ruang yang dapat dirasakan secara nyata. Keduanya menggunakan berbagai elemen untuk menciptakan atmosfer dan ekspresi yang sesuai dengan tujuan dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam kata lain, ruang sinematik dapat menjadi media untuk kita lebih memahami sebuah ruang dari segi visual.

Menurut Michael Tawa dalam Anandisya (2021), terdapat strategi pada pendekatan sinematik yang mengacu pada cara elemen-elemen arsitektur "dibangun" atau dirancang dalam ruang fisik. Strategi pendekatan sinematik mengacu pada penggunaan prinsip-prinsip dan teknik-teknik sinematik untuk merancang ruang fisik atau lingkungan. Hal ini melibatkan penggunaan elemen-elemen seperti komposisi visual, pergerakan, pencahayaan, dan suara untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih mendalam, berkesan, dan memiliki naratif yang kuat. Sebagai contoh, pencahayaan yang dramatis dapat digunakan untuk menciptakan atmosfer tertentu dalam ruang, mengarahkan perhatian pada area tertentu, atau menciptakan kontras yang kuat antara cahaya dan bayangan. Komposisi visual dapat digunakan untuk mengatur tata letak objek-objek dalam ruang sehingga menciptakan aliran visual atau fokus pada elemen tertentu. Dalam konteks ini, strategi pendekatan sinematik memungkinkan arsitek untuk menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi, tetapi juga mengandung elemen dramatis, naratif, atau emosional.

“Noktah Merah Perkawinan” (2022) merupakan film bergenre melodrama roman yang menceritakan permasalahan antara sepasang suami istri. Dalam film ini, IT House memiliki peran dalam membangun suasana tegang yang menjadi ciri khas cerita. Desain arsitektur rumah ini memiliki tampilan modern yang awalnya terlihat konvensional, namun dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana tegang. Ruang-ruang dalam rumah yang sudah ada seperti kamar tidur, ruang tamu, dan dapur dipergunakan secara strategis untuk menciptakan ketegangan, dengan menggunakan elemen-elemen arsitektur seperti dinding, jendela, tangga, yang disertai dengan teknik-teknik pembuatan film seperti pengaturan cahaya, suara, pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Secara keseluruhan, penggunaan arsitektur dan ruang pada IT House dibuat berperan dalam menciptakan suasana dan memengaruhi penyampaian narasi film, sehingga dapat dilihat secara

sinematik dan menjadi media bagi kita untuk lebih memahami suasana ruang.

Penelitian ini akan menguraikan aspek-aspek pada strategi pendekatan sinematik seperti narasi, tempat dan *setting*, waktu, spasial, dan material, untuk mengetahui bagaimana suasana ruang fisik IT House terbentuk berdasarkan ruang sinematik dalam film Noktah Merah Perkawinan (2022). Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana ruang sinematik dapat menjadi media pengayaan suasana ruang dan bagaimana pendekatan sinematik dalam perancangan arsitektur dapat menjadi upaya dalam memperkaya sebuah desain arsitektur dari segi kualitas visual dan pengalaman ruang.

1.2. Perumusan Masalah

Ruang sinematik dapat menjadi media pengayaan suasana ruang nyata melalui ruang yang direpresentasikan dalam film. Hal tersebut dapat dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan perancangan arsitektur dalam kualitas visual serta pengalaman ruang. Film Noktah Merah Perkawinan (2022) menggunakan IT House untuk mendukung narasi film, dapat menjadi media bantuan dalam memahami pengayaan suasana ruang fisik melalui ruang sinematik.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut:

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

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis dan memahami bagaimana ruang sinematik, termasuk elemen-elemen di dalamnya seperti narasi, tempat dan *setting*, waktu, spasial, dan material, pada IT House dalam film Noktah Merah Perkawinan (2022) memengaruhi dan memperkaya suasana ruang fisik.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ranah arsitektur dalam hal menambah pengetahuan tentang potensi film dan pendekatan sinematik sebagai salah satu upaya dalam menambah nilai estetika dan pengalaman ruang yang mendalam pada desain arsitektur.

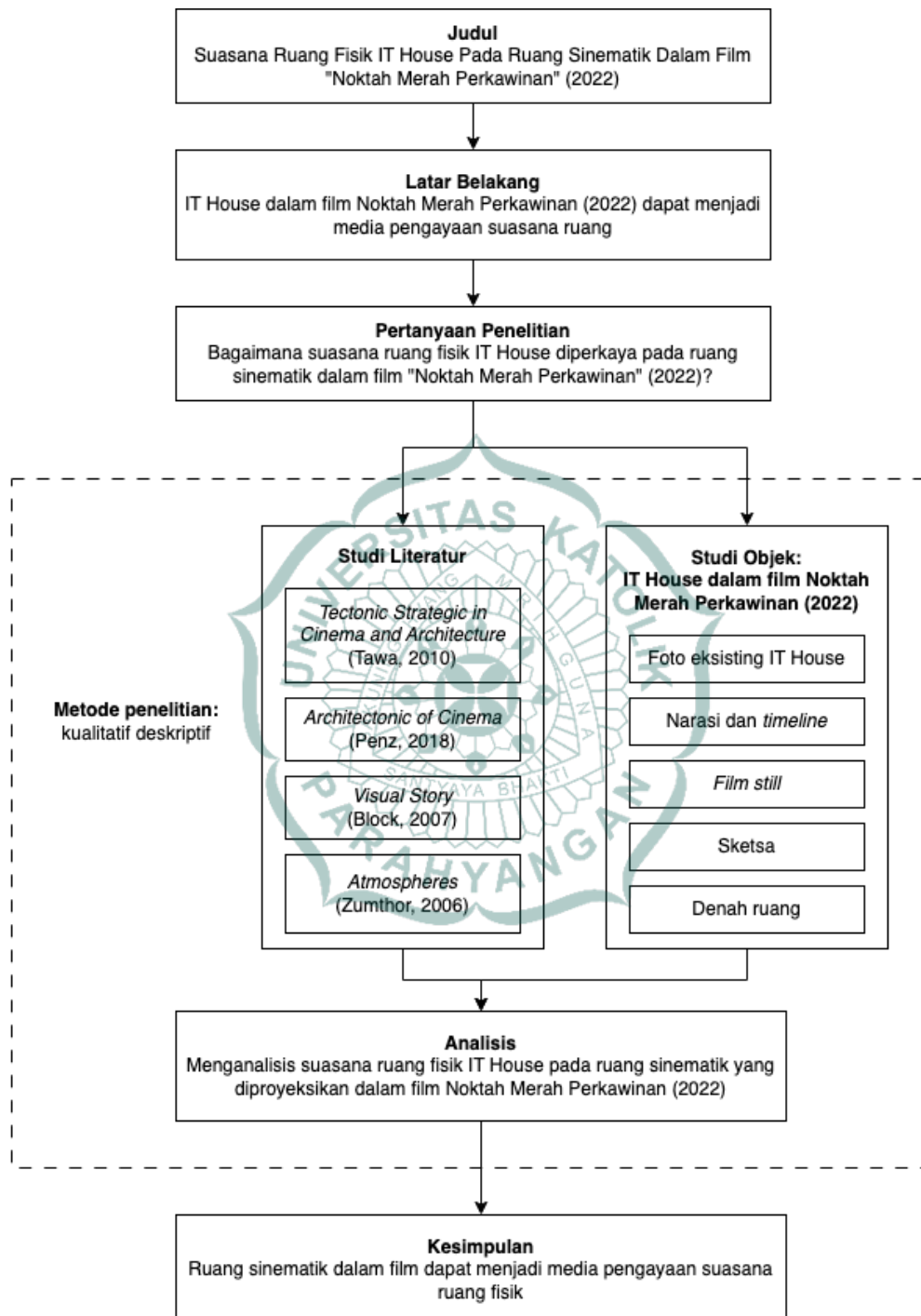
1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dibatasi dengan pembahasan seperti berikut:

1. Lingkup pembahasan penelitian adalah suasana ruang fisik pada ruang sinematik berdasarkan apa yang diproyeksikan dalam film *Noktah Merah Perkawinan* (2022)
2. Lingkup pembahasan objek arsitektur adalah bangunan yang dirancang dalam film sebagai latar dari film



1.7. Kerangka Penelitian



Gambar 1.1. Kerangka Penelitian