TUGAS AKHIR – DA 184801

ARSITEKTUR DAN SINEMA: SINEKDOKE DALAM PERSEPSI

MUHAMMAD IMAM ADLY
08111640000075

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DA 184801

ARSITEKTUR DAN SINEMA: SINEKDOKE DALAM PERSEPSI

MUHAMMAD IMAM ADLY
08111640000075

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

LEMBAR PENGESAHAN

ARSITEKTUR DAN SINEMA: SINEKDOKE DALAM PERSEPSI

Disusun oleh:

MUHAMMAD IMAM ADLY

NRP : 08111640000075

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 7 Juli 2020

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.	FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19800825 200604 1 004	NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN, DAN KEBUMIAN DEPARTEMEN ARSITEKTUR

Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.

NIP. 19690907 199702 2 001

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Imam Adly

NRP : 08111640000075

Judul Tugas Akhir : Arsitektur dan Sinema: Sinekdoke dalam Persepsi

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 7 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Muhammad Imam Adly

NRP. 08111640000075

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penyusunan Tugas Akhir berjudul “Arsitektur Dan Sinema: Sinekdoke Dalam Persepsi” pada mata kuliah tugas akhir di Departemen FTSPK ITS tahun ajaran 2019/2020 ini.

Penulisan tugas akhir ini menjelaskan tentang irisan antara arsitektur dan sinema. Keduanya merupakan dua bentuk seni yang berbeda, namun di balik itu ada sebuah keterhubungan kompleks yang saling menghidupi satu sama lain.

Tulisan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Sehinga penulis ingin berterimakasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan ilmu, saran, nasihat dan diskusi yang membangun.
2. Bapak F.X. Teddy Badai Samodra S.T., M.T., Ph.D selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir yang telah memberikan waktu, ilmu, dan pengarahan kepada penulis.
3. Kedua orangtua dan saudara yang sudah memberikan dukungan selama pengerjaan tugas akhir ini.
4. Teman-teman Arsitektur ITS 2016 yang sudah berjuang bersama-sama dalam mengerjakan tugas akhir di tengah pandemi ini.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Penulis menyadari tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 7 Juni 2020

Penulis

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

ARSITEKTUR DAN SINEMA: SINEKDOKE DALAM PERSEPSI

Nama	: Muhammad Imam Adly
NRP	: 08111640000075
Dosen Pembimbing	: Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRAK

Arsitektur telah memiliki keterhubungan secara tidak langsung dengan sinema sejak pertama kali film diciptakan. Dari kedua bentuk keilmuan ini, terdapat banyak persinggungan tentang bagaimana mereka tercipta. Dalam sinema ada istilah montase yang menjadi teknik paling dasar dalam proses pembentukan film, yaitu bagaimana adegan-adegan dirangkai untuk mencapai sebuah narasi yang diiinginkan. Montase adalah gagasan tentang sinekdoke, tentang bagaimana fragmen-fragmen kecil yang akan mengkonstruksi persepsi yang utuh dalam pikiran penikmatnya.

Melalui irisan tersebut, proyek ini berusaha mengkonstruksi sebuah rancangan arsitektural melalui cara yang sama dengan bagaimana sinema membentuk dirinya. Karenanya, dilakukan sebuah pendekatan sinematik dalam proses merancangnya. Mulai dari bagaimana memposisikan diri sebagai seorang pengguna melalui penggalan-penggalan adegan sampai merumuskan gubahan bentuk arsitektural yang kemudian disusun untuk dapat memantik persepsi tertentu.

Fungsi rancangan sendiri berupa *bathing house* yang diperuntukkan bagi mereka yang ingin melarikan diri dari tekanan urban di Kota Surabaya. Dengan nilai-nilai sinematik yang disematkan dalam rancangan, tempat ini akan menjadi sebuah tempat melepas diri dengan penyuntikkan realitas yang terbelokkan (*altered reality*) melalui fragmen-fragmen yang akan membentuk perspesi dalam pikiran.

Kata Kunci: sinema, montase, tekanan urban, *altered reality*, persepsi

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

ARCHITECTURE AND CINEMA: SYNECDOCHE IN PERCEPTION

Student Name : Muhammad Imam Adly

Student ID : 08111640000075

Supervisor : Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRACT

Architecture has had a direct connection with cinema since the film was first made. From these two forms of discipline, there is a lot of intersections about how they were created. In cinema there is the term called montage, which is the most basic technique in the process of film formation, namely how the scenes are arranged to achieve the desired narrative. Montage is a notion of synecdoche, about how small fragments that will construct a whole perception in the minds of the audience.

Through these intersections, the project seeks to construct an architectural design in the same way that a cinema forms itself. Therefore, a cinematic approach is a crucial aspect in the design process. Starting from how to position yourself as a user through an episodic frame up to formulate an architectural form composition which are then arranged to be able to ignite certain perceptions.

The design function itself is in the form of a bathing house that intended for those who want to escape the urban tension in the city of Surabaya. With cinematic values embedded in the design, this place will become a place to escape with the injection of an altered reality through fragments that will construct a mind perception.

Keywords: cinema, montage, urban tension, altered reality, perception

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xv
BAB 1 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.1.1 Arsitektur dan Sinema 1
1.2 Isu dan Konteks Desain 2
1.2.1 *Montage, a Notion of Synecdoche* 2
1.2.2 Konteks Pengguna: *The Escapee* 3
1.2.3 Konteks Lokasi: *City of Work* 4
1.2.4 Konteks Fungsi: *Aquatic Escapism* 5
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain 6
1.3.1 Permasalahan Desain 6
1.3.2 Kriteria Desain 6
BAB 2 9
PROGRAM DESAIN 9
2.1 Rekapitulasi Program Ruang 9
2.1.1 Fungsi Bangunan 9
2.2 Program Ruang 9
2.2.1 Program Primer 9
2.2.2 Program Sekunder 10
2.2.3 Dimensi 10
2.3 Deskripsi Tapak 12
2.3.1 Gambaran Tapak 12
2.3.2 Kondisi Tapak 13

2.3.3 Zonasi Kawasan 14
2.3.4 Peraturan Ketinggian 15
2.3.5 Peraturan Sempadan 15
BAB 3 17
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN 17
3.1 Pendekatan Desain 17
3.1.1. *Cinematic Aided Design* 17
3.2 Metoda Desain 17
3.2.1 *Temporal Design Method: The Promenade* 17
3.2.2 *Episodic Frame* 20
3.2.3 Empat Babak 21
BAB 4 23
KONSEP DESAIN 23
4.1 *The Wall* 23
4.2 *The Castle* 24
4.3 *The Sanctuary* 26
4.4 *The Maze* 28
4.4.1 *The Estranged Object* 29
4.4.2 *Non-Narrative Film* 30
4.4.3 *The Grid* 31
4.4.4 *Spectrum of Emotion* 32
BAB 5 35
DESAIN 35
5.1 Eksplorasi Formal 35
5.1.1 *The Castle* 35
5.1.2 *The Sanctuary* 38
5.1.3 *The Maze* 40
5.2 Eksplorasi Teknis 58
5.2.1 *The Castle* 58
5.2.2 *The Sanctuary* 59
5.2.3 *The Maze* 60
BAB 6 63
KESIMPULAN 63
DAFTAR PUSTAKA 65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 *Kuleshov Effect* 2
Gambar 1.2 Diagram Hierarki Kriteria 7
Gambar 2.1 Ilustrasi Dimensi Program 10
Gambar 2.1 Lokasi Lahan 12
Gambar 2.1 Daerah *CBD* 13
Gambar 2.1 Kawasan Cagar Budaya 14
Gambar 3.1 Destinasi pada Rancangan 18
Gambar 3.3 Episodic Frame 20
Gambar 4.1 *The Wall* 23
Gambar 4.2 Konsep Fasad pada *The Wall* 24
Gambar 4.3 *The Castle* 24
Gambar 4.3 *Scene* Memasuki Rancangan 25
Gambar 4.4 *Vantage Point* pada Restoran 25
Gambar 4.5 *The Sanctuary* 26
Gambar 4.6 *Double Exposure* pada Negatif Film 27
Gambar 4.5 *Scene* Menuju Ruang Spa di Bawah Tanah 27
Gambar 4.6 *The Maze* 28
Gambar 4.7 16 Bilik pada *The Maze* 29
Gambar 4.7 *Scene* pada film Koyaaniqatsi 30
Gambar 4.8 *The Grid* 31
Gambar 4.9 Ilustrasi Konsep pada *The Maze* 33
Gambar 5.1 Denah Lantai Satu The Castle 35
Gambar 5.2 Perspektif Lantai Satu *The Castle* 35
Gambar 5.3 Denah Lantai Dua *The Castle* 36
Gambar 5.3 Perspektif Lantai Dua *The Castle* 36
Gambar 5.4 Denah Lantai Tiga *The Castle* 37
Gambar 5.5 Perspektif Lantai Tiga *The Castle* 37
Gambar 5.6 Potongan *The Castle* 38
Gambar 5.7 Denah *The Sanctuary* 38
Gambar 5.8 Perspektif *The Sanctuary* 39
Gambar 5.9 Potongan *The Sanctuary* 39
Gambar 5.10 *The Maze* 40

Gambar 5.11 Perspektif *The Maze* 40
Gambar 5.12 *The Maze* Lantai Satu 41
Gambar 5.13 *The Maze* Lantai Dua 42
Gambar 5.14 *Maze en Scène* 43
Gambar 5.15 Denah *Maze en Scène* 44
Gambar 5.15 *Scene* A1 45
Gambar 5.16 *Scene* A2 45
Gambar 5.17 *Scene* A3 46
Gambar 5.18 *Scene* A4 46
Gambar 5.19 *Scene* B1 47
Gambar 5.20 *Scene* B2 47
Gambar 5.21 *Scene* B3 48
Gambar 5.22 *Scene* B4 48
Gambar 5.23 *Scene* C1 49
Gambar 5.24 *Scene* C2 49
Gambar 5.25 *Scene* C3 50
Gambar 5.26 *Scene* C4 50
Gambar 5.27 *Scene* D1 51
Gambar 5.28 *Scene* D2 51
Gambar 5.29 *Scene* D3 52
Gambar 5.30 *Scene* D4 52
Gambar 5.31 Siteplan 53
Gambar 5.32 Denah Lantai Basement 54
Gambar 5.33 Denah Lantai Satu 54
Gambar 5.34 Denah Lantai Dua 55
Gambar 5.35 Denah Lantai Tiga 55
Gambar 5.36 Tampak Barat, Selatan, dan Timur 56
Gambar 5.38 Potongan B-B 57
Gambar 5.39 Aspek Teknis *The Castle* 58
Gambar 5.40 Aspek Teknis *The Sanctuary* 59
Gambar 5.41 Aspek Teknis *The Maze* 60
Gambar 5.42 Daur Air 61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dimensi Program Area Kolam 11
Tabel 2.2 Dimensi Program Area Spa 11
Tabel 2.1 Dimensi Program Area Restoran 11
Tabel 2.1 Dimensi Program Area Manajemen dan Servis 12

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Arsitektur dan Sinema

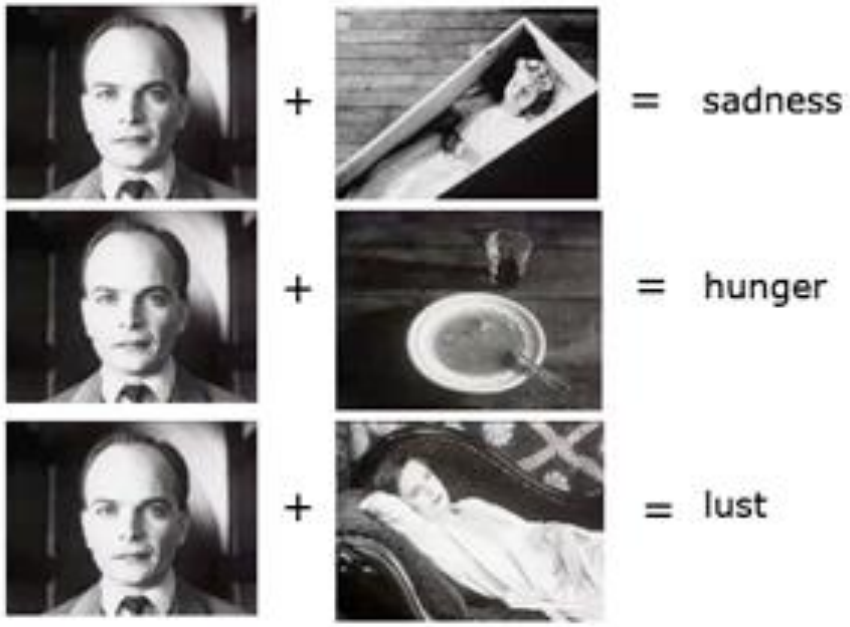
Interaksi antara arsitektur dan sinema telah bermula sejak gambar bergerak pertama kali diciptakan pada awal abad ke-20. Saat ketika Lumiere bersaudara dengan film eksperimental mereka berhasil menangkap kegiatan sehari-hari dengan kota Lyon sebagai latarnya. Dari sini, persinggungan kedua bidang ini terus berlanjut sampai sekarang. Meskipun arsitektur dan sinema merupakan dua bentuk seni yang berbeda, namun dibalik itu ada keterhubungan kompleks yang saling menghidupi satu sama lain.

Medium dalam arsitektur dan sinema telah memberikan kita realitas fisik yang lebih nyata dibandingkan dengan bentuk seni lainnya. Keduanya merupakan bentuk seni total, dimana ia telah mendorong orang untuk berpikir bahwa cara menuju kesempurnaan artistik terletak pada pendekatan pada realitas fisik. Apakah nyata ataupun imajiner, ada hubungan yang tak terpisahkan antara penciptaan sinema dan penciptaan arsitektur, dalam hal ini yang paling dasar adalah eksplorasi ruang volumetrik pada dimensi waktu. Dapat dikatakan, saat seorang pengguna merasakan pengalaman meruang dalam suatu objek arsitektural, memiliki banyak kesamaan dengan saat seorang penonton menyaksikan rangkaian sekuens dalam suatu sinema. Dalam kedua kasusnya realitas sama-sama diciptakan, kemudian imajinasi dibiarkan mengisi kekosongan dalam pikiran, namun titik perbedaan utamanya terletak pada elemen kontrol yang digunakan.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 *Montage, a Notion of Synecdoche*

Dari berbagai elemen kontrol dari penciptaan sinema, hal yang paling dasar adalah **montase**. Montase merupakan sebuah teknik pengeditan dalam film dengan cara mengurutkan potongan gambar yang terpisah untuk mewujudkan suatu konteks. Montase didasari pertama kali oleh eksperimen Lev Kuleshov, seorang sutradara eksperimentalis berkebangsaan Rusia, ia melakukan sebuah eksperimen psikologis dengan cara menyandingkan dua adegan untuk menciptakan konteks dalam cuplikan eksperimennya. Dua adegan tersebut tidak memiliki arti ketika ia berdiri sendiri, namun saat disejajarkan dengan adegan lainnya maka akan terbentuk persepsi baru dalam pikiran penontonnya.



Gambar 1.1 ***Kuleshov Effect***

Sumber: elementsofcinema.com

Dalam pandangan Kuleshov, sebuah sinema hanyalah gabungan dari kepingan-kepingan adegan yang diurutkan untuk membentuk konteks. Yang terpenting bukanlah adegan dalam kepingan tersebut, tetapi tentang bagaimana

kepingan tersebut disusun untuk menciptakan persepsi yang diinginkan. Eksperimen ini kemudian dikenal dengan nama *Kuleshov Effect,* yang selanjutnya menjadi alat kontrol dasar dalam pembuatan sinema.

Berangkatdari *Kuleshov Effect* ini, Sergei Eisenstein, seorang sutradara dan teoris film, menggunakan istilah montase dalam film-film yang ia buat. Ia beranggapan bahwa dalam proses penciptaan film, diperlukan sebuah teknik untuk memampatkan ruang, waktu, dan informasi. Dengan memanfaatkan teknik montase, adegan-adegan dapat disajikan secara parsial, namun persepsi yang diperoleh akan diterima secara utuh. Eisenstein memahaminya sebagai *part-whole relationship*, dimana yang dibutuhkan hanyalah pemantik persepsi, sisanya biarkan imajinasi penonton yang memenuhinya.

Dalam dunia literasi ada sebuah majas yang disebut dengan sinekdoke, tentang penyebutan bagian kecil yang mewakili keseluruhan konteks. Montase adalah gagasan mengenai sinekdoke dalam persepsi, tentang fragmen kecil yang akan membangun keutuhannya di dalam pikiran. Dari sini dapatkah proses pembentukan persepsi tersebut digunakan untuk membentuk konsep ruang dalam objek arsitektural?

1.2.2 Konteks Pengguna: *The Escapee*

Andrew Tudor dalam bukunya yang berjudul Theories of Film (1974) berpendapat bahwa ada dua sifat yang dihasilkan dari sebuah narasi film, yakni mereproduksi realitas (*reproducing reality*) dan yang satunya merubah realitas (*altering reality*). Hal ini terbentuk melalui stimuli yang tepat melalui komponen film, yang kemudian direspon secara tepat pula oleh penontonnya. Sehingga disini, penonton berusaha diyakinkan bahwa apa yang mereka lihat adalah sebuah kenyataan. Ketika film dipertontonkan, realitas asli penonton dilucuti, penonton diajak untuk melepas dirinya dan sinema membawakan realitas yang baru. Dengan sensasi ini, seringkali sinema dijadikan sarana rekreasi instan untuk ‘melarikan diri’ (*escape*) dari realitas yang ada. Oleh karena itu sinema seakaan memiliki ruangnya sendiri, ruang yang dibetuk oleh persepsi penontonnya, ‘ruang untuk melarikan diri’ yang disinggahi dan kemudian ditinggalkan.

Melalui pernyataan diatas, rancangan yang akan diproposisikan disini dikerucutkan sebagai '*escape space*' yang akan membawa penggunannya merasakan realitas yang ter-belokkan. Dengan kesadaran utuh dari penggunanya yang mendatangi tempat ini untuk melepaskan diri mereka. Karena titik optimal sensasi ber-sinema akan dirasakan ketika ada kesadaran dari penontonnya untuk ingin menikmati film itu sendiri.

1.2.3 Konteks Lokasi: *City of Work*

Peter Ustinov dalam salah satu tulisannya, *Urban Stress: A Global Menace of Yet Unknown Magnitude* (1988), mengatakan bahwa ada fenomena baru yang muncul karena ledakan populasi secara masif di daerah perkotaan. Fenomena ini dianggap masih awam karena faktor penyebabnya masih abstrak, namun beberapa bentuknya berhasil diidentifikasi meskipun besar dampaknya belum dapat dipahami. *Urban stress* ia menyebutnya, kemunculan hal ini dilatari berbagai banyak hal dan berbeda-beda, tetapi yang menjadi andil terbesarnya adalah modernisasi dalam aspek kehidupan manusia. Kota-kota besar menjadi korban utama dalam fenomena ini, tekanan pekerjaan, kebisingan, arus kendaraan, kepadatan penduduk dan aspek-aspek lainnya menjadi pemicu. '*Escape is the order of the day'*, mengutip pernyataan Ustinov tersebut, baginya konsep 'melarikan diri' bagi kaum urban menjadi kewajiban yang harus dipenuhi untuk menghadapi tekanan yang ada.

Berangkat dari fenonema di atas kemudian melihat gejalanya di kota-kota besar di Indonesia, Surabaya, sebagai kota kedua terbesar di Indonesia, oleh Howard W. Dick dijuluki *city of work* atau "kota kerja" merupakan kota yang mengalami perkembangan pesat. Hal tersebut merupakan konsekuensi logis atas dinamika yang sangat tinggi dari warga kota. Dengan kata lain, warga kota yang gila kerja telah mendorong Kota Surabaya menjadi kota yang sangat maju. Dick bahkan mengemukakan bahwa Surabaya (dan Jakarta) telah menjadi hikayat kota ekonomi modern yang mewakili modernitas di Indonesia. Pada abad ke-19, ketika Jawa menjadi pusat ekonomi perkebunan, Surabaya dengan pelabuhan alamnya telah tumbuh menjadi kota besar. Pada periode ini, Surabaya tumbuh menjadi salah satu kota pelabuhan modern di Asia, sejajar dengan Calcutta, Rangoon, Singapura,

Bangkok, Hongkong, dan Sanghai. Kebesaran dan hiruk-pikuk Kota Surabaya digambarkan oleh Konsul Dagang Inggris di kota itu pada awal abad ke-20, Donald Maclaine Campbell sebagai berikut:

> *"Surabaya is now the most thriving town in Java, being one of the centres of the sugar trade, and its export and import trade has reached huge figures, as a reference to the statistics will show. The restaurants, shops, and emporiums vie with those of the capital; one of the principal shops is an English one knowsn as"Hendersons." There is also a splendid new club, which has replaced the old one called the Simpang Club…. A tramway runs through the town. There are tennis, golf, cricket, and football clubs, which are well patronized by both the Dutch and English; and for social gaiety there is no town in Java equal to it."*

Apa yang digambarkan oleh Dick dan Campbell menunjukan bahwa aktivitas masyarakat di Kota Surabaya telah berhasil menjadikan kota itu sebagai metropolis yang sangat dinamis. Meskipun saat ini Surabaya bukan lagi sebagai pusat perdagangan gula karena industri tersebut sudah lama mengalami kehancuran, namun kota ini tetap tumbuh pesat sebagai pusat perekonomian, yaitu sebagai kota dagang dan kota industri, yang dengan segala keriuhan aktivitasnya berimbas pada tekanan tinggi pada warga kota khususnya bagi kaum pekerja. Karenanya,untuk meredam gejala *urban stress* yang tinggi di kota Surabaya maka kebutuhan tempat untuk 'melarikan diri' diperlukan keberadaannya. Dan tempat-tempat rekreasi semacam apa yang disebutkan dari kutipan di atas telah menjadi satu bagian penting dari badan kota ini.

1.2.4 Konteks Fungsi: *Aquatic Escapism*

Sebagai sebuah strategi 'melarikan diri', peranan air dapat menjadi salah satu bentuk medium pelarian yang sanggup membawa penggunanya merasakan relaksasi dan kepuasaan. Dalam buku *The Cinema of the Swimming Pool* (Christopher Brown, 2014), disebutkan bahwa ada keterkaitan antara pengalaman bersinema dengan pengalaman menyelami air. Disebutkan bahwa sinema dapat mewujudkan pengandaian akuatik dari persepsi dan ekspresi, ketika penonton

ditarik ke dalam realitas cair di dalam layar yang mempertemukan film dengan penikmatnya. Dari pernyataan terebut, menyelami air dan menonton film memiliki sifat '*melepas diri'* melalui pengalaman *immersive* – persepsi berada di satu tempat ketika sebenarnya berada di tempat lain, yang ditimbulkan dari dua hal tersebut.

Francesco Casetti dalam tulisannya, *Filmic Experience* (2009), menyatakan bahwa pengalaman *immersive* telah menjadi ciri khas dalam pengalaman teater, ketika penonton berusaha menerima apa yang mereka saksikan dan mengkonstruksi dunia dalam pikiran mereka. Di satu sisi mereka membangun dunia itu dan di sisi lain mereka juga turut hidup dalam dunia tersebut. Disini ada proses relokasi diri yang ditimbulkan, dan apa yang terjadi terjadi disini juga terjadi ketika seseorang menyelam ke dalam air. Tentang pengisoloasian, keterasingan dan intimasi yang diciptakan oleh air menjadikannya sebuah medium yang efektif dalam melucuti realitas yang ada. Melalui pernyataan-pernyataan di atas, *aquatic escapism* – pelepasan diri dengan medium air akan menjadi strategi utama dalam pembawaan nilai sinematik yang akan menentukan fungsi rancangan pada bagian selanjutnya.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

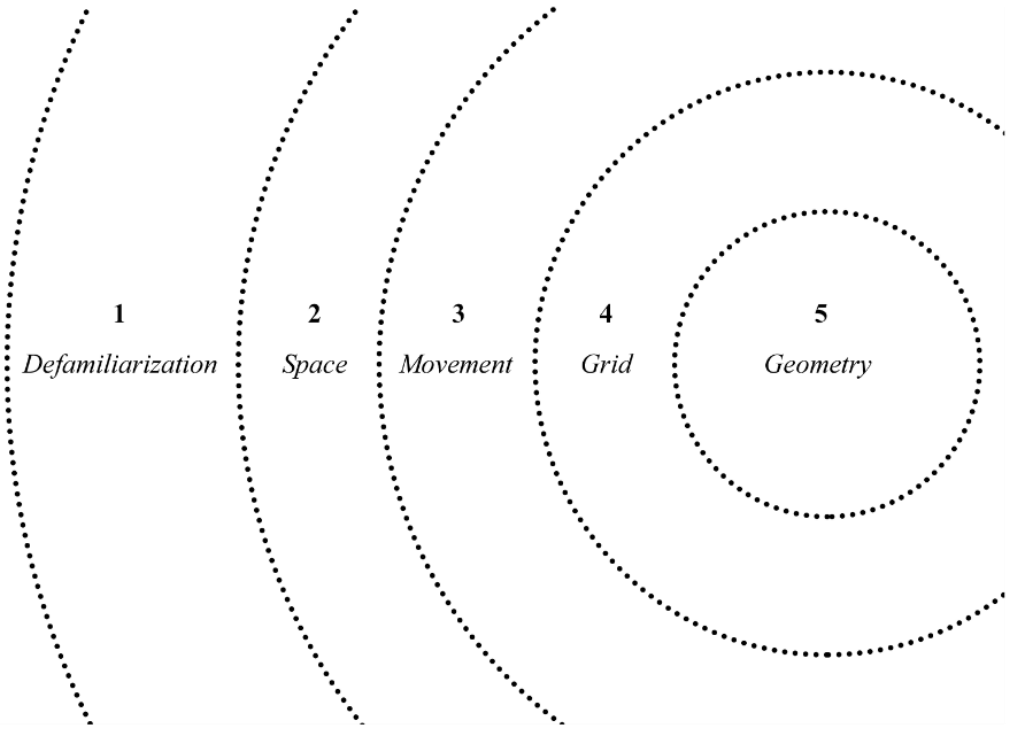
1.3.1 Permasalahan Desain

Berdasarakan pemaparan pada pembahasan-pembahasn sebelumnya, gagasan utama yang yang akan diangkat adalah tentang bagaimana meciptakan suatu objek arsitektural menggunakan cara sebuah film dibentuk. Sehingga akan ada dua permasalahan yang dihadapi, yang pertama bagaimana menerjemahkan proses pembentukan film ke dalam proses penciptaan arsitektur. Dan yang kedua bagaimana membentuk persepsi pengguna terhadap ojek arsitektur dengan cara yang sama dengan bagaimana persespsi penonton terbentuk dalam menikmati film.

1.3.2 Kriteria Desain

Objek rancangan memiliki tujuan utama untuk menjadi tempat "pelepasan diri" dari tekanan urban yang terjadi di Kota Surabaya. Dengan menyematkan nilai-nilai sinematik sebagai cara untuk menciptakan realitas baru melalui pembentukan persepsi di dalam pikiran penggunanya, yaitu persepsi tentang perlawanan citra kota modern yang penuh tekanan.

Untuk mewujudkan gagasan di atas maka lima bahasa arsitektur di di bawah akan menjadi acuan dasar di dalam proses perancangan. Diagram di bawah menjelaskan hierarki bahasa yang digunakan, semakin kecil lingkaran, maka semakin spesifik objek arsitekturalnya. Tetapi perlu diingat bahwa tidak menutup kemungkinan adanya bahasa arsitektural lainnya yang digunakan. Namun lima bahasa inilah yang akan menjadi tumpuan utama dalam proses merancang nantinya.



Gambar 1.2 Diagram Hierarki Kriteria

Sumber: Dokumen Pribadi

Melalui lima bahasa ini, didapatkan beberapa kriteria di bawah:

1. *Defamiliarization*
   a. Menciptakan antitesis citra kota dengan mempersepsikan dunia abstrak pada rancangan.

2. *Space*
    a. *Enclosed space*, menutup rancangan untuk memisahkan dunia luar dengan dunia dalam.
    b. Penggunaan *arc*, pilar, pemotongan serta penumpukan dinding untuk meciptakan persepsi visual yang terfragmentasi.
3. *Movement*
    a. Sirkulasi frame-by-frame, dinikmati melalui proses perjalanan dalam rancangan (semakin dalam semakin utuh persepsinya).
    b. Acak, pengguna memutuskan sendiri ke arah mana ia bergerak.
4. *Grid*
    a. Sebagai pemerataan ruang untuk kemudian disuntikkan persepsi dunia abstrak
5. *Geometry*
    a. Penggunaan *estranged object* (ketegangan realitas objek) pada keseluruhan bagian rancangan.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Fungsi Bangunan

Melalui apa yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya tentang bagaimana sinema dapat menjadi sebuah media untuk ‘melarikan diri’ dari realitas untuk sesaat, maka disini diperlukannya sebuah fungsi yang memiliki nilai-nilai yang sama dengan sinema agar keterhubungan itu dapat tercipta secara efektif. Nilai-nilai dari sinema tersebut mengerucutkan pada fungsi *leisure* untuk ‘melarikan diri’ diperlukannya kesadaran utuh dari individunya untuk benar-benar ingin melepas diri.

Dari beberapa tempat *leisure* yang ada, maka fungsi yang dipilih adalah sebuah *bathing house* atau pemandian, sebagai sarana melepas diri melalui konsep *aquatic escapism*. Fungsi utama dari bangunan ini adalah sebagai tempat berenang dan pemandian namun ditambahkan pula beberapa aktivitas leisure lainnya sebagai penunjang yang masih berkaitan dengan fungsi pemandian seperti sauna dan spa.

2.2 Program Ruang

2.2.1 Program Primer

Dalam rancangan *bathing house* ini, ada beberapa satu program aktivitas utama yang akan menjadi acuan dalam mengonsep keseluruhan rancangan, yaitu:

1. Kolam Renang

   Skala ruang terbesar dalam rancangan, sebagai penunjang aktivitas utama yakni berendam. Selain sebagai tempat *leisure* juga digunakan jalur sirkulasi utama untuk menikmati skenario dalam rancangan, pengguna akan menyelaminya untuk merasakan perubahan-perubahan adegan. Terdiri dari 16 kolam kecil yang membentuk satu kolam besar.

2.2.2 Program Sekunder

Sebagai penunjang, ditambahkan juga tiga program sekunder, yaitu:

1. Ruang Uap

   Ruang uap sebagai sarana penunjang aktivitas sauna. Didalamnya pergerakan terbatas karena dimensi ruang dan keterbasatasn visual dari uap yang dihasilkan.

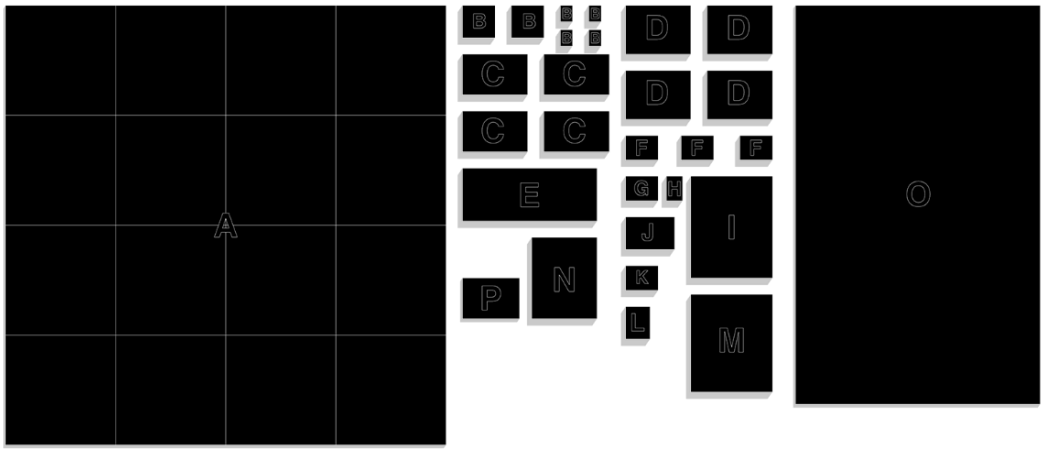
2. Spa

   Skala terkecil dari program sekunder, aktivitas utama yang paling privat ketimbang aktivitas pada program lainnya. Visual didalamnya sangat terbatasi dan pergerakan pengguna hampir tidak ada karena pengguna hanya berdiam di satu titik.

3. Restoran

   Program sekunder sebagai sarana komersial yang dalam rancangan, sebagai salah satu tempat transisi masuk atau keluar rancangan. Disini keterhubungannya dengan program utama hanya sebatas hubungan visual.

2.2.3 Dimensi



Gambar 2.1 Ilustrasi Dimensi Program

Sumber: Dokumen Pribadi

Ilustrasi diatas menggambarkan perbandingan luasan tiap program, apa yang diilustrasikan merupakan dimensi minimal untuk mengakomodasi setiap fungsi. Untuk penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah.

Kode	Program	Ukuran (m)	Jumlah	Luasan (m²)
A	Kolam Renang	13.5 x 13.5	16	2916
B	Ruang Uap (Komunal)	4 x 4	2	44
B	Ruang Uap (Personal)	1.5 x 4	2	
C	Ruang Ganti	8 x 5	4	160
D	Toilet	6 x 8	2	192
E	Ruang Pompa	16.5 x 6.5	1	107.25

Tabel 2.1 Dimensi Program Area Kolam

Sumber: Dokumen Pribadi

Kode	Program	Ukuran (m)	Jumlah	Luasan (m²)
F	Ruang Spa	3 x 4	3	36
G	Ruang Ganti	3 x 4	2	24
H	Toilet	6 x 4	1	24

Tabel 2.2 Dimensi Program Area Spa

Sumber: Dokumen Pribadi

Kode	Program	Ukuran (m)	Jumlah	Luasan (m²)
I	Restoran	10 x 12.5	1	125
J	Dapur	6 x 4	1	24
K	Gudang	3 x 3	1	9

Tabel 2.1 Dimensi Program Area Restoran

Sumber: Dokumen Pribadi

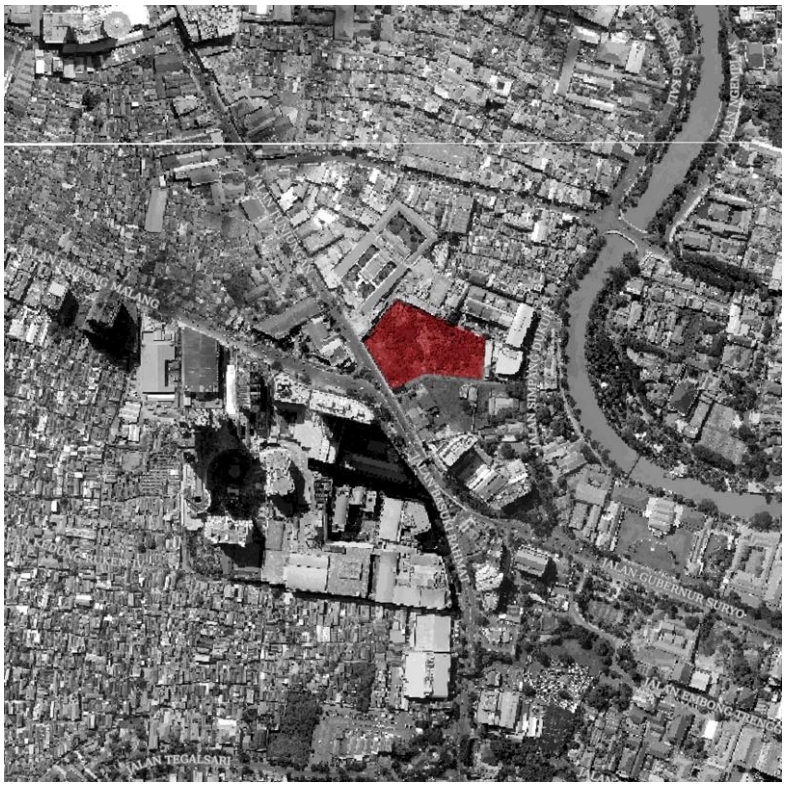
Kode	Program	Ukuran (m)	Jumlah	Luasan (m²)
L	Pusat Informasi	3 x 4	1	12
M	Kantor	10 x 12	1	120
N	Musholla	8 x 10	1	80
O	Parkir	60 x 30	1	1800
P	MEE	7 x 5	1	35

Tabel 2.1 Dimensi Program Area Manajemen dan Servis

Sumber: Dokumen Pribadi

2.3 Deskripsi Tapak

2.3.1 Gambaran Tapak



Gambar 2.1 Lokasi Lahan

Sumber: Dokumen Pribadi

Lokasi tapak berada di Jalan Tunjungan, Kota Surabaya. Dengan luas lahan sekitar 11.000 m2. Batas-batas tapak yaitu:

a. Utara : Hotel Majapahit, Area Komersial
b. Barat : Tunjungan Plaza. Area Komersial
c. Selatan: Area Komersial
d. Timur : Permukiman Penduduk

2.3.2 Kondisi Tapak

Gambar 2.1 Daerah CBD

Sumber: Dokumen Pribadi

Tapak (warna merah) terletak di daerah *Central Business District* (warna biru) yang sarat dengan kebisingan dan kepadatan kota. Segala keriuhan kota menjadi satu dalam daerah ini. Sehingga di tempat dengan tensi urban yang tinggi seperti ini, kaum pekerjanya membutuhkan tempat “melarikan diri” dari segala hiruk-pikuk kota.

2.3.3 Zonasi Kawasan

Gambar 2.1 Kawasan Cagar Budaya

Sumber: Dokumen Pribadi

Sesuai peraturan Pemerintah Kota Surabaya, ketika rancangan akan terbangun di daerah cagar budaya maka hendaknya bentuk fisik bangunan memperhatikan lingkungan sekitarnya, seperti ketinggian yang sama, bentuk yang senada, sampai citra yang sama dengan bangunan tetangganya.

2.3.4 Peraturan Ketinggian

Gambar 2.1 Peraturan Ketinggian

Sumber: http://petaperuntukan.cktr.web.id/

Rancangan termasuk ke dalam zona yang berwarna hijau tua, sehingga ketinggian maksimum bangunan nantinya adalah 200 m.

2.3.5 Peraturan Sempadan

Berdasarkan RTRW Pemerintah Kota Surabaya, ditetapkan bahwa:

- KDB: 50%
- GSP Depan: 4m
- GSP Samping dan Belakang: 2m
- GSB Depan: 0 m
- GSB Samping: 6m
- GSB Belakang: 7m

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

3.1.1. *Cinematic Aided Design*

Ada tiga aspek dalam sinema yang menjadikannya suatu proses berpikir yang sama dengan proses merancang dalam arsitektur, yakni: *Narrative, Montage* dan *Mise-en scene*. Melalui tiga aspek ini, sinema dapat membentuk realitasnya sendiri. Entah itu memproduksi ulang realitas yang ada maupun membelokkan realitas. Semua realitas itu terbentuk melalui pembentukan persepsi dalam pikiran penontonnya. Melalui realitas yang terbentuk itu, konsep *escapism* dapat terwujud. Ketika penonton melepaskan diri dan ikut terhanyut dalam skenario film. Disinilah fungsi pendekatan sinematik memiliki perannya dalam proses merancang. Ketika bagaimana cara pembentukan persepsi dalam sinema digunakan sebagaimana arsitektur berusaha memproduksi realitas (rancangan).

Dari ketiga aspek persinggungan diatas, Montase merupakan alat yang paling dasar dalam membentuk persepsi. Tentang bagaimana penggalan-penggalan adegan dapat membetuk persepsi yang utuh. Sehingga disini. Teknik montase merupakan aspek sinematik yang akan menjadi alat utama dalam merancang pada proses selanjutnya.

3.2 Metoda Desain

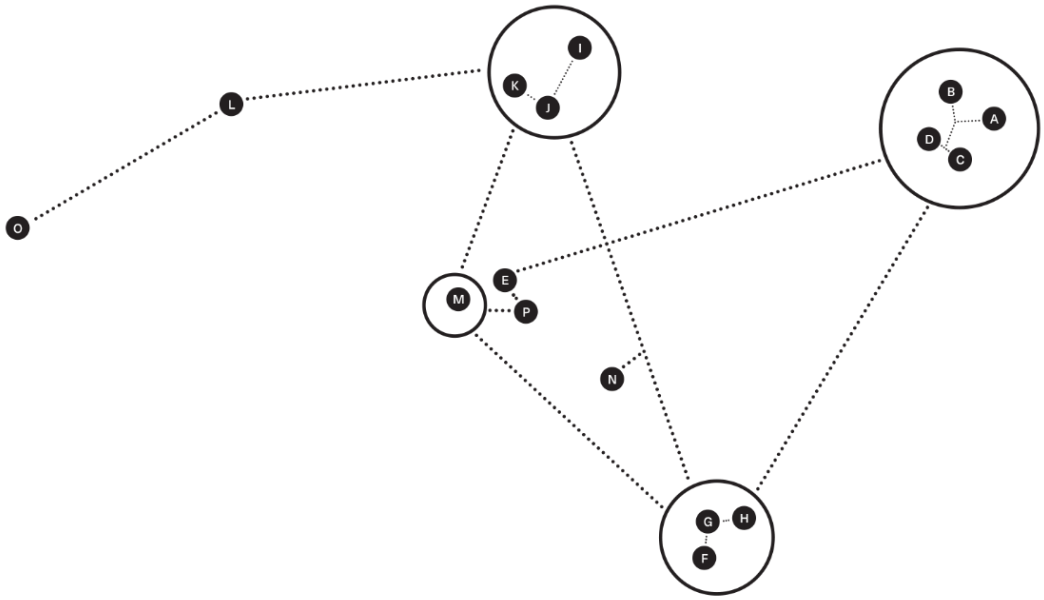
3.2.1 *Temporal Design Method: The Promenade*

Istilah temporal memiliki makna yang berkaitan dengan ruang dan waktu. Dalam arsitektur hal ini adalah tentang bagaimana seorang pengguna merasakan langsung objek arsitektural melalui pengalaman ia meruang didalamnya. Disini persepsi pengguna benar-benar bermain saat ia berusaha menangkap apa yang ia rasakan dalam sebuah objek rancangan. Disadari atau tidak, aspek temporal ini akan selalu tercipta dalam segala rancangan yang terbangun.

Disini, metode ini berusaha memposisikan perancang melalui kacamata penggunanya ke dalam objek rancangan. Dengan hal ini, perancang dapat menciptakan realitas secara detail tentang apa yang ingin dicapai nantinya.

Promenade dalam konteks monstase arsitektural memiliki arti memposisikan diri sebagai pejalan kaki dalam objek rancangan. Disini montase tersusun secara horizontal. Hal ini berkaitan tentang sekuens, bagaimana pengguna mengalami ruang-ruang dalam rancangan secara *frame-by-frame*. Transisi antar ruangan, perspektif mata, dan sudut pandang menjadi aspek yang mempengaruhi rancangan dalam kacamata seorang pejalan kaki.

Langkah pertama dalam metode ini adalah mendefinisikan destinasi dalam rancangan yang terbagi menjadi dua, yaitu *Major Destination* (lingkaran besar) dan *Minor Destination* (lingkaran hitam kecil).



Gambar 3.1 Destinasi pada Rancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

Kemudian didapatkan 4 *Major Destination*, yakni Area Restoran (I, J, K), Area Manajemen (M), Area Spa (F, G, H) dan Area Kolam (A, B, C, D). Dengan cara ini, maka akan didapat peta awal tentang bagaimana nantinya sekuens akan mengisi sambungan-sambungan diantara destinasi tersebut.

Setalh itu dari pengelompokan destinasi di atas, dilakukan penataan program sesuai areanya seperti gambar di bawah.

Gambar 3.2 Penempatan Program pada Tapak

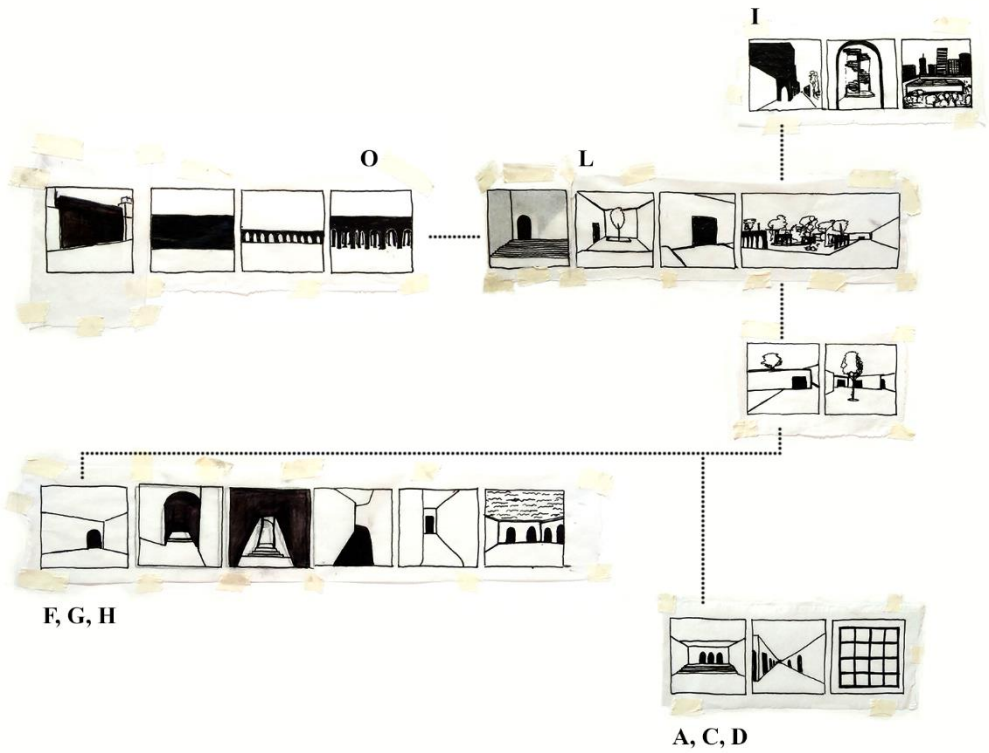
Sumber: Dokumen Pribadi

Program I dianggap program yang paling netral bagi pengguna, sehingga ditempatkan di pintu masuk. Program M sebagai pusat manajemen akan memiliki

akses langsung ke seluruh program induk (I, A, F). Program C dan D akan dibagi manjadi dua bagian untuk pemerataan pengguna pada program A.

3.2.2 *Episodic Frame*

Setelah penyusunan program, maka dapat ditentukan sekuens *frame-by-frame* tentang apa yang nantinya akan dilihat oleh pengguna saat menikmati rancangan.



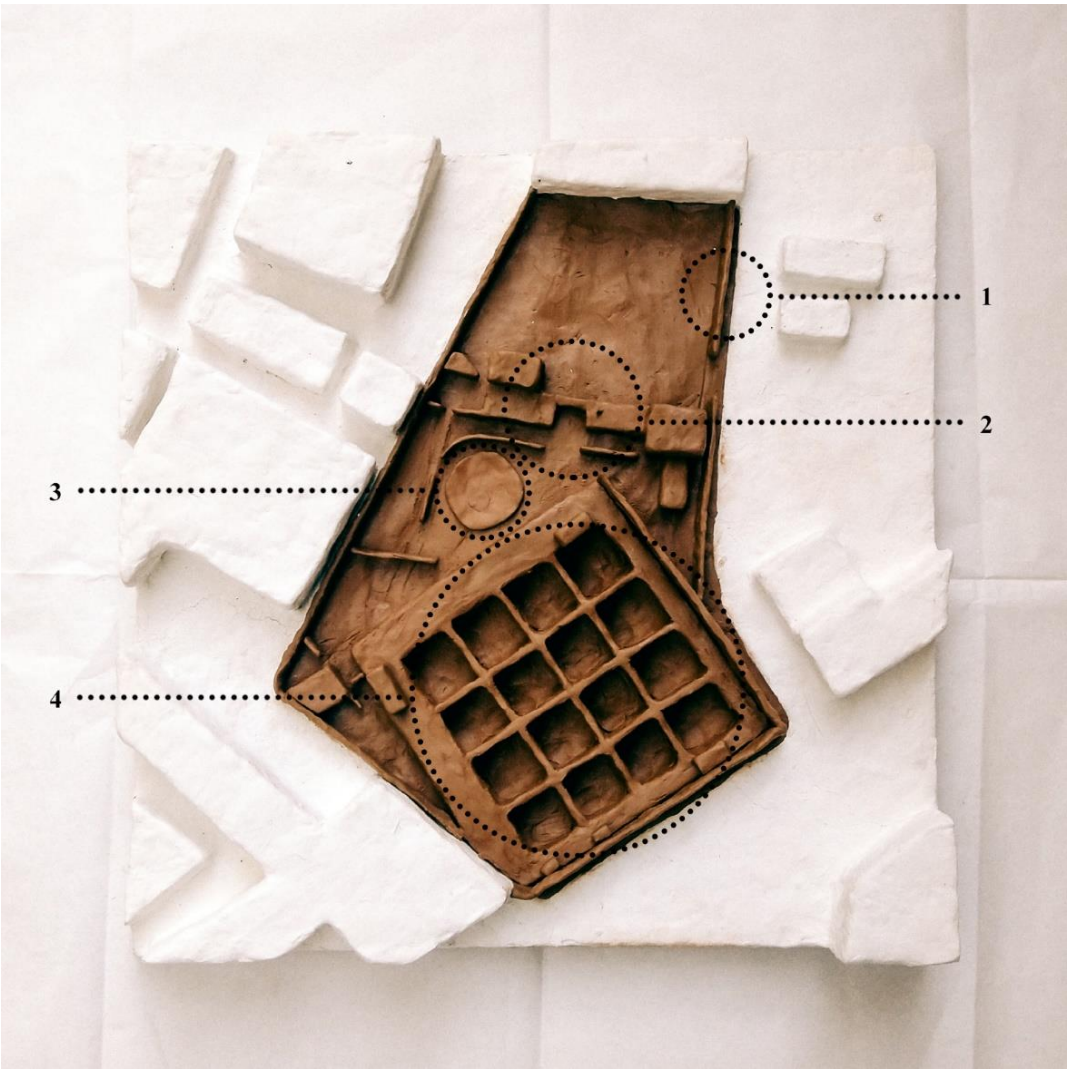
Gambar 3.3 ***Episodic Frame***

Sumber: Dokumen Pribadi

Sketsa di atas menunjukan setiap *scene* dalam menyusuri rancangan mulai dari fasad utama (O) yang menunjukan bangunan *monolith* yang menutupi seluruh rancangan, kemudian pada *scene* di pintu masuk ketika pandangan dipersempit (L) lalu diperlebar, dilanjutkan dengan pilihan antara menuju Area Restoran (I) untuk melihat titik tertinggi dalam rancangan ataupun menuju *scene* pada Area Spa (F, G, H) di bawah tanag. Kemudian *scene* utama ada pada Area Kolam (A, C, D) dimana *scene* di atas di pecah lagi menjadi 16 *scene*.

3.2.3 Empat Babak

Metode di atas akhirnya menghasilkan empat babak utama dalam rancangan. Direpresentasikan melalui model di bawah empat babak tersebut adalah:



Gambar 3.4 Model Studi

Sumber: Dokumen Pribadi

1. *The Wall*

   Pemisah antara dunia luar dengan dunia dalam racangan.

2. *The Castle*

   Merupakan area restoran dan kantor manajemen. Menjadi *vantage point* dalam rancangan.

3. *The Sanctuary*

   Area spa di bawah tanah, penggunanya akan merasakan dua dunia yang dilebur menjadi satu

4. *The Maze*

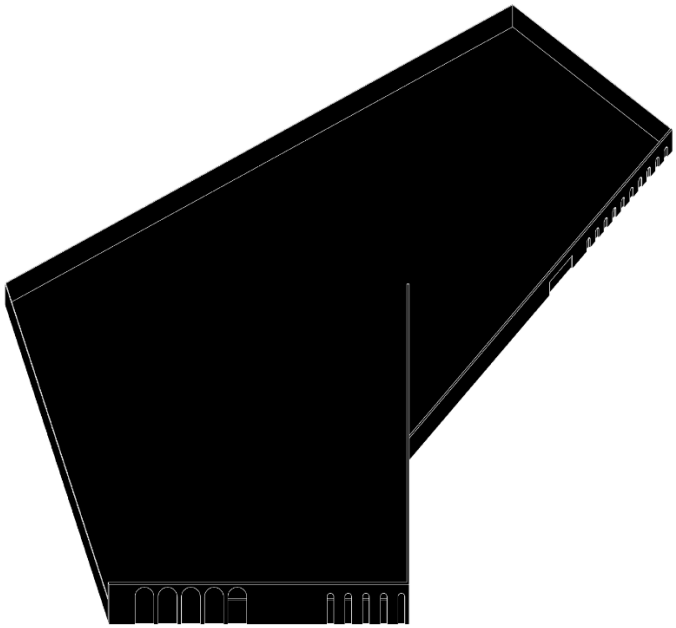
   Fokus utama dalam rancangan, kolam renang yang terbagi menjadi 16 bilik dimana penggunanya bebas memilih jalan ceritanya sendiri.

Empat babak di atas merupakan konsep keseluruhan dalam rancangan ini, Untuk penjabaran lebih rinci akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

BAB 4

KONSEP DESAIN

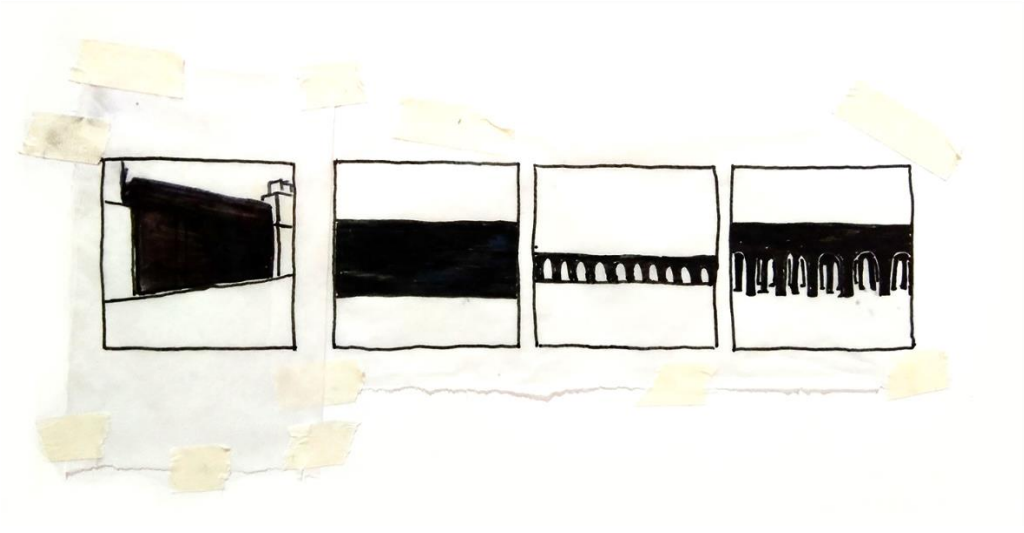
4.1 *The Wall*



Gambar 4.1 *The Wall*

Sumber: Dokumen Pribadi

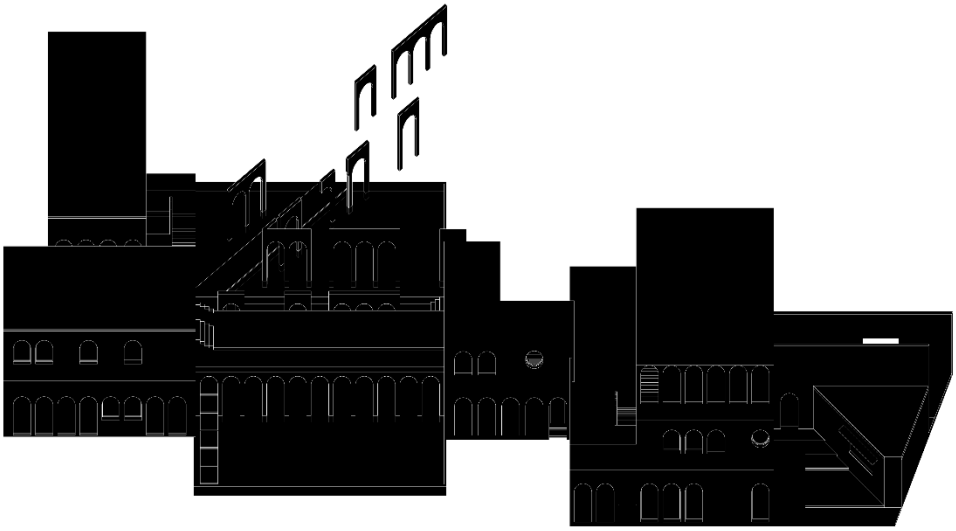
Defamiliarisasi yang menjadi kriteria utama dalam rancangan ini, tentang menyandingkan antara mana yang familiar dan mana yang tidak, dimulai dengan aspek visual wajah bangunan yang ditangkap oleh orang-orang di Jalan Tunjungan. Ketika bangunan di sekitar tapak berusaha berpesolek, disini dimunculkan sebuah balok *monolith* yang menutupi seluruh rancangan. Dengan cara ini muncul misteri dan pertanyaan tentang apa yang ada di balik tembok besar ini.



Gambar 4.2 Konsep Fasad pada *The Wall*

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2 *The Castle*

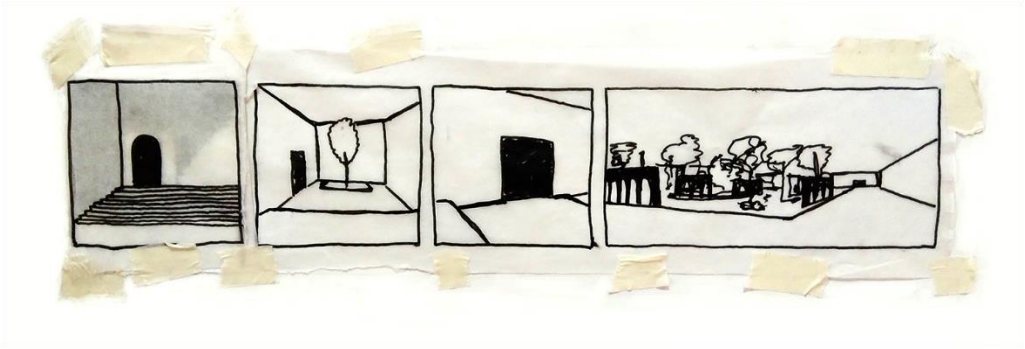


Gambar 4.3 *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

Merupakan perpanjangan dari dari The Wall. Disini tembok monolith sudah mulai terbuka. Dengan penggunaan arc di beberapa bagiannya, menciptakan pandangan yang ter-fragmen tentang hal apa yang ada di dalam rancangan.

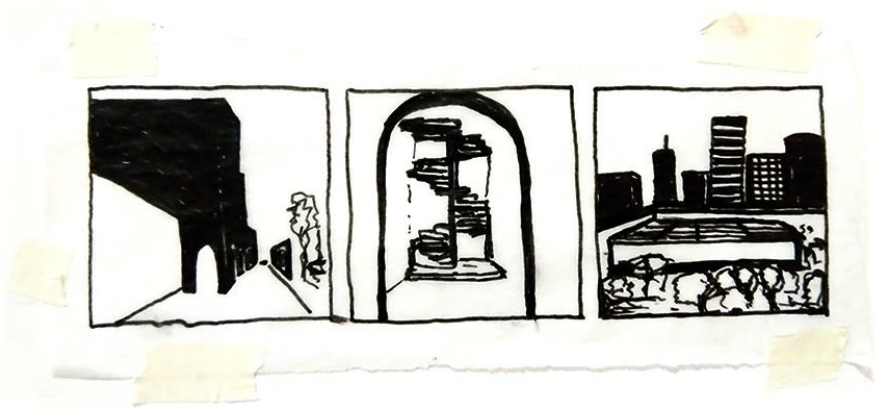
Kemudian terdapat pintu kecil yang merupakan pintu utama untuk memasuki rancangan. Pandangan pengguna dipersempit melalui pintu ini kemudian dibuka lebar untuk dapat melihat lansekap pada rancangan.



Gambar 4.3 *Scene* Memasuki Rancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

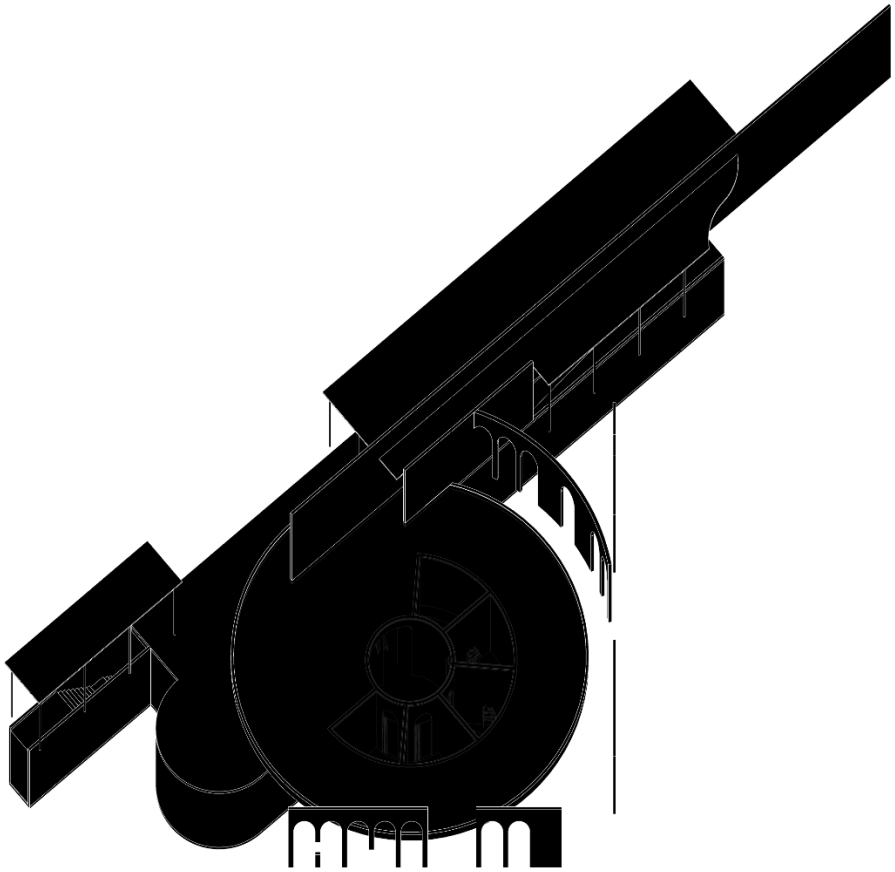
Titik utama pada tahap ini adalaha *vantage point* pada level ketiga restoran. Dari titik ini pengguna dapat melihat rancangan secara menyeluruh, dengan persandingan antara wajah kota Surabaya dan wujud rancangan.



Gambar 4.4 *Vantage Point* pada Restoran

Sumber: Dokumen Pribadi

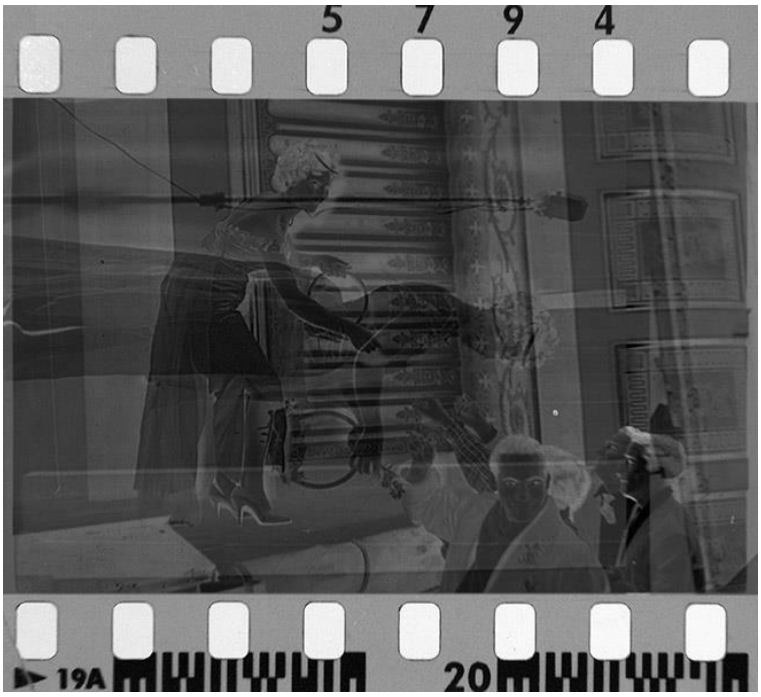
4.3 *The Sanctuary*



Gambar 4.5 The Sanctuary

Sumber: Dokumen Pribadi

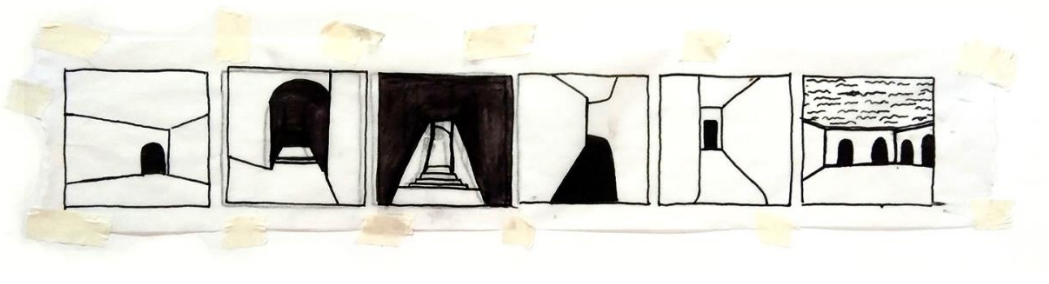
Dalam teknik pengolahan film, ada sebuah teknik yang dinamakan *double exposure*, yaitu ketika dimana dua gambar ditumpuk dalam seluloid film. Dengan cara ini maka terjadi peleburan gambar dalam satu frame film, sehingga sutradara dapat memanipulasi adegan dengan mempermainkan peleburan ini.



Gambar 4.6 *Double Exposure* pada Negatif Film

Sumber: ivanphotorestore.com

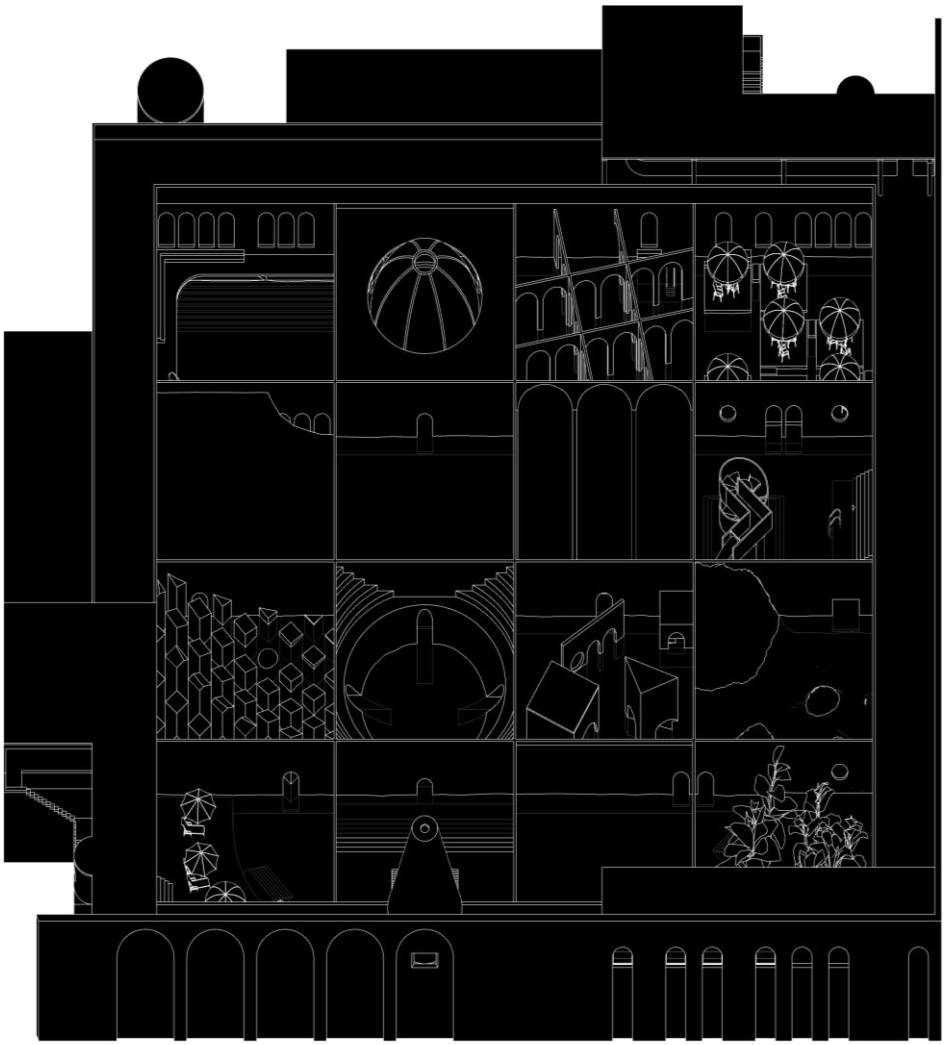
Teknik ini kemudian dianologikan dengan bahasa arsitektural pada bagian ini. Bagaimana memanipulasi dua material sehingga dapat melebur menjadi satu, pada akhirnya didapatkan sebuah permainan persepsi pengguna dalam pengalaman meruang di area spa ini.



Gambar 4.5 *Scene* Menuju Ruang Spa di Bawah Tanah

Sumber: Dokumen Pribadi

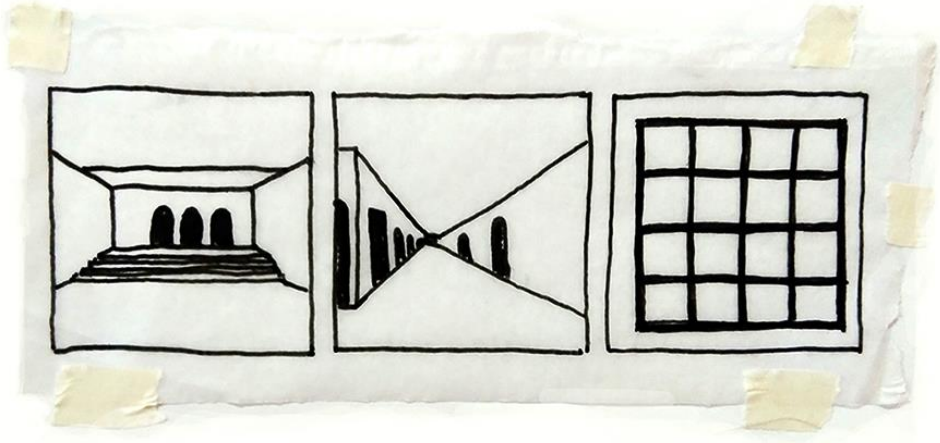
4.4 *The Maze*



Gambar 4.6 *The Maze*

Sumber: Dokumen Pribadi

Objek utama dalam rancangan ini, disini gagasan utama mengenai persinggungan antara arsitektur dan sinema diimplementasikan ke area kolam dalam *The Maze*. Proses pembentukan persepsi dalam film ditranslasikan melalui bilik-bilik yang saling terhubung. Lalu di dalam biliki ini ditanamkan perspesi dunia abstrak, dunia tentang *The Estranged Object*.



Gambar 4.7 16 Bilik pada *The Maze*

Sumber: Dokumen Pribadi

4.4.1 *The Estranged Object*

Dalam rancangan ini, akan disematkan sebuah persepsi tentang estranged object – pengasingan nilai estetik suatu objek dengan memberikan ketegangan antara realitas atau yang familiar dengan apa yang direpresentasikan oleh objek tersebut, yang akan menjadi antitesis dari citra kota tempat penggunanya menjalani kehidupan sehari-hari.

Dalam buku *Pleasure and The Arts* (Christopher Butler, 2005), dikatakan bahwa memproses objek abstrak adalah sebuah upaya untuk melucuti apa yang kita yakini sebelumnya dan berusaha menerima persepsi baru tentang objek tersebut. Dari sini fungsi ‘melepaskan diri’ melalui rancangan dapat diperkuat melalui penciptaan persepsi dunia abstrak yang membawa penggunanya ke realitas baru.

4.4.2 *Non-Narrative Film*

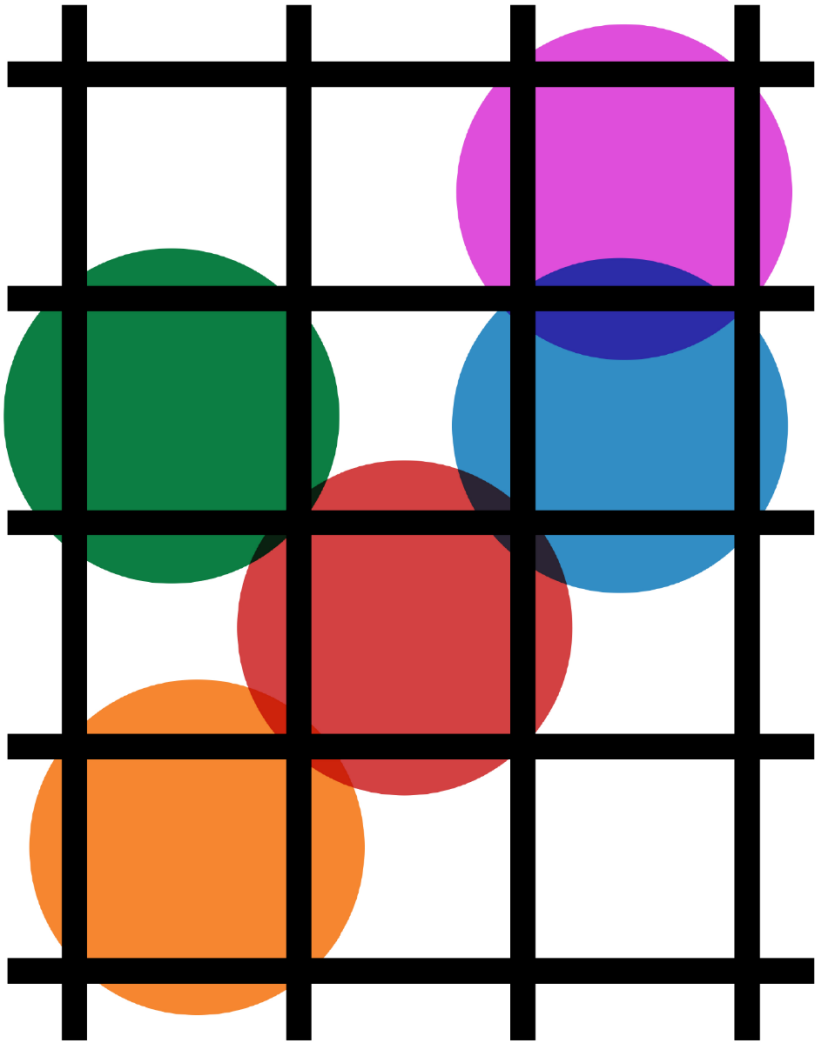
Merupakan bentuk abstrak dari film, dapat juga disebut sebagai "*absolute film*", "*cinéma pur*", ataupun "*true cinema*", *non-narrative film* adalah sebuah bentuk film yang primitif, disini ketiadaan tokoh maupun cerita menjadikannya sebuah medium yang berfokus pada penyampaian gagasan. Aspek yang menjadi nilai utama dalam penyampaian ide dalam film ini dibentuk melalui komposisi visual, ritme, dan montase adegan-adegannya. Dengan cara seperti ini gagasannya dibentuk secara murni melalui keterhubungan satu adegan dengan adegan lainnya sehingga makna dan nilai yang didapatkan dari setiap penontonnya akan berbeda-beda bergantung dengan cara apa ia melihat film ini.

Gambar 4.7 *Scene* pada film Koyaaniqatsi

Sumber: Koyaaniqatsi (1982)

Sebagai contoh salah satu bentuk *non-narrative film*, gambar di atas merupakan rentetan adegan dalam film Koyaaniqatsi (1982) berisi potongan-potongan potret perkembangan kehidupan modern. Dengan adegan-adegan ini terbentuk persepsi dalam pikiran penonton bahwa manusia semakin tumbuh menjauhi alam. Mesikipun tanpa dialog, tokoh, maupun narasi yang jelas, persepsi itu tetap sampai dengan mengandalkan potongan-potongan adegan tanpa konteks.

4.4.3 *The Grid*



Gambar 4.8 *The Grid*

Sumber: Dokumen Pribadi

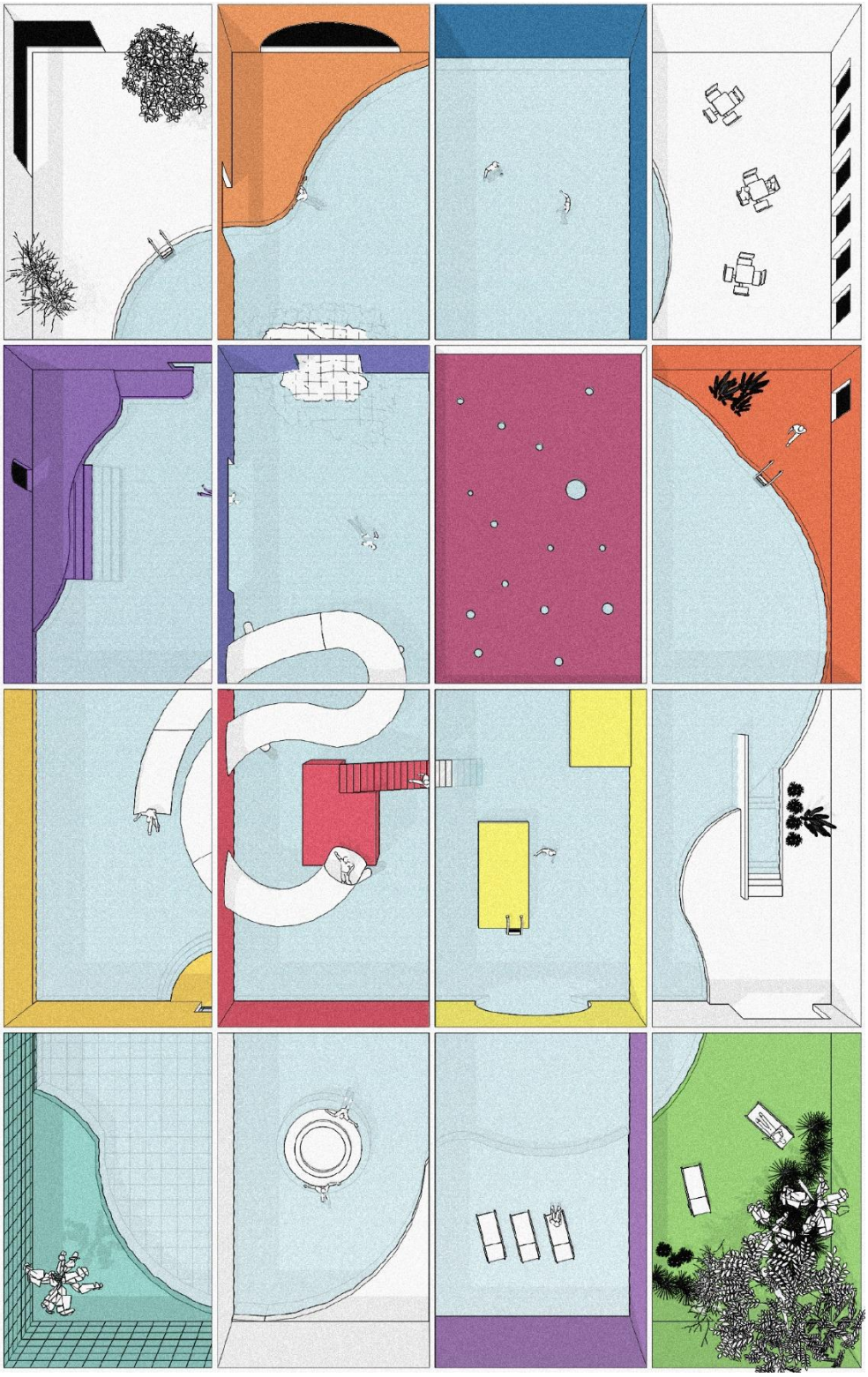
Stanley Kubrick, seorang sutradara eksperimental, menyatakan bahwa kekuatan film terdapat pada nilai misteri yang mempermainkan logika. Sehingga aspek keingintahuan pengguna dalam menikmati rancangan akan dipermainkan dan untuk mewujudkannya ditanamkan konsep *grid*.

Dalam rancangan ini, program utama yang akan menjadi perwujudan gagasan tentang nilai sinematik adalah kolam renang. *Grid* ditimpakan ke dalam kolam renang untuk membaginya ke dalam beberapa adegan. Dengan cara ini, kolam renang dinikmati dengan mengarungi bilik-bilik yang ada dan persepsi tentang ruangnya akan saling mengutuhkan. Semakin dalam penggunanya menyelami bilik-bilik ini, maka akan semakin utuh pula pemahamannya mengenai gagasan bangunan ini, seperti halnya apa yang terjadi dalam *non-narrative film*, keputusan penonton dalam bagaimana ia menikmati filmnya akan berpengaruh terhadap pandangan akhir dari gagasan yang ingin disampaikan.

4.4.4 *Spectrum of Emotion*

Dari bilik-bilik yang tercipta dari penimpaan *grid*, akan disuntikkan persepsi akan emosi dasar manusia (senang, sedih, marah, jijik, takut, kaget). Seperti kebanyakan film non-naratif yang diciptakan, keabstrakannya bertujuan untuk menggugah emosi dasar, mempertanyakan dan merefleksikannya ke dalam pikiran penonoton.

Dari berbagai aspek yang mempengaruhi persepsi visual, pengalaman sinematik dalam film diciptakan melalui tiga aspek, yaitu: warna, garis, dan bentuk. Dari tiga aspek ini kemudian diasosiasikan dengan emosi dasar manusia dan bagaimana ketiga hal tersebut dapat membentuk persepsi akan emosi.



Gambar 4.9 Ilustrasi Konsep pada *The Maze*

Sumber: Dokumen Pribadi

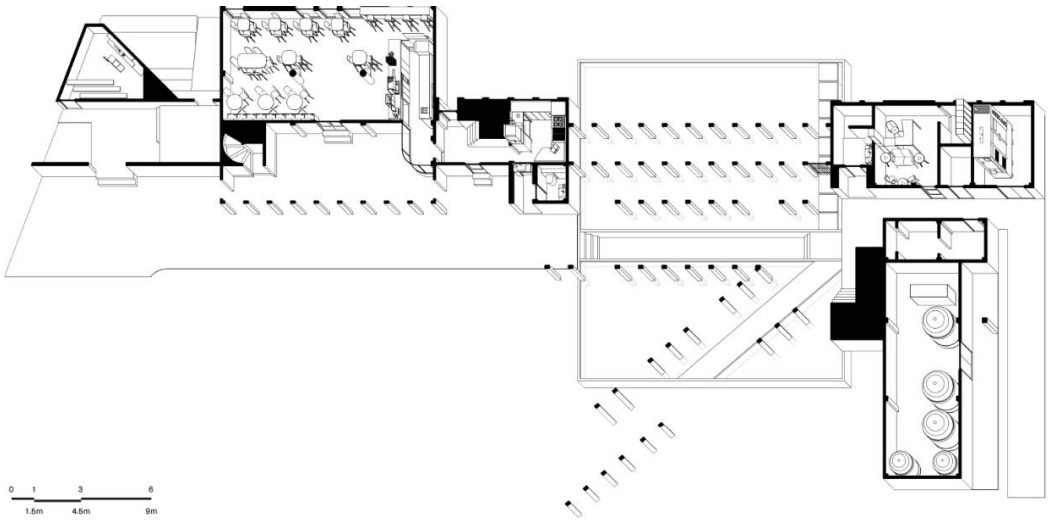
(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

5.1.1 *The Castle*

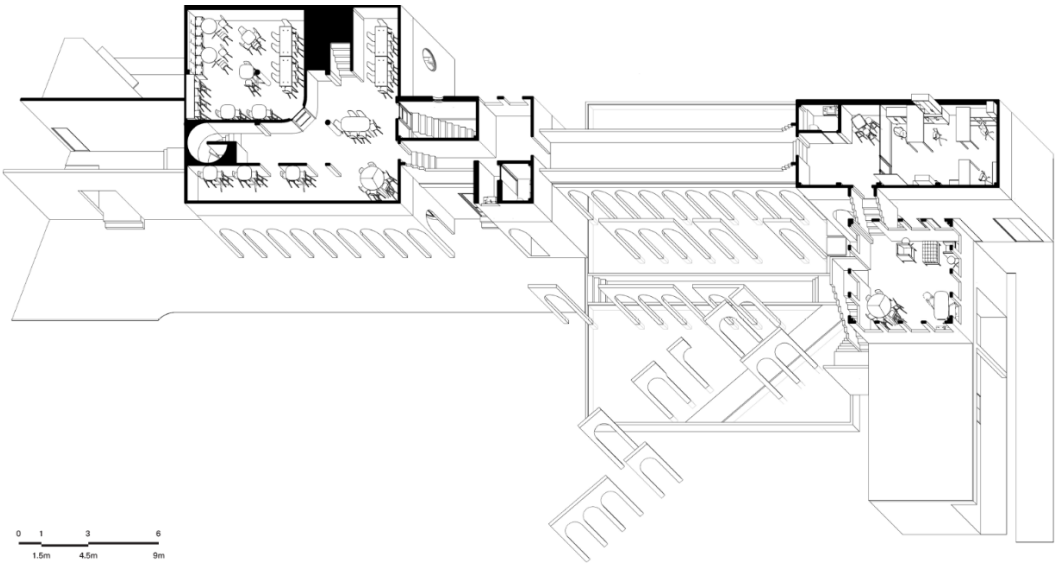


Gambar 5.1 Denah Lantai Satu The Castle

Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5.2 Perspektif Lantai Satu *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

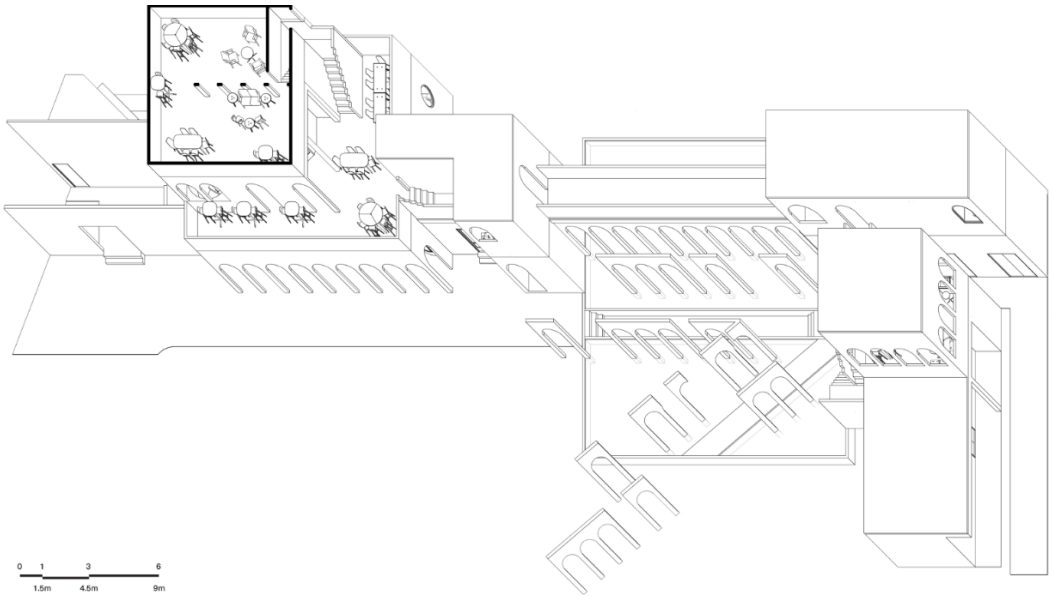


Gambar 5.3 Denah Lantai Dua *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5.3 Perspektif Lantai Dua *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

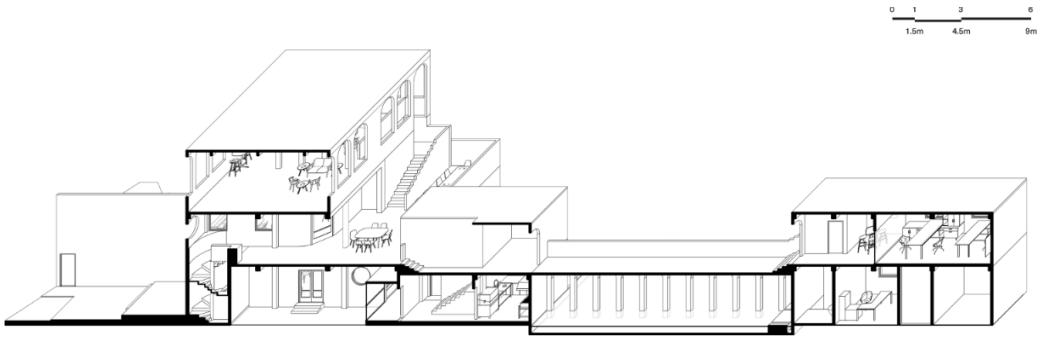


Gambar 5.4 Denah Lantai Tiga *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5.5 Perspektif Lantai Tiga *The Castle*

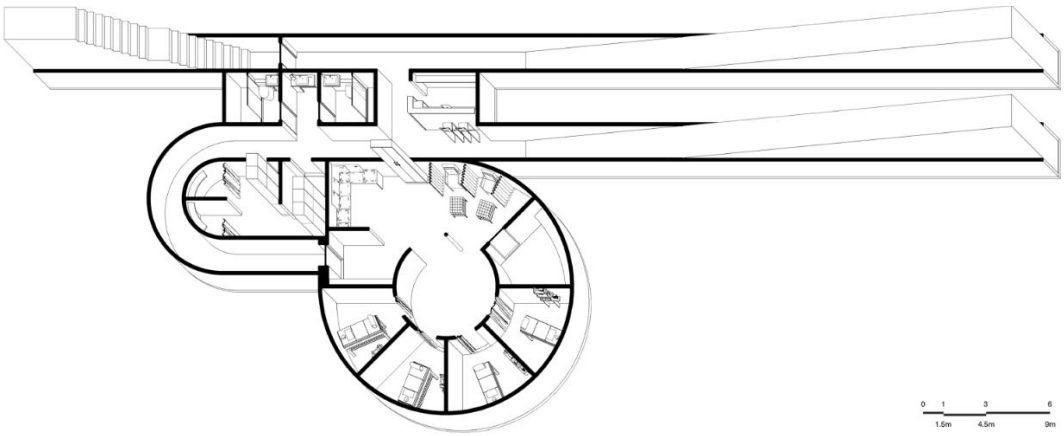
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5.6 Potongan *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

5.1.2 *The Sanctuary*

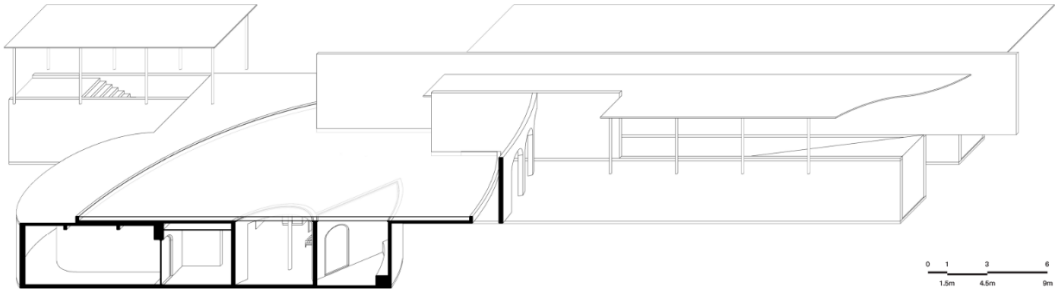


Gambar 5.7 Denah *The Sanctuary*

Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5.8 Perspektif *The Sanctuary*

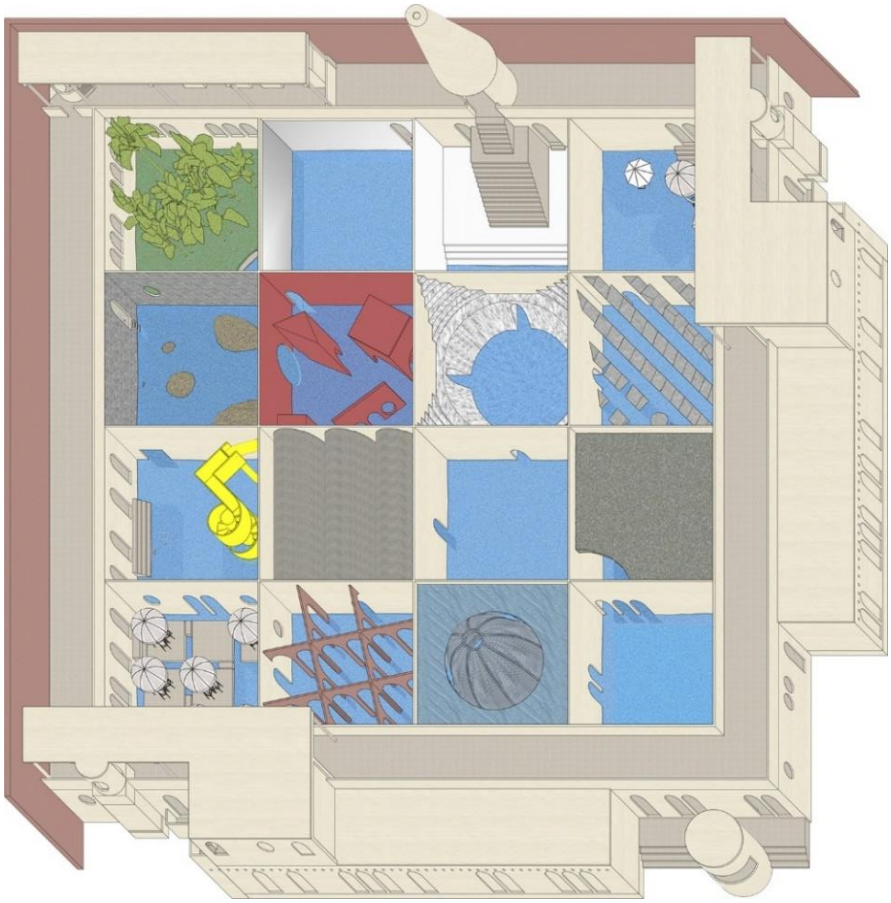
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5.9 Potongan *The Sanctuary*

Sumber: Dokumen Pribadi

5.1.3 *The Maze*

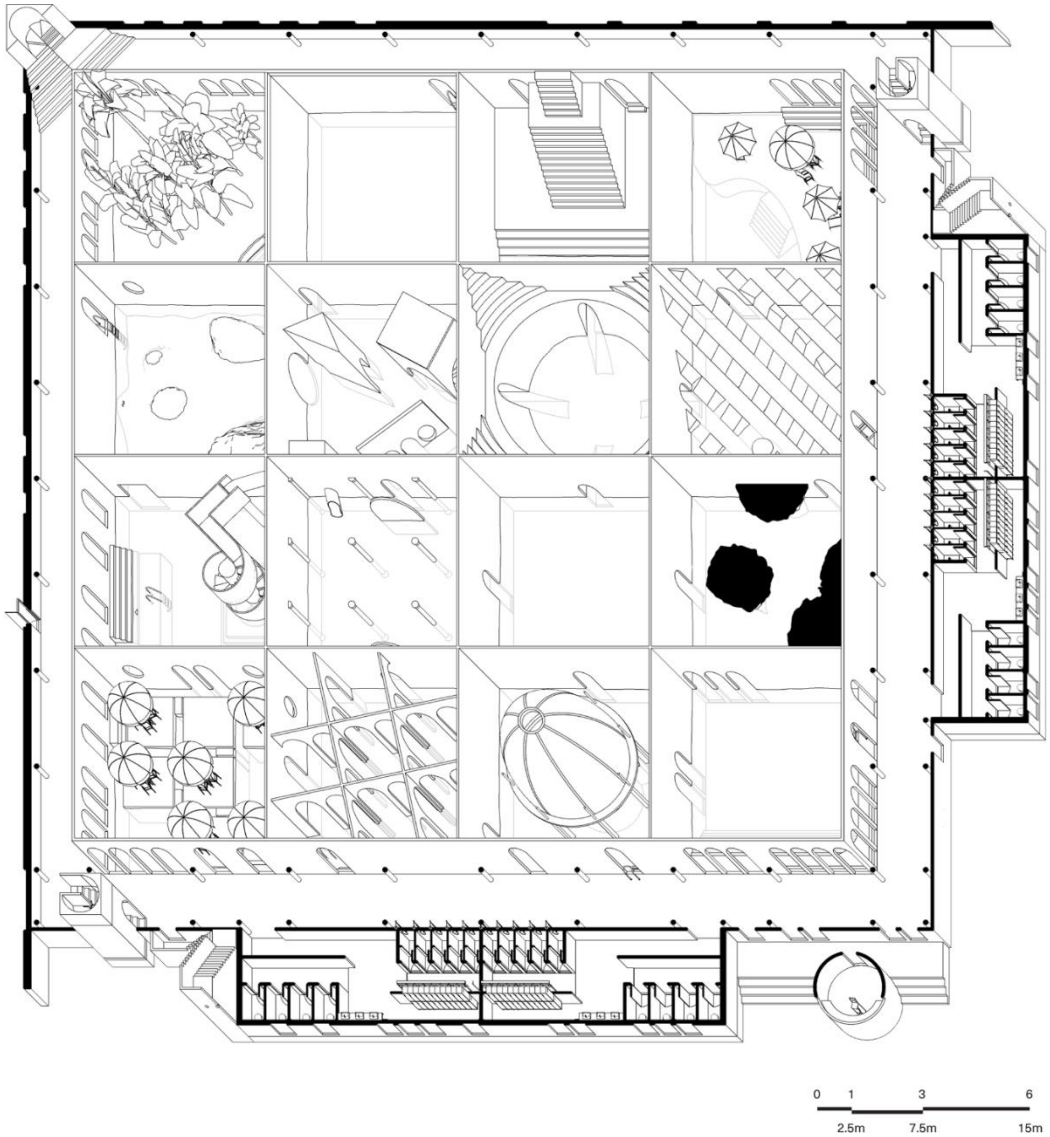


Gambar 5.10 *The Maze*

Sumber: Dokumen Pribadi

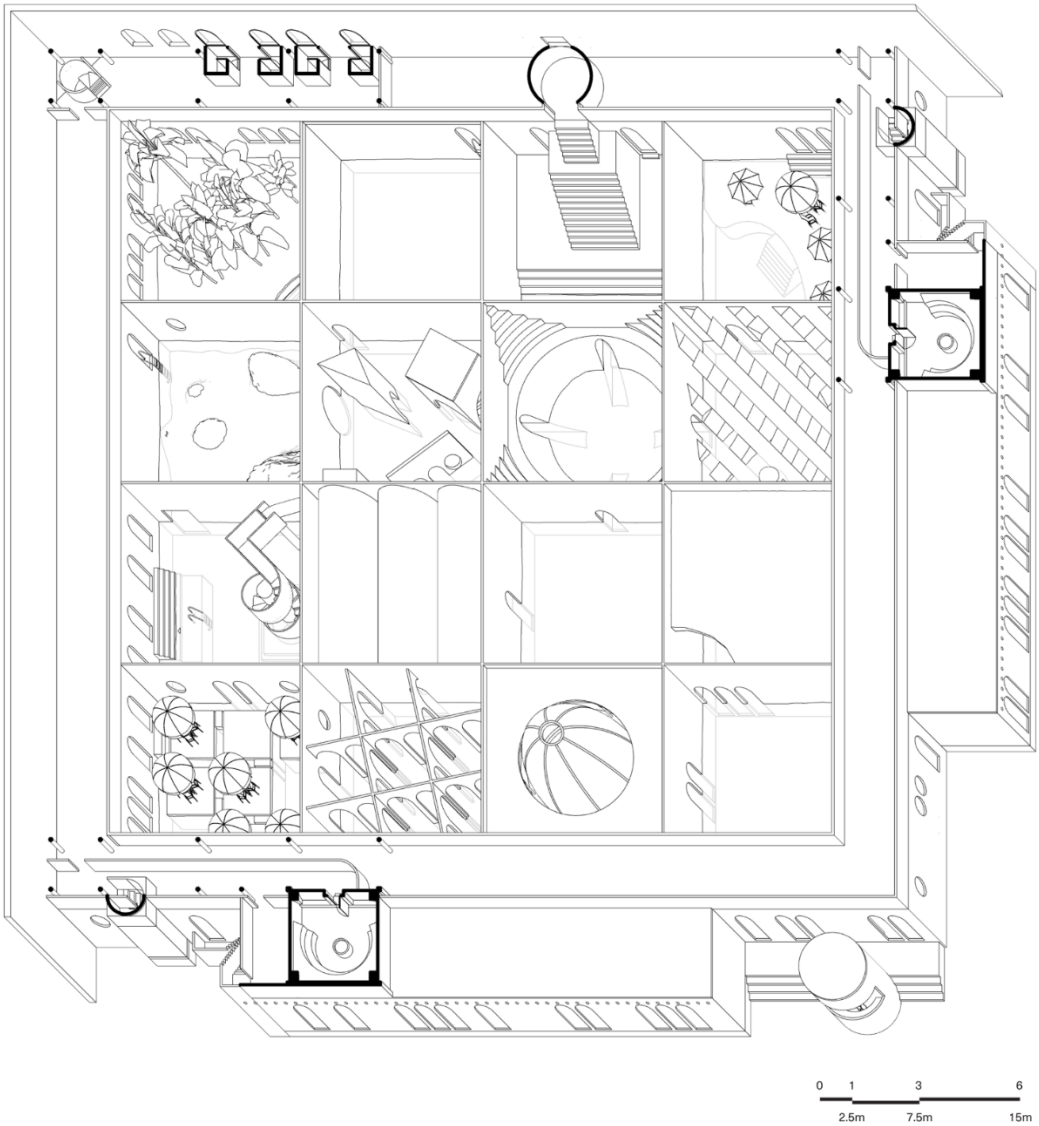
Gambar 5.11 Perspektif *The Maze*

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5.12 *The Maze* Lantai Satu

Sumber: Dokumen Pribadi

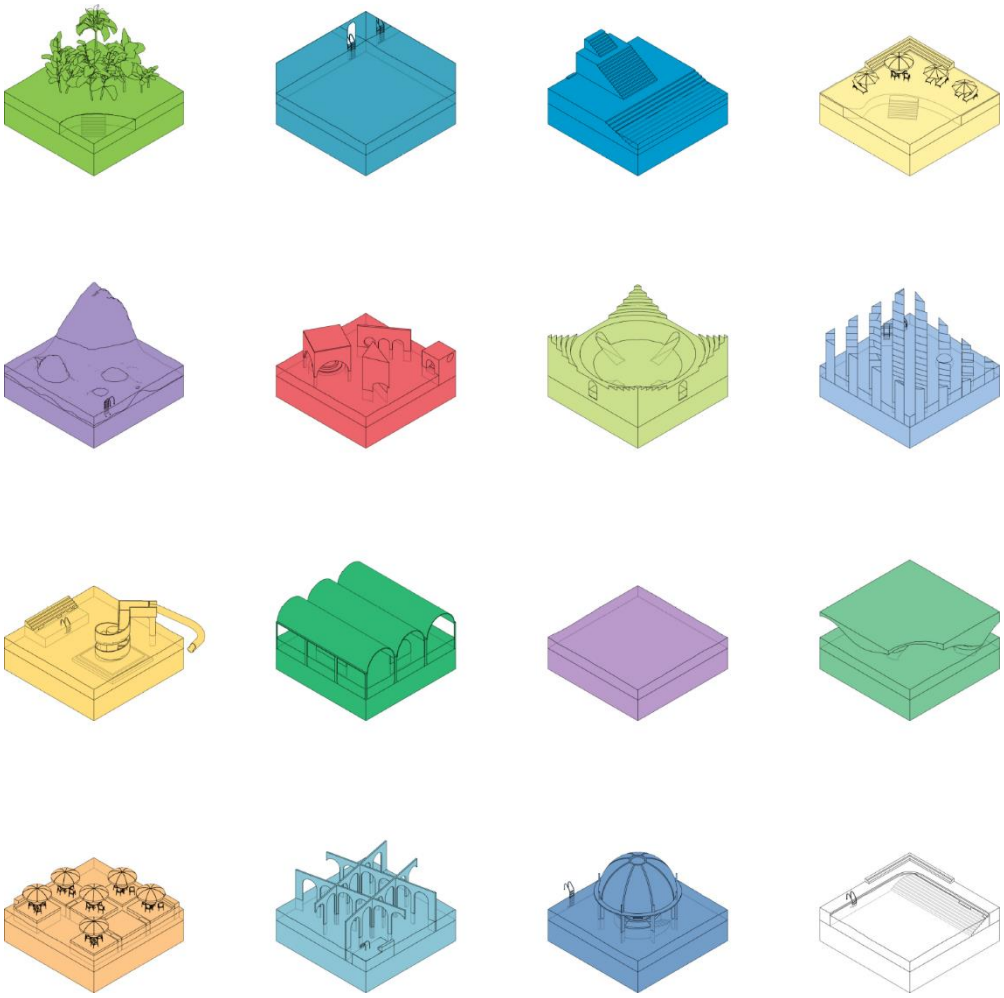


Gambar 5.13 *The Maze* Lantai Dua

Sumber: Dokumen Pribadi

5.1.3.1 Maze en Scène

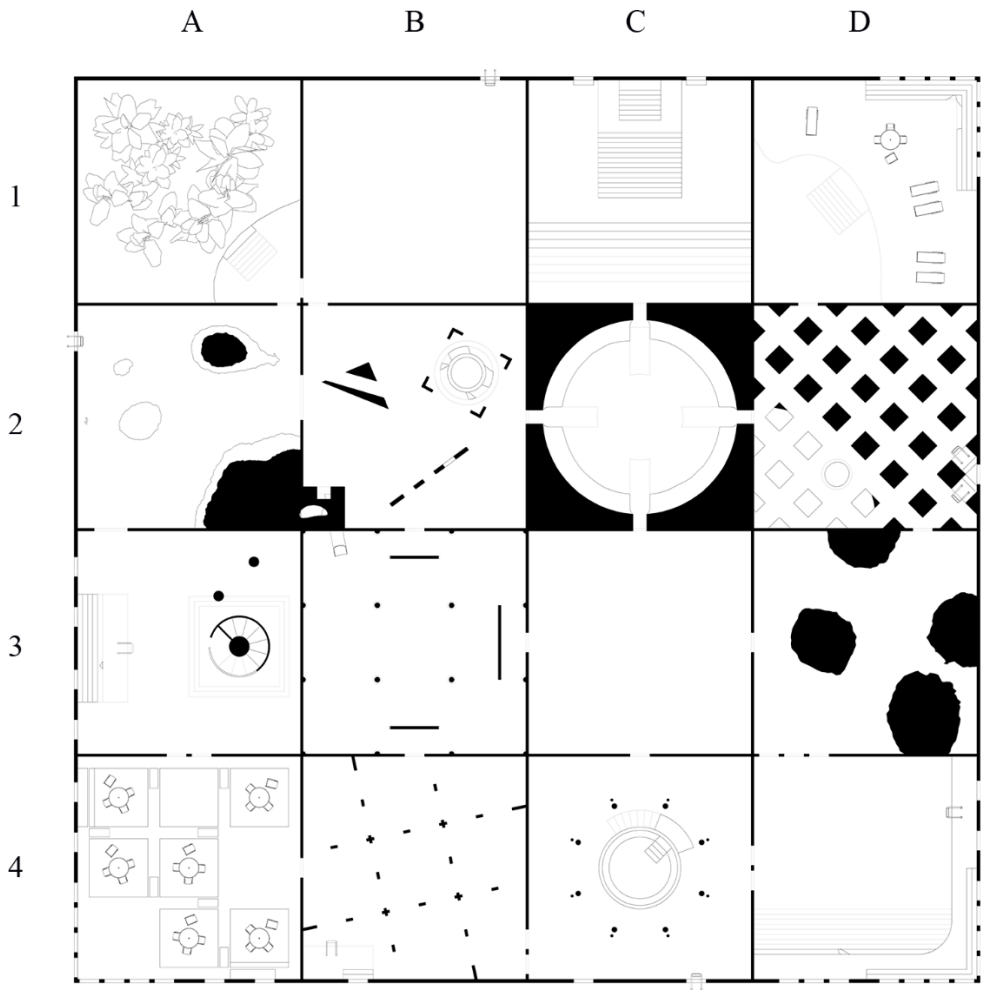
16 *scene* berikut merupakan gagasan utama dalam rancangan. Ditempatkan pada bilik tipikal yang masing-masing memiliki dimensi 13.5 x 13.5 meter dan ketinggian air yang tidak lebih dari 1.4 meter.



Gambar 5.14 ***Maze en Scène***

Sumber: Dokumen Pribadi

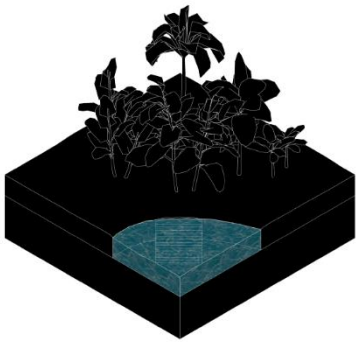
Setiap *scene* memiliki ceritanya masing-masing, yang kemudian melalui medium air pengguna bergerak dari bilik satu ke bilik lainnya untuk mengutuhkan narasi pada rancangan ini. Berikut adalah 16 *scene* tersebut:



Gambar 5.15 Denah *Maze en Scène*

Sumber: Dokumen Pribadi

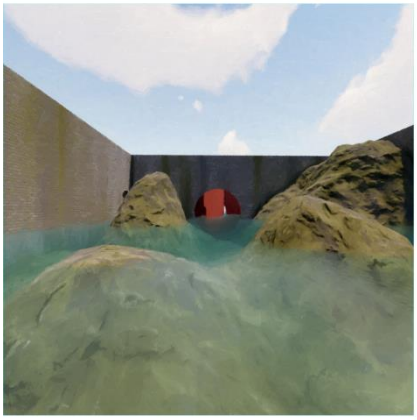
- ***Scene* A1: *The Forest***

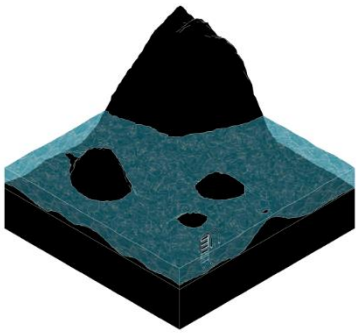


Gambar 5.15 *Scene* A1

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* A2: *Swamp Thing***

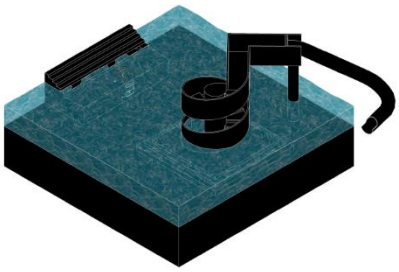




Gambar 5.16 *Scene* A2

Sumber: Dokumen Pribadi

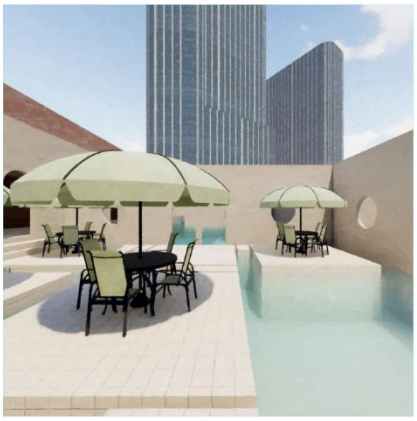
- ***Scene* A3: *Yellow Manhole***

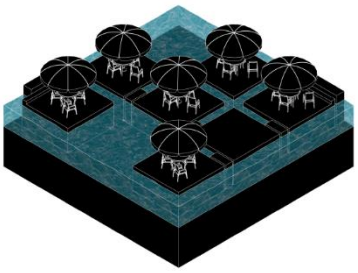


Gambar 5.17 *Scene* A3

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* A4: *The Platform***

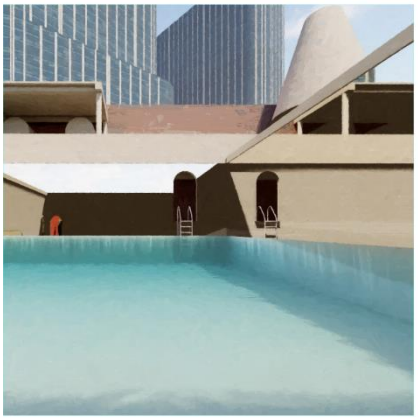


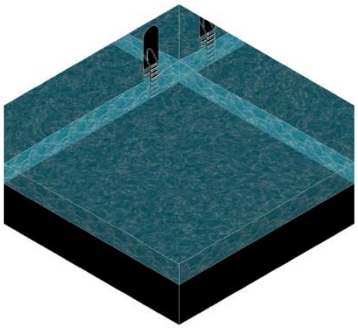


Gambar 5.18 *Scene* A4

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* B1: *Chamber of Reflection***

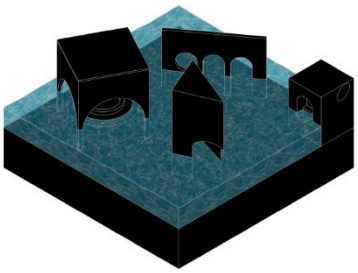




Gambar 5.19 *Scene* B1

Sumber: Dokumen Pribadi

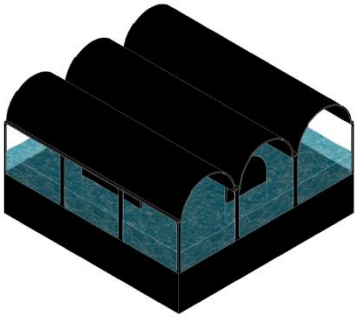
- ***Scene* B2: *Froebel Gift***



Gambar 5.20 *Scene* B2

Sumber: Dokumen Pribadi

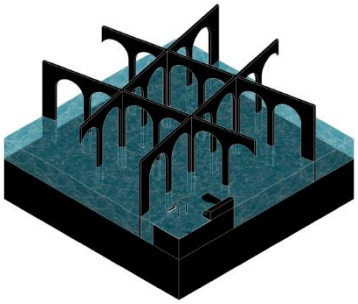
- ***Scene* B3: *INKlings' Sewer***



Gambar 5.21 *Scene* B3

Sumber: Dokumen Pribadi

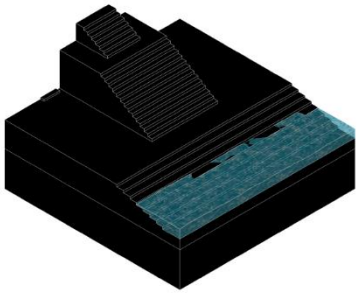
- ***Scene* B4: *Labyrinth of Arc***



Gambar 5.22 *Scene* B4

Sumber: Dokumen Pribadi

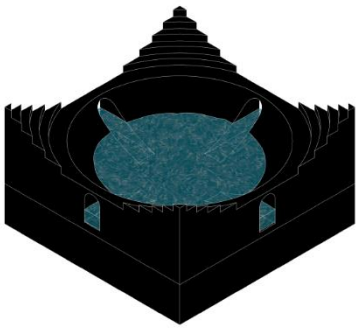
- ***Scene* C1: *The Altar***



Gambar 5.23 *Scene* C1

Sumber: Dokumen Pribadi

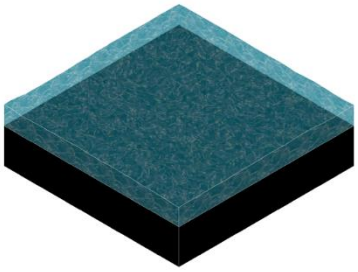
- ***Scene* C2: *Bowl of Hygieia***



Gambar 5.24 *Scene* C2

Sumber: Dokumen Pribadi

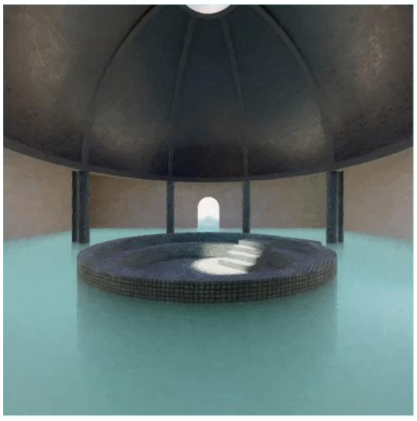
- ***Scene* C3: *The Nothing***

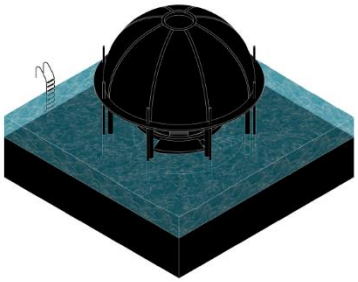


Gambar 5.25 *Scene* C3

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* C4: *Ray of God***

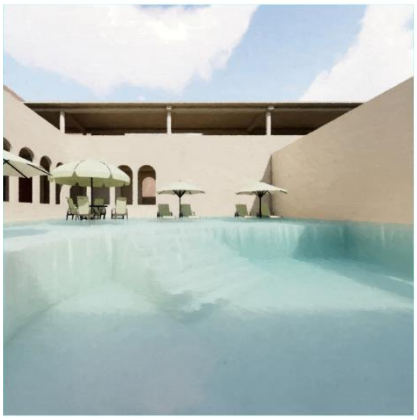


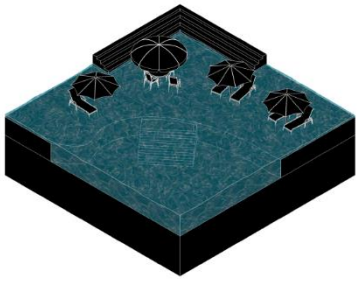


Gambar 5.26 *Scene* C4

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* D1: *The Beach***

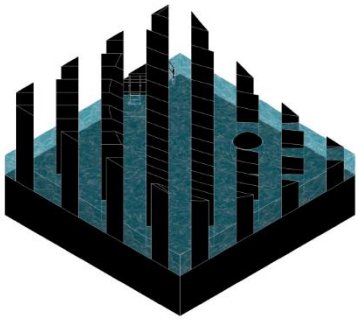




Gambar 5.27 *Scene* D1

Sumber: Dokumen Pribadi

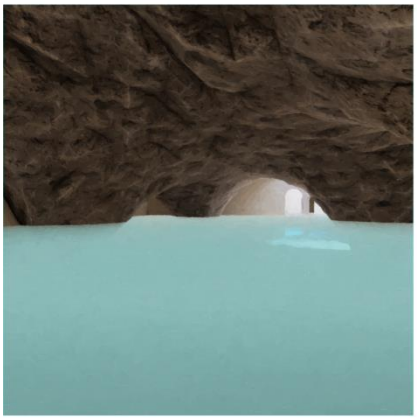
- ***Scene* D2: *Maze of "The Maze"***

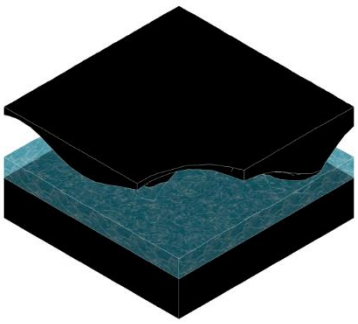


Gambar 5.28 *Scene* D2

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* D3: *The Cave***

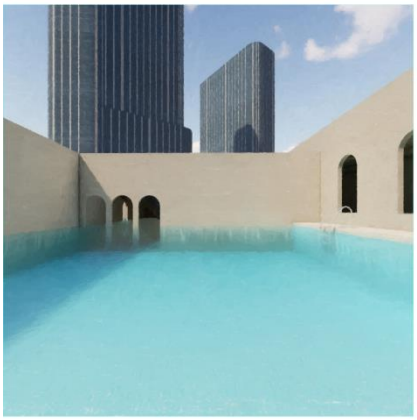


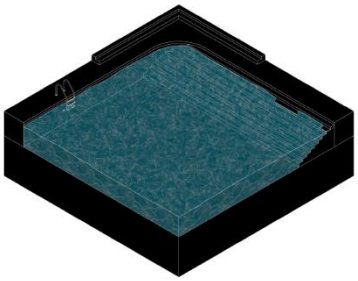


Gambar 5.29 *Scene* D3

Sumber: Dokumen Pribadi

- ***Scene* D4: *The Pool***





Gambar 5.30 *Scene* D4

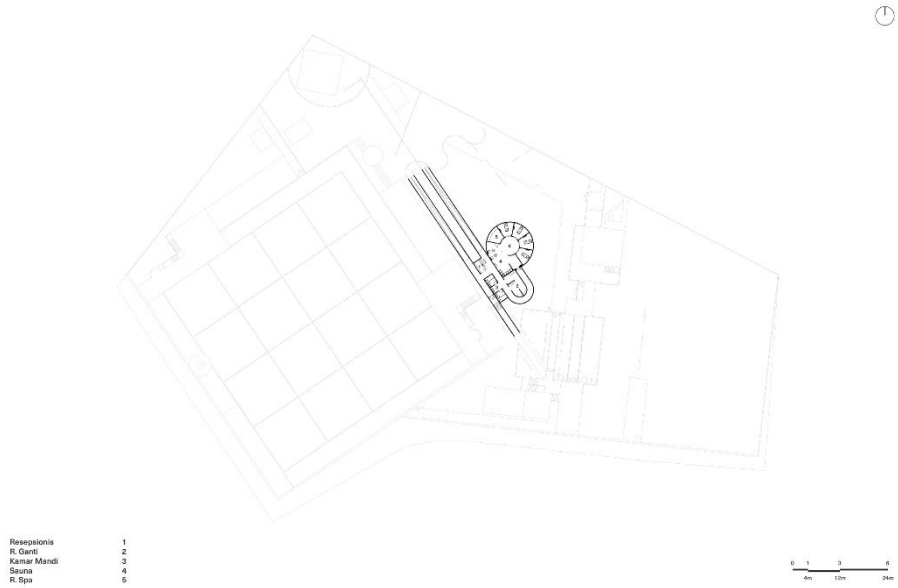
Sumber: Dokumen Pribadi

5.1.4 Siteplan

Gambar 5.31 Siteplan

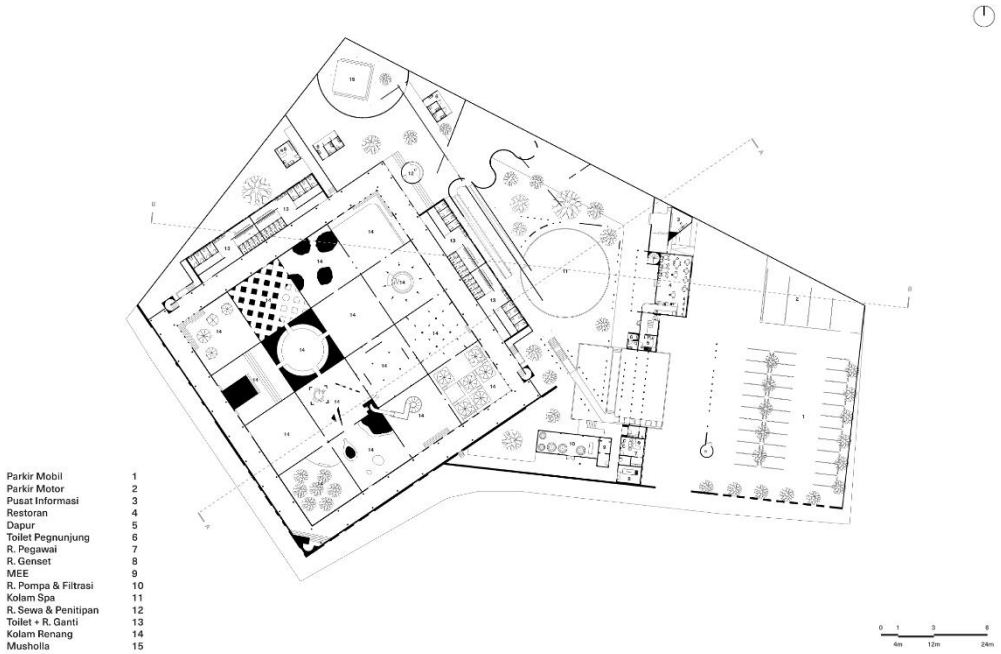
Sumber: Dokumen Pribadi

5.1.5 Denah



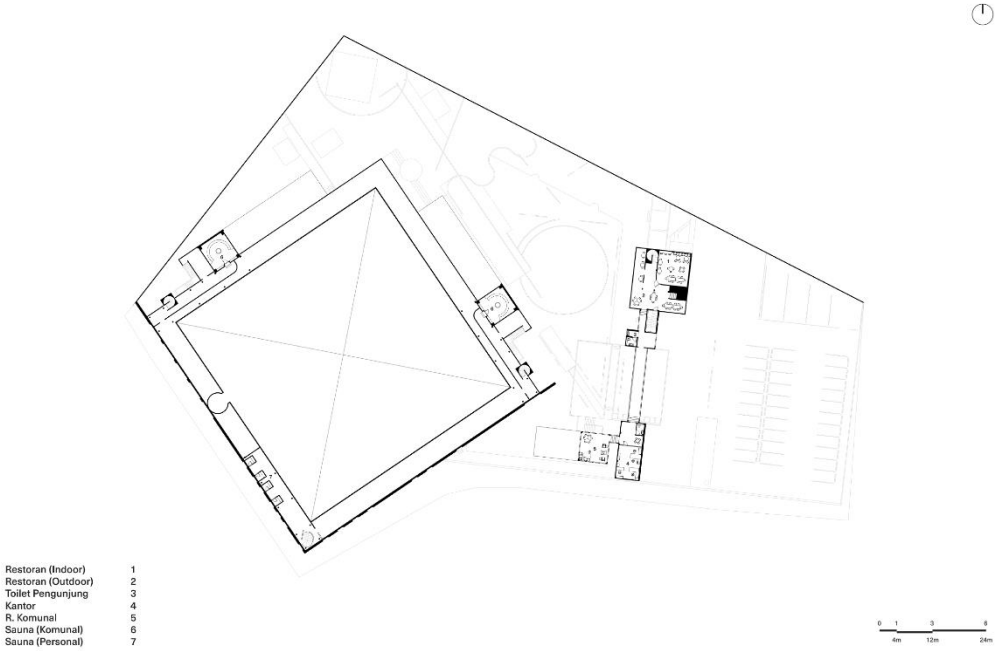
Gambar 5.32 Denah Lantai Basement

Sumber: Dokumen Pribadi



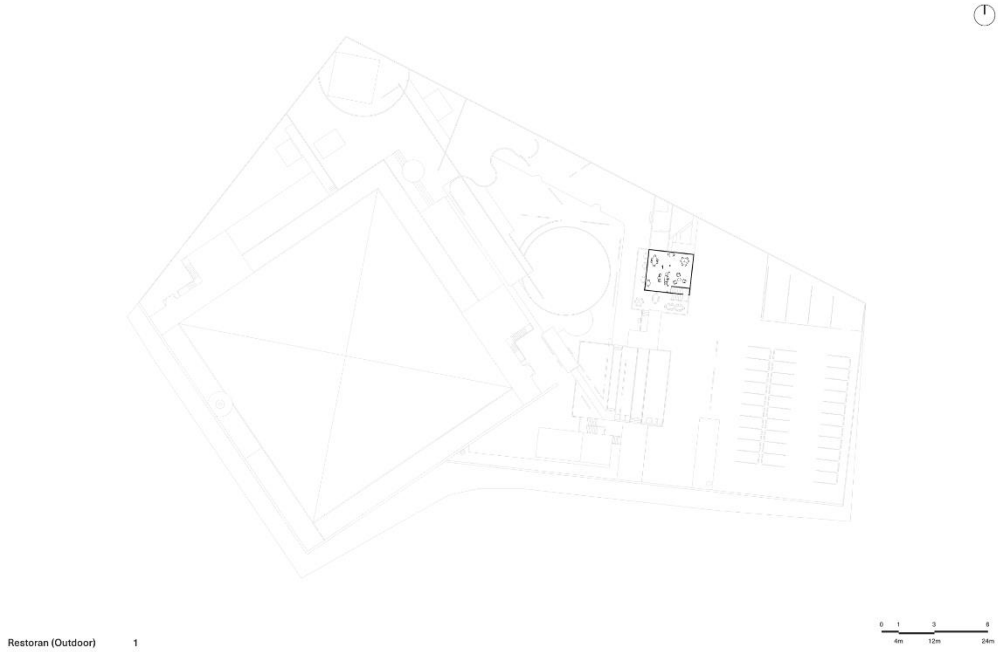
Gambar 5.33 Denah Lantai Satu

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5.34 Denah Lantai Dua

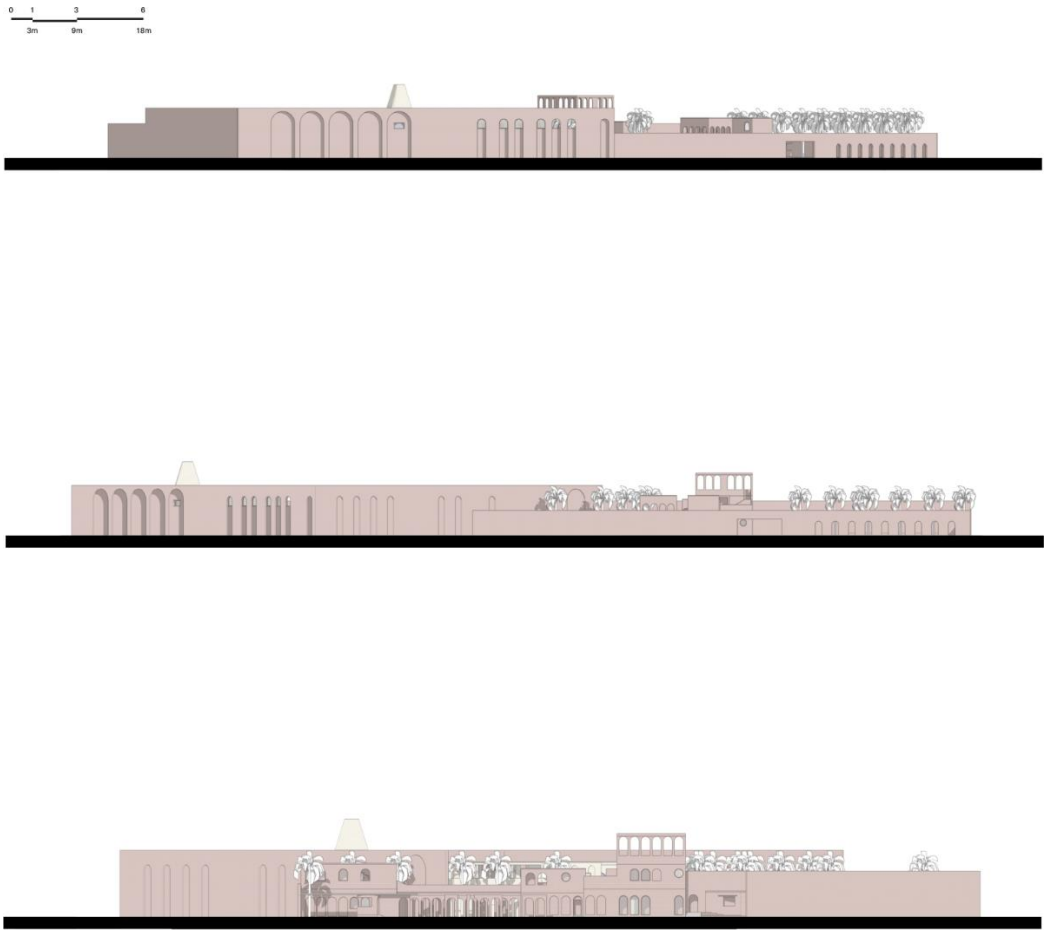
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5.35 Denah Lantai Tiga

Sumber: Dokumen Pribadi

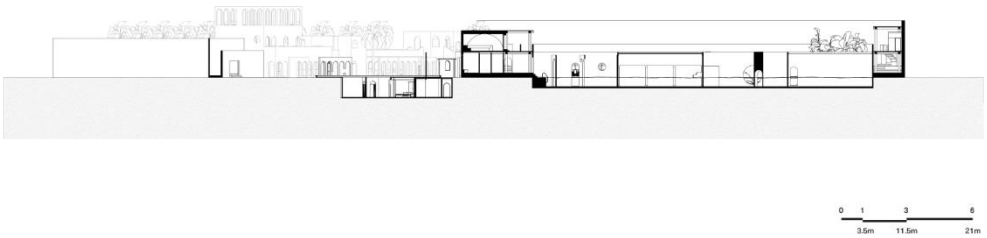
5.1.6 Tampak



Gambar 5.36 Tampak Barat, Selatan, dan Timur

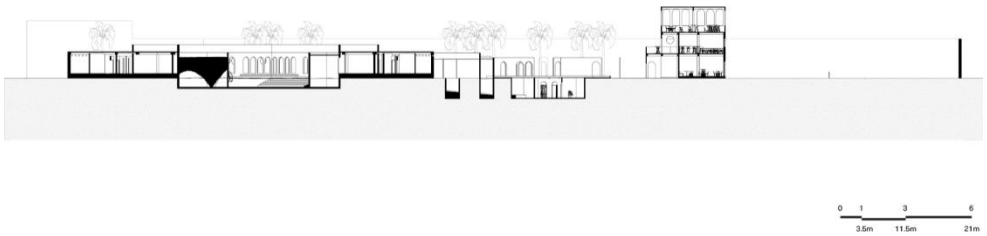
Sumber: Dokumen Pribadi

5.1.7 Potongan



Gambar 5.37 Potongan A-A

Sumber: Dokumen Pribadi

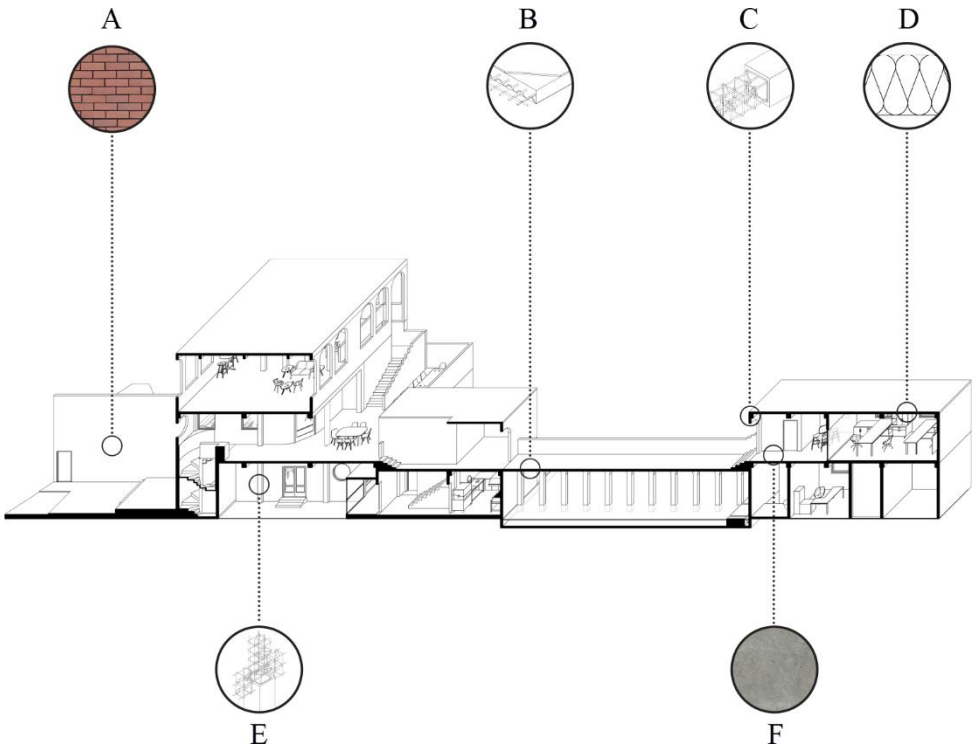


Gambar 5.38 Potongan B-B

Sumber: Dokumen Pribadi

5.2 Eksplorasi Teknis

5.2.1 *The Castle*



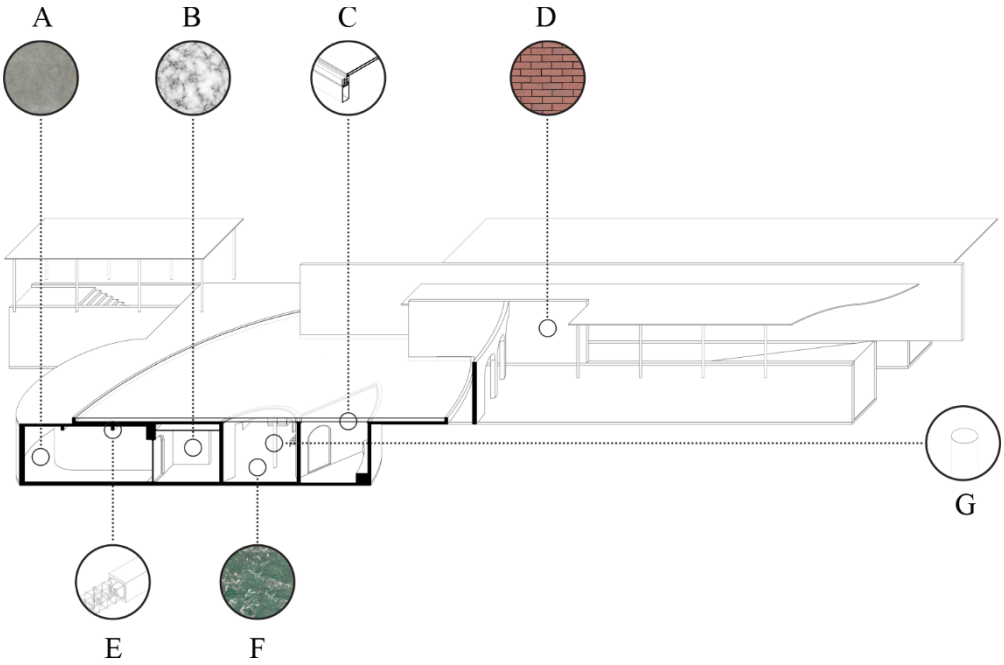
Gambar 5.39 Aspek Teknis *The Castle*

Sumber: Dokumen Pribadi

Keterangan:

A. Bata Ekspos
B. Plat Beton 12cm
C. Balok Beton 30cm x 40cm
D. Insulasi Atap
E. Kolom Beton 30cm x 30cm
F. Semen Ekspos

6.2.2 *The Sanctuary*



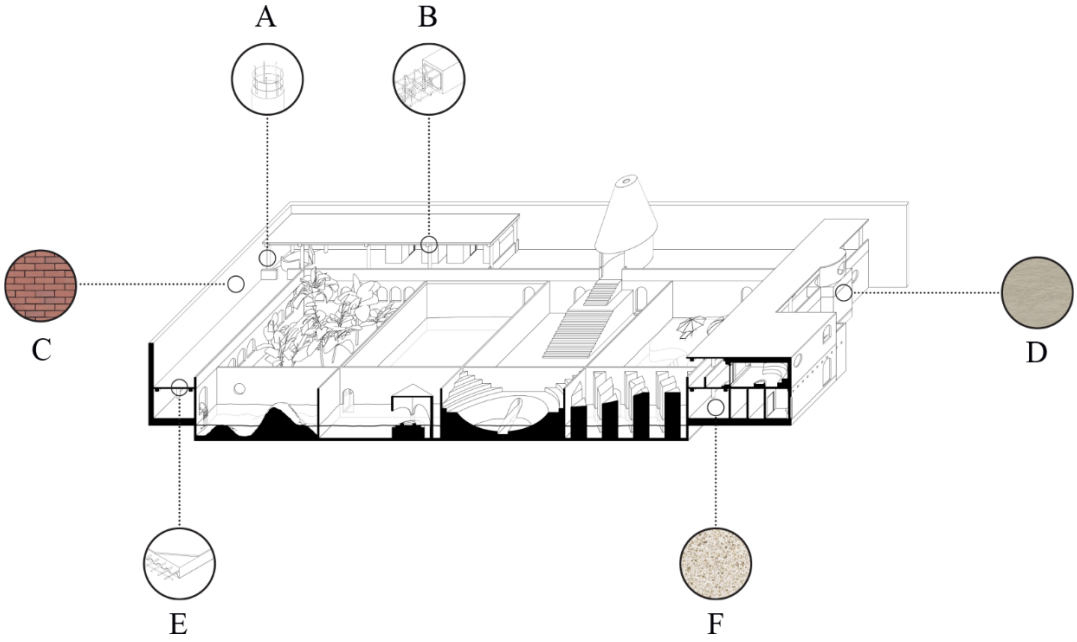
Gambar 5.40 Aspek Teknis *The Sanctuary*

Sumber: Dokumen Pribadi

Keterangan:

A. Semen Ekspos
B. Marmer Putih
C. *Double Glass* 12mm
D. Bata Ekspos
E. Balok Beton 15cm x 20xm
F. Marmer Hijau
G. Kolom Baja 15cm

6.2.3 *The Maze*

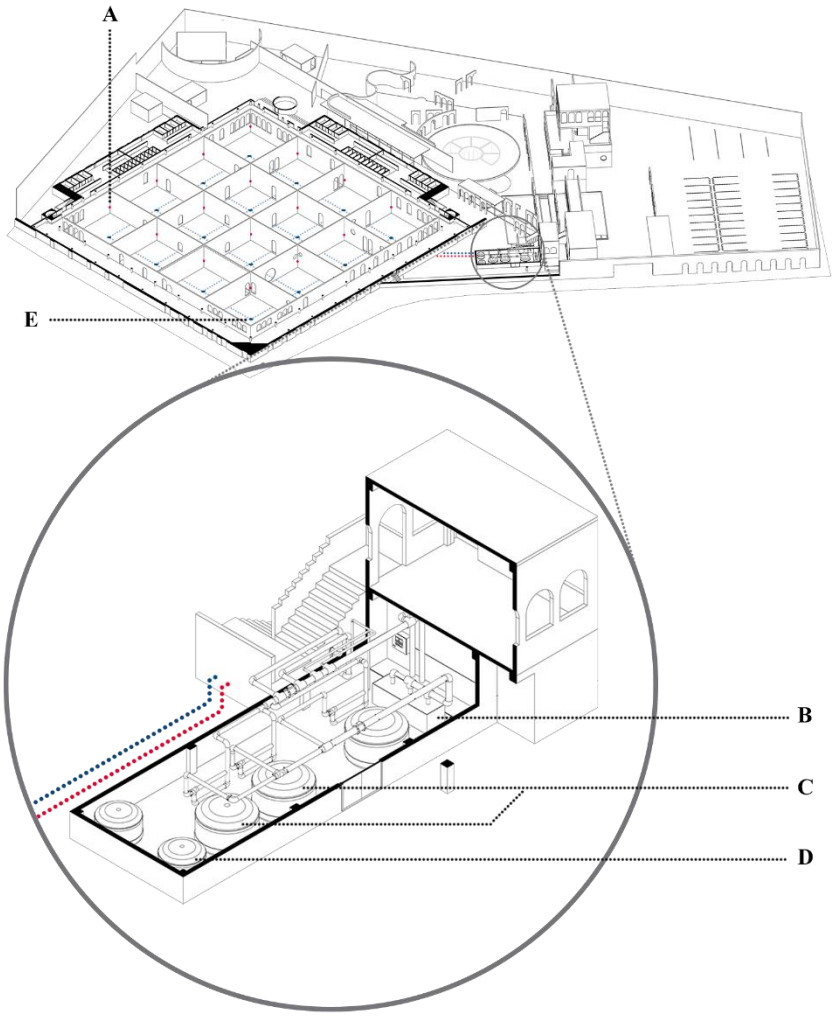


Gambar 5.41 Aspek Teknis *The Maze*

Sumber: Dokumen Pribadi

Keterangan:

A. Kolom Beton 30cm
B. Balok Beton 30cm x 40cm
C. Bata Ekspos
D. Plaster
E. Plat Beton 12cm
F. Terazzo *Tiles*



Gambar 5.42 Daur Air

Sumber: Dokumen Pribadi

Daur air pada kolam dimulai dari air memasuki *skimmer* (A) kemudian dialiran melalui pipa *intake* (garis merah). Lalu air menuju pompa (B) untuk kemudian disaring di *filter tank* (C). Lalu di alirkan menuju *sanitizer* (D untuk kemudian dialirkan lagi menuju pompa dan dikembalikan ke kolam melalui pipa *return* (garis biru) dan keluar pada *jets* (E) di setiap kolam.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 6

KESIMPULAN

Pembacaan arsitektur melalui kacamata sinema bukanlah hal baru untuk dilakukan, namun pembicaraan ini, tentang sinema dengan segala keterhubungannya dengan arsitektur telah membawa ke pemahaman yang lebih dalam tentang apa yang selama ini dipahami dalam keilmuan arsitektur. Dengan mempelajari dasar sinema dan bagaimana ia diciptakan. Tentang narasi, *mise en scène*, montase, dan fragmen-fragmen adegan yang membentuk persepsi, maka muncul pula pertanyaan apa yang mendasari penciptaan persepsi dari arsitektur. Sehingga apa yang harus dilakukan adalah menarik kembali ke akar paling dasar dalam arsitektur, yaitu ilmu tentang bentuk (dan tentang bagaimana bentuk ini disusun). Dengan memahami bentuk dan bagaimana pengaruhnya terhadap persepsi, dari sini dapat diketahui bagaimana selama ini arsitektur mengkonstruksi dirinya dalam pikiran penggunanya.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR PUSTAKA

Brown, Christopher. 2014. *The Cinema of the Swimming Pool.* New York: Peter Lang.

Butler, Christopher. 2005. *Pleasure and the Arts*. New York: Oxford University Press.

Casetti, Francesco. 2009. *Filmic Experience.* Screen, Volume 50, Issue 1, P.56–66

Casty, Alan. 1971. *The Dramatic Art of Film*. New York: Harper & Row Publisher.

Çetin, Hasan Okan (2006), "Fundamentals of Architectural Design in Comparison To Filmmaking".

Kioumarsi, Niloufar (2016), "Montage and Architecture: A Method for Temporal Design".

Tschumi, Bernard. 1995. *Manhattan Transcripts*. London: Academy Editions.

Tudor, Andrew. 1974. *Theories of Film*. New York: Viking Press.

Young, Michael. 2016. *The Estranged Object.* Chicago: Graham Foundation