

ADAPTASI SEKUEN FILM HOROR PADA ARSITEKTUR SEBAGAI UPAYA MEMUNCULKAN KONDISI HOROR

Aryazopa Tjong, Nurfahmi Muchlis

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan dan Kebumihan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: fahmi.muchlis@arch.its.ac.id

ABSTRAK

Kondisi horor bersifat universal dan abadi, dapat dialami oleh setiap manusia yang mengamatinya. Fenomena tersebut dapat diamati secara berulang kali dalam waktu yang berbeda-beda, sehingga dapat dilabel sebagai sebuah tipologi. *Comparative case-study analysis* dilakukan pada media horor untuk mengidentifikasi ciri dan pola yang membangun kondisi horor. Dengan begitu, tipologi horor yang telah teridentifikasi nantinya dapat diterapkan pada desain untuk memunculkan kondisi horor yang serupa dengan yang diamati pada media horor. Film ditentukan sebagai media yang dapat diandalkan sebagai preseden karena kemudahan menganalisis sekuen dan vista yang ditayangkan. Hasil penelitian berupa parameter yang membangun kondisi horor, identifikasi proses translasi kondisi horor pada arsitektur, dan wujud arsitektur horor yang dapat diimplementasikan dalam perancangan.

Kata kunci: interpretasi makna, horor, film horor, metode desain, tipologi

ABSTRACT

The state of horror is universal and eternal, and it can be felt by any human who witnesses it. Because this phenomenon can be observed repeatedly at different times, it can be classified as a typology. A comparative case-study analysis of horror media was performed to identify the characteristics and patterns that create horror conditions. Thus, the identified horror typology can later be applied to the design to bring out horror conditions like those seen in horror media. Because of the ease with which the sequences and views shown in the film can be analyzed, it is determined to be a reliable medium as a precedent. The research results are in the form of parameters that build horror conditions, identification of the translation process of horror conditions in architecture, and architectural forms of horror that can be implemented in the design.

Keywords: interpretation of meaning, horror, horror films, design methods, typology

I. PENDAHULUAN

Arsitektur kerap memanfaatkan film sebagai referensi maupun inspirasi. Namun sebaliknya film juga mengandalkan arsitektur untuk mendefinisikan latar dari kisah yang ingin diceritakannya. Film diyakini dekat dengan arsitektur oleh Pallasmaa (2008)

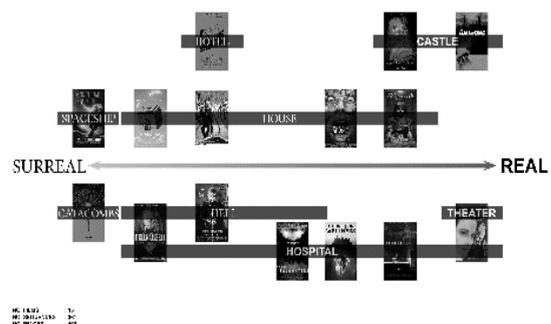
dikarenakan oleh artikulasi ruang hidup, dimana kedua bentuk seni berupaya membangun pengalaman ruang dengan mendefinisikan dimensi dan esensi ruang [1]. Hal ini didukung oleh pendapat Benjamin (1968) bahwa persamaan arsitektur dan film terdapat pada fakta bahwa keduanya seni taktil. Keduanya memanfaatkan indera pengamat untuk

memunculkan pengalaman ruang yang kinetik dan reaktif [2]. Plowright (2019) juga menyatakan bahwa proses merancang dan memahami ruang adalah serupa. Ia berpendapat bahwa proses berpikir perancang mengacu terhadap pengalaman ruang yang telah ia alami, atau interaksi tubuh dan lingkungan [3]. Sehingga pengalaman ruang yang dirasakan pada film dan pada arsitektur terbangun berasal dari serangkaian indera yang sama, dan memunculkan kesan yang serupa pula

Media horor memberikan kesan mengerikan pada setiap pengamatnya. Horor, menurut Carroll (1990), adalah kondisi emosional yang terjadi seketika saat manusia merasakan adanya kejanggalan atau penyimpangan dari norma sehari-hari yang diyakini oleh dirinya [4]. Menurut Atran (2002) dan Barrett (2005), fenomena tersebut berasal dari insting manusia untuk bertahan hidup yang dimanfaatkan oleh nenek moyang manusia beribu-ribu tahun yang lalu untuk membedakan antara situasi yang aman dengan situasi yang membahayakan dirinya. Insting tersebut diturunkan hingga masa kini dimanfaatkan oleh manusia dalam media horor [5] [6]. Tipologi adalah salah satu alat yang kerap digunakan oleh perancang untuk menyederhanakan logika desain dan mengkomunikasikan desain secara

ringkas. Secara sederhana, tipologi berperan sebagai label yang menjelaskan sebuah fenomena bangunan yang dapat diamati berulang kali pada kasus yang berbeda-beda [7]. Salah satu cara untuk melabelkan fenomena adalah dengan melakukan *comparative case-study analysis*. Sekumpulan data yang diyakini memiliki fenomena yang sama dapat dianalisis dengan tujuan mengidentifikasi ciri yang kerap muncul, yang dapat dijadikan parameter pada tipologi.

Menyadari adanya fenomena horor yang dapat diamati berulang kali pada situasi yang berbeda, serta adanya preseden yang terdokumentasi dengan baik dalam kuantitas yang berlimpah, maka *comparative case-study analysis* pada media horor dapat digunakan untuk menemukan aspek-aspek yang mendorong pembentukan ekspresi arsitekturalnya. Fenomena horor akan dibahas dan diteliti dalam ranah arsitektur, sehingga diharapkan analisis akan membuahkan hasil berupa kualitas aspek yang membangun ekspresi horor, serta pola atau tipologi yang dapat digunakan dalam proses merancang sebagai ekspresi arsitektur (Gambar 1).



Gambar 1 Diagram pengelompokan preseden film menurut tipologi dan surreal- real.

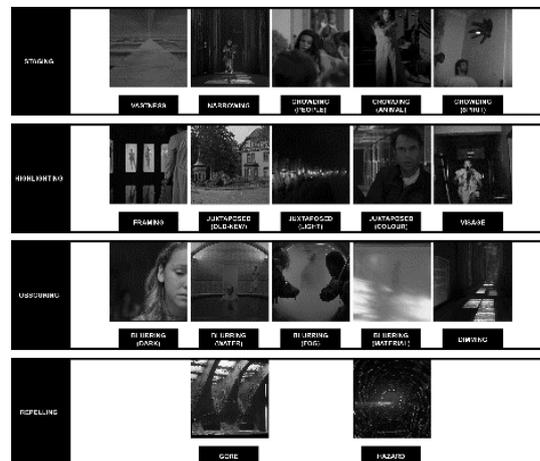
II. METODE DESAIN

Sasaran penelitian adalah menentukan parameter yang membangun kondisi horor, identifikasi proses translasi kondisi horor pada arsitektur, dan mendefinisikan wujud arsitektur horor yang dapat diimplementasikan dalam perancangan. Penulis akan melakukan comparative case- study analysis dengan menganalisis adegan film, yang dipahami sebagai sekuen kejadian yang terjadi pada ruang dan waktu yang sama [8]. Terdapat 15 film horor yang menjadi preseden. Film dipilih dengan pertimbangan variasi latar, yaitu rumah, muncul pada data sesuai beberapa aspek (Gambar 2), yaitu: kastil, rumah sakit, katakomba, pesawat luar angkasa, serta pertimbangan aspek surreal dan realistis. Sebanyak 492 gambar berbeda dari 261 adegan film dimanfaatkan sebagai bank data horor. Identifikasi aspek horror dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi arsitektur yang muncul pada data sesuai beberapa aspek (Gambar 2), yaitu:

a. *Staging*; memanipulasi pengalaman spasial pengamat melalui elemen diam maupun gerak,

- b. *Repelling*; menjauhkan pengamat dari suatu aspek karena cirinya yang mengganggu,
- c. *Highlighting*; menonjolkan satu elemen untuk diamati,
- d. *Obscuring*; atau memburamkan pandangan pengamat.

Keempat aspek di atas memiliki beberapa variasi penjelmaan. Kondisi-kondisi horor yang berbeda dapat ditemukan munculbersamaan dalam satu adegan, begitu jugavariasi dari suatu kondisi juga dapat muncul secara bersamaan.



Gambar 2 Visualisasi aspek-aspek yang membangun kondisi horror

Variasi jelmaan kondisi Staging antara lain:

- a. *Vastness*: kondisi dimana lebar maupun tinggi ruang melampaui standar manusia.
- b. *Narrowing*: kondisi dimana lebar ruang lebih sempit dibandingkan tinggi ruang
- c. *Crowding*: kondisi dimana ruang terasa lebih sempit dengan bantuan elemen hidup, baik manusia, hewan, maupun obyek supernatural.

Variasi jelmaan kondisi Highlighting antara lain:

- a. *Framing*: kondisi dimana suatu obyek terbingkai sehingga terlihat lebih menonjol dibandingkan latar belakangnya.
- b. *Juxtaposed*: kondisi dimana suatu obyek terlihat lebih menonjol dibandingkan latar belakangnya dikarenakan aspek warna, pencahayaan, maupun usia.
- c. *Visage*: kondisi dimana terdapat suatu sosok ataupun obyek yang terlihat seperti suatu sosok diperlihatkan pada latar belakang sehingga menarik perhatian pengamat.

Variasi jelmaan kondisi Obscuring antara lain:

- a. *Blurring*: kondisi dimana obyek diburamkan, baik melalui bayangan, kabut, material ataupun kondisi permukaan air, sehingga susah terlihat oleh pengamat.
- b. *Dimming*: kondisi dimana latar susah terlihat oleh pengamat karena rendahnya pencahayaan latar.

Variasi jelmaan kondisi Repelling antara lain:

- a. *Gore*: kondisi dimana muncul obyek organik yang memunculkan rasa jijik pada pengamat.
- b. *Hazard*: kondisi dimana muncul obyek anorganik yang memunculkan rasa bahaya pada pengamat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditemukan bahwa dari 15 film yang terdiri dari 261 sekuen, terdapat 67 kombinasi kondisi arsitektur. Kombinasi tersebut dapat dikerucutkan lagi menjadi beberapa tipologi yang menonjol secara bentuk, yaitu:

- a. *Wells*, atau elemen sirkuler yang diletakkan di atas permukaan lantai menyerupai sumur,
- b. *Ribbed corridors*, atau elemen partisi yang diletakkan pada kedua sisi lorong sehingga membentuk sederet gerbang,
- c. *Zig-zag walls*, atau elemen partisi yang diletakkan pada lorong secara berselang-seling sehingga menghambat penglihatan dan merubah sirkulasi manusia,
- d. *Opaque barrier*, atau elemen penghambat penglihatan secara parsial, yang memunculkan siluet dari obyek yang diletakkan di belakangnya.
- e. *Peeking window*, atau elemen bukaan yang memberikan akses penglihatan yang terbingkai, dan
- f. *Wide hallways*, atau ruangan besar yang memberikan akses bukaan dua arah sehingga berfungsi sebagai lorong.

Terdapat tiga kondisi spasial yang muncul dari implementasi pola, yaitu disorientasi, inkoheren dan translusen. Disorientasi adalah kondisi dimana tidak terdapat titik referensi pada ruang yang ditempati pengguna sehingga ruangan terasa berulang-ulang namun asing, dan pengguna merasa tersesat di dalamnya.

Inkoheren adalah kondisi dimana seseorang tidak dapat memahami susunan ruang dalam bangunan hanya dari melihat fasad, seakan-akan luar dan dalam bangunan berasal dari dua



Gambar 3 Gambar referensi penemuan tipologi horor berdasarkan analisis preseden.

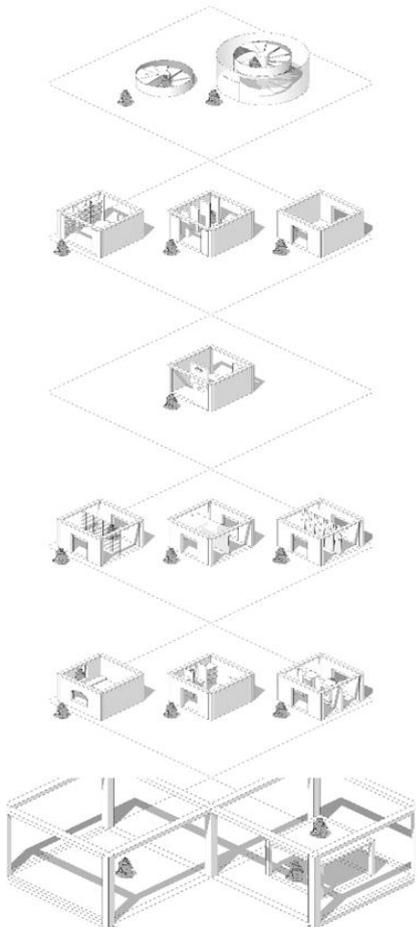
bangunan yang berbeda. Translusen adalah kondisi yang dinamis, dimana cahaya yang masuk ke bangunan dikendalikan oleh permainan material, sehingga memunculkan pengalaman yang berubah-ubah pada bangunan.

Disorientasi dimunculkan pada obyek rancang dengan memunculkan sirkulasi yang melintang dan massa bangunan yang ditumpuk di atasnya, sehingga terdapat kualitas spasial yang janggal dan memecah ekspektasi pengguna. Disorientasi juga dimunculkan pada pengalaman ruang yang repetitif sehingga seseorang akan kebingungan akan lokasinya karena hilangnya point of reference pada bangunan. Inkoheren dimunculkan pada obyek rancang dengan menyamakan bentuk ornamen dan fungsi, contohnya antara pilar dan tangga, jendela dan pintu, rak dan meja, ataupun ruang luar dan dalam, sehingga suatu elemen arsitektur yang secara visual mirip mungkin saja memiliki fungsi yang berbeda. Translusen dihadirkan untuk mengintensifikasi efek disorientasi dan inkoheren dengan permainan cahaya pada tubuh bangunan. Translusen juga merupakan aspek yang membedakan antara pengamat dan pengguna bangunan, dimana pengguna bangunan dapat akhirnya memahami bentuk bangunan dengan mengamati bangunan dari lantai paling atas.

IV. KESIMPULAN

Pembahasan horor pada ranah arsitektur memberikan kesempatan bagi media film untuk

terintegrasi dalam proses kreatif desain lintas disiplin ilmu kreatif. Comparative case-study analysis membuah hasil berupa aspek pembangun kondisi horor yang menjelaskan fenomena horor, pola arsitektur yang dapat diimplementasikan pada desain untuk membangkitkan horor, serta kondisi arsitektur yang muncul pada rancangan sebagai tolak ukur dalam mendesain arsitektur horor. Ekspresi-ekspresi horor ini dapat diimplementasikan dalam lintas konteks rancangan arsitektur.



Gambar 4 Representasi penemuan tipologi horor berdasarkan analisis preseden (Sumber: Anderson, 1997; Anderson, 2001; Barker, 1987; Beck, 2001; Del Toro, 2015;

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pallasmaa, J. (2008). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Rakennustieto Publishing.
- [2] Benjamin, W. (1968). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. In *Illuminations* edited by Hannah Arendt, 217-251. Schocken Books.
- [3] Plowright, P. (2020). *Making Architecture Through Being Human*. Routledge.
- [4] Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge.
- [5] Atran, Scott. (2002). *In Gods We Trust*. Oxford University Press.
- [6] Barrett, H. Clark. (2005). *Adaptations to Predators and Prey*. In *The Handbook of Evolutionary Psychology* edited by David M. Buss, 200-223. John Wiley & Sons.
- [7] Alexander, C., Ishikawa, S., & Silverstein, M. (2010). *A pattern language*. Oxford Univ. Pr.
- [8] Jahn, Manfred. (2021). *A Guide to Narratological Film Analysis 2.0*. English Department, University of Cologne

