



JURNAL ARSITEKTUR ARCADE

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



TRANSLASI PENDEKATAN SINEMATIK KE DALAM PERANCANGAN ULANG INTERIOR BANDUNG CREATIVE HUB

Muhammad Rivi Aldian Nursandy¹, Dea Aulia Widyaevan², Arnanti Primiana Yuniati³

Universitas Telkom

E-mail: rivialdian.student@telkomuniversity.ac.id, widyaevan@telkomuniversity.ac.id, arnanti@telkomuniversity.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:

5 April 2023

Direvisi:

14 April 2023

Disetujui terbit:

25 Mei 2023

Diterbitkan:

Cetak:

29 Juni 2023

Online

29 Juni 2023

Abstract: *Spatial experience is often the cause of the success of a useful and well-functioning building. This study is related to the montage strategy as the main basis in the interior design process through spatial experience. Montage is a part of discourse related to cinematic, film, and architecture. This discussion is based on the idea that montage emphasizes three things, namely sequence, layer of meaning, and movement. All three exist as a strategy that will be part of the production process to develop a montage-based cinematic interior design, creating new spatial sequences that provide alternative spatial experiences. The purpose of this research is to expand knowledge about cinematic-based interior design. As a case study, Bandung Creative Hub was chosen because it has different activities in each space. Through qualitative methods, literature studies, data documentation in the form of photos and narrations are taken to find new spatial patterns, as a form of improvisation through spatial dialogue.*

Keyword: *Cinematic Interior, Spatial Dialogue, Creative Hub Design*

Abstrak: Pengalaman spasial seringkali menjadi penyebab dari keberhasilan sebuah bangunan yang bermanfaat dan berfungsi dengan baik. Studi ini terkait dengan strategi montase sebagai dasar utama dalam proses desain interior melalui pengalaman spasial. Montase adalah bagian dari diskursus yang berkaitan dengan sinematik, film, dan arsitektur. Diskusi ini didasarkan pada gagasan bahwa montase menekankan tiga hal, yaitu *sequence*, *layer of meaning*, dan *movement*. Ketiganya ada sebagai strategi yang akan menjadi bagian dari proses produksi untuk mengembangkan desain interior sinematik berbasis montase, menciptakan rangkaian spasial baru yang memberikan alternatif pengalaman spasial. Tujuan penelitian ini, memperluas pengetahuan tentang desain interior berbasis sinematik. Sebagai studi kasus, Bandung Creative Hub, dipilih karena memiliki kegiatan yang berbeda di setiap ruangnya. Melalui metode kualitatif, studi literatur, dokumentasi data berupa foto dan narasi, diambil untuk mencari pola spasialitas baru, sebagai bentuk improvisasi melalui dialog spasial.

Kata Kunci: *Interior Sinematik, Dialog Spasial, Desain Creative Hub*

PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan dan banyaknya pelaku industri kreatif mulai terjun ke Industri Kreatif memunculkan sebuah kebutuhan baru untuk terus berkarya di Kota Bandung, yang kemudian hal tersebut direspon oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung dengan membangun sebuah fasilitas Pusat Kreatif Bandung BCH (Bandung Creative Center) yang diresmikan pada tahun 2017.

Fakta yang didapat berdasarkan dari pengamatan, survey lapangan dan wawancara menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang ditemukan, diantaranya adalah kondisi interior BCH yang belum dapat mendukung pengguna secara optimal. Hal ini disebabkan oleh fasilitas yang tersedia belum kebutuhan komunitas industri kreatif di Bandung. Kemudian ruang interior BCH memiliki pengalaman ruang yang tidak dapat merespon pola perilaku kreatif dan menstimulus tingkat kreativitas pengguna di dalamnya.

Penelitian ini, berupaya untuk membahas sebuah praktek ruang Dengan disajikannya *Creative hub* Bandung dengan pendekatan *Cinematic Experience* yang berkaitan dengan salah satu unsur pembentuk film unsur sinematik, dapat menarik para pelaku kreatif untuk merasakan pengalaman ruang dengan *Optical Illusion* dan bersifat *Immersive* yang meyakinkan bahwa mereka sedang berada di 'dunia lain' menggunakan salah satu konsep dari persepsi visual, *Optical Illusion* sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai solusi yang efektif dan efisien yang dapat memulihkan kondisi prima fisik dan mental pegiat kreatif dari permasalahan yang mempengaruhi kreatifitas dan menciptakan testimoni yang baik dari generasi millennials.

Penelitian ini, menyelidiki montase untuk mengembangkan interior sinematik melalui serangkaian pengalaman spasial yang di ciptakan dari teori montase yang bisa menjadi pengembangan berikutnya yang terkait dengan pendekatan montase. Posisi montase ini sebagai

metode dalam mengeksplorasi desain arsitektur sinematik untuk menghadirkan pengalaman spasial yang berbeda melalui persepsi dari orang yang melintasi di tiap ruangnya. Menggunakan montase sebagai pendekatan arsitektur memungkinkan desainer untuk menghasilkan *sequence* yang membuat hubungan hubungan ruang menjadi lebih *fluid*, sehingga pengguna dapat mengalami pengalaman spasial yang berbeda setiap kali mereka berada di ruang tersebut. Ruang fluida dapat lebih berkontribusi terhadap lingkungan yang berkelanjutan dengan pertimbangan material tertentu untuk desain

Montase adalah bagian dari diskursus yang berkaitan dengan sinematik, film, dan arsitektur. Artikel ini mengeksplorasi pendekatan montase sebagai dasar utama dalam proses desain interior melalui pengalaman spasial. Diskusi ini didasarkan pada gagasan bahwa montase menekankan tiga hal, yaitu *sequence*, *layer of meaning*, dan *movement*. Pada pembahasan ini penulis akan menjelaskan mengenai *Prototype system* yang digunakan sebagai *rules* untuk menghasilkan beberapa *Sequence*. Beberapa *Sequence* spasial yang selanjutnya dibahas akan menghasilkan urutan yang berbeda. Posisi *Prototype system* dan hasil beberapa *Sequence* tersebut sebagai programming dalam mengeksplorasi desain sinematik. Sehingga, penulis akan mengembangkannya menjadi rangkaian skenario yang menjadi produk akhir desain montase spasial dalam interior. *Prototype system* ada sebagai strategi yang akan menjadi bagian dari proses produksi untuk mengembangkan desain interior sinematik berbasis montase, menciptakan rangkaian spasial baru yang memberikan alternatif pengalaman spasial. Eksplorasi montase dan mekanisme desainnya memperluas pengetahuan tentang desain interior berbasis sinematik.

Pemahaman sinematik pada interior, menjawab pertanyaan mengenai (1) Bagaimana montase dapat mempengaruhi pengalaman ruang dalam interior? (2) apa pengaruhnya bagi praktek desain interior, bagaimana merancang ruang yang mampu merespon pola perilaku kreatif penggunaannya sehingga dapat memberikan stimulus untuk meningkatkan tingkat kreativitas? Tujuan penelitian ini, ialah memberikan wacana baru mengenai praktek desain interior sinematik berbasis montase. Studi tentang bagaimana sebuah dialog spasial terjadi dengan adanya gerak dari perilaku pengguna. Bagaimana sebuah desain benar-benar direpson, dipersepsi oleh penggunaannya, memberikan ruang baru untuk penciptaan desain dengan pengalaman ruang tanpa batas melalui persepsi pengguna yang hadir dan merasakan pengalaman spasial.

TINJUAN PUSTAKA

Film menggunakan gambar dan suara untuk menyentuh kesadaran penonton. Meskipun demikian, apa yang terjadi pada film tidaklah nyata. Namun, ketika menonton film, seolah penonton memasuki sebuah 'dunia' lain, seolah penonton

terserap di dalam realitas cerita pada film. Peran desain interior pada *mise-en-scène* berkontribusi pada penyusunan komposisi setting dan suasana pada adegan film. Ruang, tidak saja menjadi latar cerita, tapi menjadi sebuah refleksi psikologis dan mental bagi karakter cerita. Adanya interaksi antara lingkungannya dengan individu mengakibatkan terbentuknya identitas ruang, definisi ruang pada *mise-en-scène* film, bisa diartikan sebagai ruang filmis dan ruang fisik. Ruang filmis, berupa ruang imajiner, yang muncul dari serangkaian gambar bergerak. Sedangkan ruang fisik, muncul dari tata ruang properti pada setting film, yang kemudian terhubung dengan teknik pengambilan gambar. (Widyaevan & Wiguna, 2022)

'Arsitektur sinematik' adalah istilah yang digunakan arsitek Finlandia Juhani Pallasmaa menjelaskan bahwa pembuat film menggunakan potensi arsitektur untuk membentuk suasana dan sinematik pada ruang filmnya, serta sebaliknya arsitek juga mengadopsi fitur-fitur sinema, seperti editing, *successive image* dari sinematografi dalam proyeknya (Pallasmaa, 2007). Koeck (2013), Tobe (2017) dan Kulesov (1992) mengungkapkan bahwa elemen dasar dari proses film making yang terkait dengan desain arsitektur yaitu: Narrative merupakan proses konseptual film dalam membangun langkah awal desain. Berlandaskan konsep urutan dan peristiwa (*sequence and event*) yang terkait dengan karya Tschumi dan lainnya, beberapa ruang arsitektur dan perkotaan dapat memiliki kualitas naratif yang sangat menonjol. Penting untuk ditunjukkan di sini, ruang mendapatkan karakteristik naratif karena menunjukkan konvensi sosial dan budaya (Koeck, 2013, p. 109). Hal tersebut dapat dimaknai bahwa naratif dapat dijadikan eksplorasi pada ruang arsitektur sinematik karena memiliki konsep awal desain berupa urutan (*sequence*) dan peristiwa (*event*). *Mise-en-scène* sebagai *framing* dalam pengambilan keputusan. Pentingnya *mise-en-scène* adalah bahwa semua yang ada di dalam bingkai dipilih untuk dimasukkan oleh pembuat film. Pembingkai (*framing*) adalah tindakan desain, keputusan apa yang disertakan dan apa yang harus dikecualikan. Lain Pallasmaa, penjelasan Lefebvre yang menganggap bahwa arsitektur dalam kehidupan sehari-hari lebih penting daripada bekerja dalam menentukan pengalaman dan transformasi sosial serta mendukung keterlibatan terhadap realitas. (Jones, 1999). Dalam hal ini, penulis melihat adanya posisi bahwa jika melihat dari sisi fiksi yang dapat memanipulasi sesuatu yang nyata, terdapat adanya pembahasan mengenai sinematik dan film. Sinematik merupakan praktik spasial (Penz, 2018) dan Film hasil manipulasi dari realitas (Rattenbury, 1994). Dari sini, dapat dimaknai bahwa arsitektur tidak selalu terkait dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kehidupan sehari-hari dapat terkait pada sinematik yang pada dasarnya fiksi dan dapat berpotensi dalam mengeksplorasi desain arsitektural. Sehingga, penulis memiliki posisi terhadap potensi hubungan antara sinematik, film dan arsitektur. Penz mengungkapkan bahwa

sinematik adalah praktik spasial (Penz, 2018). Yang dimaknai bahwa penonton memiliki perasaan berada di spasial yang sama seperti di layar. Oleh karena itu, ruang sinematik dapat mempengaruhi emosi, imajinasi, dan memori penonton (Pallasmaa, 2007). D.A. Widyaevan menjelaskan dalam buku (Silver et al., 1998) Narasi menentukan plot waktu yang berurutan dan memodifikasinya secara formal dalam struktur linier atau nonlinier. Urutan narasi kali ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan narasi yang sudah dikenal, seperti film atau sastra, di mana penulis/sutradara memiliki kontrol mutlak dalam pembuatan cerita sementara pembaca memiliki caranya sendiri untuk menginterpretasikan cerita secara mandiri. Dalam mengomunikasikan cerita, tugas arsitek sebagai pengarang adalah memandu proses interpretasi melalui bangunan. Peran arsitektur sebagai pembawa pesan atau cerita melekat dalam fungsi representasi. Karena pendekatan naratif tradisional, pencipta karya tidak selalu menjelaskan setiap elemen cerita agar penerima cerita dapat memahaminya (Silver et al., 1998)

Frunza menekankan bahwa merancang film hadir melalui teori dan praktik arsitektur didefinisikan sebagai 'sinematik.' Sinematik adalah seni yang menggabungkan waktu, gerakan, dan perubahan (Frunza, 2007). Kemampuan ruang sinematik untuk mengatasi perubahan membuat arsitek menggunakan film untuk mendukung proses eksplorasi ruang (Vidler, 2000). Oleh karena itu, pembuat film memiliki peran yang sama dengan arsitek, yang tugasnya adalah menciptakan ruang (Till, 1996). Jadi, berdasarkan pemahaman dari gagasan-gagasan tersebut, dapat dimaknai bahwa ruang sinematik merupakan praktik spasial yang dapat mempengaruhi persepsi orang yang merasakannya melalui waktu, gerak dan perubahan pada tiap ruang yang dilaluinya. Teori yang berkaitan dengan film, penyuntingan film, dan sinematik telah mendalami proses dan artikulasi desain arsitektur dan perkotaan (Koeck, 2013). Sehingga dalam hal ini, film dan ruang sinematik saling terkait. Teori dan praktik dapat berjalan secara bersamaan dan transformatif terhadap pembacaan aspek desain yang diperluas dan diperkaya (Paramita, 2021).

Diskusi film dan arsitektur membuat ide baru bahwa sinematik dapat menjadi pengembangan proses desain arsitektur. Film merupakan media yang berkaitan dengan waktu (Vidler, 2000). Berdasarkan ide Vidler, dapat dipahami bahwa waktu membuat perubahan yang dapat terus mengembangkan cerita dalam film. Waktu sangat penting dalam menciptakan ruang, yang mana waktu dapat menyatakan perubahan kondisi spasial selama periode tertentu melalui pergerakan manusia. Mengingat elemen waktu memungkinkan kita untuk mengukur kebutuhan aktivitas manusia yang terus berubah. Proses pembuatan film memiliki parameter yang sama dengan proses desain arsitektur, yaitu narasi sebagai elemen konseptual pada langkah desain awal, *mise-en-scene* sebagai *framing* dalam pengambilan keputusan, dan montase sebagai

proses akhir atau pengeditan desain dalam mengubah *frame* atau *shot* yang ada (Koeck, 2013; Prince & Hensley, 1992; Tobe, 2017). Disini, yang dimaksud pengeditan, merupakan metode yang didapat dari montase, kemudian dianalisis apa saja perubahan atau pengeditan yang terjadi pada media yang dianalisis tersebut. Elemen sinematik menunjukkan peran pengaturan interior perkotaan dalam menyediakan beberapa narasi tentang isu sosial (Atmodiwirjo & Yatmo, 2021).

Dari argumen ini, hubungan antara sinematik, film, dan arsitektur sangat penting untuk mengeksplorasi desain arsitektur sinematik dengan pendekatan montase, di mana montase mencakup narasi dan *mise-en-scene*, yang dapat menghasilkan perubahan, waktu, dan gerakan dalam ruang. Montase penting sebagai pendekatan arsitektur karena montase merupakan proses akhir atau pengeditan desain, sehingga metode montase yang didapat dari hasil analisis akan disebut sebagai operasi rekonstruksi spasial. Montase penting untuk ditinjau karena menghasilkan *sequence* (Eisenstein et al., 1989), dimana *sequence* tersebut akan menghasilkan montase sebagai pengeditan *sequence* ruang. Tesis ini bertujuan untuk menciptakan ruang arsitektur sinematik melalui pendekatan montase arsitektur, yang sangat penting dalam mengembangkan proses desain arsitektur melalui operasi pada mekanisme dan metode montase untuk menghasilkan *sequence* dari *spatial experience*. *Sequence* ini dapat menciptakan perubahan lingkungan yang berkelanjutan (*sustainable environment*) dan dengan demikian menghasilkan ruang fluida (Böck, 2015)

Pada studi kasus bandung *creative hub*, Menggunakan montase sebagai pendekatan arsitektur memungkinkan desainer untuk menghasilkan *sequence* yang membuat hubungan hubungan ruang menjadi lebih *fluid*, sehingga pengguna dapat mengalami pengalaman spasial yang berbeda setiap kali mereka berada di ruang tersebut. Ruang fluida dapat lebih berkontribusi terhadap lingkungan yang berkelanjutan dengan pertimbangan material tertentu untuk desain (Gutai, 2015), yang bisa menjadi pengembangan berikutnya yang terkait dengan pendekatan montase. Posisi montase ini sebagai metode dalam mengeksplorasi desain arsitektur sinematik untuk menghadirkan pengalaman spasial yang berbeda melalui persepsi dari orang yang melintasi di tiap ruangnya.

Sinema dalam arsitektur pada konteks ini, adalah awal desain. Berlandaskan konsep urutan dan peristiwa (*sequence and event*) yang terkait dengan karya Tschumi dan lainnya, beberapa ruang arsitektur dan perkotaan dapat memiliki kualitas naratif yang sangat menonjol. Penting untuk ditunjukkan di sini, ruang mendapatkan karakteristik naratif karena menunjukkan konvensi sosial dan budaya (Koeck, 2013, p. 109). Hal tersebut dapat dimaknai bahwa naratif dapat dijadikan eksplorasi pada ruang arsitektur sinematik karena memiliki konsep awal desain berupa urutan (*sequence*) dan peristiwa (*event*).

Pada bangunan modern (seperti bangunan pusat kreatif), setiap ruang memiliki fungsi yang berbeda dan seharusnya memiliki tipologi dan pengalaman ruang yang berbeda berdasarkan kebiasaan pengguna yang harus di sesuaikan, *Montage* sebagai proses akhir atau perubah (*editing*) desain dalam mengubah *frame* atau *shot* yang ada. Kuleshov (1992) mengungkapkan bahwa "*montage to uncovering the rules and principles of shot*" Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa aturan dan prinsip montase tersebut menjadi acuan dalam mengubah maupun mengedit *shot* yang ada, seperti yang dijelaskan pula oleh Kuleshov bahwa Montase memungkinkan baik untuk memecah dan merekonstruksi, dan akhirnya membuat ulang materi dari sinema (Prince & Hensley, 1992). Oleh karena itu pengalaman ruang sebagai hasil akhir dari proses desain menggunakan montase.

METODOLOGI PENELITIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan penelitian ***practice based research***, yaitu Penelitian berbasis praktik merupakan suatu gagasan kolektif yang dapat mencakup bentuk penelitian yang berorientasi praktik (*practice-oriented research*), penelitian dalam seni. Penelitian semacam ini oleh Carole Gray dan Julian Malins digambarkan layaknya seekor gajah – sebuah benda yang besar, kompleks, dengan berbagai bagian, tekstur, struktur, dan gerakan yang berbeda dan menggugah rasa ingin tahu (Gray and Malins, 2004: 25). Pendekatan berbasis praktik terhadap seni kontemporer biasanya melibatkan praktisi yang terlibat dalam kerja kreatifnya, penyelidikan 'mengkerangkakan' praktik dari wilayah seni kreatifnya, guna membuka beberapa kualitas yang berbeda dan menjelaskan proses umum dan khusus pada karya. Hal ini menawarkan suatu cara kerja unik dari model konseptual disiplin seni dan suatu metode mengkerangkakan penelitian ke dalam 'kreativitas'. Oleh karena banyak kebiasaan seniman, penelitian secara integral terikat dengan praktik seninya. Strand mengindikasikan, 'metodologi penelitian mereka adalah dalam seni, investigasinya adalah dalam praktik dari bentuk seninya (1998: 42).

Beberapa metode spesifik yang digunakan di penelitian berbasis praktik dalam hubungannya dengan pengumpulan informasi misalnya; membuat karya seni, observasi dan penggambaran (dalam segala bentuk), buku sketsa atau catatan, notasi, simbol tertentu, model, eksperimen dengan material-material, pemetaan konsep atau diagram, penggunaan metafora dan analogi, glosarium, arsip visual dan tekstual. Metode-metode tersebut dapat juga diintegrasikan dengan metode-metode ilmu sosial, biasanya diadaptasi dengan berbagai cara, contohnya; 1) studi kasus, 2) Observasi partisipan, 3) Gagasan-gagasan pribadi, 4) Wawancara, kuesioner, 5) Analisis multidimensi, 6) Teknik evaluatif seperti perbedaan semantik, penyortiran beberapa kali.

Teknik translasi dengan menggunakan prototype dengan pengembangan dari beberapa strategi

pengelompokan yang relevan dapat dilakukan melalui *hybridization*, *proximities*, *frictions*, *overlaps* dan *superpositions*. Strategi ini memfasilitasi proses produksi untuk menemukan setiap *event*, *movement*, dan *object* yang diperlukan untuk mendukung kebutuhan spasial pengguna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Relevansi Konsep Arsitektur Sinematik pada Desain Bandung Creative Hub

Bagian ini akan menyelidiki *Grouping Strategy as Dismantlement Operation* yang bisa dibidang dapat menginformasikan metode montase arsitektur. Kajian ini mengeksplorasi tiga aspek montase, yaitu urutan, lapisan makna, dan gerakan, melalui proses desain dan mekanisme, yang akan disimpulkan sebagai dasar untuk merancang arsitektur sinematik melalui pendekatan montase.

Mekanisme montase terdiri dari operasi rekonstruksi spasial yang terdiri dari *dismantlement*, *disappearance*, and *reassembly* untuk menghasilkan rangkaian pengalaman spasial baru. Membaca spasial atau konteks merupakan proses pengamatan yang diawali dengan memberi anotasi pada beberapa elemen ruang yang menghasilkan beberapa lapisan makna untuk menentukan proses desain selanjutnya, yaitu proses produksi. unsur-unsur dari beberapa lapisan makna yang akan diamati dapat terdiri dari peristiwa, gerakan, dan objek. Peristiwa yang diamati diseleksi terlebih dahulu untuk merekonstruksi ruang arsitektur sinematik melalui pembongkaran, penghilangan, dan perakitan kembali untuk menghasilkan urutan ruang baru. Costanzo (2009) mengungkapkan bahwa konsep bentuk terbentuk dari menyusun suatu kompleksitas yang mencakup material, gerakan, dan program dalam definisi bentuk arsitektur (Costanzo, 2009). Dapat dipahami bahwa bentuk dapat tersusun dari materi yang dapat diartikan sebagai objek, kemudian tersusun dari gerakan, dan kemudian program yang dimaknai sebagai peristiwa. Objek, gerakan, dan program digunakan sebagai alat dalam melakukan operasi pembongkaran, penghilangan, dan perakitan kembali. Bagian-bagian berikut menjelaskan setiap operasi dan strategi yang sesuai untuk digunakan untuk menghasilkan urutan spasial berbasis montase.

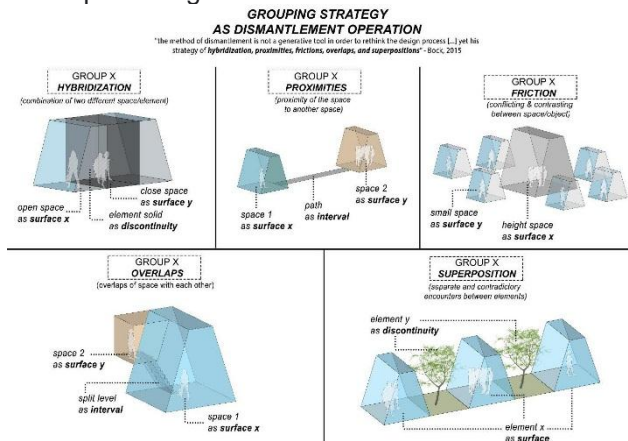
Dismantlement Operation

Dismantlement merupakan proses produksi spasial awal dalam penyelenggaraan rekonstruksi spasial berdasarkan pendekatan montase. Pembongkaran dilakukan dengan membongkar unsur-unsur, yaitu peristiwa, gerakan, dan objek, dipisahkan dalam kondisi tertentu. Pengelompokan strategi melakukan pembongkaran dan pemisahan. Bentuk pengelompokan sebagai strategi pembongkaran juga dapat ditemukan dalam artikel Koolhaas bahwa "metode pembongkaran bukanlah alat generatif untuk memikirkan kembali proses desain [...] namun strategi *hybridization*, *proximities*, *frictions*, *overlaps*, dan *superpositions*." (Böck, 2015, hal. 154). Pernyataan tersebut dapat dipahami untuk melakukan pembongkaran atau pemisahan,

beberapa strategi pengelompokan yang relevan yang dapat dilakukan adalah melalui *hybridization*, *proximities*, *frictions*, *overlaps*, dan *superpositions*. Strategi-strategi ini memfasilitasi proses produksi untuk menemukan setiap peristiwa, gerakan, dan objek yang diperlukan untuk mendukung kebutuhan spasial pengguna.

Dalam operasi rekonstruksi spasial, pembongkaran relevan dengan urutan ruang baru. Urutan tersebut harus dibongkar atau dipisahkan dari elemen beberapa lapisan untuk menghasilkan kemungkinan lain. Oleh karena itu, dapat mengembangkan desain arsitektur sinematik yang menekankan pengalaman spasial. Seperti yang dikemukakan oleh Allen, bahwa montase adalah konstruksi yang terungkap (Allen, 2009).

Konstruksi dengan interval menunjukkan bahwa dalam sebuah montase bukanlah elemen yang signifikan, tetapi ruang di antaranya yang menentukan kedalaman potensial. Ruang interval adalah ruang yang dangkal dan terkompresi yang berkaitan dengan waktu dan dihubungkan bersama oleh persepsi dan memori pengamat. Konstruksi dengan interval mengakui diskontinuitas yang dibangun ke dalam struktur ruang dan waktu. Montase, di sisi lain, bekerja dengan permukaan. Permukaan ini menyiratkan jenis ruang baru (Allen, 2009). Dari gagasan tersebut dapat dipahami bahwa menghasilkan konstruksi berbasis montase akan menunjukkan interval, diskontinuitas, dan permukaan yang menjadi dasar untuk menghasilkan urutan dalam pengalaman spasial melalui operasi pembongkaran dengan mencoba mengusulkan kemungkinan tentang operasi rekonstruksi spasial berdasarkan pendekatan montase. Pembongkaran diterapkan dengan merinci perubahan di setiap elemen. Pada pembahasan ini penulis akan menjelaskan mengenai *Prototype system* yang digunakan sebagai rules untuk menghasilkan beberapa *Sequence*. Beberapa *Sequence* spasial yang selanjutnya dibahas akan menghasilkan urutan yang berbeda. Posisi *Prototype system* dan hasil beberapa *Sequence* tersebut sebagai programming dalam mengeksplorasi desain sinematik. Sehingga, penulis akan mengembangkannya menjadi rangkaian skenario yang menjadi produk akhir desain montase spasial dalam interior. Hal ini dapat dilihat pada diagram berikut.



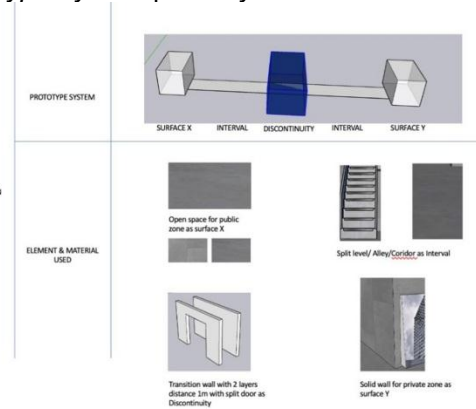
Gambar 1. Dismantlement Operation Pengembangan Desain Montase

Pada pembahasan ini penulis akan menjelaskan mengenai *Prototype system* yang digunakan sebagai rules untuk menghasilkan beberapa *Sequence*. Beberapa *Sequence* spasial yang selanjutnya dibahas akan menghasilkan urutan yang berbeda. Posisi *Prototype system* dan hasil beberapa *Sequence* tersebut sebagai programming dalam mengeksplorasi desain sinematik. Sehingga, penulis akan mengembangkannya menjadi rangkaian skenario yang menjadi produk akhir desain montase spasial dalam interior.

Prototype System Montase

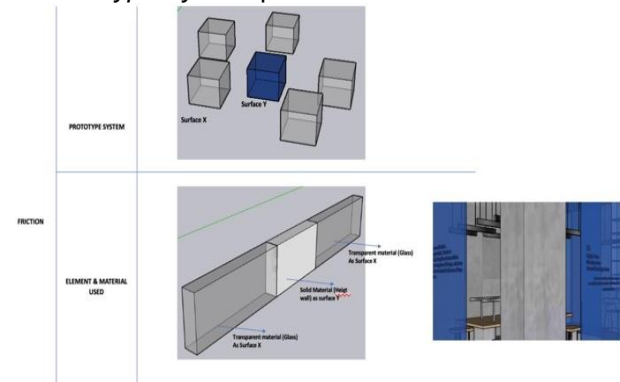
Disini, penulis mencoba menerjemahkan *grouping strategy as dismantlement operation* kedalam spasial interior pada *Prototype system*, yang kemudian akan menghasilkan beberapa *Sequence* sebagai pengembangan desain montase.

a. *Prototype System* pada *Hybridization*



Gambar 2. *Prototype System* pada *Hybridization*
Prototype system pada *hybridization* terdapat hasil yaitu *Surface x* – interval – discontinuity – *Surface y*. *Surface x* diterjemahkan sebagai ruang terbuka (*open space*) yang berperan penting untuk zona publik. Selanjutnya, interval diterjemahkan pada penggunaan split level yang kemungkinan dapat berupa tangga ataupun lorong. Selanjutnya discontinuity dapat diterjemahkan dengan penggunaan dinding transisi dengan 2 lapisan yang bekerja masing-masing 1m yang di aplikasikan pada tunnel, Hal ini dapat dimaknai bahwa dengan adanya dinding transisi ini akan menghadirkan pengalaman spasial yang tak terduga oleh pengunjung yang melewatinya.

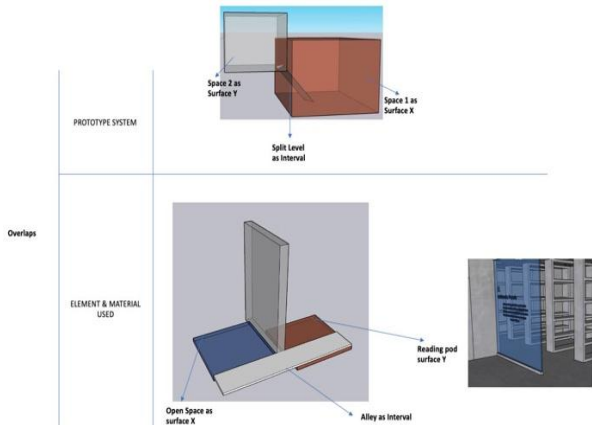
b. *Prototype System* pada *Friction*



Gambar 3. *Prototype System* pada *Friction*

Prototype system pada *friction* terdapat hasil yaitu *Surface x* – *Surface y* – *Surface x*. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa *Surface y* dikelilingi oleh *Surface x*, dimana keduanya memiliki sifat yang kontras satu sama lain. Sehingga, dapat diterjemahkan pada penggunaan material transparan berupa kaca sebagai *Surface x* dan material solid berupa dinding yang tinggi dan solid sebagai *Surface y*. Dari sistem tersebut dapat dimaknai bahwa dengan adanya perbedaan kedua material yang kontras membuat pengalaman spasial yang dirasakan pengunjung dapat berbeda pada tiap ruang yang di lewatinya.

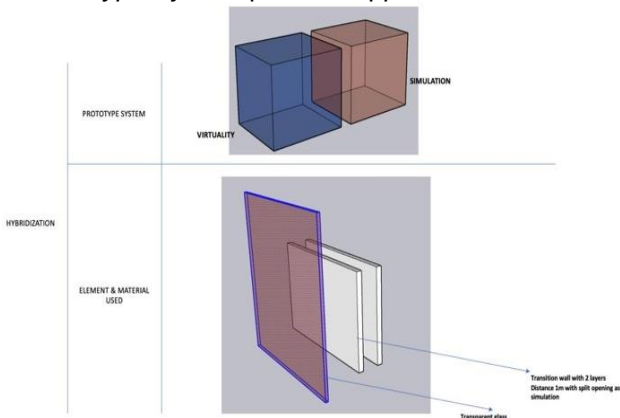
c. Prototype System pada *Overlaps*



Gambar 5. Prototype System pada *Overlaps*

Prototype system pada *overlaps* terdapat hasil yaitu *Surface x* – *discontinuity* – *Surface y*. Setiap *Surface* memiliki kegiatan yang berbeda-beda, namun bukan kegiatan yang permanen, tetapi lebih ke kegiatan fleksibel. Disini, terdapat kemungkinan kegiatan yang akan menjadi sistem pada pengembangan desain berbasis montase. *Surface x* diterjemahkan sebagai kegiatan duduk dan berdiskusi. *Surface y* diterjemahkan sebagai kegiatan reading. Dari kemungkinan sistem kegiatan tersebut dapat dimaknai bahwa dengan adanya ketiga kegiatan yang berbeda membuat pengalaman spasial yang dirasakan pengunjung dapat bervariasi di setiap ruangnya.

d. Prototype System pada *Disappearance*



Gambar 4. Prototype System pada *disappearance*

Prototype system pada *disappearance* terdapat hasil yaitu *virtuality* dan *simulation*. Pada kedua hasil tersebut dapat diterjemahkan pada spasial bahwa virtualitas dan simulasi sebagai *blocking* terhadap

spasial yang berada di belakangnya. Kemungkinan elemen dan material yang digunakan yaitu dapat berupa vegetasi yang sebagai *virtuality* dan dinding transisi sebagai *simulation*. Kemungkinan lainnya dapat berupa dinding transisi sebagai *virtuality* dan *split level* sebagai *simulation*. Dengan adanya sistem tersebut dapat dimaknai bahwa pengalaman spasial akan lebih terasa saat pengunjung tidak mengetahui ada apa dibalik sistem *disappearance* tersebut.

Rangkaian Skenario Pengembangan Desain Montase Arsitektur

Pada bagian ini, penulis akan membentuk rangkaian skenario yang sebelumnya untuk menghasilkan beberapa *Sequence* yang memungkinkan untuk dijadikan perpaduan sehingga menghasilkan rangkaian skenario yang lebih efektif terhadap kebutuhan akan pengalaman spasial yang berbeda di tiap ruang yang dilaluinya. Dari beberapa *Sequence* sebelumnya, penulis melihat bahwa strategi *disappearance* sangat penting untuk berada di entrance masuk, karena strategi *disappearance* berperan sebagai *blocking* untuk membuat ruang dibelakangnya tidak terlihat. Sehingga, pengalaman spasial menjadi lebih tak terduga. Selanjutnya, penulis juga melihat bahwa *friction* dan *hybridization* menjadi kesatuan karena memaknai ruang yang sama, yaitu *open* dan *Public space*, Penulis akan mencoba memadukan *open* dan *close space* seperti pada *hybridization* dan *friction*. Perpaduan antara *close space* dengan *private space* juga menjadi acuan. Perpaduan selanjutnya yaitu dengan menggunakan strategi *disappearance* untuk menutupi *close space* dan *private space* tersebut. Terakhir, penggunaan jalur yang berbeda antara entrance masuk dengan keluar akan menjadi pengembangan desain ini. Hal tersebut agar pengunjung dapat benar-benar merasakan *step by step* pengalaman spasial pada rangkaian skenario tersebut sampai menuju akhir (entrance out). Setelah menjelaskan apa saja yang akan digunakan dari beberapa *Sequence* sebelumnya, maka akan dilanjutkan untuk menjelaskan penemuan *scenario Sequence* sebagai pengembangan montase yang akan menghasilkan pengalaman spasial yang berbeda. Berikut adalah penjelasan berdasarkan urutan spasialnya.

A. Layer 1 Co Working & Café

Konsep utama dari desain ini adalah untuk membangun koneksi indoor- outdoor melalui cermin dan garden, sehingga menciptakan bidang pandang yang tak terbatas di ruang terbatas dan mengubah interior menjadi "taman" yang menampilkan pemandangan dan pengalaman yang beragam. Vertical garden menghubungkan ruang interior, implementasi cermin membawa banyak sinar dan tanaman hijau. Berjalan melalui lorong yang mengarahkan ke ruangan selanjutnya, tiba di lantai pertama, di mana retail f & b beroperasi dengan cerita yang berbeda di setiap furnitur yang di hadirkan, Sebagian besar ruang dilengkapi dengan cermin, yang menghasilkan banyak refleksi dari orang, benda, furnitur dan tanaman dan menghasilkan hubungan interaktif antara "nyata" dan "tercermin".



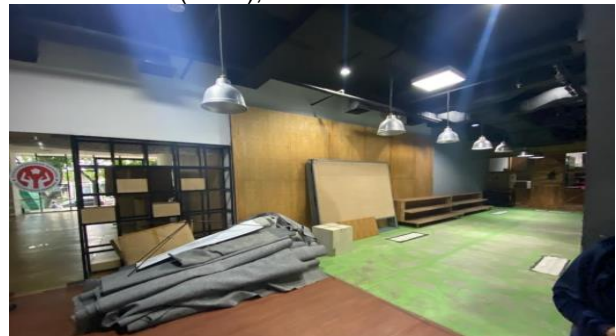
Gambar 5. Kesan Ilusif dengan Modifikasi Kusen Dapat dilihat pada Gambar 21 Guna memberikan kesan inviting, bentuk fasad pada bagian kusen didesain menggunakan teknik layer dengan efek kedalaman ilusi yang bersifat modern sekaligus memberikan kesan bahwa bangunan ini menyimpan cerita. Pada bagian dalam, terdapat partisi difungsikan sebagai pengarah dengan konsep curve yang membawa pengunjung ke ruangan lainnya.



Gambar 6 Kesan Tak Terduga Melalui Dinding Transisi Tunnel

Pada Gambar 6, Horizontal *window* memungkinkan pengunjung melihat ke dalam seperti sedang menonton sinema dengan story dan setting yang berbeda. ketika di arahkan untuk masuk melalui area duduk lesehan. Ketika berjalan narasi yang akan di hadirkan adalah tunnel yang menggiring pengunjung untuk mengikuti alur yang akan membawa ke setting yang berbeda dan ketika duduk baru akan terlihat di dalam horizontal *window* sebuah story seperti sedang menonton bioskop (sinema). Di atas horinzontal *window* di aplikasikan cermin, yang akan merefleksikan story pada outdoor di taman dan jalan laswi. Jadi pengunjung yang sedang duduk-duduk seolah menyatu dengan suasana outdoor interior dan bisa melihat kedalam melalui horinzontal *window* layaknya cinema seperti dalam konsep konsep kontinuitas ruang khususnya antara bagian dalam dan luar merupakan konsep yang selalu dinanti-nanti manusia untuk diungkapkan dalam arsitektur. Ini adalah sifat untuk memperluas area terbatas dan menghubungkan ruang ke ruang lain yang berdekatan untuk memiliki lebih banyak gerakan fisik-visual atau intelektual-moral. Dapat dilihat pada Gambar 22, entrance masuk pada layer 1 dimulai dengan strategi *disappearance* yang

berperan untuk menutupi spasial yang ada dibelakangnya. Strategi *disappearance* ini bertujuan untuk menjadi blocking terhadap ruang dibelakangnya serta memberikan kesan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman spasial dengan persepsi sebagai ruang transisi yang tak terduga, sehingga pengunjung menduga-duga 'apa selanjutnya yang ada di balik dinding tersebut'. Kesan yang ingin ditampilkan penulis sebagai *scenario* tersebut, dengan penggunaan tunnel. Dinding ini di buat melingkar agar pengunjung merasa 'tidak ada lagi jalan' dan terus di arahkan sampai ke ruangan berikutnya. Seperti prinsip pertama yang dapat dilihat berdasarkan tradisi pemikiran arsitektur sinema yaitu perhatian secara signifikan terhadap pergerakan (movement). Menurut Ando (1988),



Gambar 8. Ruang Co – Working Sebelum



Gambar 9. Kesan Keindahan Melalui Terrarium dan Vertikal Garden

Masih pada layer 1, selanjutnya pada Gambar 9 terdapat strategi overlaps. Strategi overlaps yang akan ditunjukkan pada rangkaian skenario ini yaitu terrarium dan vertical garden. Kesan yang ingin ditampilkan penulis yaitu dengan menyugahi pemandangan terrarium sebagai sebuah cerita lantai serta tempat duduk yang di seting melingkar merespon dari bentuk spasial yang ada. Bar di bentuk-L untuk memungkinkan lebih banyak interaksi antara juru masak dan tamu mereka. Terjadi dialog spasial ketika berada di ruang café dengan setting meja, pengunjung di sini dapat melihat story yang lain dari ruang yang tercipta dari refleksi cermin, seolah sedang menonton pertunjukan, tetapi ketika bergerak story di cermin tersebut akan berubah seperti konsep dari Lensa anamorphic yang memengaruhi bagaimana gambar diproyeksikan ke sensor kamera terutama gambar agar rentang rasio aspek yang lebih luas dapat masuk ke dalam bingkai film.



Gambar 10 Kesan Ilusif Pada Implementasi Layer dan Environmental Graphics

Dapat dilihat pada Gambar 10 terdapat strategi *superposition*. Strategi *superposition* yang akan ditunjukkan pada rangkaian skenario ini yaitu area *coworking space* dengan aplikasi sebuah *acrylic printed* dengan pencahayaan *hidden lamp* dari atas dan bawah serta meneruskannya ke sekat sekat tanpa *frame* dengan grafis yang sama dengan yang ada di *wall treatment* yaitu alam dengan tujuan memberikan sebuah *story* yang terkontinu tetapi masih terhubung dengan dunia nyata dengan kehadiran manusia di depannya.



Gambar 11 Kesan Ilusif pada Implementasi Layer dan Environmental Graphic

Narasi yang diangkat dalam aplikasi alam di dalam ruang merujuk pada budaya Sunda yang tertuang pada konsep Patanjala, "Pata" artinya air, yaitu salah satu anasir alam sebagai asal atau sumber kehidupan (ruhani) dan "jala" artinya sungai, yaitu wilayah, wadah atau tubuh air, tempat ketiga anasir alam lainnya dipersatukan (ragawi); tanah, api dan angin. Patanjala dalam kearifan budaya Sunda merupakan filosofi dan landasan kehidupan. Ia mengajarkan keindahan, kebaikan dan kesungguhan atau komitmen, Pohon dan hewan itu bersiklus penghidupan seperti pohon yang berbuah untuk menghidupi binatang dapat di contohkan pohon jambu air itu makanan untuk kelelawar, lalu ketika kelelawar memakan dan membuang sisanya ke tanah, itu akan membuat subur dan menguntungkan untuk pohon tersebut, alam berbicara tentang kehidupan yang diartikan cara (keadaan, hal) hidup lalu penghidupan adalah pemeliharaan hidup. Lalu korelasi terhadap *co-working space* adalah karena setiap orang yang ada di *co working space* adalah orang yang sedang melakukan penghidupan untuk kebutuhan kehidupannya.



Gambar 12 Kesan Sinema dalam Sekat yang dibuat Frame Besar

Dapat dilihat pada Gambar 12 terdapat strategi *overlaps*. Kesan yang ingin ditampilkan penulis yaitu dengan menyuguhkan pemandangan bar sebagai pameran di lihat dari sudut *co-working space* dan masih mempunyai akses visual ke *co-working space* yang lain bahkan bisa melihat cerita di luar *horizontal window* bisa bersantai dan menikmatinya, sebelum melanjutkan perjalanan pada rangkaian skenario di dalam *co-working space*.

B. Layer 2 Library

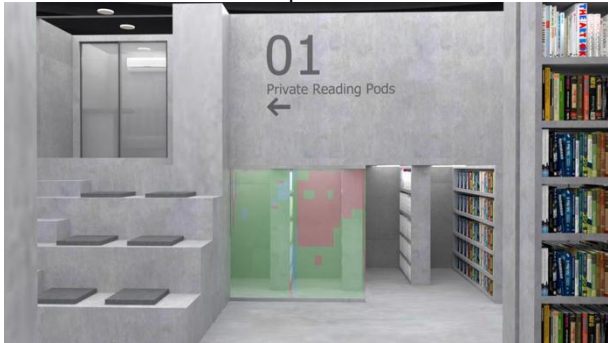


Gambar 13 Kesan Kebebasan Ilusif Melalui Partisi Kaca Menuju ke layer 2, pada Gambar 13 terdapat strategi *hybridization* dan *friction*. Dimana, seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa *hybridization* sebagai *Public space* dan *friction* sebagai *open space*, dijadikan satu kesatuan. Pada layer 2 ini, kesan yang ingin ditampilkan penulis yaitu untuk membuat pengunjung merasakan pengalaman spasial yang berbeda saat melihat dari arah yang berbeda. Melalui skenario tersebut, penggunaan material yang digunakan yaitu partisi kaca dengan warna yang berbeda konsep partisi kaca dengan warna yang membuat ilusi tidak nyata adalah sebuah narasi yang diambil dari Kosmologi Sunda yang berbicara tentang cara pandang filosofis orang Sunda mengenai dirinya, alam lingkungannya dan Tuhannya. Kosmologi Sunda terbentuk dari kata Kosmos, logos dan Sunda. Kata Sunda mengacu tempat dimana Kosmologi ada. Ketika berada di ruangan ini pengunjung akan melihat objek yang sebenarnya tidak ada, permainan dari konsep *environmental graphics* yang memasukan objek ke dalam kaca seolah itu nyata tetapi hanya ilusi adalah sebuah cara pandang dan kepercayaan. Jadi korelasi terhadap ruang perpustakaan untuk membaca buku, mencari ilmu adalah sebuah dasar dari narasi yang diterapkan yaitu dari konsep dalam mencari ilmu yaitu jangan simpan kepercayaan kita dari sebuah literatur, tetapi simpan di diri kita, ketika

kita merasakannya itu adalah literatur, jadi bisa di tarik kesimpulan bahwa diri kita adalah literatur nya.



Gambar 14 Perpustakaan Sebelum



Gambar 15 Perpustakaan Sesudah Kesan Haptic dan Cinematic

Selanjutnya masih di layer 2, pada Gambar 15 terdapat strategi *hybridization* dan *friction*. Dimana, seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa keduanya ini, dapat menjadi perpaduan antara *open* dan *close space*. Kesan yang ingin ditampilkan penulis yaitu untuk mempengaruhi persepsi pengunjung terhadap *close space* yang ada pada strategi tersebut, bahwa ruang tertutup tidak selalu menghadirkan dinding yang solid, sehingga melalui skenario tersebut, penggunaan partisi dengan grafis menjadi pilihan untuk membuat pengunjung merasakan pengalaman terhadap sentuhan (haptic) dari grafis tersebut, seperti halnya montase yang dapat mempengaruhi emosi, imajinasi dan memori (Pallasmaa, 2007).

C. Layer 3 Dance Room



Gambar 16 Kesan Gerak dan Cinematic

Kemudian di layer 3, pada Gambar 16 terdapat strategi *hybridization* dan *friction*. Dimana, seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa keduanya dapat menjadi perpaduan antara *open* dan *close space* dalam satu ruang. Kesan yang ingin ditampilkan penulis pada rangkaian skenario ini, yaitu agar pengunjung merasakan *close space* yang digunakan

sebagai tunnel melalui penggunaan dinding solid. Sehingga, pengunjung dapat merasakan pengalaman spasial terhadap aplikasi lampu yang repetitif. Dengan perpaduan *open space*, yang memberikan kesan agar pengunjung dapat melihat performance yang ada disampingnya melalui dinding lingkaran seperti melihat layar bioskop (cinematic). Dalam perjalanan menuju ruang tari pengunjung seolah berada pada ruang yang bergerak terus tetapi itu hanya ilusi yang di hasilkan dari repetisi lampu pada selasar, konsep ini berkaitan dengan narasi yang di implementasikan bahwa gerak tari merupakan unsur utama dari tari gerak di dalam tari bukan lah gerak yang realitis, tetapi gerak yang telah diberi untuk ekspresif dan estetis. Gerak tari selalu melibatkan anggota tubuh manusia. Menurut dibia dkk. (2006: 146)



Gambar 17. Ruang Tari Sebelum



Gambar 18 Kesan Terbuka dan Cinematic

Setelah itu, di layer 3 pada Gambar 18, terdapat strategi *overlaps*. Pada strategi *overlaps* ini terdapat kegiatan berupa performance dance. Kesan yang ingin ditunjukkan penulis yaitu agar pengunjung saat melakukan perjalanan pada rangkaian skenario, melihat adanya performance dance tersebut melalui dinding lingkaran sehingga pengunjung dapat dengan mudah melihat adanya performance disana tujuan dari dibuatnya *circular window* untuk menstimulasi kesan yang berbeda pada setiap pengunjung yang melihatnya kesan ini sesuai dengan konsep pada tari bahwa setiap gerakan yang di ungkapkan oleh penari menimbulkan kesan tertentu kepada penontonnya baik itu gerak yang kaku maupun gerak yang telah distilasi (Soedarsono 1986: 99) Selain *overlaps*, strategi pada Gambar 18 terdapat strategi *friction* dan *hybridization* sebagai *open / Public space*. Kesan yang ingin penulis tunjukkan untuk membuat pengunjung merasakan pengalaman spasial seperti halnya berada di bioskop (cinematic) setiap gerakan yang di ungkapkan oleh penari menimbulkan kesan tertentu

kepada penontonnya baik itu gerak yang kaku maupun gerak yang telah distilasi (Soedarsono 1986: 99)

D. Layer 4 Music Room

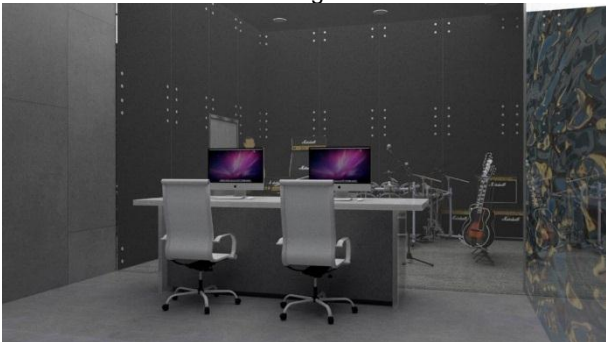


Gambar 19 Kesan Tak terduga dan Kamufase Menuju layer 4, seperti yang dilihat pada Gambar 19, terdapat strategi *hybridization* pada *private space* dengan strategi *disapperance* untuk menutupi *private* tersebut. Kesan yang ingin penulis sampaikan pada rangkaian skenario ini yaitu agar pengunjung dapat merasakan pengalaman spasial dengan persepsi sebagai ruang transisi yang tak terduga melalui dinding transisi cermin pengunjung yang masuk ke dalam ruang lounge akan dapat merasakan pengalaman spasial berupa penyamaran (kamufase) melalui cermin pada dinding transisi tersebut.

Penggunaan material dinding cermin ini, agar dinding tersebut dapat merefleksikan kejadian yang ada di depan nya sebagai teknik 'tercermin'



Gambar 20 Ruang Musik Sebelum



Gambar 21 Kesan Tidak Nyata atau Tercermin Melalui Dinding Reflektif

Selanjutnya, di layer 4 pada Gambar 21 terdapat strategi *hybridization*. Kesan yang ingin penulis sampaikan pada rangkaian skenario ini yaitu agar pengunjung dapat melihat pemandangan yang berada diluar site yang seolah menyatu dengan

grafis yang di aplikasikan pada *wide-window* sehingga terdapat kontinuitas visual terhadap ruang dalam dan luar. Pada dinding ruang musik terdapat sebuah panel bergelombang yang memantulkan bayangan manusia secara abstrak memberi kesan ilusi terhadap pengunjung, penulis menjelaskan musik dengan korelasi frekuensi sebagai gelombang dan ter visualisasikan dengan bentuk yang bergelombang pada dinding yang dilansir dalam buku *Getaran dan Gelombang* (2009) karya Yohanes Surya, pengertian frekuensi adalah ukuran jumlah putaran ulang per peristiwa dalam satuan detik dengan satuan Hz. Hertz atau Hz diambil dari pakar fisika asal Jerman, Heinrich Rudolf Hertz yang menemukan fenomena ini pertama kali.

E. Layer 5 Fashion & Photography Room



Gambar 22 Before



Gambar 23 Kesan Tidak Nyata Dengan Two Layer Glass Window

Selanjutnya, di layer 5 pada Gambar 23 terdapat strategi *hybridization*. Kesan yang ingin penulis sampaikan pada rangkaian skenario ini yaitu agar pengunjung dapat merasakan kesan berada di ruangan yang tidak nyata atau seperti di dalam sebuah prism dengan aplikasi ilusif dari pola yang abstrak yang di aplikasikan dengan *two layer glass window* dengan pola yang berbeda dari setiap layer nya, pola menjadi suatu kegiatan inti pada industri busana, setiap busana memiliki pola yang berbeda, busana di berbagai daerah memiliki filosofi tertentu dengan pola yang unik dan cara membuatnya, pola tersebut merujuk pada konsep spasial di ruang fashion studio dengan berpegang pada Pola Budaya atau Cultural Pattern adalah bentuk cara hidup yang dianut dan berkembang dalam suatu kelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya istilah Cultural Pattern atau Pola Budaya pertama kali diperkenalkan oleh Ruth Benedict dalam bukunya

yang berjudul *The Individual and the Pattern of Culture*.



Gambar 24 Kesan infinity dengan aplikasi plat aluminium. Setelah itu, terdapat strategi *hybridization*. Kesan yang ingin penulis sampaikan pada rangkaian skenario ini yaitu seperti berjalan pada ruang tanpa batas dengan cerita ceiling yang reflektif membuat cerita pengunjung itu sendiri tetapi dengan ilusi yang di ciptakan oleh plat aluminium Layer 5 Ruang Photography



Gambar 25 Ruang Photography Before



Gambar 4. 46 Kesan Haptic dan Healing



Gambar 26 Kesan Haptic Dan Healing. Setelah itu, terdapat strategi *hybridization*. Kesan yang ingin penulis sampaikan pada rangkaian skenario ini yaitu seperti berjalan pada ruang tanpa batas dengan cerita ceiling yang reflektif membuat cerita pengunjung itu sendiri tetapi dengan

KESIMPULAN

Pada arsitektur sinematik berbasis montase, temuan yang diperoleh adalah hubungan dan dampak montase pada perancangan ruang interior. Sinematik sebagai pendekatan dalam pengembangan desain arsitektur yang menghasilkan dan memediasi rangkaian skenario dengan menekankan pengalaman spasial. Keterbaruan yang dihadirkan pada montase yang penulis eksplorasi ini yaitu montase yang menekankan pengalaman spasial yang berbeda yang kemudian di susun menjadi konfigurasi rangkaian skenario. Oleh karena itu, perubahan montase yang terjadi yaitu berdasarkan perjalanan penggunaannya serta potensi view yang mempengaruhi persepsi dari pengguna, sehingga menghadirkan arsitektur sinematik yang bersifat poetic pada pengalaman spasialnya. Melalui pendekatan montase ini membangun koneksi indoor-outdoor melalui cermin dan garden, sehingga menciptakan bidang pandang yang tak terbatas di ruang terbatas dan mengubah interior menjadi "taman" yang menampilkan pemandangan dan pengalaman yang beragam. Vertical garden menghubungkan ruang interior, implementasi cermin membawa banyak sinar matahari dan tanaman hijau. Berjalan melalui lorong yang mengarahkan ke ruangan selanjutnya, tiba di lantai pertama, di mana retail f & b beroperasi dengan cerita yang berbeda di setiap furnitur yang di hadirkan, Sebagian besar ruang dilengkapi dengan cermin, yang menghasilkan banyak refleksi dari orang, benda, furnitur dan tanaman dan menghasilkan hubungan interaktif antara "nyata" dan "tercermin". Pengalaman spasial yang berbeda ini dapat dirasakan melalui konfigurasi strategi montase yaitu, *simulation*, *virtuality*, *hybridization*, *friction* dan *overlaps*. Selanjutnya, penerapan rangkaian skenario terhadap konteks juga menghasilkan 'telescope design' melalui potensi view yang ada pada konteks tersebut, sehingga menekankan view melalui operasi dan strategi yang ada pada rangkaian skenario terhadap konteks tersebut. Penulis berharap bahwa studi ini dapat memperluas pengetahuan mengenai montase spasial, bahwa desain terkait montase spasial ini dapat menjadi desain yang ter-continuity untuk mengeksplorasi kesan yang ditampilkan berdasarkan perjalanan pengguna dan penekanan pada potensi view, sehingga menghasilkan desain montase yang berbeda di masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih kepada sutradara, psikolog, professor arsitektur, desainer grafis atas dukungan dalam terlaksananya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, S. (2009). *Practice: Architecture, Technique + Representation* (2nd ed.). Routledge. Amidon, J., Rappaport, N., & Reed, P. (2006). Ken Smith Landscape Architects/Urban Assemblage, 10, 111–131. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/3171145>

- Böck, I. (2015). Six canonical projects by Rem Koolhaas: Essays on the History of Ideas. jovis Verlag GmbH.
- Bong, J. H. (2019). Parasite.
- Carranza, L. E. (1994). Le Corbusier and the Problems of Representation. *Journal of Architectural Education*, 48(2), 70–81. <https://doi.org/10.1080/10464883.1994.10734626>
- Costanzo, M. (2009). Twenty Years After (Deconstructivism): An Interview with Bernard Tschumi. *Architectural Design*, 79, 24–29. <https://doi.org/10.1002/ad.804>
- Dagenhart, R. (1989). Urban architectural theory and the contemporary city: Tschumi and Koolhaas at the Parc de la Villette. *Ekistics*, 84–92.
- Deriu, D. (2007). Montage and modern architecture: Giedion's implicit manifesto. *Architectural Theory Review*, 12(1), 36–59. <https://doi.org/10.1080/13264820701553096>
- Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenny, M. (1989). *Montage and Architecture*.
- Frunza, B. (2007). *Back in Focus: Cinematic Architecture Beyond Spatial Montage*. Miami University, Department of Architecture.
- Gutai, M. (2015). *Trans Structures: Fluid Architecture and Liquid Engineering*. Actar.
- Janati, F. (2021, February 14). *Sinopsis Parasite, Film Terbaik Oscar 2020*. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/02/14/175822466/sinopsis-parasite-film-terbaik-oscar-2020>
- Jones, K. B. (1999). Reviewed Works: Architecture of the Everyday by Steven Harris, Deborah Berke; A Hut of One's Own: Life outside the Circle of Architecture by Ann Cline. *Journal of Architectural Education* (1984-), 53(2), 122–124. JSTOR.
- Koeck, R. (2013). *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Routledge.
- Leach, N. (2006). *Camouflage*. MIT Press.
- Lim, C. (2013). London Short Stories: Drawing Narratives. *Architectural Design*, 83(5), 102–107. <https://doi.org/10.1002/ad.1641>
- Pallasmaa, Juhani. (2007). *The Architecture of image: Existential space in cinema*.
- Paramita, K. D. (2021). Weaving theory and practice: Design discourses, exchanges, and processes. *ARSNET*, 1(1).
- Penz, F. (2018). *Cinematic Aided Design: An Everyday Life Approach to Architecture*.
- Practices. *Interiority*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.7454/in.v4i1.131>
- Prince, S., & Hensley, W. E. (1992). The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment. *Cinema Journal*, 31(2), 59–75. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/1225144>
- Projects: A Source Book in Landscape Architecture. Princeton Architectural Press.
- Atmodiwirjo, P., & Yatmo, Y. A. (2021). *Urban Interiority: Emerging Cultural and Spatial* Rakennustieto; /z-wcorg/.
- Rattenbury, K. (1994). Echo and Narcissus+ Architecture and Film. *Architectural Design*, 112, 34–37. Routledge.
- Till, J. (1996). Architecture in *Space, Time*. In C. Melhuish (Ed.), *Architecture and Anthropology* (pp. 12–16). Academy Editions.
- Tobe, R. (2017). *Film, Architecture and Spatial Imagination*. Routledge.
- Tschumi, B. (1981). *The Manhattan Transcripts: Theoretical Projects*. Academy Editions.
- Tschumi, B. (1987). *Cinegram Folie Le Parc De La Villette*. Princeton Architectural Press.
- Vidler, A. (2000). *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. MIT
- Widyaevan, D. A., & Wiguna, I. P. (2022). Interior Mise-En Scene in Asian Horror Film'S Settings. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 13(1), 51–70. <https://doi.org/10.33153/capture.v13i1.3971>
- Silver, C., Marques, L., Hanan, H., & Widiastuti, I. (1998). *Proceedings of the 6th International Conference on Quasicrystals*. <https://doi.org/10.1142/9789814528993>