

Adaptasi Sekuen Film Horor pada Arsitektur sebagai Upaya Memunculkan Kondisi Horor

Aryazopa Tjong dan Nurfahmi Muchlis

Departemen Arsitektur, 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 lintas konteks, memiliki penjejawantahan yang beraneka rupa namun tetap memberikan efek sama yaitu kengerian pada pengamatnya, meskipun dalam kadar berbeda. Hal tersebut menjadikan horor dapat diberikan label kelompok. *Comparative case-study analysis* dilakukan pada media horor untuk mengidentifikasi ragam ciri dan pola yang membangun kondisi horor. Hal ini lantas dapat memunculkan kualitas horor yang berkelompok, dan sejalan dengan konsep tipologi pada desain. Penggunaan film dalam metode ini dikarenakan kemudahan menganalisis sekuen dan vista yang ditayangkannya. Hasil penelitian ini adalah sejumlah potensial parameter pembangun suasana spasial horor. Konfigurasi parameter-parameter tersebut dapat digunakan untuk mewujudkan konsep arsitektur yang menyampaikan ekspresi horor dan tertangkap sebagai sebuah makna.

Kata Kunci— Interpretasi Makna, Horor, Film Horor, Metode Desain, Tipologi.

I. PENDAHULUAN

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. 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 [1].

Pada tahun 1970an, beberapa ilmuwan dari Sandia National Laboratories, AS memerlukan solusi rancang terhadap penanda bahaya. Hal ini berkaitan dengan dibangunnya Waste Isolation Pilot Plant (WIPP), atau fasilitas penampung limbah radioaktif di daerah New Mexico, AS. Fasilitas tersebut diperkirakan akan beroperasi dalam rentang waktu yang sangat lama, sehingga pada masa operasinya kawasan tersebut dianggap berbahaya bagi makhluk hidup. Muncullah pertanyaan terkait metode penyampaian informasi yang kekal, yang mampu bertahan dalam rentang waktu yang sangat lama. Penelitian multi-disiplin ini memunculkan usulan solusi yang mengeksplorasi bahasa, simbol, raut muka, tekstur, dan berbagai aspek lainnya. Michael Brill (1993), salah satu anggota riset Sandia mengusulkan beberapa bentuk arsitektur, yaitu duri, balok, dan piramida monumental yang memanfaatkan rasa takut dan tidak nyaman yang umum dirasakan manusia [2].

Riset tersebut memperlihatkan bahwa bahasa yang digunakan tidak bisa diandalkan untuk menyampaikan informasi tanpa adanya degradasi dalam rentang waktu yang sangat lama. Isu tersebut muncul, seperti yang dipahami oleh Jacques Derrida (1998), seorang filsuf semiotika, karena sifat bahasa yang terbatas, tidak tetap, tidak inklusif terhadap segala budaya, dan anti-logosentris, dimana bahasa tidak mampu diturunkan secara sempurna, sehingga bahasa yang digunakan pada masa kini tidaklah sama dengan bahasa yang digunakan pada masa lalu, ataupun juga di masa depan [3].

Selain melalui teks bahasa, pesan dan makna juga bisa dipahami oleh manusia melalui indera tubuhnya. Manusia menerima informasi menggunakan panca indera untuk memahami ruang dan lingkungan sekitar yang ia huni [4]. Tubuh manusia memahami perbedaan antara hal yang aman dan yang membahayakan hidupnya. Insting yang sama yang terdapat pada setiap manusia telah diturunkan dari dorongan nenek moyang manusia untuk bertahan hidup, dan akan tetap ada di masa depan. Insting tersebut lah yang mendasari reaksi manusia terhadap horor, sehingga setiap manusia memiliki reaksi yang sama saat mengamati media horor.

Media horor memberikan kesan mengerikan pada setiap pengamatnya. Fenomena ini terjadi secara universal dan tidak terkekang oleh waktu. Menurut Carroll (1990), 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 membahayakandirinya. Insting tersebut diturunkan hingga masa kini dimanfaatkan oleh manusia dalam media horor [5].

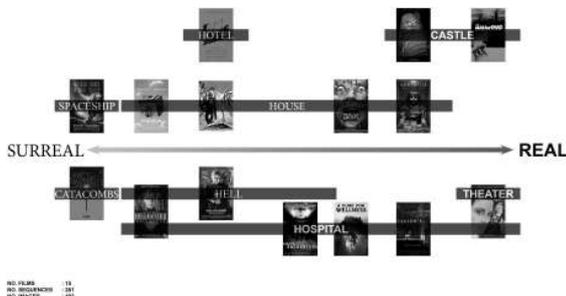
Menyadari adanya fenomena horor yang dapat diamati berulang kali pada situasi yang berbeda, serta adanya preseden yang terdokumentasi dengan baik dalam kuantitas yang berlimpah, maka *comparative case-study analysis* pada media horor dapat digunakan untuk menemukan aspek-aspek yang mendorong pembentukan 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.

II. METODE PENELITIAN

Kerangka berpikir yang akan digunakan dalam proses analisis adalah *pattern-based framework*. Sebagai bagian dari proses desain, kerangka tersebut berfokus pada pembatasan alat desain dan struktur pengambilan keputusan serta tipe informasi yang diperhatikan pada proses desainnya. Penulis



Gambar 1. Diagram Representasi Metode Rancang Comparative Case-Study Pada Sekuen Film Horor.



Gambar 2. Diagram Pengelompokan Preseden Film Menurut Tipologi dan Surreal-real.

membagi proses analisis di tiga tahap, yaitu pada tahap pendefinisian aspek formal medium horor melalui studi objek rancangan, tahap konstruksi ide arsitektural horor, lalu di tahap integrasi ide arsitektural horor ke aspek formal objek rancangan [6].

Sasaran penelitian adalah menentukan pengelompokan kualitas film horor agar dapat dijadikan sebagai parameter yang membangun kondisi horor dan memudahkan translasinya ke desain arsitektur sebagai sesuatu yang bermakna lewat ekspresinya. Penulis akan melakukan comparative case-study analysis dengan menganalisis berbagai sekuen film. Film dipilih menjadi jenis media yang digunakan sebagai preseden dengan pertimbangan forced perspective yang dimiliki oleh medium film. Untuk menganalisis sekuen dan vista yang diperlihatkan pada layar, maka terdapat 15 film horor yang menjadi preseden. Film-film tersebut dipilih dengan pertimbangan variasi latar, yaitu rumah, kastil, rumah sakit, katakomba, pesawat luar angkasa, serta pertimbangan aspek surreal dan realistik. Sebanyak 492 gambar berbeda dari 261 sekuen film dimanfaatkan sebagai sampel penelitian ini.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Hasil Analisis

Identifikasi aspek horor dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi arsitektur yang muncul pada data sesuai beberapa teknik sikuen dan vista, 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 teknik di atas memiliki beberapa variasi penjelmaan. Kondisi-kondisi horor yang berbeda dapat



Gambar 3. Visualisasi Aspek-Aspek yang Membangun ondisi horor

ditemukan muncul bersamaan dalam satu adegan, begitu juga variasi dari suatu kondisi juga dapat muncul secara bersamaan.

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:

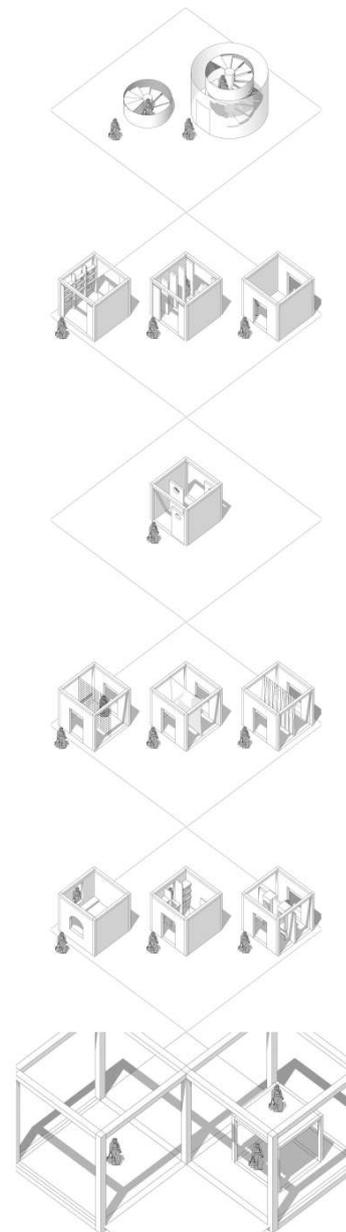
- a) Gore: kondisi dimana muncul obyek organik yang memunculkan rasa jijik pada pengamat.
- b) Hazard: kondisi dimana muncul obyek anorganik yang memunculkan rasa bahaya pada pengamat.

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:



Gambar 4. Gambar Referensi Penemuan Tipologi Horor Berdasarkan Analisis Preseden.

- 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



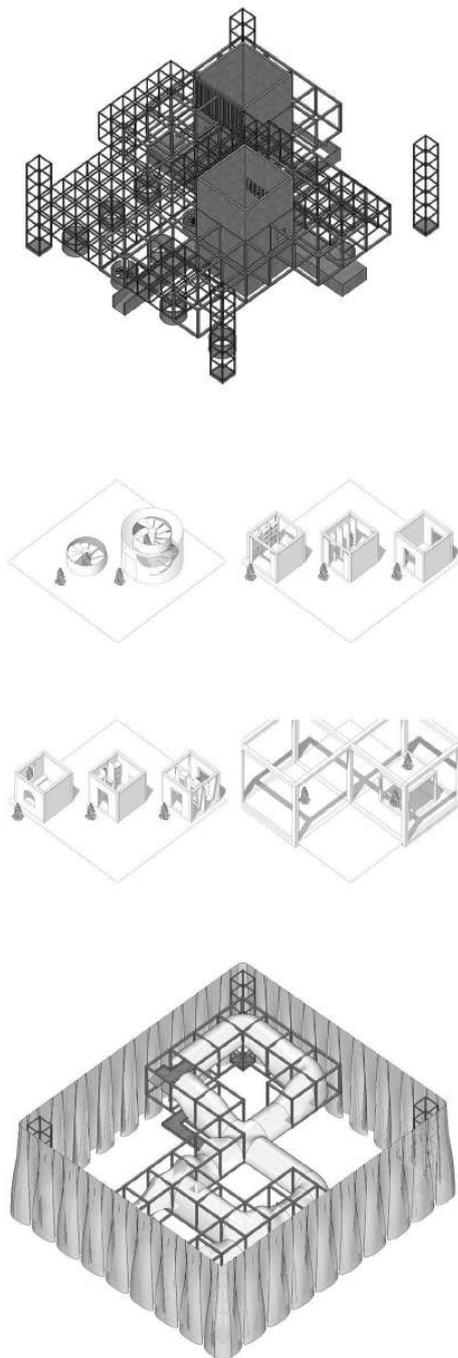
Gambar 5. Representasi penemuan tipologi horor berdasarkan analisis preseden. Dari atas: *wells*, *ribbed corridors*, *zig-zag walls*, *opaque barrier*, *peeking window*, dan *wide hallways*.

lorong.

B. Impelementasi kepada Desain

Bangunan yang dirancang didasarkan pada tipologi arsitektur apung di Kawasan Cagar Alam Pulau Sempu. Bangunan tersebut berfungsi sebagai pembatas dan pusat pantau perairan Pulau Sempu dari penyusup ilegal serta menjadi balai riset dan pusat penelitian dan konservasi.

Kawasan Cagar Alam Pulau Sempu (CAPS) secara administratif masuk dalam wilayah dusun Sendang Biru, Desa Tambakrejo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Secara geografis, CAPS terletak di sebelah selatan pantai Sendang Biru, pada koordinat 112°40'45''– 112°42'45'' Bujur Timur dan 8°27'24''– 8°24'54'' Lintang Selatan. Batas-batas kawasan CAPS di sebelah barat, timur dan selatan adalah lautan



Gambar 6. Diagram aksonometri yang menggambarkan secara urut kondisi disorientasi, *inkoheren*, dan translusen pada desain bangunan.

Samudra Indonesia, sedangkan sebelah utara adalah teluk Sendang Biru dan Desa Tambakrejo. Iklim pada kawasan CAPS adalah iklim tropis. Musim hujan umumnya terjadi pada bulan September – April, sedangkan musim kemarau umumnya terjadi pada bulan Mei – Agustus. Rata-rata curah hujan pertahun adalah 2.271,1 mm dengan jumlah rata-rata hari hujan pertahun sebanyak 144 hari. Temperatur harian berkisar antara 24 – 29,5 °C [7].

Bahasa horror yang ditelaah pada kajian studi preseden film diimplementasikan pada bangunan sebagai perwujudan aspek estetika bangunan. Fasad bangunan memiliki dua peran utama yaitu sebagai sebuah penanda dan pembatas visual menurut seorang pengamat namun pada waktu yang sama menyembunyikan fungsi bangunan sebagai balai riset dari pihak yang tidak berkepentingan pada kawasan tersebut. Hal tersebut memunculkan interaksi yang berbeda antara

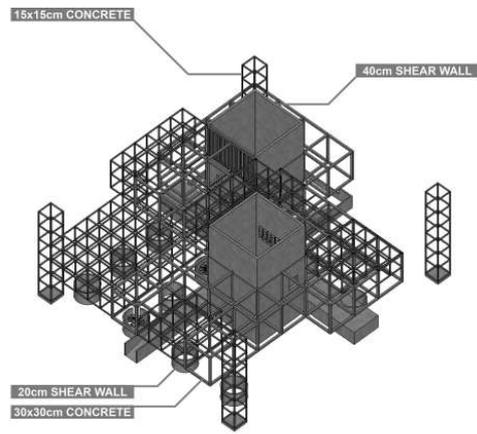


Gambar 7. Gambar representasi yang memperlihatkan kondisi secara urut disorientasi, *inkoheren*, dan translusen pada desain bangunan.

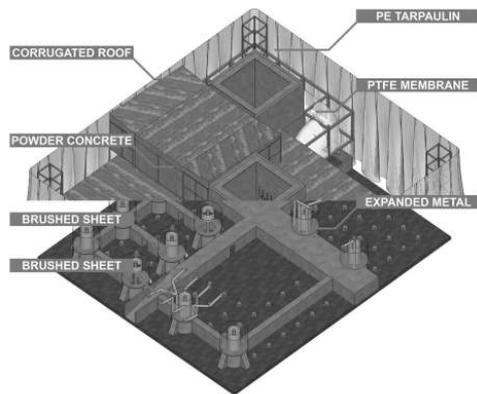
arsitektur dan pengamat dari luar maupun antara arsitektur dan seorang peneliti. Pesan yang disampaikan akan diterima oleh pengamat/orang asing, dan fungsi utama bangunan hanya akan diterima oleh peneliti sebagai pengguna [8].

C. Hasil Desain

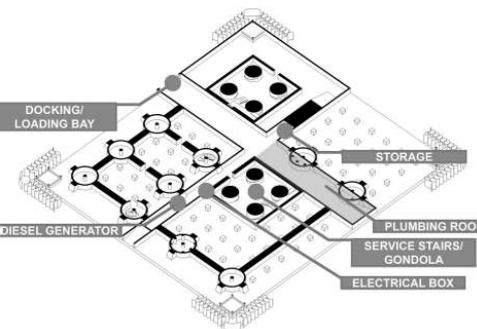
Terdapat tiga kondisi spasial yang muncul dari implementasi pola, yaitu disorientasi, inkoheren dan translusen. Disorientasi adalah kondisi dimana tidak terdapat titik referensi pada ruang yang ditempati pengguna sehingga ruangan terasa berulang-ulang namun asing, dan pengguna merasa tersesat di dalamnya.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



STRUKTUR



MATERIAL



MEP/SERVICE

Gambar 8. Gambar representasi yang memperlihatkan struktur dan konstruksi desain bangunan.

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.

Fasad bangunan berwujud kain tembus cahaya dengan pemberat sehingga fasad bergerak secara dinamis mengikuti ombak, namun tidak hingga terangkat angin. Sifat tembus cahaya pada kain menyebabkan penampakan bangunan menjadi berubah-ubah bereaksi terhadap kondisi sekitar. Pada suatu saat mungkin yang terlihat hanya siluet kain yang berbentuk persegi, dan pada suatu saat mungkin sumber cahaya dari bangunan dapat menampakkan suatu bagian dari bentuk bangunan pada pengamat. Jika terdapat sumber cahaya yang cukup kuat dari belakang bangunan, mungkin bayang-bayang bangunan dapat terlihat secara menyeluruh. Fasad yang seakan-akan mirip pada keempat sisi akan menampakkan bayang-bayang yang berbeda pada setiap sisinya. Seakan-akan seperti kulit manusia yang ditembus cahaya, menampakkan rangka tulang belulang yang menopang organ-organ dan pembuluh. Bangunan seakan-akan menjadi makhluk hidup.

Hasil rancangan bangunan dibagi menjadi tiga bagian: alas bangunan, ruang fungsional, serta sirkulasi yang menyatukan keduanya. Elemen bangunan yang muncul baik sebagai ornamen maupun perabot pada lokasi yang berbeda-beda. Pengguna bangunan akan merasakan kejanggalan pada pengalaman ruang bangunan yang repetitif namun tak sepenuhnya sama. Pengamat dari luar akan melihat bentuk yang tak menentu dengan fasad kain yang dinamis, diguncang oleh ombak dan angin.

Menara bangunan menjadi akses sirkulasi vertikal pada bangunan, satu menara menjadi akses utama dan satunya lagi diakses dari ruang utilitas, dan memiliki gondola untuk mengangkut barang dari dermaga, melalui ruang utilitas, menuju ruang laboratorium. Sirkulasi bagian atas lebih tertutup dibandingkan bagian bawah. Terdiri dari koridor beton yang bertumpu pada struktur grid dan dilapisi selubung membran yang ditarik ke sudut-sudut struktur, bentuk massa dan cahaya yang masuk ke lorong menjadi samar-samar. Lorong yang masif dan memanjang melanggar skala manusia,

D. Area Bersantai dan Sosialisasi

Area bersantai pada bangunan hadir pada massa gym dan restaurant dengan menghadirkan bentuk yang sederhana mencirikan Arsitektur Bali asli dengan penerapan aspek dengan pengalaman yang biofilik seperti pada Gambar 14. Terlihat area *entrance* dengan element air menciptakan pengalaman yang menenangkan disisi lain akses masuk seperti goa menciptakan ketegangan bagi pengguna. Selanjutnya pada akhir pengunjung disambut dengan area restoran dengan balutan kayu serta hadirnya infinity pool pada bagian akhir menciptakan pengalaman seperti oasis ditengah goa dan hutan menciptakan pengalaman biofilik

yang unik bagi pengguna sehingga mampu menjadi pelepas stres setelah lelah bekerja.

Pada bagian atas terdapat gym mendukung berolahraga sekaligus bekerja dengan modifikasi meja *treadmill* serta pengalaman alam ketika berolahraga dengan hadirnya atap akrilik dengan element tanaman rambat sehingga pengguna dapat merasakan paparan matahari langsung yang berbeda sesuai pola tanaman sembari bekerja saat berolahraga indoor.

Terdapat juga bangunan dapur serta makan bersama pada setiap massa, mendukung gaya hidup digital nomad sekaligus menciptakan interaksi antar pengguna. Area dapur bersama yang dirancang dengan bentuk jineng pada bangunan bali yang berfungsi sebagai area penyimpanan beras dan tempat bersosialisasi pada bangunan rumah. Pada bangunan ini jineng difungsikan sebagai dapur dan area makan. Area dirancang dengan menggunakan material kayu dengan susunan atap dari alang alang memungkinkan hadirnya elemen alam secara dekat ketika pengguna sedang melakukan proses memasak maupun makan bersama sekaligus bersosialisasi dengan pengguna lain.

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* membuahkan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Christopher Alexander, Sara Ishikawa, Murray Silverstein, Max Jacobson, Ingrid Fiksdahl-King, and Shlomo Angel, *A Pattern Language*. Newyork: Oxford University Press, 1977.
- [2] K. M. Trauth, S. C. Hora, and R. v Guzowski, "Expert Judgment on Markers to Deter Inadvertent Human Intrusion into the Waste Isolation Pilot Plant," United States, Nov. 1993. [Online]. Available: <https://www.osti.gov/servlets/purl/10117359>
- [3] J. Derrida, *Of Grammatology*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1998. [Online]. Available: https://monoskop.org/images/8/8e/Derrida_Jacques_Of_Grammatology_1998.pdf
- [4] P. D. Plowright, *Making Architecture Through Being Human*. Routledge, 2019. doi: 10.4324/9780429261718.
- [5] Noel Carroll, *The Philosophy of Horror Or, Paradoxes of the Heart*, 1st ed. Routledge, 1990.
- [6] P. D. Plowright, *Revealing Architectural Design Methods, Frameworks and Tools*. Newyork: Routledge, 2014.
- [7] T. Muttaqin *et al.*, "Kajian Potensi dan Strategi Pengembangan Ekowisata di Kawasan Cagar Alam Pulau Sempu Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur," 2011. [Online]. Available: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/gamma/article/view/1433>
- [8] Juan Pablo Bonta, *Architecture and its interpretation: A study of expressive systems in architecture*. 1979.