

THE CINEMATIC QUALITIES IN METROPOLE CINEMA

¹Amyra Salsabila Alwi ²Caecilia S. Wijayaputri, S.T., M.T.

*¹ Student in the Bachelor's (S-1) Study Program in Architecture
at Parahyangan Catholic University*

*² Senior lecturer in the Bachelor's (S-1) Study Program in Architecture
at Parahyangan Catholic University*

Abstract

Film and architecture are both a form of tactile art that stimulates multiple senses on a human being. That being said, the similarities between cinema and architecture are more often than not being overlooked, both while designing or while appreciating an architecture. By studying the similar qualities of film and architecture, it is discovered that there are certain qualities that comes from the concept of film itself that could enrich and manipulate the spaces in which humans live in. These unique qualities are called the cinematic qualities. At the same time, perceiving space through the silver screen might provides a different experience from directly experiencing a space, the reason being that the editing and processing of the movie might provides the spectators with different cinematic qualities.

To understand about the topic deeper, the Metropole Cinema was chosen to be the object to be studied on, considering that the cinema was the architectural main actor of the hit romantic comedy movie Janji Joni. The way the cinema was presented in the movie and the way the cinema exists in real life might differ, and cinematic qualities are responsible for every difference and similarity.

The purpose of this study is to learn more about how are the cinematic qualities of the Metropole Cinema, how the cinematic qualities affects the way the spaces of Metropole Cinema is being presented through the movie Janji Joni, and what are the cinematic qualities that are present in Metropole Cinema. The method used in this study is quantitative descriptive method, with datas obtained from literature and observation. This study comes to the conclusion that there are certain cinematic qualities present in Metropole Cinema, albeit the qualities are different to what is presented from the movie Janji Joni.

Key Words: *cinematic qualities, cinema, Janji Joni, Jakarta*

STUDI KUALITAS SINEMATIK DALAM BIOSKOP METROPOLE

¹Amyra Salsabila Alwi ²Caecilia S. Wijayaputri, S.T., M.T.

¹ Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

² Dosen Pembimbing S1 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

Abstrak

Film dan arsitektur adalah dua bentuk seni taktil yang bergantung pada beberapa indera manusia sekaligus untuk dapat dinikmati. Walaupun begitu, kesamaan antara arsitektur dan film seringkali diabaikan ketika mendesain atau mengapresiasi sebuah objek arsitektur. Dengan melakukan studi mengenai hubungan film dengan arsitektur, ditemukan bahwa ada kualitas-kualitas pada arsitektur yang berdasar pada konsep-konsep pada perfilman yang dapat memperkaya dan memanipulasi ruang tempat manusia beraktivitas. Kualitas-kualitas unik ini disebut sebagai kualitas sinematik. Namun, melihat ruang lewat sinema dapat memberikan kesan yang berbeda dibanding mengalami ruang secara langsung. Kesamaan dan perbedaan ini berasal dari pengalaman sinematik yang berbeda pada waktu mengalami ruang secara fisik dengan mengalami ruang lewat film yang sudah disunting.

Untuk memahami topik sinematik dalam arsitektur lebih lanjut, dilakukan studi pada objek arsitektur Bioskop Metropole. Objek arsitektur ini unik karena Bioskop Metropole pernah menjadi latar tempat utama pada film roman-komedi Janji Joni. Penampilan bioskop di dalam film tersebut dan penampilan bioskop di dunia nyata mungkin memiliki perbedaan, dan kualitas sinematik adalah penentu perbedaan tersebut

¹ Corresponding Author: myrsalsa@gmail.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas sinematik di bioskop Metropole, bagaimana kualitas sinematik tersebut memengaruhi representasi ruang-ruang Bioskop Metropole dalam film Janji Joni, dan kualitas sinematik apa saja yang ada pada Bioskop Metropole. Metode yang digunakan adalah deksriptif kualitatif, dengan data dari studi literatur dan observasi objek di lapangan. Studi ini mencapai kesimpulan bahwa terdapat kualitas-kualitas sinematik tertentu pada Bioskop Metropole, walaupun dalam derajat yang berbeda dengan yang ditunjukkan dalam film Janji Joni.

Kata Kunci: sinematik, kualitas sinematik, Janji Joni, Jakarta

1. PENDAHULUAN

Pada era modern, media hiburan berupa film adalah salah satu media yang sangat dekat dengan masyarakat modern. Film sebagai karya seni mensimulasikan pengalaman untuk menyampaikan suatu narasi tertentu. Sebagai karya seni, film menjadi cerminan kehidupan di dunia nyata. Penonton, sebagai pihak yang mengonsumsi media film, ditempatkan sebagai pemandang atau *spectator*. Lewat menonton film, penonton melewati simulasi multisensorik yang menggambarkan suatu pengalaman hingga pengalaman tersebut menjadi pengalaman mereka sendiri. Dalam menggubah ruang, arsitek seyogianya sedang memanipulasi elemen-elemen ruang untuk menyampaikan pesannya tersendiri. Sebagaimana film, arsitektur pun dapat menjadi media untuk menyampaikan suatu narasi.

Film Janji Joni adalah salah satu film hasil karya Joko Anwar yang menggambarkan pengalaman Joni sebagai seorang pengantar rol film dengan cukup mendalam. Pengalaman ini dapat tersampaikan dengan mendalam pada pemandang karena terdapat konsep-konsep tertentu yang terkait dengan dunia perfilman. Konsep-konsep ini dapat dibedah dan diturunkan menjadi kualitas-kualitas ruang yang dapat memberikan kesan mendalam dari suatu objek arsitektur.

Oleh karena itu, dipilih bioskop yang mejadi latar tempat utama dalam film Janji Joni, yaitu Bioskop Metropole. Dengan film Janji Joni sebagai alat, penelitian ini merupakan studi kualitas sinematik pada Bioskop Metropole, terkait kualitas sinematik yang ada pada Bioskop Metropole, dan pengaruh kualitas sinematik tersebut pada ruang dalam film Janji Joni. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami kualitas sinematik dari Bioskop Metropole, dengan ruang lingkup penelitian berupa Bioskop Metropole. Metoda yang digunakan adalah metoda deskriptif kualitatif untuk membandingkan kualitas sinematik Bioskop Metropole dengan konsep-konsep sinematik pada film Janji Joni.

2. KAJIAN TEORI

Sinema Dalam Arsitektur. Pengalaman ruang pada arsitektur dialami oleh penggunaanya secara multisensorik. Richard Koeck pada bukunya yang berjudul *Cinescapes* mengemukakan bahwa kelima indera manusia adalah batas antara dimensi di dalam pikiran manusia dan dimensi dunia di luar pikiran manusia, dan lewat kelima indera tersebut manusia menempatkan diri di dunia serta membangun citra akan dunia di dalam pikirannya. (Koeck, 2013)²

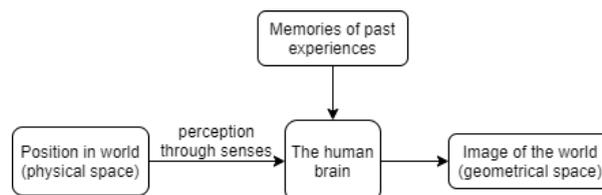


Diagram 1: proses manusia menempatkan diri di dunia hingga membentuk citra ruang di dunia.

² Koeck, R., 2013. *CineScapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. London, New York: Routledge.

Film, sebagai bentuk seni taktil juga bergantung pada pengalaman multisensorik. Dalam menonton film, pemandang atau penonton membangun citra tentang ruang yang dilihat dalam film dengan cara yang sama dengan cara manusia membangun citra ruang yang ia alami secara nyata di dunia. Kesamaan ini mengundang Koeck untuk melakukan studi lebih lanjut terkait konsep sinema yang diaplikasikan dalam arsitektur, hingga ia mengemukakan teori mengenai empat kualitas sinematik yang diturunkan dari empat konsep sinematik.

sequences and events	→	narrative qualities
movement and passage	→	spectator qualities
framing of space	→	optical qualities
rhythm and sound of space	→	temporal qualities

Gambar 1: Hubungan konsep sinematik dengan kualitas sinematik ruang (sumber: Cinescapes)

Kualitas yang pertama adalah kualitas naratif. Kualitas naratif diturunkan dari urutan peristiwa dalam sinema. Urutan peristiwa yang berturut-turut merupakan bahan yang digunakan dalam film dan literatur untuk menceritakan suatu narasi. Dalam film, peristiwa-peristiwa ini disajikan dalam bentuk sajian visual dan audial. Joseph Campbell dalam bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces* menyatakan teori bahwa semua cerita mengikuti tujuh belas urutan peristiwa yang sama, ia menyebutnya *A Hero's Journey*.³

Dalam arsitektur, wujud narasi adalah urutan program ruang. Menurut Koeck, jika film menyajikan rangkaian objek yang berurutan sesuai dengan narasi, maka arsitektur memiliki hal serupa yaitu menyajikan rangkaian ruang yang tersusun berurutan pada satu jalur tertentu⁴. Arsitek Bernard Tschumi memiliki pernyataan yang serupa, yaitu bagaimana menurutnya ruang adalah wadah tempat peristiwa terjadi, dan peristiwa adalah alat untuk menyampaikan suatu narasi⁵.

Kualitas berikutnya adalah kualitas pemandang. Dalam film, pemandang adalah penonton, sedangkan dalam arsitektur pemandang adalah pengguna ruang. Pada praktik perfilman, Koeck menyatakan bahwa pemandang melewati berbagai objek dalam satu lintasan. Pergerakan dalam lintasan ini menjadi aspek penting yang diperlukan oleh pemandang untuk memproses objek-objek yang dilihat menjadi suatu kesimpulan yang padu. Hal serupa terjadi pada arsitektur. Menurut Koeck, jika pada perfilman pemandang bergerak untuk melihat objek, maka dalam arsitektur pemandang bergerak melewati fenomena-fenomena spasial yang disusun⁶. Fenomena-fenomena ini memerlukan pergerakan pula untuk dialami, karena tanpa pergerakan ruang tiga dimensional hanya akan terlihat sebagai sajian visual dua dimensi. Ketika pemandang bergerak, ia berinteraksi dengan ruangnya dan membangun citra-citra dua dimensional menjadi citra ruang yang padu. Proses ini dapat dibandingkan dengan teori Kevin Lynch terkait pembentukan citra kota dan *imageability*⁷.

Kualitas berikutnya adalah kualitas optikal. Kualitas optikal sangat berkaitan erat dengan komposisi visual dan tampak yang terlihat oleh pemandang. Langgam arsitektur klasik Yunani adalah ahli dalam kualitas optikal, karena pada masa arsitektur klasik Yunani perhatian perancang bangunan dikerahkan untuk membangun bangunan dengan tampak yang

³ Campbell, J. & Cousineau, P., 1999. *The Hero's Journey: Joseph Campbell On His Life and Work*. Shaftesbury: Element.

⁴ Koeck, R., 2013. *CineScapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. London, New York: Routledge.

⁵ Tschumi, B., 1981. *The Manhattan Transcript*. London: Academy Groups LTD

⁶ Koeck, R., 2013. *CineScapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. London, New York: Routledge.

⁷ Lynch, K., 1960. *The Image of The City*. Massachusetts: The MIT Press.

indah. Keindahan tampak ini diperoleh dari komposisi visual, sesuatu yang dikaji dengan mendalam di Yunani kuno. Dalam produksi film, komposisi visual kembali menjadi penting, karena tampilan visual sebuah film sangat bergantung pada komposisi visual di dalam bingkai layar. Seringkali dalam film dilakukan pula pembingkai visual dengan elemen-elemen yang ada pada latar film. Dengan penataan properti, pemilihan kostum, dan tata kamera serta cahaya dunia perfilman memanipulasi komposisi visual di layar kaya.

Kualitas temporal sebagai kualitas sinematik adalah kualitas yang diturunkan dari konsep ritme dan suara pada film. Ritme dalam film dapat berubah-ubah tergantung dari arahan seorang sutradara. Perubahan ini bergantung pada beberapa tanda, salah satunya adalah pencahayaan dan suara. Kualitas temporal mencakup elemen-elemen pada objek arsitektur yang dapat menandai perubahan waktu, seperti suara atau cahaya matahari.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi komposisi dengan cara analisis kasus film Janji Joni yang termasuk pada Kelompok Bidang Ilmu Sejarah, Teori, dan Falsafah Arsitektur (KBI STEFA) Universitas Katolik Parahyangan. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di Bioskop Metropole, Jl. Pegangsaan Barat no. 21, RW1, Pegangsaan, Menteng, DKI Jakarta, 10320 pada hari Sabtu tanggal 29 Februari 2020. Teknik penelitian adalah dengan cara mengobservasi kualitas-kualitas sinematik di Bioskop Metropole, kemudian membandingkannya dengan Film Janji Joni.

4. ANALISIS

Identifikasi Kualitas Sinematik Pada Bioskop Metropole. Untuk menganalisis kualitas sinematik Bioskop Metropole, dipilih beberapa adegan dalam film Janji Joni yang sesuai dengan ketujuhbelas tahap dalam teori Joseph Campbell. Adegan-adegan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Adegan-adegan dalam film Janji Joni

No.	Film Still	Deskripsi adegan	Bab ak
1		Adegan Pembuka, perkenalan karakter Joni pada penonton.	D e p a r t u r e
2		Adegan penggambaran suasana di lobi bioskop yang menceritakan dunia normal Joni (<i>known world</i>) yang berupa bioskop metropole	
3			

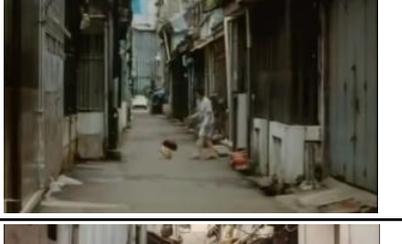
4		<p>Adegan montase pengunjung keluar dan masuk bioskop yang menceritakan tujuan karakter Joni (<i>call to adventure</i>), yaitu mengantarkan film dengan tepat waktu untuk penonton dan agar Joni bisa menepati janjinya pada perempuan di bioskop.</p>	
5		<p>Adegan motor Joni dicuri sebagai penanda masuknya Joni ke dalam <i>unknown world (first threshold)</i></p>	I n i t i a t i o n
6		<p>Adegan Joni tiba di area pengambilan gambar untuk film (<i>road of trials</i>)</p>	
7		<p>Adegan tas Joni dicuri oleh Voni (<i>road of trials</i>)</p>	
8		<p>Adegan Joni mencari-cari Voni lewat gang-gang permukiman (<i>road of trials</i>)</p>	
9			
10		<p>Adegan Joni dan Boni tiba di gudang tempat Voni berada untuk mengambil tasnya (<i>the meeting with the goddess</i>)</p>	
11		<p>Adegan Joni dan teman-teman berjalan di pasar (<i>meeting the goddess</i>)</p>	I n i t i a t i o n

12		Adegan Joni dan teman-teman dikejar warga lokal di pasar (<i>transformation</i>)	
13		Adegan Joni teman-teman bersembunyi di bak sampah (<i>aphothesis</i>)	
14		Adegan Metropole di malam hari yang menunjukkan dunia normal Joni yang kini sudah mengalami perubahan setelah melewati jalannya cerita (<i>return</i>)	R e t u r n

Adegan-adegan pada tabel 1 akan disandingkan dengan peristiwa yang terjadi pada Bioskop Meropole. Dari diagram urutan peristiwa dan program ruang, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2 Perbandingan adegan film dengan ruang yang setara

No.	Peristiwa pada Narasi <i>Janji Joni</i>	Ruang pada Bioskop Metropole	Babak
1		Jalan Pegangsaan, Area Parkir (known world/introduction)	De part ure
2		Area penerima/teras bioskop, area lobby bioskop (known world)	
3			

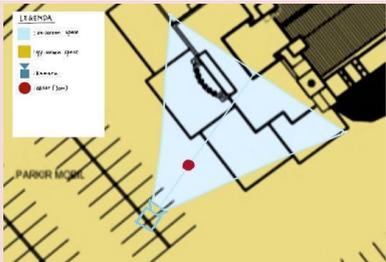
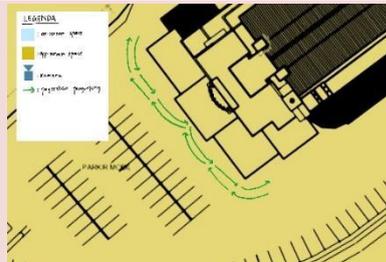
4		Loket tiket (call for adventure)	Initiation
5		Pintu ruang teater (first threshold)	
6		Ruang Teater (road of trials, meeting with the goddess, transformation, apothesis)	
7			
8			
9		Ruang Teater (road of trials, meeting with the goddess, transformation, apothesis)	Initiation
10			

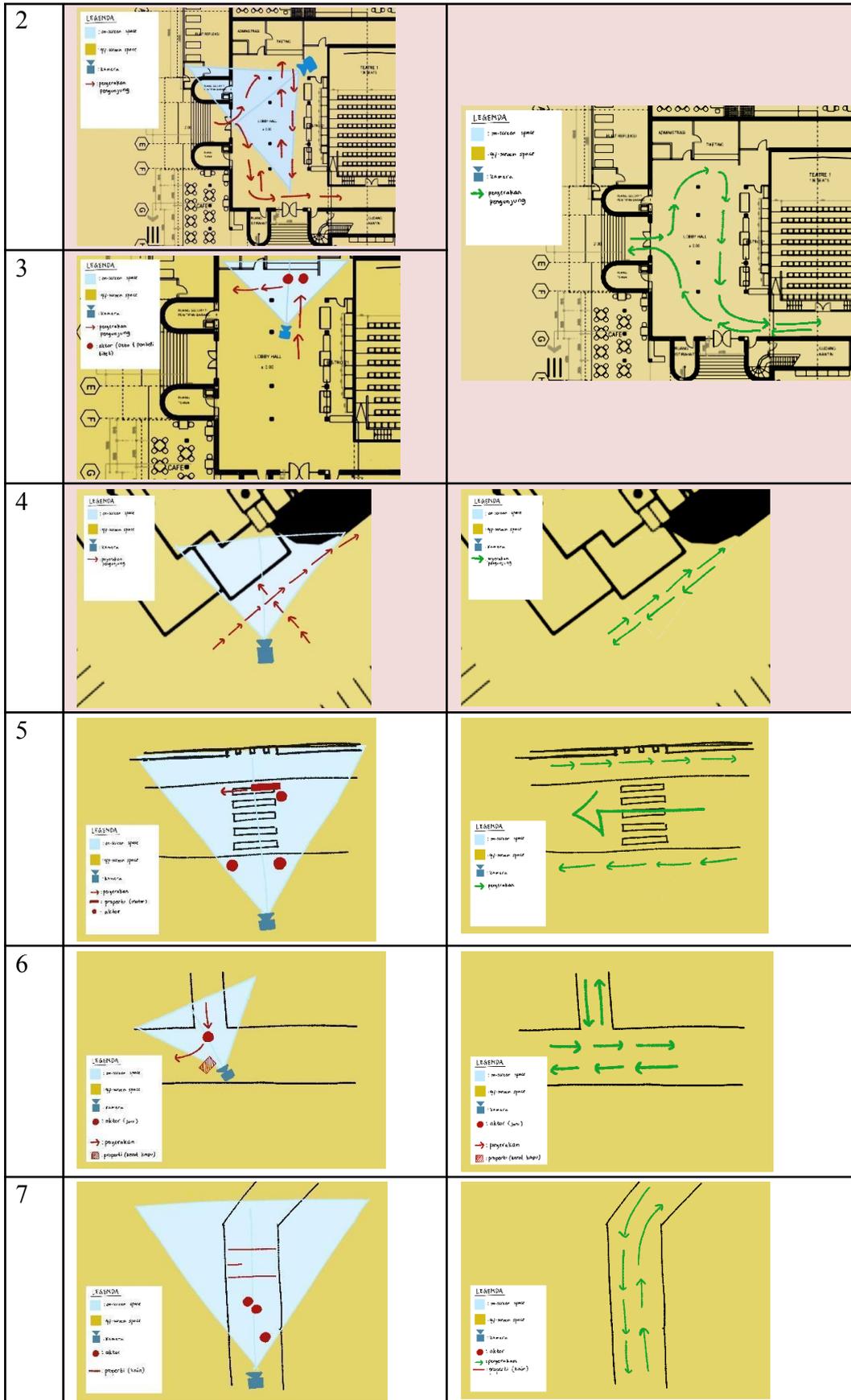
11			
12			
13			
14		Area parkir, Jalan Pegangsaan (return/master of two worlds)	

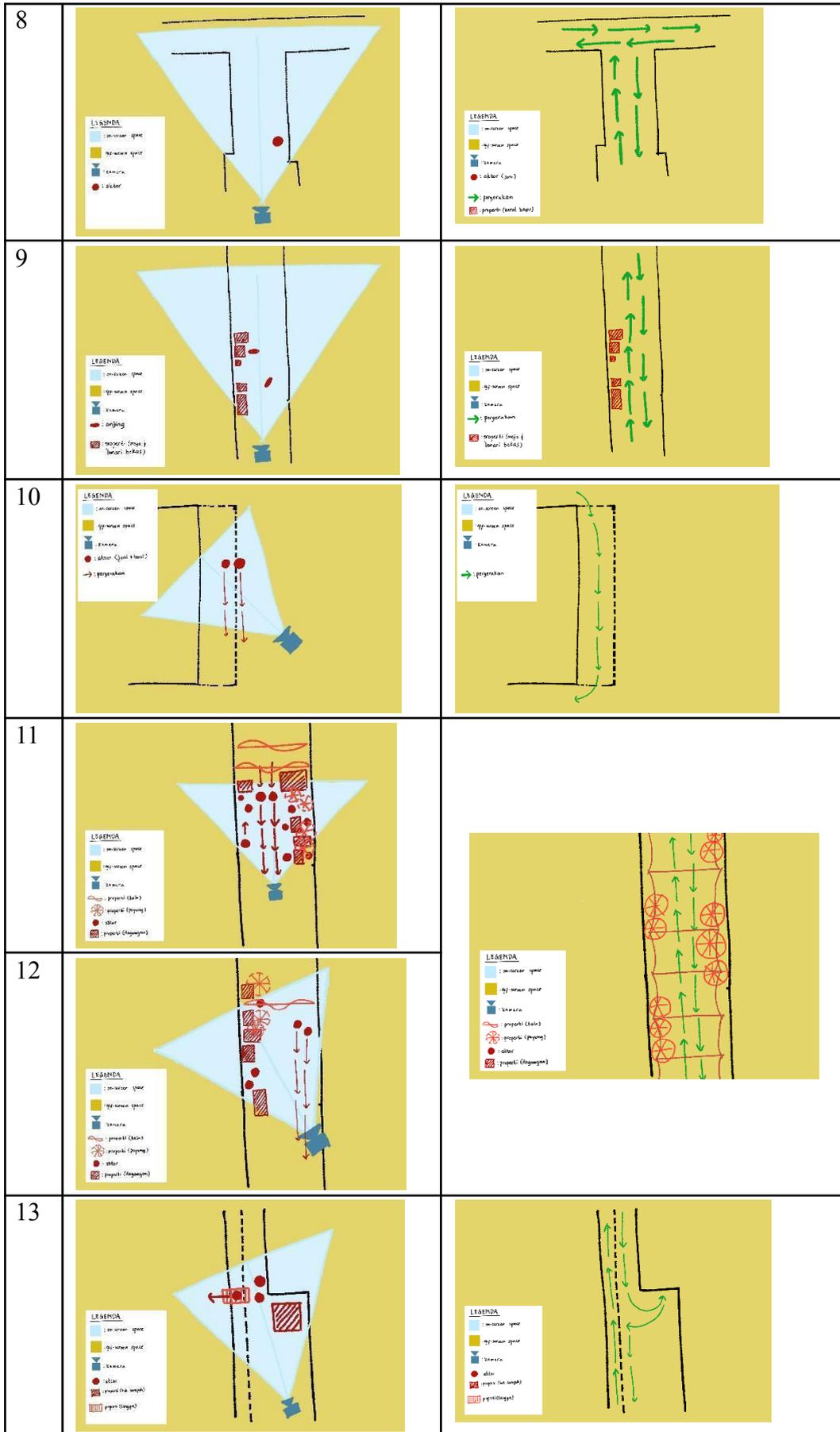
Untuk studi kualitas pemandangan, dilakukan pemetaan terhadap penempatan kamera secara denah, penempatan karakter dan properti, serta pergerakan yang dilakukan. Dengan memetakan elemen-elemen tersebut, dapat dilihat dari denah ruang di dalam layar (*on screen space*) dan ruang di luar layar (*off screen space*), serta ruang yang dilalui oleh para karakter untuk menunjukkan kualitas pemandangan.

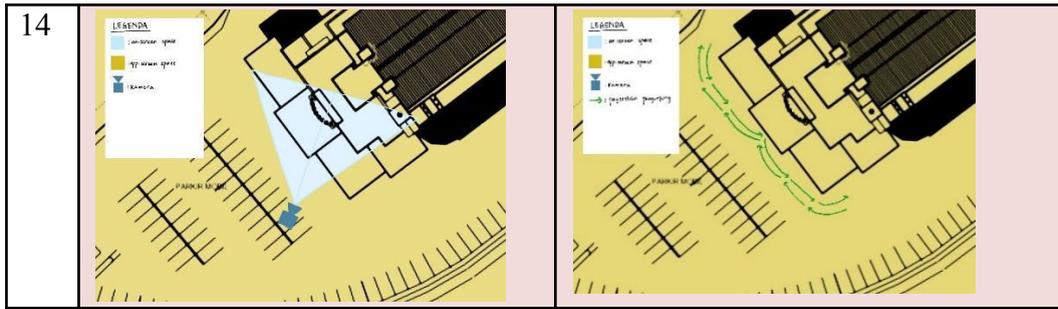
Berikut adalah perbandingan pergerakan yang ditunjukkan dalam film dan pergerakan yang terjadi pada keadaan eksisting:

Tabel 3 Perbandingan lintasan dan pergerakan

No	Denah pergerakan dalam film	Denah pergerakan eksisting
1		







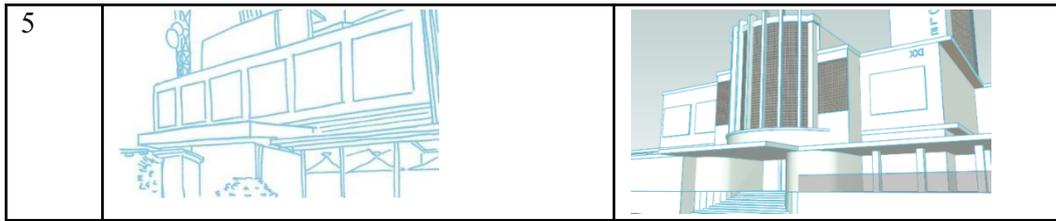
Untuk kualitas optikal, dilakukan *breakdown frame* adegan film Janji Joni menjadi elemen yang menempati *background*, *mid ground*, dan *foreground*. Setelah dilakukan *break down*, dapat dilihat lebih jelas komposisi pada *frame*, terutama terkait hierarki dan pemingkaihan.

Dari sketsa-sketsa tersebut dapat dilihat lebih jelas mengenai objek mana saja yang menjadi objek fokus. Objek fokus tersebut tidak selalu berada di *foreground*. Bahkan, *foreground* dapat digunakan untuk membingkai objek atau mengarahkan fokus pengelihatannya penonton. Pada beberapa *frame* juga ditemukan bahwa tidak ada perbedaan lapisan *background*, *midground*, dan *foreground* atau tidak ada objek yang menjadi fokus, terutama pada adegan-adegan yang berupa *establishing scene*.

Berikut adalah perbandingan adegan dalam film Janji Joni dengan Bioskop Metropole yang direkonstruksi dalam sketsa 3D:

Tabel 4 Perbandingan citra pada film dengan citra eksisting

No	Sketsa <i>frame</i>	Sketsa eksisting
1		
2		
3		
4		



Kualitas optikal dapat dimengerti sebagai urutan citra yang dilihat oleh pengguna bangunan ketika berada dalam bangunan tersebut. Bioskop Metropole pada saat penelitian ini dilakukan, telah melewati proses renovasi. Setelah renovasi, papan yang menunjukkan poster-poster film yang sedang tayang (seperti yang ditunjukkan dalam film Janji Joni) telah dilepas dari fasad bangunan. Tanpa papan poster ini, fasad bangunan Bioskop Metropole jadi terlihat jelas dan semakin menunjukkan kemegahan bioskop ini. Kesan megah pada Bioskop Metropole tidak hanya datang dari kemewahan, namun juga kesan heritage dari bangunan tersebut.

Citra yang berikutnya ditunjukkan dalam film adalah lobby bioskop yang terlihat sibuk. Berbeda dengan film, pada keadaan eksisting justru lobby bioskop terlihat lengang dan sepi. Setelah renovasi, interior lobby bioskop pun mengalami perubahan. Interior lobby Bioskop Metropole yang menjadi titik berangkat sebelum memasuki ruang teater sudah banyak berubah dari interior lobby yang ditunjukkan dalam film Janji Joni. Saat penelitian ini dilakukan, interior lobby didominasi oleh warna muda dengan penataan cahaya yang cukup terang sehingga ruang terasa lebih luas dan lengang. Pada film, interior lobby ini didominasi warna gelap yang mengakibatkan ruang terasa sempit. Walaupun terdapat perbedaan kesan ruang, lobby pada film dan lobby pada keadaan eksisting cukup menggambarkan ruang yang menjadi wadah aktivitas sebelum menonton film.



Gambar 2 Lobby bioskop Metropole (Februari 2020) dan Lobby bioskop Metropole di film Janji Joni

Setelah lobby, pada urutan ruang sesuai naratif Bioskop Metropole seharusnya adalah selasar sebelum memasuki ruang teater. Pada film Janji Joni tidak ditunjukkan ruang tersebut karena tidak relevan pada narasi film. Hal ini membuat adanya kekosongan pada geometric space yang dibangun penonton tentang Bioskop Metropole yang menjadi latar tempat Janji Joni. Pada keadaan eksisting, selasar sebelum memasuki ruang teater adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Selasar sebelum memasuki ruang teater

Untuk kualitas temporal, dilakukan perbandingan elemen-elemen temporal pada setiap latar adegan film Janji Joni. Perbandingan tersebut disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Perbandingan deksripsi elemen-elemen temporal pada lokasi

No.	Film Still	Deskripsi	
		Film	Eksisting
1	 <p><i>establishing scene</i> untuk memperkenalkan penonton pada tokoh dan latar; Joni berdiri di depan Bioskop Metropole menatap ke arah jalan.</p>	<p>Elemen suara: Monolog perkenalan Joni Elemen ritme atau waktu: Langit cerah siang hari</p>	<p>Elemen suara: Suara kendaraan, suara langkah Elemen ritme atau waktu: Langit menunjukkan waktu</p>
2	 <p><i>Establishing scene</i> untuk memperkenalkan latar; lobby bioskop yang ramai, penuh dengan penonton berlalu-lalang</p>	<p>Elemen suara: Dengung suara obrolan para pengunjung bioskop, suara langkah kaki pengunjung Elemen ritme waktu: Terang langit terlihat pada jendela</p>	<p>Elemen suara: suara pengumuman bioskop lewat penguas suara, sayup-sayup suara obrolan pengunjung. Elemen ritme atau waktu: tidak ada</p>
3	 <p><i>Interaction scene</i> untuk menggambarkan karakter tokoh Otto; terjadi argument antara Otto dan penonton lain di depan loket tiket. Beberapa pengunjung menonton keributan tersebut, beberapa tidak peduli</p>	<p>Elemen suara: Dengung suara obrolan para pengunjung bioskop, dialog argument Otto dengan penonton lain. Elemen ritme waktu: tidak ada</p>	<p>Elemen suara: suara pengumuman bioskop lewat penguas suara, sayup-sayup suara obrolan pengunjung. Elemen ritme atau waktu: tidak ada</p>
4	 <p><i>Establishing scene</i> untuk memperkenalkan penonton pada rutinitas pekerjaan Joni dan keadaan bioskop; Pengunjung bioskop dan Joni masuk ke bioskop sementara ada pengunjung yang sedang keluar juga di area <i>entrance</i> bioskop</p>	<p>Elemen suara: musik latar Elemen ritme atau waktu: terang langit di siang hari, pergerakan karakter yang dipercepat (<i>fast-forward</i>)</p>	<p>Elemen suara: bunyi angin dan gemerisik dedaunan, bunyi kendaraan di area parkir dan di jalan raya. Elemen ritme atau waktu: Langit yang menunjukkan waktu</p>

<p>5</p>	 <p><i>Action scene</i> pencurian motor Joni yang membuat Joni masuk ke dalam <i>unknown world</i>; Joni sedang mengobrol dengan seorang kakek yang baru saja dibantunya menyeberang jalan. Ketika Joni meyakinkan si kakek bahwa masih banyak orang baik di Jakarta, motor yang berada pada <i>background</i> dicuri.</p>	<p>Elemen suara: Bunyi kendaraan bermotor di jalan raya, obrolan Joni dengan Kakek Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Bunyi kendaraan bermotor dari kejauhan, obrolan turis dan pedagang Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari yang menunjukkan waktu</p>
<p>6</p>	 <p><i>Establishing scene</i> untuk menunjukkan latar baru berupa gang kecil; Joni berlari ke dalam <i>frame</i> dari gang gelap, menyibak kain yang menghalanginya, kemudian berhenti untuk melihat keadaan.</p>	<p>Elemen suara: Musik latar yang menegangkan berangsur-angsur berhenti, suara derap langkah kaki Joni Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Obrolan warga sekitar yang sedang di luar rumah, suara motor warga yang lewat Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu</p>
<p>7</p>	 <p><i>Establishing scene</i> untuk menunjukkan latar gang; sebuah gang sempit yang kurang teratur dan sepi. Seseorang sedang menyapu di tengah jalan.</p>	<p>Elemen suara: Musik latar Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Obrolan warga sekitar yang sedang di luar rumah, suara motor warga yang lewat Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu</p>
<p>8</p>	 <p><i>Establishing scene</i> untuk menunjukkan latar gang yang berbeda; kali ini gang lebih lebar, namun terdapat barang-barang rongsok tertumpuk. Suasana sepi kecuali dua ekor anjing yang sedang berjalan.</p>	<p>Elemen suara: Musik latar Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Obrolan warga sekitar yang sedang di luar rumah, suara motor warga yang lewat Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu</p>

<p>9</p>	 <p><i>Action scene</i> tentang Joni yang siap untuk berkelahi dengan orang yang mencuri tas Voni. Voni bersembunyi di belakang Joni, sementara si pencur berdiri menghadap mereka berdua dan membelakangi kamera.</p>	<p>Elemen suara: Musik latar, dialog Joni dengan pencuri yang ia tantang berkelahi Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Obrolan warga sekitar yang sedang di luar rumah, suara motor warga yang lewat Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu</p>
<p>10</p>	 <p><i>Transition scene</i> sebelum Joni mengambil tasnya dari Voni; Joni dan Boni mengobrol ringan sambil berjalan santai di luar bangunan yang terlihat tua dan terlantar.</p>	<p>Elemen suara: Langkah kaki Joni dan Boni, obrolan antara Joni dan Boni Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: tidak ada Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu</p>
<p>11</p>	 <p><i>Interaction scene</i> ketika Voni menceritakan alasannya mencuri tas Joni, dan di mana Joni bisa mengambilnya kembali. Voni, Joni, dan Boni berjalan bersama di pasar yang ramai dan sibuk.</p>	<p>Elemen suara: suara kesibukan pasar, obrolan Joni dan Voni, music latar Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Pedagang menjajakan dagangan, obrolan ramai, suara mesin motor yang lewat, suara radio dari beberapa kios Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami di sela-sela terpal yang menaungi pasar yang menunjukkan waktu</p>
<p>12</p>	 <p><i>Action scene</i> Joni, Voni, dan Boni kabur dari warga yang mengejar mereka karena barangnya dicuri oleh Voni; Joni, Boni, dan Voni berlari bersama lewat pasar yang baru mereka lewati, para pengunjung pasar dan pedagang menonton mereka berlalu.</p>	<p>Elemen suara: music latar yang menegangkan, suara derap langkah kaki yang terburu-buru. Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Pedagang menjajakan dagangan, obrolan ramai, suara mesin motor yang lewat, suara radio dari beberapa kios Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami di sela-sela terpal yang menaungi pasar yang menunjukkan waktu</p>

<p>13</p>	 <p><i>Action scene</i> Boni memanjat tangga untuk bersembunyi di parapet bangunan; Boni, Joni, dan Voni berada di gang sempit dan mereka memutuskan untuk sembunyi. Setelah membantu Boni, Joni dan Voni melompat ke dalam bak sampah untuk sembunyi.</p>	<p>Elemen suara: Music latar yang mulai tenang, suara Voni menyuruh Boni memanjat, Suara Joni mengajak Voni sembunyi Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu siang</p>	<p>Elemen suara: Obrolan antar warga yang sedang di luar rumah, suara televisi dari dalam rumah warga Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami di sela-sela teritis atap yang saling bertumpuk yang menunjukkan waktu</p>
<p>14</p>	 <p><i>Establishing scene</i> untuk menunjukkan gedung bioskop di malam hari; Gedung diambil gambarnya lewat sudut kamera yang mirip dengan adegan pembuka, namun di waktu malam dan dalam keadaan yang sepi.</p>	<p>Elemen suara: musik latar yang terdengar penuh harap namun sendu Elemen ritme atau waktu: Langit yang gelap dan lampu bioskop yang dinyalakan menunjukkan waktu malam</p>	<p>Elemen suara: suara dengung mesin kendaraan yang sedang parkir, suara kendaraan yang lewat di jalan raya Elemen ritme atau waktu: Cahaya matahari alami yang menunjukkan waktu</p>

Setelah melakukan studi di atas, dicapai beberapa kesimpulan terkait pertanyaan penelitian. Berdasarkan film Janji Joni, pada Bioskop Metropole terdapat tiga dari empat kualitas sinematik. Bioskop Metropole memiliki kualitas naratif, kualitas pemandang, dan kualitas optikal. Namun, kualitas temporal tidak terlalu terlihat pada Bioskop Metropole karena elemen-elemen temporal yang termasuk di dalam rancangan Bioskop Metropole tidak cukup banyak untuk menandai perubahan waktu. Contohnya, di ruang dalam Bioskop Metropole sangat sulit untuk membedakan waktu siang dan waktu malam.

Kualitas naratif pada Bioskop Metropole sangat jelas karena terdapat urutan peristiwa tertentu yang terjadi secara berurutan dalam aktivitas menonton film di bioskop, sehingga ruang dalam bioskop pun mengikuti urutan ini. Urutan peristiwa yang kemudian menjadi urutan ruang ini tidak berupa linear, namun berbentuk siklus yang dimulai di lobby dan diakhiri di lobby sebagai *known world* dalam teori A Hero's Journey oleh Joseph Campbell.

Pergerakan dan lintasan yang digambarkan dalam film pun masih cukup akurat dengan pergerakan di keadaan eksisting, dengan sedikit perbedaan pada letak loket tiket dan letak bistro. Namun, secara keseluruhan, pergerakan dan lintasan pada keadaan eksisting masih sama dengan film Janji Joni, sehingga ruang yang ditangkap dari film dan dari keadaan eksisting cukup mirip.

Dalam kualitas optikal, terjadi banyak perbedaan antara ruang yang ditunjukkan dalam film Janji Joni dengan keadaan eksisting. Perbedaan ini terjadi karena Bioskop Metropole telah mengalami renovasi, sehingga ruang-ruang bahkan fasadnya sudah berubah dari yang ditunjukkan dalam film Janji Joni. Walaupun terjadi perubahan secara tampilan, namun penempatan ruang tidak berubah. Selain penampilan ruang yang berubah, terdapat ruang

yang tidak ditampilkan pada film Janji Joni, namun krusial pada naratif Bioskop Metropole, yaitu selasar yang menghubungkan Lobby dengan ruang teater.

Secara keseluruhan, Bioskop memiliki kualitas sinematik yang baik. Kualitas sinematik yang baik ini dapat dicapai karena rancangan tata ruang yang mengikuti alur urutan peristiwa yang terjadi pada bioskop pada umumnya. Urutan peristiwa yang menjadi narasi bioskop ini memungkinkan susunan urutan ruang yang jelas, dengan alur pergerakan yang jelas pula. Sangat disayangkan elemen-elemen temporal tidak dapat dimunculkan pada bioskop, karena fungsi tersebut menuntut ruang yang gelap dan kedap suara.

5. PENUTUP

Demikian penelitian terkait kualitas sinematik pada Bioskop Metropole. Semoga penelitian ini dapat membuka peluang bagi rekan-rekan mahasiswa arsitektur untuk melakukan penelitian serupa mengenai film atau media lainnya dan hubungannya dengan arsitektur. Arsitektur dan media memiliki hubungan yang cukup dekat, maka amat disayangkan jika kesempatan untuk mempelajari hubungan keduanya disia-siakan. Kesimpulan dari penelitian ini yang dapat diterapkan perancangan adalah penekanan bahwa objek arsitektur dinikmati penggunaannya seperti film; dalam sudut pandang mata manusia yang terbatas areanya. Kesadaran mengenai hal ini akan membantu proses perancangan agar objek arsitektur hasil rancangan bisa dinikmati dengan nyaman oleh pengguna. Contohnya pada Bioskop Metropole, bioskop ini sebenarnya memiliki bentuk yang menarik dan megah, namun pengguna tidak bisa menikmati bentuk ini sepenuhnya karena sudut pandang mata manusia tidak cukup luas untuk bisa melihatnya dari jalur entrance yang dibuat

6. REFERENSI

Ashihara, Y., 1983. *The Aesthetic Townscape*. Cambridge: MIT Press.

Boake, T. M., 2006. *Architecture And Film: Experiential Realities And*. [Online]
Available at: http://www.tboake.com/pdf/boake_arch_film_colour.pdf
[Accessed 29 January 2020].

Brown, B., 2002. *Cinematography: Theory and Practice*. Londond: Focal Press.

Bruno, G., 2002. *Atlas of Emotion*. New York: Verso.

Campbell, J. & Cousineau, P., 1999. *The Hero's Journey: Joseph Campbell On His Life and Work*. Shaftesbury: Element.

Koeck, R., 2013. *CineScapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. London, New York: Routledge.

Lynch, K., 1960. *The Image of The City*. Massachusetts: The MIT Press.

Robert, L., 2012. Cinematic Cartography: Projecting Place Through Film. In: *City in Film*. Liverpool: University of Liverpool, pp. 68-84.

Tschumi, B., 1981. *The Manhattan Transcript*. London: Academy Groups LTD.