

ARTIKEL RISET<http://jurnal.ft.umi.ac.id/index.php/losari/article/view/070108202201>**Meninjau dari *Sightless* : Indra Perasa Arsitektur****Aesha Mutiara Nurulhuda¹, M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc²,
Nisaaul Muflihaturrahman, S.Ars³**¹Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia²Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia³Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam IndonesiaEmail Penulis Korespondensi (^K): 19512233@students.uui.ac.id¹, 125120506@uui.ac.id²,
17512048@alumni.uui.ac.id³

(0821 3421 7160i)

Abstract

*The hierarchy of the five senses, from greatest sense of sight to lowest sense of touch, is used to understand them. This is the fundamental idea—that humans almost never disregard the role that their sense of sight plays in the course of their lives. It's crucial to comprehend architectural space from a different point of view in order to later accomplish a deeper emotional approach to the user, which is also a distinctive space experience from other designs without an architectural sense. approach. A character in this *Sightless 2020* study is suddenly become blind after being struck by a fan strike and is compelled to comprehend the local spatial architecture using other non-visual senses.*

Keywords: *Architectural Semiotics, Architectural Sense, Sense of Place, Sightless 2020***PUBLISHED BY :**

Engineering Faculty

Universitas Muslim Indonesia

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)

Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :losari.arsitekturjurnal@umi.ac.id**Phone :**

+62 81342502866

Article history :

Received 17 Agustus 2022

Received in revised form 18 Agustus 2022

Accepted 24 Agustus 2022

Available online 31 Agustus 2022

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ABSTRAK

Panca indera dipahami dari sistem hirarkis dari indera penglihatan tertinggi hingga indera terendah, yaitu sentuhan. Hal itu yang menjadi dasar, bahwa indera penglihatan sangat penting bagi jalannya hidup manusia, mereka hampir tidak pernah mengabaikan kerja indera visualnya. Memahami keruangan arsitektur dengan perspektif rasa yang lain menjadi penting untuk mencapai pendekatan emosional yang lebih mendalam terhadap user nantinya, di mana setelah membangkitkan suasana ruang yang lebih emosional hal ini sekaligus menjadi pengalaman ruang yang berbeda dari desain lainnya tanpa pendekatan indera perasa arsitektur. Melalui pengkajian terhadap *sightless 2020* ini, diceritakan tokoh yang tiba-tiba mengalami kebutaan setelah terkena insiden penyerangan oleh penggemarnya, dan terpaksa memahami spasial arsitektur disekitarnya dengan fungsi indera non visual lainnya. Maka dari itu, hal ini menjadi penting karena pengalaman indera non visual juga dapat kita manfaatkan sebagai *sense of place* yang berkesan dalam memori user, dan menarik user untuk kembali mengunjungi tempat tersebut.

Keywords: *Indera Perasa Arsitektur, Sense of Place, Semiotika Arsitektur*

PENDAHULUAN

Menurut Pallasma, J (1994) di zaman renaissance, panca indera dipahami dari sistem hirarkis dari indera penglihatan tertinggi hingga indera terendah, yaitu sentuhan. Sistem indera terkait dengan citra tubuh kosmik; penglihatan berkorelasi dengan api dan intensitas cahaya, pendengaran terhadap udara, bau dengan uap, rasa dengan air, dan sentuhan dengan bumi. Hal itu yang menjadi dasar, bahwa indera penglihatan sangat penting bagi jalannya hidup manusia, mereka hampir tidak pernah mengabaikan kerja indera visualnya. Manusia umumnya menggunakan indera penglihatan dalam hampir seluruh kegiatannya, untuk mendefinisikan intensitas cahaya, melihat perbedaan warna dan bentuk, membaca dan menulis, semua kegiatan membutuhkan peran indera penglihatan didalamnya.

Pengalaman manusia merekam kejadian yang ia alami ke dalam memorinya tidak akan luput dari multisensory dikutip dari Pallasma J, (1996). Ia juga menambahkan bahwa penerjemahan pengalaman yang ditangkap oleh indera penglihatan tidak luput dari kerja sama indera lain yang saling menguatkan. Maka dari itu, arsitektur berperan besar dalam mengimplementasikan ekspresi dan pengalaman manusia.

Meninjau dari *Sightless (2020)*, gangguan atau hambatan yang dialami tokoh selaku tuna netra dalam fungsi indera penglihatannya ternyata tidak membatasi dirinya untuk melanjutkan hidup. Walaupun mengalami keputusasaan awalnya. Namun, tidak dapat dipungkiri sensitivitas indera lainnya meningkat selaras dengan penurunan maupun hilangnya fungsi salah satu indera.

Tokoh mendapatkan fokus untuk fungsi indera lainnya setelah fungsi mata terabaikan, ia mengalami sensitivitas dalam pendengaran. Dalam film diceritakan ia mendengar perbincangan tokoh lain di unit sebelahnya, mengalami sensitivitas dalam indera pembau. Dia marah ketika tokoh lain menyalakan

rokok di dalam unitnya, maupun indra peraba saat dia dapat mendefinisikan ruang melalui penggunaan bantuan tongkat tuna netra maupun dengan perabaan langsung antara tekstur dinding, lantai, dengan kulit.

Sensitivitas lain yang dialami oleh indra peraba adalah merasakan suhu di sekitarnya, perbedaan suhu di kamar, kamar mandi, bahkan ketika tokoh akhirnya terjerumus dalam ruangan dingin dan tekstur empuk di seluruh dinding dan lantainya. Setelah mencoba dipahami ternyata ruangan tersebut adalah studio musik yang sengaja dibuat Clayton, sang perawat pribadi sekaligus dalang dari serangan terhadap Ellen, untuk menyimpan seluruh audio speaker. Pelantang inilah yang digunakan Clayton untuk mengelabui persepsi keruangan yang selama ini diterjemahkan oleh Ellen.

Berdasarkan gejala masalah yang dialami tokoh dalam kegelisahannya dengan gangguan indra penglihatan, bisa kita pahami bahwa pada dasarnya batasan dimensi dalam arsitektur secara fisik akan dipengaruhi oleh batasan secara vertikal dan horizontal. Antara lain tegakan, landasan dan naungan, baik berupa adanya kolom, dinding, lantai, dan atap. Akan tetapi, ternyata dapat lebih jauh dari itu, arsitektur dapat dirasakan keruangannya bahkan dari indra sensorik yang lainnya, seperti indra penciuman, indra pendengaran, indra peraba, atau bila memungkinkan dengan indra perasa.

Memahami keruangan arsitektur dengan perspektif rasa yang lain menjadi penting untuk mencapai pendekatan emosional yang lebih mendalam terhadap pengguna. Jika berhasil membangkitkan suasana ruang yang lebih emosional, maka akan menghasilkan pengalaman ruang yang berbeda dari desain lainnya tanpa pendekatan indra perasa arsitektur. Psarra, S. (2009). Selain itu, meneliti dan mendalami topik ini dapat diimplementasikan terhadap desain yang nantinya akan memberikan kesempatan terhadap penyandang tuna netra selaku pengguna. Kelompok tersebut memiliki keistimewaan tersendiri sehingga apabila dapat memahami mereka dengan baik, maka keruangan arsitektur yang disajikan dapat tepat sasaran.

Memahami sensitivitas dan optimalisasi indra perasa arsitektur, akan mempengaruhi perancangan sebuah space bahkan place baik mikro maupun makro, hal ini dapat disebut pendekatan dari *sense of place*. Didefinisikan bahwa *sense of place* adalah proses hubungan antara manusia dan tempat hasil dari penerjemahan indera secara lengkap terhadap kondisi lingkungan, sehingga menghasilkan sebuah status intensionalitas terhadap tempat, hal ini didapat dari aspek secara fisik maupun kegiatan sosial yang terjadi pada tempat tersebut.

Dilihat dari perspektif *sense of place* yang merupakan salah satu langkah untuk investasi memori terhadap *place* bagi penggunaanya, juga memiliki korelasi dengan semiotika arsitektur. Semiotika merupakan teori tentang menandai atau ilmu memahami tanda, serta mempelajari makna didalamnya.

Aspek utama dari semiotika merupakan tanda (*sign*). Dalam semiotika segala sesuatu dapat dikatakan sebagai tanda, dikutip dari Mudiarti (2008). Maka penulis beranggapan bahwa penelitian ini perlu dikaji untuk memahami dan memperdalam bagaimana korelasi respon indra non visual terhadap arsitektur dan keberlangsungannya dalam memori otak.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu pengumpulan data studi pustaka berupa case study dan film dengan mengeksplorasi suatu kejadian, suatu adegan, program, proses, atau aktivitas yang mendukung penelitian dan *narrative research* dengan melakukan pembelajaran untuk menemukan data-data terdahulu yang selanjutnya disusun menjadi laporan naratif yang kronologis. Makalah ini berusaha untuk melihat berbagai perspektif dari indra perasa arsitektur yang disajikan oleh *Sightless* (York, et.al., 2020) untuk diuji gagasan tentang pengaruh pendekatan tersebut terhadap arsitektur.

Sumber referensi lainnya didukung dengan perilaku manusia terhadap indra yang digambarkan dalam film *Perfect Sense* (2011). Namun, film kedua ini tidak akan menjadi bagian dalam pembahasan secara mendalam. Setelah mengidentifikasi pola utama dari skenario yang ada, makalah ini akan membahas bagaimana kondisi dalam skenario dapat terjadi pada individu, masyarakat, dan dampaknya terhadap Arsitektur.

HASIL

1. Indra Perasa Arsitektur

Terdapat kiranya 12 indra yang digunakan manusia setiap hari (Pallasmaa J., 2005). Namun hanya kelima indra yang familiar bagi manusia umumnya. Panca indra ini diantaranya terdiri dari: penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa. Manusia umumnya cenderung menggunakan dominasi visual dalam menangkap informasi, kemudian membentuk persepsi keruangan maupun arsitektur hanya dari informasi visual saja. Padahal lebih dari itu, arsitektur dapat dirasakan oleh indra lainnya selain visual, di antaranya peraba untuk merasakan tekstur, suhu, elevasi ruang, skala ruang; kemudian pendengaran untuk identifikasi pergerakan benda di sekitar ruangan, penciuman untuk identifikasi bau yang dapat dikenali maupun yang asing.

2. Sense of Place

Porteous, J. D. (1985). Sense of Place merupakan hubungan manusia terhadap ruang dalam memori, baik dari biografinya, spiritual, ideologis, secara naratif, bisa diperdagangkan, dan dependen.

3. Semiotika arsitektur

Dikutip dari Mudiarti (2008) arsitektur secara kasar memiliki dua wajah, di antaranya adalah mimik sebagai penanda dan isi sebagai petanda. Penanda merupakan apa yang terlihat secara fisik yaitu bangunan itu sendiri, sedangkan petanda adalah isi dari bentuk. Secara umum penanda termanifestasi berupa sebuah bentuk, ruang, tekstur, maupun volume. Sedangkan petanda dapat digambarkan sebagai satu ide maupun gabungan antar gagasan. Akhirnya signifikansi arsitektural lahir karena hubungan antara penanda dan petanda. Arsitektur dalam semiotika merupakan penggunaan penanda formal berupa material serta untuk mengartikulasikan petanda yaitu berupa cara hidup, nilai, fungsi, dengan menggunakan cara tertentu diantaranya berupa implementasi dari aspek struktur, ekonomi, teknik, dan lain-lain.

4. Smellscapes, Soundscapes, dan Hapticscape

Konsep bau, seperti yang dipahami oleh Porteous (1985), mencerminkan gagasan kesan penciuman yang tertata secara spasial. Untuk Henshaw (2013, P. 5), sebuah bauran mewujudkan "totalitas lanskap penciuman", termasuk isyarat aroma episodik dan latar belakang. Sedangkan Soundscape dapat diartikan sebagai lingkungan akustik yang dialami atau dirasakan dalam konteks pendengaran.

Hapticscape adalah sensori yang dibentuk oleh indera peraba, yang didukung oleh kinestetik dan lapisan sub kulit (Klatzky, 2011). Indera kinestetik bergantung pada gerakan tubuh untuk mengumpulkan informasi tentang objek, sedangkan sistem kulit menggunakan reseptor kulit (Kim & Fesenmaier, 2017).

5. Jenis-jenis ruang dalam setiap sekuel

a. Ruang Inap Rumah Sakit

Pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengguna di antaranya adalah mengenali semiotika arsitektur seperti, suhu yang rendah, suara monitor, bahkan aroma obat-obatan maupun cairan sterilisasi yang biasa ada di rumah sakit. Dalam kehidupan nyata, kondisi lingkungan secara fisik dari ruang rawat inap berperan penting dalam psikologis pasien sampai penyembuhannya (Annisa Budiani Arifah. (2017)). Keadaan ruang rawat inap haruslah dapat mendorong harapan pasien untuk kembali sehat bangkit dari sakit yang dialaminya.

Kualitas udara di rumah sakit harus terjamin baik kualitasnya, karena berdampak terhadap kenyamanan pasien. Selain itu, penghawaan di rumah sakit menjadi hal yang penting karena berpengaruh terhadap metabolisme manusia, dan juga berkenaan dengan menjaga sterilisasi rumah sakit.

Kebisingan rumah sakit juga perlu dicermati, karena jika rumah sakit terlalu bising dapat mengganggu kenyamanan pasien hingga menimbulkan gangguan terhadap organ-organ tubuh manusia. Penyempitan pembuluh darah di jantung juga dapat disebabkan oleh kebisingan.

Kemungkinan segala kebisingan, bau, dan udara di rumah sakit yang dirasakan oleh pengguna adalah standar normal dalam pendukung kualitas ruangan tersebut. Namun, memang tidak semua ruangan akan memberikan atmosfer yang sama dengan ruangan rumah sakit. Oleh karena itu, pengalaman ruang di rumah sakit mungkin membekas di benak seseorang baik memori positif maupun sebagai memori buruk.

b. Unit Apartment

Dikutip dari Yuliana (2020), ada berbagai jenis apartemen yang dapat dipertimbangkan sesuai kebutuhan. Berdasarkan *Sightless* kemungkinan jenis apartemen yang dihuni oleh pelaku utama adalah unit studio. Unit apartemen studio merupakan apartemen yang memiliki satu ruang persegi besar di dalamnya yang berfungsi sebagai ruang tamu, Ruang Makan, Dapur, kamar mandi, dan sekaligus ruang tidur yang tidak jauh dari sana.

1) Kamar Mandi

Kamar mandi pada sekuel dalam film *Sightless* seperti pada umumnya, memiliki elemen elemen arsitektur yang bertekstur untuk meminimalisir kemungkinan tergelincir. Memiliki jenis material seperti keramik, kaca, dan karakteristiknya cenderung basah.

2) Ruang Koridor (lorong) di Unit Apartment

Pada film ini, terdapat ruang koridor yang cukup ikonik, memiliki beberapa tekstur material yang berbeda sehingga banyak sekali tanda-tanda yang dapat dengan mudah dirasakan oleh pelaku utama. Koridor tidak hanya digunakan oleh dirinya sendiri, tetapi koridor juga merupakan tempat lalu-lalangnya penghuni apartemen lain.

PEMBAHASAN

Gambaran semiotika arsitektur non-visual yang dapat dikenali tokoh utama dalam film *Sightless*.

1. Bagian Pertama

Dalam tahap ini, identifikasi semiotika arsitektur diperoleh dari 3 ruangan, di antaranya ruang rawat inap rumah sakit, dan unit apartemen (kamar-Dapur-Ruang Makan-Balkon). Ada banyak tanda-tanda yang dapat dipahami oleh tokoh utama selaku tuna netra dalam merasakan pengalaman ruang, dapat dijelaskan sebagai berikut.

- **Ruang Inap Rumah Sakit**

Pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengguna di antaranya adalah mengenali semiotika arsitektur seperti, suhu yang rendah, suara monitor, bahkan aroma obat-obatan maupun cairan sterilisasi yang biasa ada di rumah sakit.



Gambar 1: Adegan di Rumah Sakit (kiri) dan Apartemen (kanan), Sumber : *Sightless*

Dari Gambar 1 di atas dengan latar ruang adegan pada kamar rawat inap rumah sakit, dapat kita pahami beberapa tanda-tanda arsitektur yang dapat dikenali pengguna tuna netra. Antara lain adalah suhu ruangan yang rendah untuk menjaga sterilisasi ruangnya dari bakteri dan virus yang dikenali oleh pengguna melalui indera sensori kulit. Selimut yang memiliki tekstur tekstil yang dapat dipahami oleh pengguna dengan indra peraba-kulit. Monitor mengeluarkan suara yang khas rumah sakit yang dapat dikenali oleh pengguna melalui indra pendengar yaitu telinga.

Di latar ruang adegan di kamar pengguna, dapat kita pahami beberapa tanda-tanda arsitektur yang dapat dikenali pengguna tuna Netra. Antara lain adalah selimut yang memiliki tekstur tekstil yang dapat dipahami oleh pengguna dengan indra peraba-kulit, serta suhu yang cenderung lebih tinggi, dan nafas yang terasa lebih dekat dan hangat yang dapat dikenali oleh indra sensori-kulit.

2. Bagian Kedua

Dalam fase ini mencakup semiotika yang dipahami pengguna dari kamar mandi di antaranya adalah perbedaan elevasi lantai kamar mandi, lantai basah dan kering, banyaknya elemen furniture/fixture yang berbahan material keramik, kemudian perbedaan suhu di dalam dan di luar kamar mandi.

- **Unit Apartment (Kamar-Dapur-Ruang Makan-Balkon)**

Pengalaman ruang yang dirasakan oleh tokoh utama antara lain perbedaan elevasi, perbedaan material lantai seperti parket dan material karpet (tekstil), dan material kursi dari kaca di area makan. Kemudian adanya jendela (bukaan) dapat dikenali selain dari jenis material juga dari hembusan angin asal bukaan.

Temperatur yang hangat di area sekitar kompor, bahkan bau asal di area makan ketika seseorang menyalakan korek api membuat teritori tokoh utama terusik.



Gambar 2: Adegan Setting Ruang Makan (kiri) dan Ruang Keluarga (kanan), Sumber : *Sightless*

Dari Gambar 2 di atas adegan di Ruang Makan – Dapur – Ruang Keluarga – Balkon. Dapat kita pahami beberapa tanda-tanda arsitektur yang dapat dikenali pengguna tuna Netra, diantaranya adalah karpet yang memiliki tekstur tekstil yang dapat dipahami oleh pengguna dengan indra peraba-kulit. Suhu yang cenderung lebih tinggi karena berada di area Dapur dekat dengan sumber api, perbedaan elevasi yang dapat dipahami oleh pengguna tuna netra melalui indra peraba, kemudian perbedaan tekstur material dari kursi maupun meja dengan bahan dasar material kaca.

Dari gambar Ruang Keluarga-Balkon dapat dipahami beberapa tanda-tanda arsitektur oleh tuna Netra, diantaranya adalah karpet, sofa, gordena yang memiliki tekstur tekstil yang dapat dipahami oleh pengguna dengan indra peraba-kulit, lantai parket kayu serta perbedaan elevasi antara karpet dan lantai parket yang dapat dipahami teksturnya melalui indra peraba.



Gambar 3: Adegan sekitar Balkon (kiri) dan alat makan di atas meja (kanan), Sumber : *Sightless*

Di Ruang Keluarga-Balkon terdapat tanda yang dikenali pengguna tuna netra diantaranya adalah jendela dengan material kaca, dapat diraba dengan indra peraba – kulit. Gordena yang memiliki tekstur tekstil yang dapat dipahami oleh pengguna dengan indra peraba-kulit. Perbedaan suhu ruang dan suhu dari angin Ruang Luar serta tekanan udara dari pergerakan aliran angin Ruang Luar ke Ruang Dalam yang dapat dirasakan oleh indra sensori-kulit.

Dari Gambar 3 di atas dengan latar ruang adegan di Ruang Makan dapat kita pahami beberapa tanda-tanda arsitektur yang dapat dikenali pengguna tuna netra diantaranya adalah meja makan dengan material metal serta kursi makan dengan material kaca dapat diraba dengan indra peraba - kulit.



Gambar 4: Adegan tekstur sudut meja (atas) dan setting area dekat balkon (bawah),
Sumber : *Sightless*

Dari Gambar 4 di atas dengan latar ruang Dapur terdapat tanda-tanda lain. Di antaranya adalah meja Dapur dengan material kayu serta alat makan dengan material metal. Alat makan ini memiliki suhu yang rendah dan tekstur yang licin dan tajam dengan pegangan pisau bermaterial metal yang dapat diraba dengan indra peraba - kulit.

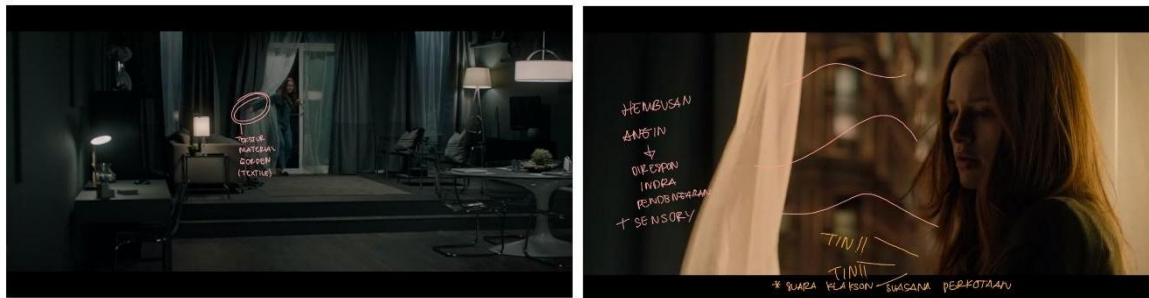
Sedangkan di latar ruang Balkon terdapat bukaan sebagai sumber datangnya kebisingan dari Ruang Luar, perbedaan elevasi yang dapat dikenali pengguna seorang tuna netra adalah melalui indra peraba-kulit.



Gambar 5: Adegan angin berhembus dari balkon (kiri) dan hembusan angin (kanan),
Sumber : *Sightless*



Gambar 6: Balkon dilihat dari ruang dalam (kiri) dan gorden tertip angin (kanan), Sumber : *Sightless*



Gambar 7: Tekstur gorden (kiri) dan suara dari luar yang terdengar (kanan), Sumber : *Sightless*

Dari Gambar 5, 6, dan 7 di atas dengan latar ruang adegan di Balkon dapat kita pahami beberapa tanda-tanda arsitektur yang dapat dikenali pengguna tuna Netra. Antara lain adalah bukaan sebagai sumber datangnya kebisingan dari Ruang Luar dengan indra pendengaran, perbedaan tekanan angin dirasakan indra sensori-kulit, perbedaan aroma dan suhu udara dari Ruang Luar-Ruang Dalam dirasakan indra penciuman, adanya tekstur dari material pintu berupa *stainless steel* dengan suhu material yang rendah dan kaca, juga tekstil gorden dirasakan oleh indra peraba-kulit.

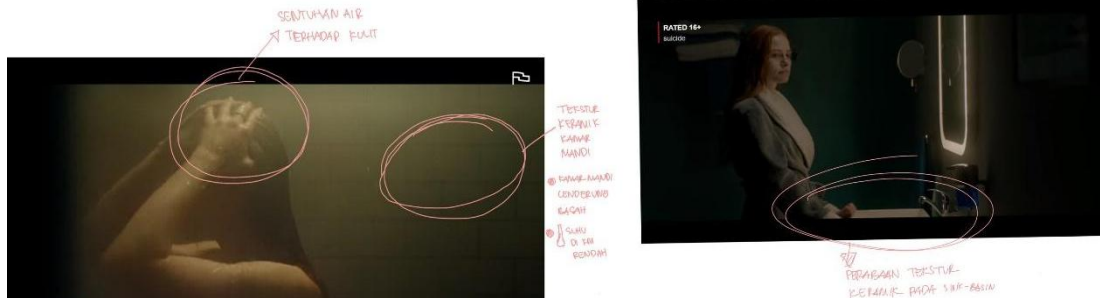


Gambar 8: Respon indra penciuman (kiri) dan panas peralatan dapur (kanan), Sumber : *Sightless*

Dari Gambar 8 di atas dengan latar ruang Dapur dapat kita pahami bahwa material peralatan Dapur dari *stainless steel*, suhu ruangan yang cukup tinggi karena di area dekat dengan sumber api, yang dalam hal ini akan dirasakan oleh indra sensori-kulit.

- **Kamar Mandi**

Pada Bagian ini, ruangan terkait adalah kamar mandi. Diantaranya banyak perbedaan elemen arsitektur, seperti keramik, stainless steel, dan lain sebagainya.



Gambar 9: Adegan tekstur kamar mandi (kiri) dan tekstur keramik (kanan), Sumber : *Sightless*

Terlihat pada Gambar 9 di atas bahwa pelaku mengetahui dirinya berada di kamar mandi karena beberapa semiotika atau tanda arsitektur, diantaranya adalah karakteristik benda cenderung basah dan lembab. Perbedaan tekstur material yang digunakan dalam kamar mandi. Seperti wastafel dari keramik, lemari kaca, dan lain-lain. Pencahayaan yang juga dibuat lebih gelap, mempengaruhi pembawaan suasana dalam komunikasi film terhadap penonton (Berdiskusi. (2021)).

- **Ruang Koridor (lorong) di Unit Apartment**

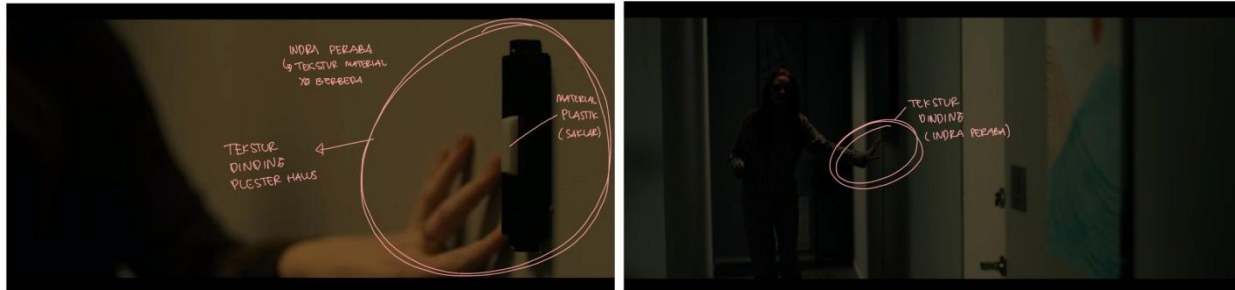
Pada ruang koridor ini, perbedaan elemen diantaranya dari jenis material *exhaust*, yaitu metal yang dalam hal ini cenderung bersuhu rendah. Namun, ketika ada temperatur tinggi akan dengan cepat menyalurkan panas juga. Selain itu adanya perbedaan tekstur dinding dari wallpaper, kemudian ada rangka metal penutup lukisan yang dapat menjadi tanda bagi pengguna di koridor menuju lift, tanda lainnya adalah berupa tombol-tombol mekanikal yang ada di sana.



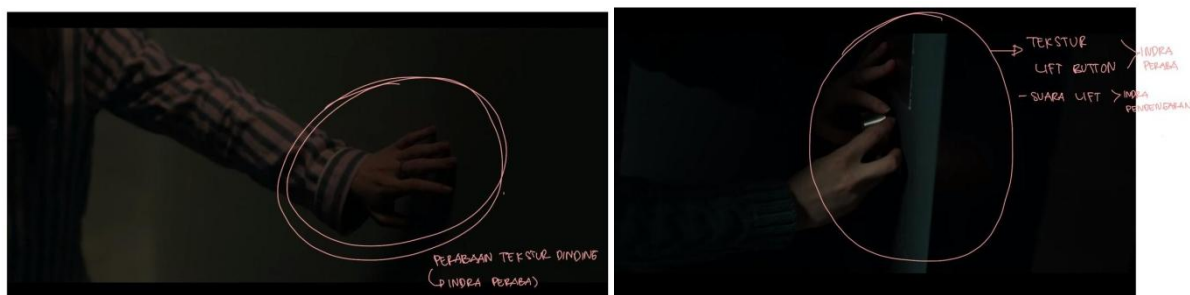
Gambar 10: Adegan *exhaust fan* (kiri) dan indra peraba tekstur metal (kanan), Sumber : *Sightless*

Adegan *exhaust fan* ini cukup ikonik dalam *sightless*, karena bukaan ini dapat mengantarkan suara dari unit yang lain. Pelaku utama tidak jarang untuk duduk sembari menunggu ada orang lain karena dia sebatang kara.

Dari gambar di atas dengan latar ruang adegan di koridor (lorong), dari koridor dapat kita pahami beberapa tanda-tanda arsitektur yang dapat dikenali pengguna tuna netra diantaranya adalah material steel pada *exhaust* yang bersuhu rendah.



Gambar 11: Adegan meraba dinding (kiri) dan tekstur dinding (kanan), Sumber : *Sightless*



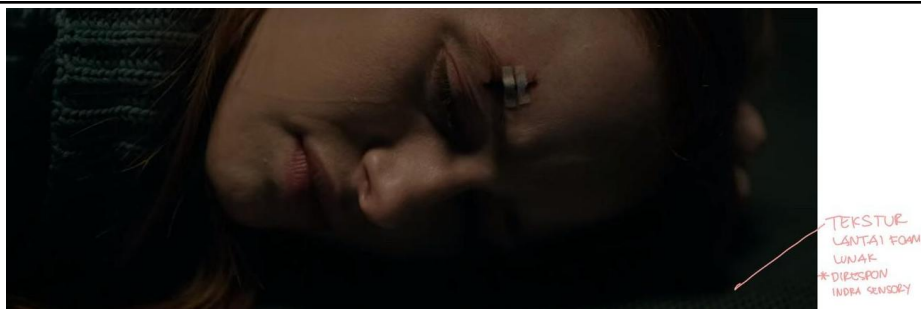
Gambar 12: Adegan meraba tekstur dinding (kiri) dan tombol mekanikal lift (kanan), Sumber : *Sightless*



Gambar 12: Perbedaan rabaan tekstur dinding dan tombol mekanikal, Sumber : *Sightless*

3. Bagian Ketiga

Bagian ini diambil dari ruang monitor, di sana terdapat beberapa elemen material yang bersinggungan dengan indra sentuhan. Antara lain lantai dari foam dan dinding berlapis foam peredam suara. Kemudian ada *speaker* dan *fan* yang direspon indra pendengaran dan sentuhan, serta untuk pengadaan suara hiruk-pikuk kota buatan dan angin buatan yang seolah olah berasal dari dunia luar.



Gambar 13: Adegan merasakan tekstur lantai foam,
Sumber : *Sightless*



Gambar 14: Mendengar suara dalam studio (kiri) dan tekstur dinding foam (kanan),
Sumber : *Sightless*



Gambar 15: Sensori panas dari lampu (kiri) dan tekstur plastik (kanan),
Sumber : *Sightless*



Gambar 16: Tekstur properti tekstil (kiri) dan merasakan hembusan angin (kanan),
Sumber : *Sightless*



Gambar 17: Skema potongan ruangan, Sumber : penulis

Berikut adalah gambaran dalam bentuk skema potongan untuk membantu menyampaikan pembaca agar dalam imajinasi yang tidak jauh berbeda. Seperti yang kita lihat dalam skema, bahwa arsitektur yang maknanya ternyata sangat bebas tidak terbatas hal apapun. Sehingga kita tidak dapat menafsirkan arsitektur secara benar dimata banyak perspektif lainnya.

Dalam *Sightless*, akhirnya tokoh utama mengetahui dirinya diculik dan dibuat buta dengan sengaja karena obsesi Clayton semata. Dengan jerih payah pengenalan dirinya dengan uang, akhirnya ia dapat keluar dengan selamat dari apartemen mengerikan itu.

Temuan

Tujuan temuan penelitian adalah mengetahui dampak indra perasa arsitektur terhadap arsitektur itu sendiri; Mengetahui hal-hal apa saja yang dapat memicu sensorik pada masing-masing indra manusia dalam merasakan keruangan arsitektur. Rangsangan yang diterima indra non-visual dari perlakuan arsitektur diantaranya adalah, Aroma, Tekstur, Suara atau Kebisingan, dan Suhu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa melalui arsitektur dapat merangsang dan memaksimalkan penggunaan maupun pemanfaatan fungsi indra. Dapat dilihat dari penggunaan elemen arsitektur sesuai dengan pendekatan masing-masing indra. Indra perasa arsitektur dapat dikenali melalui bentuk penanda yang nantinya akan direkam dalam memori otak manusia, bahkan memori setiap indra. Sehingga, suatu arsitektur dapat dinikmati dengan makna yang kaya tergantung dari perspektif masing-masing indra.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anisa Budiani Arifah. (2017). Pengaruh Bukaian Terhadap Kenyamanan Termal Pada Ruang Hunian Rumah Susun Aparna Surabaya. <https://media.neliti.com/media/publications/206679-pengaruh-bukaan-terhadap-kenyamanan-term.pdf>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2022
2. Berdiskusi. (2021). Pencahayaan dalam Film. <https://berdiskusi.com/pencahayaan-dalam-film/>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2022.
3. DeMiglio, L., & Williams, A. (2016). A sense of place, a sense of well-being. In *Sense of place, health and quality of life* (pp. 35-50). Routledge.
4. Henshaw, V. (2013). *Urban smellscapes: Understanding and designing city smell environments*. New York, NY: Routledge.
5. Kaila York; Rick Benattar; Nigel Thomas; Todd Y. Murata (Prodpengguna) & Cooper Karl (Sutradara). (2020). *Sightless* [Netflix]. Amerika Serikat: Headlong Entertainment
6. Kamawijaya, M. H. (2019). Penerapan Metoda Placemaking–Sense Of Place pada Palasari Space. *Repository Tugas Akhir Prodi Arsitektur Itenas*, 4(9).
7. Kim, J., & Fesenmaier, D. (2017). Measuring human senses and the touristic experience: Methods and applications. In Z. Xiang, & D. Fesenmaier (Eds.), *Analytics in smart tourism design* (pp. 47–63). Cham: Springer.
8. Klatzky, R. L. (2011). Touch: A gentle tutorial with implications for marketing. In A. Krishna (Ed.), *Sensory marketing* (pp. 33–47). New York: Routledge.
9. Malte Grunert; Gillian Berrie (Prodpengguna) & David Mackenzie (Sutradara). (2011). *Perfect Sense* [Amazon]. Denmark; Sweden; Ireland: Senator Film Verleih; IFC Films
10. Marsum. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Edisi 4. Kota Yogyakarta
11. Mudiarti (2008), Konsep Semiotik Charles Jencks Dalam Arsitektur Post-Modern <https://media.neliti.com/media/publications/81363-ID-konsep-semiotik-charles-jencks-dalam-ars.pdf>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2022
12. Pallasmaa, J. (1994). An architecture of the seven senses. *ARCHITECTURE AND URBANISM-TOKYO-*, 27-38.
13. Pallasmaa, J. (1996). *The Eyes of The Skin : Architecture and The Senses*, Third Edition. (M. Swift, Penyunt.) Chichester: John Wiley & Sons Ltd.
14. Porteous, J. D. (1985). Smellscape. *Progress in Geography*, 9(3), 356–378.
15. Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative: The formation of space and cultural meaning*. Routledge.
16. Yuliana. (2020). 8 Tipe Apartemen Ini Harus Kamu Ketahui | Rukita juga Punya Tipe yang Satu Ini, Lho!. Rukita. <https://www.rukita.co/stories/tipe-apartemen-studio-loft/>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2022