

REPRESENTASI ARSITEKTUR PADA *SETTING* DUNIA DISTOPIA DALAM MENDUKUNG NARASI SPASIAL SERIAL FIKSI ILMIAH *ANDOR (2022)*

Hasbi Fadillah Nurrahman¹, M. Galieh Gunagama², Muhammad Mufeed Al Bareeq³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
Surel: 22512130@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Andor* adalah serial televisi bergenre fiksi ilmiah yang menjadi bagian dari waralaba *Star Wars*, pertama kali dirilis di platform Disney+ pada 21 September 2022. Serial ini menghadirkan representasi dunia distopia melalui elemen arsitektur yang mendukung narasi cerita. Visualisasi setting planet-planet dalam serial ini mencerminkan karakter masyarakat, dinamika sosial, dan kondisi budaya melalui desain arsitektur yang khas. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi peran arsitektur dalam membentuk dan memperkuat narasi dunia distopia pada setting serial *Andor*. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menganalisis lima setting dalam serial *Andor* yang mencerminkan elemen arsitektural khas dunia distopia, meliputi penggunaan material, skala bangunan, dan warna, serta pengaruh elemen-elemen tersebut dalam memperkuat narasi distopia dalam cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai latar visual tetapi juga sebagai simbol naratif yang kuat dalam menunjukan karakter politik, sosial, dan budaya di tiap setting. Analisis *mise-en-scène* yang digunakan mengungkap bagaimana elemen-elemen arsitektur menyampaikan narasi kekuasaan, pemberontakan, otoritarianisme, ketidakberdayaan, dan menciptakan atmosfer distopia yang intens dan mendalam.

Kata kunci: *Andor*, Arsitektur, Distopia, Fiksi Ilmiah, Narasi Spasial

PENDAHULUAN

Hubungan antara arsitektur dan sinema membentuk kombinasi yang efektif untuk menggali narasi ruang, membangun persepsi tempat dan citra ruang. Media visual seperti film memanfaatkan arsitektur untuk mendukung narasi dan menciptakan atmosfer yang mencerminkan budaya, politik, dan emosi. "...architecture itself might have been one chosen medium to bring the social difference to notice as it is very subtle in nature. It makes the audience sympathize without them even realizing when or why." (Kochhar, 2022). Sepanjang film dapat dipahami dan diinterpretasikan sebagai sarana dan ruminasi terhadap rasa, persepsi, dan emosi yang sangat besar, sehingga dapat dieksplorasi juga berkaitan dengan arsitektur yang juga terkait dengan proyeksi rasa, persepsi, dan emosi. Jadi, gagasan arsitektur yang terkait dengan persepsi mungkin terkait erat dengan gagasan film (Pallasmaa dalam Wedaswara & Gunawan, 2018).

Elemen seperti tata ruang perkotaan, ukuran, skala, material, hingga warna, semuanya berkontribusi terhadap suasana dan persepsi fungsi ruang tersebut. Misalnya, ruang dengan pencahayaan alami dan warna-warna cerah cenderung menciptakan rasa terbuka dan nyaman, sementara ruang yang tertutup dengan warna gelap dapat menimbulkan perasaan intim atau bahkan menekan. (Gifford, 2014). Dalam film atau serial dengan genre *sci-fi*, arsitektur digunakan untuk membangun dunia baru yang mencerminkan visi masa depan dan budaya alternatif yang berkaitan dengan konsep dari film atau serial itu sendiri. Film fiksi ilmiah sering kali menggambarkan masa depan distopia melalui elemen arsitektur, menggabungkan gaya historis dan modernis untuk menciptakan masyarakat yang disfungsional (Kiessel & Stubbs, 2023). Desain bangunan masa depan berupa bangunan putih metalik bersih, fasad kaca, dengan kurva dan struktur ekstrim, kerap kali muncul dalam film atau serial dengan genre *sci-fi* (Gunagama, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa arsitektur sinematik dapat berfungsi sebagai bahasa, yang menggunakan penanda untuk menyampaikan konsep dan cita-cita (Hasan Al-Haj et al., 2022).

Andor (2022) adalah serial televisi dengan genre *Sci-fi* yang merupakan bagian dari alam semesta *Star Wars*, pertama kali dirilis di platform Disney+ pada 21 September 2022. Serial *Andor* menampilkan arsitektur yang mendukung cerita dengan visualisasi planet-planet yang merefleksikan berbagai masyarakat dan tatanan politik. Arsitektur dalam *Andor* mempengaruhi persepsi penonton terhadap karakter, kekuasaan, dan emosi melalui desain skala, material, dan gaya dalam penggambaran dunia distopia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait bagaimana representasi dunia distopia dalam mendukung narasi spasial pada serial fiksi ilmiah *Andor* (2022). Penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan mengenai “Bagaimana peran arsitektur dalam mendukung narasi spasial dunia distopia pada serial fiksi ilmiah *Andor* (2022)?”. Urgensi riset ini terletak pada upaya dalam memahami bagaimana visualisasi arsitektur berperan dalam menyampaikan narasi dunia distopia. Sehingga, tujuan penelitian ini adalah untuk menggali peran arsitektur dan narasi spasial dalam menghadirkan representasi dunia distopia dalam film maupun serial, dengan studi kasus serial *Star Wars: Andor*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai kontribusi arsitektur dalam membentuk dan memperkuat narasi dalam genre fiksi ilmiah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bersifat mendeskripsikan ‘makna data’ atau fenomena yang nantinya dapat ditangkap oleh peneliti, dengan menunjukkan bukti-bukti yang didapatkan (Abdussamad, 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya potongan scene dalam serial tersebut dianggap paling penting dan berpengaruh terhadap jalannya cerita.

Tabel 1. Variabel Penelitian

VARIABEL	INDIKATOR	PARAMETER
Elemen Distopia pada <i>Setting</i> Adegan dalam Serial <i>Andor</i> (2022)	Elemen visual	Gaya Arsitektur
		Material Bangunan
		Skala Bangunan
		Warna
Narasi Spasial yang dibawa melalui Adegan-adegan yang Lekat dengan <i>Setting</i> Latar Belakang	Simbolisme Arsitektur	Aspek Sosial
		Aspek Budaya
		Aspek Politik

Sumber: Penulis, 2024

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan data sekunder untuk menunjang keberhasilan penelitian. Data primer diperoleh dari serial *Andor* (2022), yang dapat diakses melalui layanan *platform streaming* yang tersedia. Sedangkan, data sekunder diperoleh dengan mencari sumber-sumber dalam bentuk buku-buku, kajian pustaka, dan lain sebagainya untuk menunjang kekuatan data primer yang digunakan peneliti.

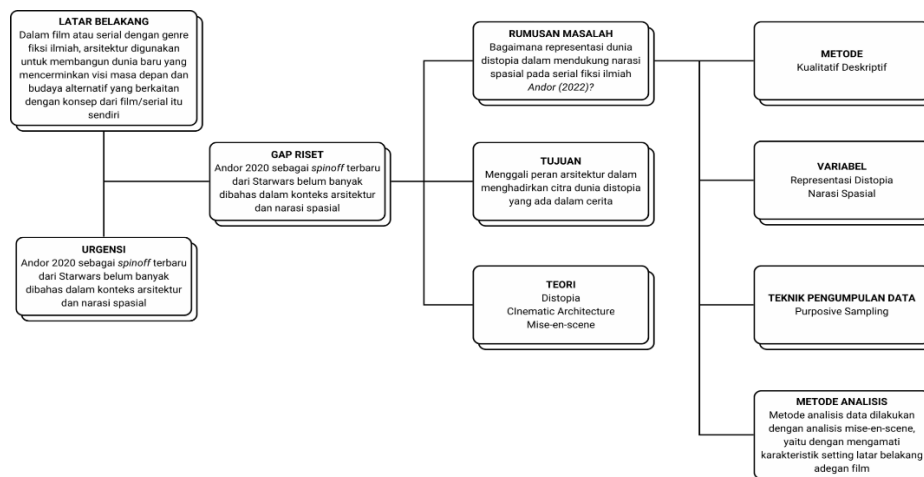
Adegan-adegan yang dipilih merupakan adegan dari serial *Andor* (2022) Musim pertama yang dianggap penting dan memiliki pengaruh kuat terhadap jalannya cerita dalam serial *Star Wars: Andor* (2022) Adegan yang dipilih harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Citra ruang yang kuat
2. Menyimpan narasi yang kuat

3. Memiliki komposisi arsitektur pada *setting* adegan yang bervariasi
4. Memiliki perspektif yang bervariasi (dari luar hingga dalam)

Dalam menganalisis data, peneliti mengaplikasikan teknik analisis data menggunakan teori analisis *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* merupakan sebuah bahasa yang berasal dari Perancis yang bermakna “putting in the scene”, yaitu pengarahannya pada apa yang muncul dalam frame film (Bordwell & Thompson, 2008: 112). Analisis *mise-en-scene* dilakukan dengan mengamati karakteristik *setting* latar belakang adegan film. *Mise-en-scene* nantinya mengacu pada seluruh tampilan dan suasana yang dihadirkan dalam film, baik segala sesuatu yang bisa di dengar, dilihat, dan dirasakan oleh penonton (Monahan & Barsam, 2004).

Penelitian ini dibatasi pada analisis penggambaran arsitektur dalam *setting* dunia distopia yang terdapat dalam serial fiksi ilmiah *Andor* (2022). Fokus utama dari penelitian ini adalah pada representasi tempat yang jelas, serta bagaimana elemen-elemen arsitektur tersebut berkontribusi pada pembentukan narasi spasial yang mendukung cerita. Penelitian ini juga membahas aktivitas sosial yang berkembang dalam 5 *setting* tempat dalam cerita, yang tidak hanya mencerminkan karakteristik masyarakat, tetapi juga memberikan gambaran tentang kondisi sosial dan politik dengan simbolisme arsitektur yang membentuk dunia distopia tersebut.



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir Penelitian
Sumber: Penulis, 2024

KAJIAN PUSTAKA

Cinematic Architecture

Cinematic Architecture berkembang menjadi pendekatan interdisipliner yang menggabungkan cara berpikir dalam kacamata sinema dan arsitektur. *Cinematic Architecture* mengeksplorasi perpaduan antara film dan desain arsitektur, dengan fokus pada bagaimana elemen arsitektur mempengaruhi keterlibatan emosional dan pengalaman spasial (Abu-Obeid & Abuhassan, 2023). Konsep *Cinematic Architecture* mencakup aspek estetika, narasi, dan representasi, yang menarik kesejajaran antara proses kreatif arsitektur dan sinematik (Guzmán-Ramírez et al., 2024). Hal ini dapat dipahami dengan menyoroti makna yang diungkapkan oleh Heath bahwa “*film takes place as narrative*” (Heath 1976: 107). Setiap ‘tindakan’ dalam film adalah narasi, dan ‘tempat’ yang dibangun oleh film adalah narasi.

Dalam buku *Form of Cinematic Architecture* yang diedit oleh Mark E. Breeze (2021), dijelaskan hubungan interdisipliner sinematografi dan arsitektur yang ternyata beririsan. Terdapat lima hal dalam pendekatan *Cinematic Architecture* yang dapat dirumuskan:

- a. Hubungan Ruang dan Narasi

Ruang dalam film tidak hanya menjadi latar, tetapi juga berperan sebagai elemen naratif yang memengaruhi cerita. Elemen ini mampu membangun emosi, memperkuat tensi adegan, dan mendalami tema narasi.

- b. Representasi Visual dan Estetika
Elemen visual dalam sinema dan arsitektur, seperti komposisi, pencahayaan, dan warna, mendukung narasi dengan menciptakan suasana tertentu. Estetika ini mempertegas pengalaman yang dihadirkan baik dalam ruang maupun film.
- c. Interdisipliner antara Arsitektur dan Sinema (Architectonics)
Sinema dan arsitektur saling memengaruhi melalui eksplorasi elemen desain. *Architectonics* menggunakan elemen seperti dinding, jendela, dan koridor secara sinematik untuk menciptakan sudut pandang baru dalam memahami ruang.
- d. Pengalaman Sensorial
Film memanfaatkan suara, gerakan kamera, dan pencahayaan untuk menciptakan pengalaman sensoris. Hal yang sama dicapai dalam arsitektur melalui organisasi ruang, penggunaan material, pencahayaan, dan pengaturan akustik yang menghadirkan pengalaman emosional.
- e. Representasi Budaya dan Identitas
Film dan arsitektur mencerminkan budaya dan identitas masyarakat melalui desain ruang. Representasi ini membantu penonton dan pengguna memahami konteks sosial, historis, serta nilai yang ingin disampaikan.

Distopia

Distopia adalah sub-genre fiksi ilmiah yang berlatar masa depan, menggambarkan kerusakan dunia dari berbagai aspek, seperti lingkungan alam, pemerintahan, masyarakat, dan lainnya (Qurnianingrum, 2024). Jhon Stuart Mill dalam pidato parlemennya di tahun 1868 memperkenalkan distopia pertama kali sebagai lawan kata dari utopia. Sebagai antonim dari utopia yang merupakan tempat baik, distopia secara garis besar dapat disebut tempat yang buruk (Azizah, A. R., 2018) Cerita distopia cenderung menampilkan teknologi dan ilmu pengetahuan baru yang mungkin bisa dicapai oleh manusia, berbeda dengan genre fantasi yang lebih berfokus pada sihir dan dongeng klasik (Adimukti, 2021).

Penelitian berjudul *La distopía energética en la arquitectura El aire como impulsor constructivo (Energy dystopia in architecture. Air as a construction driver)* karya Hernandez Ayllon, J. A. (2024) menyoroti tentang perspektif dunia distopia dalam arsitektur, yaitu bagaimana ketergantungan energi mempengaruhi desain dan perencanaan kota modern. Arsitektur menyiratkan status, kontrol, dan dominasi sosial, politik, dan teknologi melalui keseimbangan komposisi yang sempurna (Crosbie & Sawruk, 2016). Kondisi sosial dan budaya masyarakat memiliki peran penting dalam menentukan bentuk arsitektur yang dianggap ideal dan sesuai pada setiap masa (Gunagama, 2019). Distopia digambarkan melalui narasi arsitektur yang unik, di mana ruang hidup bersifat modular dan terpisah secara fungsional, berbeda dengan konsep utopia seperti Garden City. Hal ini sejalan dengan pernyataan Al-Haj et al (2022) pada penelitiannya yang berjudul *Technology of Cinematic Architecture in Science Fiction Movies* yang menyatakan bahwa ciri umum dari semua planet distopia adalah tidak adanya tanaman hijau; alam tidak ada di masa depan Bumi ini.

Apabila dilihat dari perspektif sosial, kamus Merriam Webster mengartikan distopia sebagai tempat imajiner dimana orang tidak bahagia dan biasanya takut karena tidak diperlakukan secara adil. Dengan kata lain distopia sebagai istilah yang menjelaskan gambaran sisi negatif atau bermasalah dari suatu masyarakat dan juga negaranya (Qurnianingrum, 2024). Pembentukan karya-karya distopia menghadirkan sebuah dunia, di mana kontrol sosial yang represif dan ilusi tentang masyarakat yang sempurna dipertahankan melalui satu atau lebih metode kontrol (Zahrani dkk., 2022). Chung dalam Azizah (2018) merangkum beberapa karakteristik masyarakat distopia sebagai berikut.

- a. Penggunaan propaganda untuk mengontrol warga masyarakat.
- b. Informasi, pikiran mandiri, dan kebebasan dibatasi.
- c. Sesosok pemimpin atau suatu konsep diagung-agungkan oleh warga masyarakat.
- d. Warga merasa terus berada di bawah pengawasan konstan.
- e. Warga takut akan dunia luar
- f. Warga hidup dalam kondisi dehumanisasi.
- g. Alam dibuang dan tak dipercaya.
- h. Warga beradaptasi untuk menyeragamkan harapan. Individualitas dan ketidaksetujuan dianggap sebagai hal yang buruk.
- i. Masyarakat merupakan ilusi dari dunia utopia sempurna.

Andor (2022)

Salah satu waralaba dengan genre fiksi ilmiah dengan latar dunia distopia yang baru dirilis tahun 2022 lalu adalah *Andor* (2022). *Andor* (2022) adalah serial televisi yang merupakan bagian dari waralaba *Star Wars*, yang dibuat oleh Tony Gilroy dan berfokus pada karakter Cassian Andor, seorang anggota pemberontak yang pertama kali diperkenalkan dalam film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016). Serial ini mengisahkan latar belakang Cassian Andor sebelum peristiwa dalam *Rogue One*, dengan fokus pada perjuangannya dalam melawan Kekaisaran Galaksi yang otoriter.

Cerita ini berfokus pada perkembangan karakter Cassian, dari seorang individu yang terjebak dalam kehidupan yang penuh ketidakadilan dan penindasan, menjadi seorang pejuang pemberontak yang akhirnya berkontribusi pada pembentukan aliansi yang berupaya menggulingkan Kekaisaran. Dari perspektif sosial politik, *Andor* menggali tema-tema pemberontakan, ketidakadilan, dan penindasan yang sangat relevan dalam konteks dunia distopia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok Dunia Distopia dalam *Setting Andor*

Narasi dalam cerita *Andor* menunjukkan lima *setting* tempat masing-masing memiliki karakter visual dengan elemen distopia dan juga utopianya masing-masing. Dengan melihat elemen distopia dan utopia yang ada, lima *setting* ini dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok dunia distopia yang berbeda. Berdasarkan klasifikasi ini, dapat ditemukan perbedaan karakter dan juga narasi yang dibawakan oleh tiap-tiap *setting*.

Tabel 2. Identifikasi dan Klasifikasi Kelompok Dunia Distopia dalam *Setting Andor*

<i>Setting</i>	List Episode	<i>Visual Based Property</i>	Elemen Distopia	Elemen Utopia	Klasifikasi
Morlana One	S1-EP1 S1-EP2 S1-EP11	Gelap, tone warna biru, suram, kota tepi laut, mengintimidasi, metropolis	(1) Bangunan-bangunan padat dengan skala monumental, (2) Sisi negatif pemerintahan, (3) Ketiadaan ruang hijau	(1) Arsitektur futuristik modern	Distopia
Kenari	S1-EP1 S1-EP2 S1-EP3	Planet dengan pepohonan, dialiri sungai, lahan bekas tambang, rongsokan pesawat dan alat berat, kuno, tone warna hijau	(1) Kerusakan lingkungan akibat aktivitas pertambangan, (2) Isolasi dan ketidakberdayaan penduduk asli, (3) Eksploitasi sumber	(1) Sumber daya alam melimpah, (2) Pemukiman dengan material alami dari planet, (3) Karakter masyarakat hidup dengan	Utopia namun Distopia

Setting	List Episode	Visual Based Property	Elemen Distopia	Elemen Utopia	Klasifikasi
			daya oleh penguasa otoriter	bersuku	
Ferrix	S1-EP1 S1-EP2 S1-EP3 S1-EP4 S1-EP7 S1-EP8 S1-EP9 S1-EP10 S1-EP11 S1-EP12	Planet berbatu, bangunan dari material alami, kotanya dikelilingi oleh rongsokan, planet industri, bangunan dengan skala manusia, tint warna hangat	(1) Layout bangunan yang tidak seimbang, (2) Berada dibawah kendali kekaisaran, (3) Karakter masyarakatnya hidup dengan visi berkelompok	(1) Alam dimanfaatkan dengan tidak berlebihan, (2) Bangunan memanfaatkan material alami, (3) Memiliki pemimpin besar yang membawa masyarakatnya bersatu	Distopia namun Utopia
Coruscant	S1-EP4 S1-EP7 S1-EP8 S1-EP9 S1-EP10 S1-EP11 S1-EP12	Seluruh planet merupakan kota besar, bangunan skala monumental, arsitektur <i>clean</i> futuristik, kota megapolis, tone warna monokrom, penggunaan material industrial seperti kaca & logam	(1) Ketiadaan ruang hijau, (2) Bangunan-bangunan padat dengan skala monumental, (3) Di dalamnya berisi kekuatan politik galaksi yang besar, (4) Desain arsitektur yang futuristik digunakan untuk mendukung kekuasaan represif	(1) Arsitektur futuristik menciptakan kesan <i>clean</i> pada kota, (2) Layout bangunan seimbang dan tertata, (3) Sebagian masyarakat hidup dan beraktivitas dalam kenyamanan dan keamanan	Utopia namun Distopia
Narkina 5	S1-EP8 S1-EP9 S1-EP10	Komplek penjara terisolasi, tone warna monokrom, dominan material logam, dominan warna putih	(1) Ruang serba putih dan mengisolasi, (2) Material lantai dapat mengalirkan listrik, (3) Informasi, pikiran mandiri, dan kebebasan dibatasi, (4) Tahanan dikontrol dan diperbudak	-	Distopia

Sumber: Penulis, 2024

a. Morlana One

Gambar 4.2 menunjukkan lanskap Morlana one yang berupa kota futuristik dengan bangunan-bangunan berskala tinggi. Tone warna biru yang gelap dengan atmosfer yang dingin membuat Morlana one begitu mengintimidasi saat pertama kali muncul di S1EP1 serial *Andor*. Meskipun memiliki kesan utopis dengan desain arsitektur bangunan yang futuristik dan canggih, namun desain ini digunakan sebagai elemen pendukung sisi negatif dari pemerintahan yang tumbuh di dalam Morlana one. Ditambah ketiadaan ruang hijau membuat karakter distopia *setting* ini semakin kuat.

Karakter distopia *setting* ini didukung dengan konflik dalam serial yang berawal dari beberapa karakter petugas yang mengintimidasi karakter utama ketika berada di perjalanan kembali dari zona rekreasi yang ada di level bawah pada kota ini menuju pesawatnya. Hal ini menunjukkan lingkungan korporasi yang menempati Morlana one yang tidak bersih dari aktivitas kriminal yang dilakukan oleh petugasnya sendiri. Adegan ini menjadi bukti bahwa kota metropolis yang futuristik tidak menjamin keamanan yang diberikan kepada masyarakat.



Gambar 4.1 Koridor Jalan Sempit Menuju Zona Rekreasi di Morlana One
Sumber : S1-EP1 Andor 2022



Gambar 4.2 Lanskap Morlana one
Sumber : S1-EP1 Andor 2022

b. Kenari

Pada *setting* planet Kenari, diperlihatkan bahwa planet ini diselimuti oleh hutan hijau lebat dengan penduduknya dapat dibilang masih kuno dan tertinggal. Mereka hidup dengan menjalani gaya hidup kesukuan dan tidak terpengaruh oleh teknologi seperti pada planet lain. Di planet yang asing ini, cassian dan sukunya membangun pemukiman mereka dengan sederhana dan apa adanya. Rumah-rumah hanya berbentuk *shelter* dengan dinding dan atap yang disusun dari material yang ada di sekitar mereka (Gambar 4.3). Hal ini sangat menggambarkan karakter dunia utopia kuno yang memiliki sumber daya alam yang melimpah dan tak terpengaruh oleh dunia luar.

Meskipun begitu, planet Kenari juga mengalami kerusakan lingkungan akibat aktivitas pertambangan kekaisaran. Dalam salah satu episode andor diperlihatkan adegan dimana karakter utama berdiri di depan lahan bekas pertambangan yang kontras dengan *setting* hutan hijau planet Kenari yang diperlihatkan pada adegan-adegan sebelumnya (Gambar 4.4). Hal ini menunjukkan ketidakberdayaan suku penghuni Kenari dalam mempertahankan sumber daya mereka dari eksploitasi kekaisaran pada saat itu. Sebagaimana yang disebutkan oleh Chung dalam Azizah (2018), Alam seperti dibuang dan tak dipercaya, Hal ini memperkuat karakter dunia distopia pada *setting* Kenari.

Karakter distopia ini membuat Kenari tidak dapat menjadi dunia utopia yang utuh bagi penghuninya yang hidup dengan sederhana dan bergantung pada alam. Sehingga dalam tabel 2 Kenari diklasifikasikan menjadi kelompok dunia utopia namun menjadi distopia sejak invasi pihak eksternal terus menerus datang dan merusak setiap sumber daya yang dimiliki oleh planet Kenari. *Setting* di planet Kenari menunjukkan tidak adanya dunia utopia yang utuh dan selalu memiliki unsur distopia yang membangun narasinya.



Gambar 4.3 Pemukiman Suku Cassian di Kenari
Sumber : S1-EP1 Andor 2022



Gambar 4.4 Lahan Bekas Tambang di Planet Kenari
Sumber : S1-EP2 Andor 2022

c. Ferrix

Ferrix digambarkan sebagai planet berbatu dengan nuansa hangat khas terakota. Bangunannya didominasi material industrialis seperti batu bata yang sesuai dengan lanskap alami Ferrix. Pada gambar 4.5 diperlihatkan tata letak bangunannya yang tidak teratur memberikan kesan tumbuh organik dan berantakan, diperkuat oleh keberadaan rongsokan logam bekas, seperti puing pesawat perang. Mayoritas penduduk Ferrix adalah kelompok pemberontak yang menentang kekaisaran. Dalam kendali kekaisaran, Ferrix sewaktu-waktu bisa diambil alih, sehingga penduduknya hidup berkelompok dengan visi bersama dan saling melindungi, menciptakan nuansa distopia yang bebas tetapi tidak layak huni.

Seperti yang telah disebutkan pada tabel 2, meskipun bernuansa distopia, Ferrix merepresentasikan elemen dunia utopia melalui penggunaan bata terakota lokal yang ramah lingkungan. Material ini membuat Ferrix terlihat menyatu dengan planetnya tanpa eksploitasi berlebihan terhadap sumber daya alam. Ferrix tumbuh bukan hanya mejadi kota namun juga menjadi komunitas yang diisi oleh kelompok dengan visi yang sama. Karakter utopia dibalik dunia distopia ini membuat Ferrix diklasifikasikan menjadi kelompok dunia distopia namun masih terdapat karakter utopia di dalamnya.



Gambar 4.5 Dilihat dari Bird Eye View
Ferrix
Sumber : S1-EP2 Andor 2022



Gambar 4.6 Bangunan berskala manusia
di Ferrix dengan Material Alami
Sumber : S1-EP11 Andor 2022

d. Coruscant

Coruscant sebagai ibukota galaksi menggambarkan sebuah kota futuristik maju dengan layout tata ruang yang seimbang dengan bangunan berskala monumental (Gambar 4.7). Arsitektur futuristik memberikan kesan bersih pada seluruh kota. Material bangunan yang didominasi oleh logam dan beton dengan warna palet warna monokrom, membuat *setting* kota ini sangat lekat dengan gaya brutalis yang sering kita temukan di dunia nyata. Walaupun tanpa adanya ruang hijau yang dapat melengkapi bayangan dunia utopia ini, masyarakat tetap hidup dan beraktivitas dengan nyaman di Coruscant.

Dibalik kemegahan dan teknologi di Coruscant yang semakin berkembang, masyarakat tidak mengetahui bahwa terdapat kekuatan politik galaksi yang besar di dalamnya. Bangunan-bangunan dengan skala monumental digunakan untuk mendukung kekuasaan represif kekaisaran dalam merancang strategi untuk mengambil alih kendali galaksi.

Sepanjang munculnya dalam serial *Andor*, *setting* Coruscant membawa narasi ganda kepada penonton. Dari sudut pandang masyarakat umum, Coruscant merepresentasikan sebuah utopia modern, di mana fasilitas-fasilitas canggih dan infrastruktur yang megah memberikan kenyamanan hidup dan kemajuan teknologi yang tampak ideal. Di sisi lain, Coruscant juga menjadi pusat aktivitas kekuasaan Kekaisaran, tempat para pemimpin dan pejabat tinggi merencanakan strategi untuk memperluas kendali mereka atas galaksi.

Dualitas ini mencerminkan kontras tajam antara kenyamanan yang dirasakan masyarakat umum dengan *setting* kota futuristik yang maju dengan realitas kelam kekuasaan yang

mendominasi Coruscant. Membuat Coruscant diklasifikasikan menjadi kelompok dunia Utopia namun namun masih terdapat karakter Distopia di dalamnya.



Gambar 4.7 Lanskap Coruscant yang Padat dan Monumental dengan Absennya Ruang Hijau
Sumber : S1-EP4 *Andor* 2022



Gambar 4.8 Perspektif dari Level Bawah Coruscant
Sumber : S1-EP10 *Andor* 2022

e. Narkina 5

Penjara disebut sebagai lembaga pemasyarakatan karena dimaksudkan untuk membantu memperbaiki perilaku seseorang sehingga tidak lagi melakukan kejahatan. Alih-alih berperan untuk membina para tahanan, Narkina 5 dalam serial *Andor* justru memanfaatkan tahanan dengan memaksa mereka untuk bekerja dalam kontrol dan tekanan. Narkina 5 ditunjukkan sebagai penjara terisolasi yang didominasi oleh material logam dengan warna putih. Hal ini guna menciptakan lingkungan buatan yang menahan tahanan dari dunia luar (Gambar 4.9).

Karakter distopia dalam *setting* ini didukung oleh kontrol yang terintegrasi dengan desain arsitektur fasilitas tahanan. Gambar 4.10 memperlihatkan material lantai yang dirancang untuk dapat digunakan sebagai alat hukuman bagi tahanan yang tidak mematuhi aturan atau gagal memenuhi target kerja. Selain itu, rutinitas tahanan diatur dalam siklus yang sama setiap hari, menciptakan kehidupan monoton yang tampaknya tidak memiliki akhir. Mereka diberikan harapan semu dengan janji bahwa kerja keras dapat mempercepat masa tahanan, meskipun kenyataannya justru memperkuat sistem kontrol yang ada. Elemen-elemen ini memperkuat karakteristik dunia distopia yang ditampilkan dalam *setting* tersebut.



Gambar 4.9 Komplek Penjara Narkina 5 Dikelilingi oleh Lautan
Sumber : S1-EP8 *Andor* 2022



Gambar 4.10 Lantai Tungsten Narkina 5
Sumber : S1-EP8 *Andor* 2022

Narasi Distopia Melalui Representasi Arsitektur

a. Morlana One

Salah satu adegan memperlihatkan secara samar lanskap Morlana one yang dibentuk oleh bangunan dengan skala menengah hingga tinggi. Sepanjang serial *Andor*, *setting* Morlana one hanya menunjukkan aksi konfrontatif petugas kepada karakter utama yang menjadi premis awal jalan cerita serial ini. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Qurnianingrum (2024), Distopia menggambarkan sisi negatif atau permasalahan baik dalam kehidupan masyarakat maupun sebuah negara.

Seperti yang terlihat pada gambar 4.11 dan 4.12, konflik pada *Morlana One* didukung oleh elemen visual repetitif seperti koridor dan jembatan menggunakan material beton dan logam yang secara samar diperlihatkan melalui pencahayaan yang minim dengan tone warna biru gelap. Elemen ini memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi, meningkatkan intensitas adegan, dan turut membangun suasana intimidasi dan mencekam. Suasana yang diciptakan oleh elemen visual di *setting* ini mendukung konflik sosial yang melibatkan karakter utama di awal episode. Sesuai dengan narasi Gifford (2014) yang menyatakan bahwa ruang yang tertutup dengan warna gelap dapat menimbulkan perasaan menekan.



Gambar 4.11 Jembatan dengan Pencahayaan dan Pengawasan yang minim di *Morlana One*
Sumber : S1-EP1 *Andor* 2022



Gambar 4.12 Setting Elemen Repetitif Jembatan dengan Pencahayaan Remang-remang Menambah Ketegangan pada Adegan
Sumber : S1-EP1 *Andor* 2022

b. Kenari

Berbeda dengan setting lain yang secara umum menggambarkan karakter distopia menurut Al-Haj et al. (2022), dengan ketiadaan tanaman hijau. Setting Kenari memperlihatkan lanskap hutan hijau dengan gaya arsitektur vernakular sederhana yang materialnya bersumber dari lingkungan sekitar. Seperti yang terlihat pada gambar 4.13 Penduduk Kenari menggunakan material batang kayu, kulit pohon, dan bambu, dengan bentuk gubuk organik menyesuaikan topografi, membuatnya seperti menyatu dengan pohon besar dan memanfaatkan kanopi pohon sebagai pelindung alami. Menurut Kiessel & Stubbs (2023), vernakular di alam mencerminkan ketiadaan kekuasaan dan manipulasi, melainkan menunjukkan keberadaan rumah yang menjadi tempat bernaung bagi keluarga serta wadah di mana emosi tulus dapat dirasakan. Hal ini sesuai dengan yang diperlihatkan pemukiman Kenari yang mencerminkan gaya hidup otonom dan egaliter, dengan skala kecil yang bersifat individual atau berbasis kelompok kecil. Gaya hidup ini memperkuat sifat komunal dan kesederhanaan kehidupan mereka dalam memanfaatkan ruang.



Gambar 4.13 Aktivitas Komunal Penduduk Kenari dengan Latar Belakang Gubuk-gubuk yang Menyatu dengan lingkungannya
Sumber : S1-EP1 *Andor* 2022

c. Ferrix

Gaya arsitektur bangunan-bangunan di Ferrix menampilkan gaya industrial mentah dengan material arsitektural sederhana yang didominasi dinding bata terakota dan logam bekas. Pilihan material ini mencerminkan Ferrix sebagai kota berkarakter industrial yang dikelilingi lanskap berbatu dan juga logam (Gambar 4.14), menonjolkan kesan lokalitas

dalam arsitekturnya. Skala bangunan yang komunal dengan struktur rendah hingga menengah menciptakan keterhubungan visual antarpenghuni, memperkuat hubungan sosial dalam komunitas (Gambar 4.6). Hal ini ditunjukkan dengan elemen desain seperti ruang publik terbuka (Gambar 4.15) dan jalanan sempit (Gambar 4.16), mendorong interaksi dan kohesi sosial, mencerminkan budaya gotong royong komunitas Ferrix.



Gambar 4.14 Arsitektur Kota Ferrix yang Terlihat Menyatu dengan Lanskap Bebatuan

Sumber : S1-EP11 *Andor* 2022



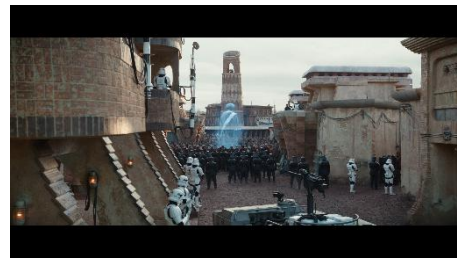
Gambar 4.15 Ruang Terbuka di Kota Ferrix Menjadi Axis Aktivitas Komunitas
Sumber : S1-EP12 *Andor* 2022

Tabel 2 menunjukkan persentase munculnya setting Ferrix dalam serial *Andor* lebih banyak daripada setting lain. Hal ini menyiratkan bahwa setting Ferrix menyimpan narasi dan juga citra yang kuat bagi jalan cerita serial *Andor*. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Heath (1976), bahwa setiap 'tempat' yang dibangun oleh film adalah narasi. Arsitektur Ferrix mencerminkan hierarki sosial yang egaliter dengan memanfaatkan material lokal dan memprioritaskan fungsi. Kondisi sosial ini tentunya tidak lepas dari peran sosok pemimpin yang dapat menyatukan dan menyeragamkan suara hingga akhirnya dapat membawa perubahan dengan menyatukan masyarakat, sebagaimana yang dinyatakan oleh Chung dalam Azizah (2018). Hal ini dapat dilihat dari Gambar 4.17, dimana ditengah okupansi kekaisaran, Ferrix tetap menjalankan budaya guna menghormati pemimpin mereka.



Gambar 4.16 Gang Ferrix Digunakan sebagai Tempat Kegiatan Perdagangan Oleh penduduk

Sumber : S1-EP1 *Andor* 2022



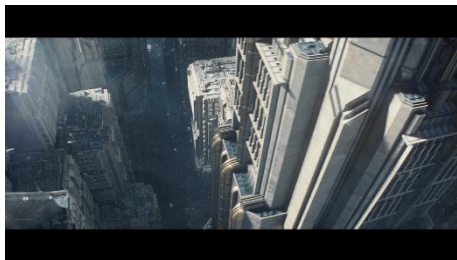
Gambar 4.17 Penduduk Ferrix Menjalankan Budaya Pemakaman Pemimpin Mereka ditengah Okupansi Kekaisaran

Sumber: S1-EP12 *Andor* 2022

d. Corruscant

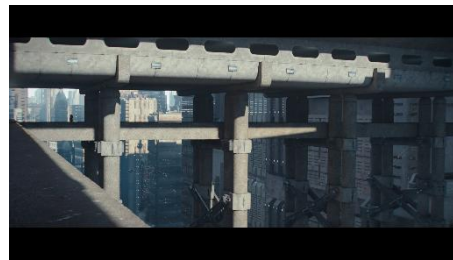
Setting Corruscant menunjukkan gaya arsitektur brutalis dengan skala monumental yang padat apabila dibandingkan dengan skala manusia. Adegan-adegan pada *setting* Corruscant menunjukkan bangunan masif dengan material didominasi oleh beton dan logam. Material ini menciptakan dominasi warna putih dan abu-abu pada bangunan di Corruscant (Gambar 4.18 & 4.19). Warna-warna dari material tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Stone et al. (2006), melambangkan kesempurnaan, kebajikan, keseimbangan, dan keamanan. Namun, pemaknaan tersebut berbanding terbalik dengan citra kekaisaran. Sebagaimana dinyatakan oleh Qurnianingrum (2024), salah satu ciri khas distopia adalah kerusakan dunia dari berbagai aspek, termasuk pemerintahan. Warna-warna yang cenderung pucat ini memperlihatkan ketiadaan ruang hijau pada setting Corruscant. Hal ini semakin

menegaskan karakter distopia Corruscant, sebagaimana dinyatakan oleh Al-Haj et al. (2022), bahwa salah satu ciri khas dunia distopia adalah ketiadaan tanaman hijau.



Gambar 4.18 Perbandingan skala Kendaraan dengan Salah Satu Bangunan di Corruscant

Sumber : S1-EP7 *Andor* 2022



Gambar 4.19 Perbandingan Skala Manusia dengan Jembaran Penyebrangan yang Ada di Corruscant

Sumber : S1-EP7 *Andor* 2022

Dovey dalam Kiessel & Stubbs (2023) mengatakan, simbolisme vertikal merembes ke dalam bahasa kekuasaan, membawa sebuah “metafora kekuatan”. Seperti yang terlihat dalam *setting* Corruscant, Kedua adegan (Gambar 4.18 dan 4.19) menggambarkan betapa besar dan imersifnya skala kota Corruscant yang menciptakan kesan ruang yang mendominasi dan membatasi skala individu. Ketinggian, skala, proporsi, dan keteraturan lanskap kota secara jelas mengekspresikan dominasi otoritas totaliter yang mendukung terwujudnya struktur arsitektur berskala besar tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Crosbie & Sawruk (2016), Arsitektur dapat mencerminkan kontrol dan dominasi politik melalui komposisi yang seimbang.

e. Narkina 5

Gaya arsitektur Narkina 5 hampir serupa dengan yang ada di Corruscant. Material yang mendominasi fasilitas penjara ini lebih banyak dari material logam. Chung dalam Azizah (2018) menyebutkan salah satu karakter masyarakat distopia adalah merasa terus berada di bawah pengawasan konstan. Sebagaimana dalam Narkina 5, penjara di *setting* ini dirancang menggunakan layout penjara radial berbentuk segi tujuh, dengan pengaturan yang mencerminkan efisiensi kontrol atas para tahanan. Namun seperti yang dikatakan oleh Zahrani dkk., (2022) ada lebih dari 1 metode kontrol dalam dunia distopia. Setiap lantai di Narkina 5 dilengkapi dengan material logam tungsten pada permukaannya, yang memiliki fungsi khusus untuk menghukum tahanan melalui aliran listrik. Integrasi teknologi dengan arsitektur ini menggambarkan cerita distopia yang sering kali menampilkan teknologi dan pengetahuan ilmiah baru yang mungkin dapat dicapai oleh umat manusia (Adimukti, 2021).



Gambar 4.22 Layout Narkina 5

Sumber : S1-EP10 *Andor* 2022



Gambar 4.23 Koridor Penghubung Sel Tahanan dengan Ruang Kerja Kolektif

Sumber : S1-EP10 *Andor* 2022

Ruang-ruang pada *setting* Narkina 5 turut membangun emosi melalui pencahayaan, warna-warna, dan elemen repetitif pada arsitekturnya. Arsitektur dalam *setting* ini juga berperan sebagai bahasa untuk mengkomunikasikan konsep (Al-Haj dkk, 2022). Seperti yang terlihat pada *setting* Narkina 5 (Gambar 4.24 & 4.25), dominasi warna putih dan abu-abu yang berasal dari material logam menciptakan atmosfer steril dan dingin, yang sekaligus

mencerminkan keterputusan dari dunia luar. Menurut Stone et al. (2006), warna putih sering dikaitkan dengan perasaan bimbang, bosan, dan terisolasi, yang secara psikologis mendukung narasi distopia dimana para tahanan hidup dalam kondisi dehumanisasi dengan Informasi, pikiran mandiri, dan kebebasan dibatasi (Chung dalam Azizah, 2018).



Gambar 4.24 Ruang kerja Kolektif dengan Interior Serba Putih nan Dingin
Sumber : S1-EP8 *Andor* 2022



Gambar 4.25 Sel Kubikal Tahanan di Narkina 5
Sumber : S1-EP10 *Andor* 2022

KESIMPULAN

Setiap parameter yang dianalisis, mulai dari gaya arsitektur hingga warna, menunjukkan kontribusi elemen visual dalam memperkuat narasi distopia di *Andor* (2022). Melalui lima *setting* utama, yaitu Morlana One, Kenari, Ferrix, Coruscant, dan Narkina 5, elemen visual seperti gaya arsitektur, material, skala, dan pencahayaan digunakan untuk mencerminkan kondisi politik, sosial, dan budaya tiap *setting*. Setiap lokasi mengintegrasikan elemen-elemen ini untuk menghadirkan citra dunia yang represif, penuh konflik, namun tetap memberikan sentuhan makna yang mendalam bagi masyarakatnya. Analisis menunjukkan bahwa arsitektur tidak sekadar menjadi latar cerita tetapi juga berfungsi sebagai simbol naratif yang menggambarkan kekuasaan, pemberontakan, dan hubungan manusia dengan lingkungannya.

Elemen-elemen visual yang disajikan berkontribusi secara unik dalam membangun atmosfer dan mengarahkan emosi penonton terhadap dunia distopia. Misalnya, untuk mempertegas tema otoritarisme dan menyimbolkan kekuatan, gaya arsitektur pada Coruscant dibuat dengan skala monumental dan material yang dingin seperti logam dengan warna yang putih. Sebaliknya, material organik dan skala manusia di Kenari dan Ferrix menciptakan kedekatan emosional dan solidaritas komunitas yang menghidupkan dimensi kemanusiaan dalam kondisi represif. Pada Narkina 5, layout penjara fungsional dengan elemen kontrol fisik seperti lantai beraliran listrik menonjolkan isolasi individu dan dehumanisasi. Warna menjadi elemen krusial yang membedakan karakter lokasi, mulai dari suasana hangat di Ferrix hingga sterilitas putih yang menekan di Narkina 5, semakin menegaskan narasi distopia dalam serial *Andor*.

Penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana elemen visual arsitektur mendukung dan memperkuat narasi dunia distopia dalam serial dengan genre fiksi ilmiah. Serial *Andor* berhasil memanfaatkan desain arsitektural untuk menyampaikan tema politik dan sosial yang relevan sekaligus menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam. Studi ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai peran arsitektur dalam membentuk narasi spasial pada film atau serial lainnya. Penggabungan pendekatan arsitektur dengan studi psikologi penonton dapat menjadi langkah menarik untuk memahami lebih jauh bagaimana elemen visual mampu menciptakan dampak emosional yang kuat dalam dunia sinema.

DAFTAR PUSTAKA

Buku (Monograf)

Breeze, M. E. (2021). *Forms of the cinematic. Forms of the Cinematic: Architecture, Science and the Arts*, 1.

Heath, S. (1976). Narrative space. *Screen*, 17(3).

Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color design workbook: A real world guide to using color in graphic design*. Rockport Pub.

Artikel Jurnal

Abdussamad, H. Z. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press. <https://doi.org/10.31219/osf.io/juwxn>

Abu-Obeid, N. and Abuhassan, L.B. (2024), "Experiencing cinematic architecture: the impact of architecture on the audience emotional engagement", *Archnet-IJAR*, Vol. 18 No. 1, pp. 172-190. <https://doi.org/10.1108/arch-10-2022-0210>

Al-Haj, Hasan; Hosni, Lena; and Ghannoum, Rana (2022) "TECHNOLOGY OF CINEMATIC ARCHITECTURE IN SCIENCE FICTION MOVIES," . *Architecture and Planning Journal (APJ)*: Vol. 28: Iss. 1, Article 2. <https://doi.org/10.54729/PLWH7470>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art an introduction*. New York: McGraw-Hill

Crosbie, M. J., & Sawruk, T. (2016). Playing the Starring Role of Utopia/Dystopia: Architecture in Film. In *Architecture, Culture, and Spirituality Symposium (ACS8)*, University of Hartford, Connecticut.

Gifford, R. (2014). Environmental psychology matters. *Annual review of psychology*, 65(1), 541-579.

Gunagama, M. G. (2019). Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture. *Journal of Architectural Research and Design Studies*, 3(1), 38-50.

Guzmán-Ramírez, A., Ochoa-Ramírez, J. A., & Padilla-Gutiérrez, A. (2024). La conceptualización del espacio y el tiempo en la arquitectura desde la narrativa cinematográfica. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 19(35). <https://doi.org/10.36677/legado.v19i35.24035>

Hernandez Ayllon, J. A. (2024). La distopía energética en la arquitectura urbana contemporánea: El viento como impulsor constructivo. *Constelaciones. Revista De Arquitectura De La Universidad CEU San Pablo*, 12, 197-211. <https://doi.org/10.31921/constelaciones.n12a9>

Kochhar, R. (2022). How does the architecture in the movie *Parasite* help portray the social class differences? *Journal of Student Research*, 11(4), 1-6. <https://www.JSR.org>

Kiessel, M., & Stubbs, J. (2023). Urban Dystopia on Screen: The City, Architecture and Power in the Contemporary Science Fiction Film. *Athens Journal of Architecture*, 9(4), 1-33. <https://doi.org/10.30958/aja.9-4-4>

Khilda, F. A., Gunagama, M. G., & Muflihaturrahman, N. (2022). Perbedaan Bangsa Viking Asli dan Film HTTYD: The Hidden World dalam Membentuk Pemukiman.

Monahan, D., & Barsam, R. (2004). *Looking At Movies*. New York: W.W. Norton & Company.

Wedaswara, R. P., & Gunawan, Y. (2018). Cinematic Architecture Approach In I&L House. <https://doi.org/10.26593/risa.v2i04.3051.423-451>

Zahrani, S. A., Babonji, R., & Alhalabi, H. (2022). End of Utopia: Dystopian Architecture. *Civil Engineering and Architecture*, 10(3A), 93-101. <https://doi.org/10.13189/cea.2022.101312>

Skripsi

- Adimukti, I. S. (2021). Karakteristik Masyarakat Dystopia Dalam Film Fiksi Ilmiah Hollywood (Analisis Semiotik Pada Film Children Of Men, Minority Report, Dan Snowpiercer) (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Indonesia).
- Azizah, A. R. (2018). Gambaran Dunia Utopia Dan Distopia Dalam Novel Shinsekai Yori Karya Yuusuke Kishi (Skripsi Sarjana, Universitas Brawijaya).
- Marina, J. (2018). Dystopian Characteristics in The Giver Novel by Lois Lowry (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Qurnianingrum, A. K. (2024). UTOPIA DAN DISTOPIA DALAM NOVEL HUJAN KARYA TERE LIYE (Skripsi Sarjana, Universitas PGRI Madiun).

Situs Web

- Andor* (TV Series 2022–). (n.d.). IMDb. Retrieved November 13, 2024, from <https://www.imdb.com/title/tt9253284/>
- Dystopia Definition & Meaning*. (n.d.). Merriam-Webster. Retrieved November 13, 2024, from <https://merriam-webster.com/dictionary/dystopia>
- Fillery, J., Peris, S., & Rouse, L. (2022, September 30). *Star Wars Andor: Things You Might Not Know About Planet Kenari*. Game Rant. Retrieved November 12, 2024, from <https://gamerant.com/star-wars-andor-kenari-facts-lore-trivia/>