

Pengaruh *Imaginary Prisons* Piranesi terhadap Bentuk Set Tangga dalam Film Seri *Squid Game*

Charissa Myandra Amirah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
charissamirah@gmail.com

Ferdinand Indrajaya

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
ferdinand.indrajaya@uph.edu

Zhevanya Bintang Kinanti

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
zevanyakinaanti@gmail.com

Yessa Fransiska

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
yessa.fransiska8@gmail.com

Manaka Yoshida

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
mafeyoshida2@gmail.com

Diterima: Juli, 2022 | Disetujui: Juli, 2022 | Dipublikasi: Desember, 2022

ABSTRAK

Serial drama *Squid Game* adalah salah satu film seri yang sempat populer dan meroket pesat melalui layanan *streaming* Netflix. *Squid Game* berhasil mencuri hati para penonton melalui keunikan konsep dan alur ceritanya. Keunikan konsep dan alur cerita tersebut turut terbangun oleh keputusan artistik dalam *mise en scène*-nya. *Mise en scène* menunjuk pada tata kelola set latar beserta properti dalam sebuah pertunjukan teater ataupun film. Salah satu bagian *mise en scène* dari film tersebut yang akan menjadi perhatian dalam tulisan ini adalah bentuk dari anak tangganya. Bentuknya yang berliku dan nampak tak berujung mengingatkan penulis pada rangkaian lukisan *Imaginary Prisons* dari Giovanni Battista Piranesi. Bagi penulis, perancangan bentuk anak tangga dalam *Squid Game* merupakan warisan Piranesi dalam bentuk film seri masa kini. Hwang Dong Hyuk sendiri, sang sutradara *Squid Game*, sesungguhnya tidak secara langsung terinspirasi oleh Piranesi. Ia pertama-tama dipengaruhi oleh karya-karya dari M.C. Escher yang berkilat ke *Imagine Prison* dari Piranesi tersebut. Pemaparan lebih lanjut tentang warisan Piranesi dalam film seri *Squid Game* akan menjadi fokus dalam penulisan makalah ini. Secara sistematis, pemaparan akan disampaikan melalui beberapa tahapan. Elaborasi dan analisis tentang *Imaginary Prisons* dari Piranesi akan menjadi tahap awal pembahasan. Kedua, tulisan akan membahas beberapa karya dari M.C. Escher yang turut dipengaruhi Piranesi dan akhirnya turut menginspirasi perancangan bentuk set tangga dari *Squid Game*. Terakhir, pemaparan yang lebih konklusif untuk menunjukkan keeratatan hubungan antara *Imaginary Prisons* dengan *Squid Game* akan disampaikan.

Kata Kunci: Piranesi, *Squid Game*, *Imaginary Prisons*, *Infinite Stairs*, Escher.

PENDAHULUAN

Penyusunan isi tulisan dari makalah ini sesungguhnya berpijak pada kegiatan belajar mengajar dalam aktivitas perkuliahan Sejarah Seni Rupa dan Peradaban 2 (semester 2) di Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Isi tulisan, secara spesifik, merupakan pengembangan lebih jauh dari makalah Ujian Tengah Semester yang diselenggarakan dalam kerangka aktivitas perkuliahan tersebut. Salah satu hal pokok yang perlu diperhatikan dalam penyusunan makalah Ujian Tengah Semester tersebut berkenaan dengan gagasan sentral dari isi pembahasan. Gagasan sentral dari isi pembahasan yang dimaksudkan menunjuk ke upaya rekontekstualisasi historis. Upaya rekontekstualisasi tersebut akan dicapai dengan cara mendialogkan artefak tertentu dari masa lampau dengan artefak artistik atau situasi spesifik dalam lingkup kehidupan masa kini. Bagaimana bentuk (*form*), konten, dan konteks dari sebuah karya seni di masa lampau turut berkontribusi bagi kita memahami situasi atau karya seni yang berkembang di masa kini: ditempatkan sebagai tujuan dari penulisan makalah Ujian Tengah Semester tersebut.

Kemampuan untuk melakukan rekontekstualisasi historis ini adalah penting ditumbuhkan untuk dua hal. Pertama, untuk mengatasi pemahaman yang sempit tentang sejarah. Sejarah tidak seharusnya dipahami secara sempit sebagai urusan masa lampau semata. Kita dapat memahami masa kini secara lebih kaya dengan mengerti apa yang terjadi di masa lampau dan melaluinya bentangan kemungkinan akan masa depan turut terbuka. Apabila X telah terjadi di masa lampau, Y ataupun Z mungkin dapat terrealisasi di masa mendatang. Kedua, untuk mengkontestasi pemahaman eksisting atau populer tentang karya seni. Karya seni tidak cukup untuk dipahami hanya sekadar objek dekoratif, objek hobi, ataupun komoditas semata, akan tetapi turut berperan aktif mempengaruhi dinamika peradaban manusia. Hal ini turut ditunjukkan oleh dua bentuk karya seni yang dipilih untuk dibahas lebih lanjut dalam makalah ini, yakni film seri *Squid Game* (2021) dan karya etsa dari Piranesi yang berjudul *Imaginary Prisons* (1745). Film seri *Squid Game* bukanlah objek hiburan pengisi waktu luang semata. Situasi kehidupan kontemporer dengan kecenderungan kapitalistiknya adalah isi pesan yang hendak dikomunikasikan melalui film tersebut (Di Placido, 2021). *Imaginary Prisons* karya Piranesi, di sisi lain, adalah simbolisasi dari ketakutan, kebingungan, serta kecemasan yang merupakan dampak dari kehidupan yang opresif (Roncato, 2007). Keberadaannya tidak hanya berharga sebagai objek estetis semata atau sekadar barang pajangan yang artistik.

Imaginary Prisons merupakan sebuah karya etsa dari salah seorang seniman, arsitek, sekaligus arkeolog asal Italia bernama Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). Karya tersebut merupakan karya seri etsa yang terdiri dari 16 hasil cetakan. Isi dari karya etsa tersebut menampilkan struktur bangunan-bangunan arsitektural peninggalan peradaban Romawi yang dikagumi oleh Piranesi (Davies et al, 2011). Keterterperangkapan dan rasa ketidaknyamanan dari kehidupan yang opresif hadir sebagai konten yang hendak dicerminkan. Perasaan-perasaan yang meresahkan tersebut muncul dipengaruhi oleh penggambaran penjara yang suram ditambah susunan tangga-tangga tidak berujung atau *infinite stairs*. Hal ini membuat para pelihat atau spektatornya terjangkiti perasaan takut dan bingung. Ketakutan yang dipicu oleh kebingungan karena ketidak-tahuan akan akhir atau ujung dari berbagai anak tangga yang divisualisasikan.

Keresahan dan kegelisahan yang dicerminkan oleh *Imaginary Prison* ini sesungguhnya memiliki kemiripan dengan apa yang hendak dikomunikasikan oleh rancangan set tangga dalam film seri *Squid Game*. Rancangan set tangga dalam film seri tersebut menjadi simbol bagi rasa takut, bingung, dan kecemasan yang dialami oleh para peserta *Squid Game*. Para peserta atau pemain dalam film tersebut ditunjukkan terperangkap dalam sebuah permainan antara hidup dan mati. Ketidak-tahuan dari para pemain akan hidup dan matinya menjadi bagian dari dinamika naratif dari film tersebut. Salah satu aspek yang membedakan kedua

konsep tangga ini terletak pada tampilan visualnya. Piranesi menampilkan reruntuhan bangunan Roma nan agung sekaligus suram sebagai inspirasi pembuatan *Imaginary Prisons*, sedangkan rancangan set tangga dalam film *Squid Game* memiliki kesan yang lebih “ceria” karena warna-warna cerahnya. (terinspirasi oleh *playground* taman kanak-kanak). Kendati demikian, di saat yang bersamaan turut menanamkan kecemasan karena tampilan ilusionistiknya yang tak berujung dan hal ini menyerupai tampilan tangga-tangga dalam *Imaginary Prisons*.

Karya Giovanni Piranesi ini banyak mempengaruhi karya-karya seniman generasi selanjutnya seperti M.C. Escher (Kersten, 2021). Hal ini dapat diamati melalui karya-karya litografi Escher yang berjudul *Relativity* (1953) dan *Ascending and Descending* (1960). Struktur bentuk dari kedua karya litografi Escher ini turut menampilkan jejak-jejak Piranesi di dalamnya. Warisan Piranesi tidak hanya berhenti pada Escher, namun turut mempengaruhi sutradara film seri *Squid Game*, Hwang Dong Hyuk. Ia sendiri terinspirasi oleh Escher dalam merancang bentuk serta cara menampilkan tangga untuk film *Squid Game*. Keputusan artistiknya, secara tidak langsung dapat dimengerti sebagai wujud upaya untuk melahirkan kembali kejenialan Piranesi.

KAJIAN TEORI

Beberapa pustaka pokok yang dilibatkan untuk dipelajari dalam penulisan makalah ini dapat dibagi menjadi tiga kategori utama. Pertama, pustaka yang masuk ke dalam kategori kajian sejarah. Kedua, pustaka yang merupakan kajian pemikiran tokoh-tokoh dan terakhir, studi pustaka yang bersumber dari internet. Pustaka-pustaka pokok yang termasuk ke dalam kategori kajian sejarah mencakup dua buku sejarah seni, yakni Janson's *History of Art: The Western Tradition* karya Davies dkk (2011) dan *Art and Civilization* oleh Lucie-Smith (1992). Pengkajian secara historis mengenai karya-karya etsa dari Piranesi bertolak dari kedua buku tersebut. Pustaka-pustaka yang dipelajari dalam kerangka pengkajian pemikiran tokoh banyak diambil dari beberapa artikel jurnal. Beberapa di antaranya berjudul *Sources of Ambiguity in the Prints of Maurits C. Escher* yang ditulis oleh Teuber (1974), *Piranesi and the Infinite Prisons* oleh Roncato (2007), *The Piranesi Effect: Alone and Well in Prison* dari States (1980), dan satu tulisan berjudul *Piranesi* oleh Mayor (1938) yang dimuat dalam kalawarta *Metropolitan Museum of Art*. Beberapa pustaka tersebut dipelajari untuk mengkaji pandangan sekaligus karya dari Piranesi dan juga Escher. Studi yang berkenaan dengan film seri *Squid Game* sendiri banyak bertolak dari sumber-sumber yang ditemukan dalam internet. Hal ini mencakup koran berita daring (cnnindonesia.com, bbc.com) dan termasuk juga serambi audio-visual Youtube.

METODOLOGI

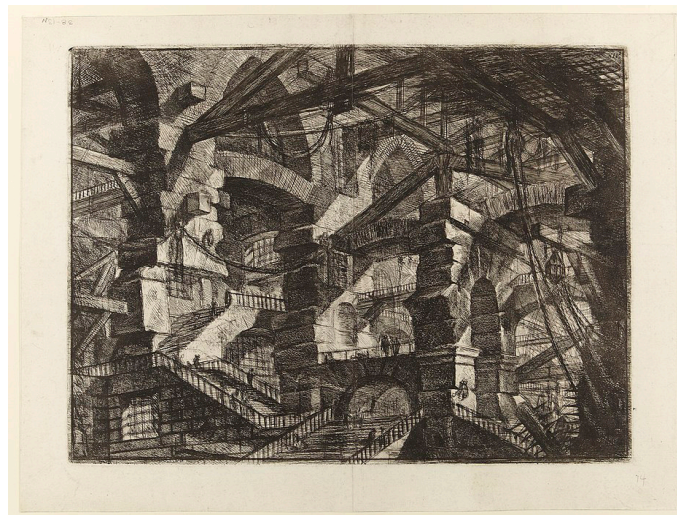
Metode yang diterapkan dalam penulisan makalah ini adalah pengkajian pustaka. Pengkajian pustaka dilakukan dengan pendekatan analitis, deskriptif, dan turut disertai dengan model penalaran abduktif. Analisis diarahkan untuk mencermati aspek-aspek formal (yang berkenaan dengan tampilan visual), konten (isi atau arti dari sebuah karya), dan konteks (lingkup yang menyediakan latar). Rangkaian hal-hal yang telah dianalisis ditempatkan sebagai objek atau materi untuk dideskripsikan (digambarkan, dijabarkan) secara sistematis dengan mengacu pada pustaka-pustaka yang dipelajari. Analisis dan deskripsi pertama-tama akan diarahkan ke sumber-sumber pustaka dalam kategori kajian sejarah. Kedua, pustaka-pustaka dalam kategori kajian pemikiran tokoh-tokoh akan menjadi sumber pustaka yang akan dianalisis dan dideskripsikan selanjutnya. Hal ini dilakukan untuk menggambarkan persoalan secara lebih spesifik. Sumber-sumber daring juga akan turut dianalisis dan dideskripsikan untuk mendukung dan memperkaya kajian di tahap kedua. Model penalaran yang diterapkan untuk merangkai berbagai informasi sebagai bagian dari proses pengkajian pustaka adalah penalaran abduktif. Penalaran abduktif dijalankan dengan menempatkan hipotesis yang paling memungkinkan sebagai tujuannya. Model penalaran ini berbeda dengan model

penalaran deduktif dan induktif yang umumnya lebih dominan untuk penulisan makalah dari disiplin ilmu dalam lingkup IPTEK.

PEMBAHASAN

Imaginary Prisons dari Piranesi

Carceri d'Invanzione atau *Imaginary Prisons* adalah salah satu kumpulan rangkaian karya dari Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). Ia adalah seorang seniman Italia yang terkenal pada abad ke-18 (Juxtapoz 2016). Sebagai seorang seniman, Piranesi melakukan hal-hal yang telah dilakukan oleh seniman-seniman sebelumnya. Namun, dia memiliki cara tersendiri yang membuat karyanya bernilai lebih. Ketika pendahulunya kerap menggambarkan sebuah bangunan yang terletak di bawah dari kejauhan dengan kedua sisi yang diapit oleh benda-benda gelap di sekitarnya lalu ditempatkan seperti sayap pada set teater tua, Piranesi membawakan pola lukisan pemandangan Venesia yang jauh lebih bervariasi. Dia menggambar gedung-gedung dengan mendekatinya sedekat mungkin lalu berjongkok, menghasilkan visual massa gedung dengan ketinggian yang spektakuler ke langit (Mayor, 1938). Berbeda dengan karya-karya Piranesi sebelumnya seperti *Veduta di Roma*, yang menampilkan lukisan-lukisan dari arsitektur monumen-monumen terkenal di kota Roma yang juga bertujuan untung mengundang turis-turis asing untuk datang berkunjung ke Roma, *Imaginary Prisons* merupakan kumpulan lukisan lukisan arsitektur dari penjara imajiner dengan struktur yang sangat tidak biasa. Pembuatan rangkaian karya ini dimulai pada tahun 1745, dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1750. Piranesi kemudian merevisi serangkaian itu juga menambah 2 lukisan, menerbitkannya kembali pada tahun 1761 sebagai seri ke-2 dan mendapatkan tanggapan positif dari banyak orang (Juxtapoz 2016). Mengingat karya ini di buat pada pertengahan ke-18, lukisan ini tergolong jauh dari gaya *Rococo* yang ringan dan dekoratif, yang terkenal pada masa tersebut.



Gambar 1 Giovanni Battista Piranesi, *The Gothic Arch*, pelat ke-14 dari *The Imaginary Prisons*. 1761. (Sumber: [Imaginary Prisons – Wikipedia](#))

Pada pembuatan karya ini, Piranesi terinspirasi dari desain arsitektur opera dan teater yang pernah ia kerjakan seperti pada bagian simetrisitas pilar dan lengkungan-lengkungan yang ada. Selain itu, Piranesi juga terinspirasi dari gaya arsitektur *Renaissance* Klasik yang disertai nuansa Gotik. Imajinasi tinggi dari seorang Piranesi sangat dapat ditunjukkan pada setiap lukisan tersebut.

de-lite:

Journal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 2 No. 2 December 2022



Imaginary Prisons bukanlah gambar penjara biasa. Penjara divisualisasikan dalam desain era *baroque* dengan perspektif yang rumit, seperti sumbu diagonal dengan titik hilang kanan dan kiri, bentuk arsitektural yang terlihat saling “menyerang” atau “balas-membalas”, memperlihatkan gairah pada segi monumental (Mayor, 1938). Terdapat ruang kolosal yang memberi kesan tidak pernah berakhir dengan labirin dipenuhi dengan tangga-tangga, jembatan, gerbang, dan galeri yang tak terhitung jumlahnya, juga tidak mengarah ke mana pun dan tidak berujung. Ia menciptakan dunia tersembunyi yang mengancam yang penuh dengan gua-gua tidak menyenangkan dan katrol dan kabel yang menggantung. Terlihat jelas sekali kompleksitas yang ada pada karya tersebut, serta pencahayaan dengan kontras yang kuat yang membangunkan karakter ‘jahat’ pada lukisan itu, menghadirkan efek dramatis dan menambah kesan ketegangan. Piranesi mengeksplorasi kemungkinan perspektif dan ilusi spasial, membuat 14 lukisan ini mewakili struktur arsitektur tidak realistis, menjadikan *Imaginary Prisons* bagaikan karya eksperimental dari Piranesi (Wellesley n.d.).

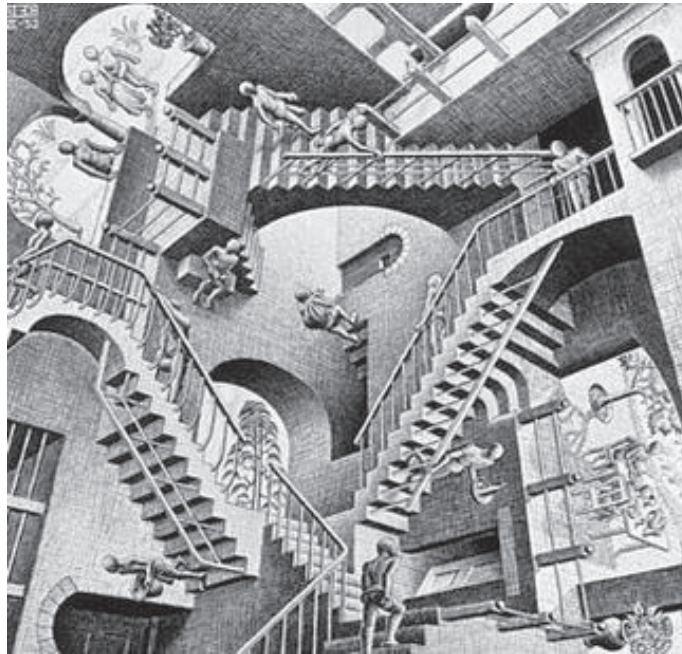
Secara keseluruhan, *Imaginary Prisons* menyalurkan impresi menarik namun mengancam, tertata rapih namun di saat yang bersamaan terasa kacau dan membingungkan. Piranesi juga menjadikan penjara menyerupai sangkar besi, atau sel yang dikelilingi oleh jeruji besar sebagai representasi dalam mengungkapkan kecemasan mendalam yang berasal dari cara melihat kehidupan sebagai kembalinya rasa sakit dan kejahatan yang tak terbendung dan abadi (Mckierman, 2017). Tidak sedikit orang yang tertarik pada konsep dari *Carcari d’Invanzione* ini pada masa itu, terutama bagi kalangan penulis dan arsitek. Penulis-penulis yang menjadikan konsep *Imaginary Prison* sebagai inspirasi dari pembuatan karya-karya mereka yaitu Walpole, Coleridge, Victor Hugo dan Edgar Allen Poe. Selain memberikan pengaruh pada kesusastraan, *Imaginary Prisons* juga mengilhami pembuatan rancangan desain dari *Newgate Prison* di London, Inggris yang dibangun pada tahun 1782 oleh arsitek London George Dance (Mckierman, 2017).

Piranesi juga dengan sukses membangkitkan emosi melalui karya itu. Berdasarkan buku *The Romantic Prison* (1976) karya Victor Brambort, Brambort beranggapan terdapat paradoks pada kata “Prison” atau penjara itu sendiri. Untuk menyimpulkannya, argumen pada buku tersebut dapat dijabarkan dalam tiga fase : (1) Tempatkan seseorang dalam penjara maka dia tidak hanya akan memimpikan kebebasan, tapi dia akan mencapainya; (2) Singkirkan penjaranya maka dia akan menemukan penjara lain, yang sesuai dengan dirinya; (3) Keluarkan dia dari ikatan penderitaan yang ditanggung bersama tahanan lain, maka dia akan menjadi tahanan dari pemikirandan kesalahannya sendiri. Tiga fase ini dapat dijelaskan dengan definisi “penjara” yang memiliki 2 sisi pada temboknya yaitu pengurangan, juga kebebasan. Sebagai citra sastra, penjara pada dasarnya adalah tempat penemuan dan pengakuan dari batasan misterius antara eksistensi sosial dan kemungkinan dari bagian diri yang terpendam (States, 1980).

Pengaruh *Imaginary Prisons* Piranesi dalam Karya Litografi Escher

Karya Piranesi menginspirasi banyak seniman pada abad ke 18 dan 19, salah satu seniman yang terinspirasi adalah M.C. Escher (1898-1972). M.C. Escher dengan nama lengkap Maurits Cornelis Escher adalah salah seorang seniman grafis asal Belanda yang membuat karya melalui berbagai jenis metode. Metode-metode yang dimaksudkan adalah metode seni grafis seperti ukiran kayu, litografi, *mezzotint*. Karya-karya seni grafisnya kerap dipandang sebagai potret dari keunggulan teknis dalam merekayasa ruang arsitektural dan objek-objek secara metamorfis (Britannica, 2022). Salah satu objek yang kerap menyita perhatiannya adalah anak tangga. Ketertarikannya terhadap objek tangga tidak terlepas dari karya Piranesi, yakni *Imaginary Prisons*, yang turut mempengaruhi perkembangan dan eksplorasi artistiknya.

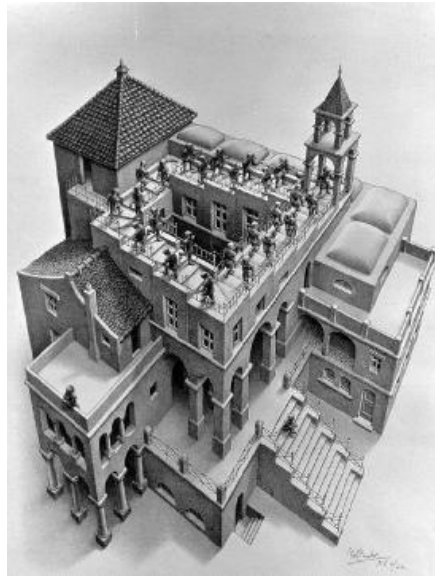
Relativity merupakan karya pertama Escher dengan objek tangga yang paling banyak disalin (Brooks, 2018). Karya ini tampak seperti serangkaian tangga yang bersilangan dari perspektif yang berbeda-beda di dalam bagian gedung sehingga menyerupai labirin. Tangga tersebut juga memberi ilusi optik yang terlihat membingungkan dan nampak tidak masuk akal. Ketidakmasuk-akal-an yang dimaksudkan berkenaan dengan posisi sosok-sosok individual yang berdiri, berpijak, di atas tangga dengan arah gravitasi yang berbeda-beda. Posisi sosok-sosok tersebut nampak bertentangan dengan hukum gravitasi bumi. Hal ini menunjukkan bahwa hukum gravitasi bumi merupakan sesuatu yang relatif terhadap posisi tubuh manusia. Pemahaman tentang arah atas – bawah, kanan – kiri, bergantung pada relasi antara posisi subjek dengan permukaan di mana ia berpijak.



Gambar 2 M.C. Escher, *Relativity*. 1953.
(Sumber: *Relativity* (M. C. Escher) – Wikipedia)

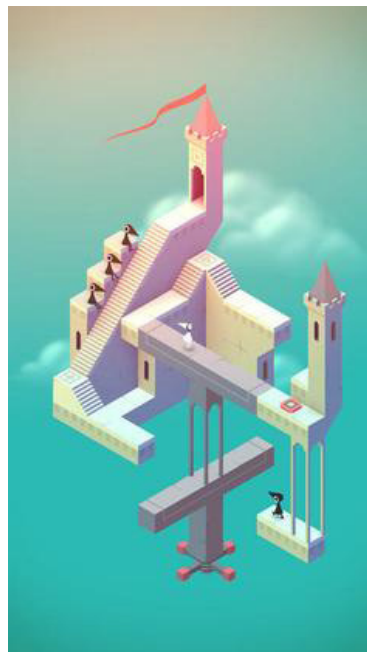
Ascending and Descending adalah karya litografi lainnya dari Escher yang turut menampilkan struktur tangga yang tak berujung. Karya ini dikerjakan pada akhir tahun 1959 dan selesai pada Maret 1960. Tangga tak berujung pada karya ini divisualisasikan terletak pada bagian atas sebuah gedung dan ditampilkan secara monokromatis. Struktur tangga yang berbentuk kotak tersebut diisi oleh beberapa sosok individu dengan pakaian yang identik dan berjalan mengitari tangga tak berujung tersebut. Perbedaan ditemukan pada penggambaran dua sosok atau karakter yang divisualisasikan berada di lantai bawah dari gedung dan tidak terlibat dalam aktivitas ritualistik berjalan mengelilingi tangga tak berujung. Bagi Escher, kedua sosok tersebut merupakan cerminan dari manusia-manusia bebas yang menolak konformitas (Totallyhistory, 2020). Pada karya *Ascending and Descending* ini, Escher mendeskripsikan tangga tak berujung tersebut sebagai simbol dari kesedihan dan sikap pesimis yang mendalam. Kesedihan dan pesimisme terhadap kehidupan yang telah terbingkai oleh aktivitas rutin yang tidak berujung. Hal ini sesungguhnya cukup relevan untuk mengilustrasikan cara manusia modern menjalani kehidupannya yang serba mekanistik dan konformistik. Kehidupan yang kering pesona dan berujung pada kesia-siaan.

de-lite:



Gambar 3 M.C. Escher, *Ascending and Descending*. 1960.
(Sumber: [Ascending and Descending - Ascending and Descending – Wikipedia](#))

Karya-karya M.C. Escher telah menginspirasi banyak seniman. Karya yang terinspirasi darinya tersebar di seluruh belahan dunia melalui beragam bentuk dan media. *Monument Valley* adalah salah satu bentuk permainan (video game pendek) yang tampilan visualnya turut terinspirasi oleh bentuk tangga tak berujung dari Escher (Statt, 2014). *Video game* ini dirancang untuk dimainkan di tablet maupun ponsel. Permainan ini telah memenangkan *Apple Design Award* pada tahun 2014. Bentuk karya seni lainnya yang turut terinspirasi oleh tangga tak berujung dari Escher, sekaligus secara tidak langsung dipengaruhi oleh Piranesi, adalah film. Film yang dimaksudkan adalah film seri *Squid Game* yang ditayangkan melalui serambi *streaming* Netflix dan akan dipaparkan dalam bagian selanjutnya.



Gambar 4 Salah satu tangkapan layer dari *Monument Valley*
(Sumber: [Monument Valley \(video game\) – Wikipedia](#))

Imaginary Prisons dalam Squid Game

Squid Game merupakan serial drama asal Korea Selatan yang ditayangkan di Netflix. Film seri drama ini menceritakan tentang sekelompok individu yang hidupnya terjerat hutang. Keterjeratan itu pada akhirnya mendorong mereka untuk mengikuti sejenis permainan anak-anak namun sesungguhnya mematikan. Permainan ini diikuti untuk mendapatkan uang 45,6 miliar won atau sekitar 544 miliar rupiah (CNN Indonesia, 2021). Film seri ini tayang pada September 2021 dan mendapatkan ketenaran internasional karena relevansi isu-isu yang diangkatnya. Isu-isu tersebut berkenaan dengan permasalahan sosial yang bertalian dengan ketimpangan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat. Selain plotnya yang menarik, kesuksesan *Squid Game* juga dikarenakan desain-desain setnya yang unik, salah satunya adalah set anak tangganya yang seperti labirin. Sutradara *Squid Game*, Hwang Dong Hyuk mengatakan bahwa tangga ini memang dipengaruhi oleh karya M.C. Escher (Still Watching Netflix 2021). M.C. Escher yang sudah dijelaskan diatas, merupakan salah satu seniman yang terinspirasi oleh Piranesi.

Apabila dibandingkan, terlihat jelas perbedaan antara *Imaginary Prisons* dan desain set tangga serial Netflix ini berkenaan dengan tingkat kerumitan struktur dan penerapan aspek warna. Seperti yang sudah dijelaskan diatas, ilustrasi Piranesi merupakan sebuah etsa yang tidak menggunakan banyak warna (monokromatik) dan hanya mengolah tingkat kontrasan. Ilustrasi Piranesi memiliki perspektif dan bentuk arsitektural yang rumit dan sangat detail (Mayor, 1938). Sedangkan, tangga pada *Squid Game* merupakan sebuah desain set konseptual untuk syuting yang diwujudkan secara 3 dimensional dan dapat secara praktis dilalui. Set tangga dalam *Squid Game* lebih berwarna warni dengan aksen modern yang mengarah kepada bentuk yang lebih simplistik. Simplistik menunjuk pada tampilan yang terbebas dari ornament-ornamen. Palet warna yang terbangun oleh warna-warna pastel (*tints of hue*) membuat tampilan tangga tersebut nampak layaknya "playground" di taman kanak-kanak.

Kendati perbedaan yang ditemukan, keserupaan juga ditemukan di antara keduanya. Keserupaan dari keduanya ditemukan dalam konten atau hal yang hendak dikomunikasikannya. Perasaan terkurung, bingung, dan cemas adalah perasaan-perasaan yang terbangkitkan, baik dalam *Imaginary Prisons* maupun dalam set tangga film *Squid Game*. Perasaan-perasaan tersebut terbangkitkan dalam *Squid Game* secara lebih ironis. Ironi muncul dari tegangan antara *visual form*, konten, dan konteks film seri tersebut. Secara visual, bentuk dan warna set tangga dalam film *Squid Game* mengaktifkan isi ingatan tentang lokasi permainan di taman kanak-kanak, akan tetapi dalam konteks ceritanya, permainan yang dijalankan sesungguhnya mempertaruhkan nyawa. Nyawa jelas tidak merupakan hal yang dipertaruhkan dalam permainan untuk anak-anak. Kemenangan atau jalan keluar dari permainan hanya dapat dicapai dengan aktivitas mendaki dan apabila tidak berhasil, pilihannya adalah kematian. Hal ini menyiratkan bahwa jika ingin "menang" harus menjadi yang paling "atas"; sesuai dengan tema *Squid Game*.

Berdasarkan ulasan States yang sudah disinggung di bagian IV.1, pandangan 'penjara' itu sendiri memiliki sebuah paradoks. Apabila dikaitkan dengan permainan mematikan dalam film *Squid Game*, permainan tersebut sesungguhnya adalah sebuah penjara. Penjara yang bertopeng permainan. Kebebasan, sebagaimana turut diandaikan dalam konsep tentang penjara, juga turut berlaku dalam *Squid Game*. Kemenangan yang hendak dicapai oleh para peserta dengan cara terus mendaki tangga-tangga adalah ilustrasi dari kebebasan dari kematian yang mengerikan. Kemenangan dalam permainan menjadi setara dengan kebebasan. Kebebasan, dalam konteks film *Squid Game*, juga tidak dipahami sebagai "kebebasan dari," namun juga "kebebasan untuk." Para peserta permainan dalam lingkup film *Squid Game* tidak hanya hendak bebas dari permainan (kematian), dari keterjeratan hutang, akan tetapi mereka juga bebas untuk memilih mengikuti *the game of death* yang diselenggarakan atau tidak. Unsur kebebasan juga terdapat dalam kelepaan sejenak dari penagihan hutang di dunia nyata saat mengikuti *Squid Game* ini. Paradoksial

de-lite:

Journal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 2 No. 2 December 2022



This work is licensed under a CC-BY-NC

'penjara' dan 'kebebasan' dapat dihubungkan dengan isu sosial yang *Squid Game* ingin tampilkan, yaitu, kesenjangan ekonomi dalam masyarakat. Keterlilitan hutang adalah bentuk keterpenjaraan dari kehidupan modern dalam kebebasannya. Memilih mengikuti permainan atau tidak, para karakter yang terlibat dalam film tersebut, selalu hidup dalam tegangan terpenjara dan bebas. Seseorang tidak dapat sungguh-sungguh bebas. Pandangan ini juga bertalian dengan pandangan negative dari Piranesi tentang kehidupan. Dari perspektifnya, kehidupan sudah selalu berciri opresif (Roncato, 2007). Kehidupan yang opresif ini pada akhirnya turut berperan dalam menjaga keutuhan rantai siklus penjara-kebebasan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Piranesi merangkai *Imaginary Prisons* dari imajinasinya dan membawa gagasan "penjara" ke tingkat berikutnya. Ia berhasil membangkitkan ketegangan emosional serta kecemasan bagi para pengamat atau spektator di masanya. Keunikan dan kompleksitas dari *Imaginary Prisons* turut mempengaruhi seniman-seniman abad ke 18 dan 19. Banyak seniman pada era tersebut yang terinspirasi oleh karya dari Piranesi. Salah satu seniman tersebut adalah M.C. Escher asal Belanda. Karya litografi buatan Escher juga mengitari konsep tangga tak berujung yang terinspirasi oleh Piranesi. Tidak berhenti pada Escher, Hwang Dong Hyuk, sutradara film seri *Squid Game* juga turut terinspirasi. Perbedaan karya Piranesi dan susunan tangga *Squid Game* adalah gaya arsitektur yang kental dengan nuansa arsitektur Gotik. Gaya Gotik merupakan gaya arsitektur populer pada abad ke-18 dan gaya tersebut sekaligus menjadi basis Piranesi dalam menampilkan reruntuhan bangunan Romawi yang ada pada karya tersebut. Set anak tangga pada *Squid Game*, di masa yang berbeda, tampil bagaikan wujud modern dari bentuk tangga di *Imaginary Prisons*. Persinggungan di antara keduanya juga ditemukan dalam pandangannya tentang kehidupan yang berciri opresif. Kendati Hwang Dong Hyuk tidak mengatakan secara langsung mengatakan bahwa kehidupan sesungguhnya berciri opresif, namun pilihannya untuk menempatkan kehidupan kapitalistik (diwarnai oleh ketimpangan sosial-ekonomi) sebagai latar dari filmnya, menyiratkan betapa opresifnya kehidupan modern masa kini. Kehidupan masa kini yang semakin kapitalistik merupakan penjara yang tidak kalah mengerikan dari apa yang diimajinasikan Piranesi.

DAFTAR PUSTAKA

- Britannica. (2022, June 13). *M.C. Escher*. Britannica. <https://www.britannica.com/biography/M-C-Escher>
- Brooks, Kylie. (2018, April 12). *M.C. Escher's 'Relativity.'* BYU Museum of Art. <https://moa.byu.edu/m-c-eschers-relativity/>.
- CNN Indonesia. (2021, October 16). *Squid Game, Cermin Ketimpangan Ekonomi Di Korsel*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211015171359-532-708400/squid-game-cermin-ketimpangan-ekonomi-di-korsel>
- Davies, Penelope J. E., Walter B. Denny, Frima Fox Hofrichter, Joseph Jacobs, Ann M. Roberts, and David L. Simon. (2011). *Janson's History of Art: The Western Tradition - Eighth Edition*. London: Prentice Hall.
- Di Placido, Dani. (2021, October 21). *The Meaning of Netflix's 'Squid Game' is being Misinterpreted*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2021/10/21/the-meaning-of-netflixs-squid-game-is-being-misinterpreted/?sh=577c5e7b2033>
- Juxtapoz. (2016, August 31). *Piranesi's "Imaginary Prisons."* Juxtapoz. <https://www.juxtapoz.com/news/illustration/piranesi-s-imaginary-prisons/>

Kersten, Erik. (2020, November 14). *Giovanni Battista Piranesi*. Escher in het Paleis. <https://www.escherinhetpaleis.nl/escher-today/giovanni-battista-piranesi/?lang=en>.

Lucie-Smith, Edward. (1992). *Art & Civilization*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Mayor, A. Hyatt. (1938). Piranesi. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, 33(12), 279–84.

McKiernan, Mike. (2017). Giovanni Battista Piranesi Imaginary Prisons (Carceri d'Invenzione) Plate VII 'The Well' 1760. *Occupational Medicine*, 67 (1), 5–6.

Roncato, Sergio. (2007). Piranesi and the Infinite Prisons. *Spatial Vision*, 21(1-2), 3–18.

States, Bert O. (1980). The Piranesi Effect: Alone and Well in Prison. *The Hudson Review*, 32(4), 617-620.

Statt, Nick. (2014, April 4). *Monument Valley: An Interactive M.C. Escher Print that will Blow You Away*. CNET. <https://www.cnet.com/tech/gaming/monument-valley-an-interactive-mc-escher-print-that-will-blow-you-away/>

Still Watching Netflix. (2021, October 6). *The Squid Game Cast React to Their Own Show*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xc61U1aFkik>

Totally History. (2020). *Ascending and Descending*. <https://totallyhistory.com/ascending-and-descending/>

Wellesley. (n.d.). *I Carceri*. <http://omeka.wellesley.edu/piranesi-rome/exhibits/show/giovanni-battista-piranesi/i-carceri>