

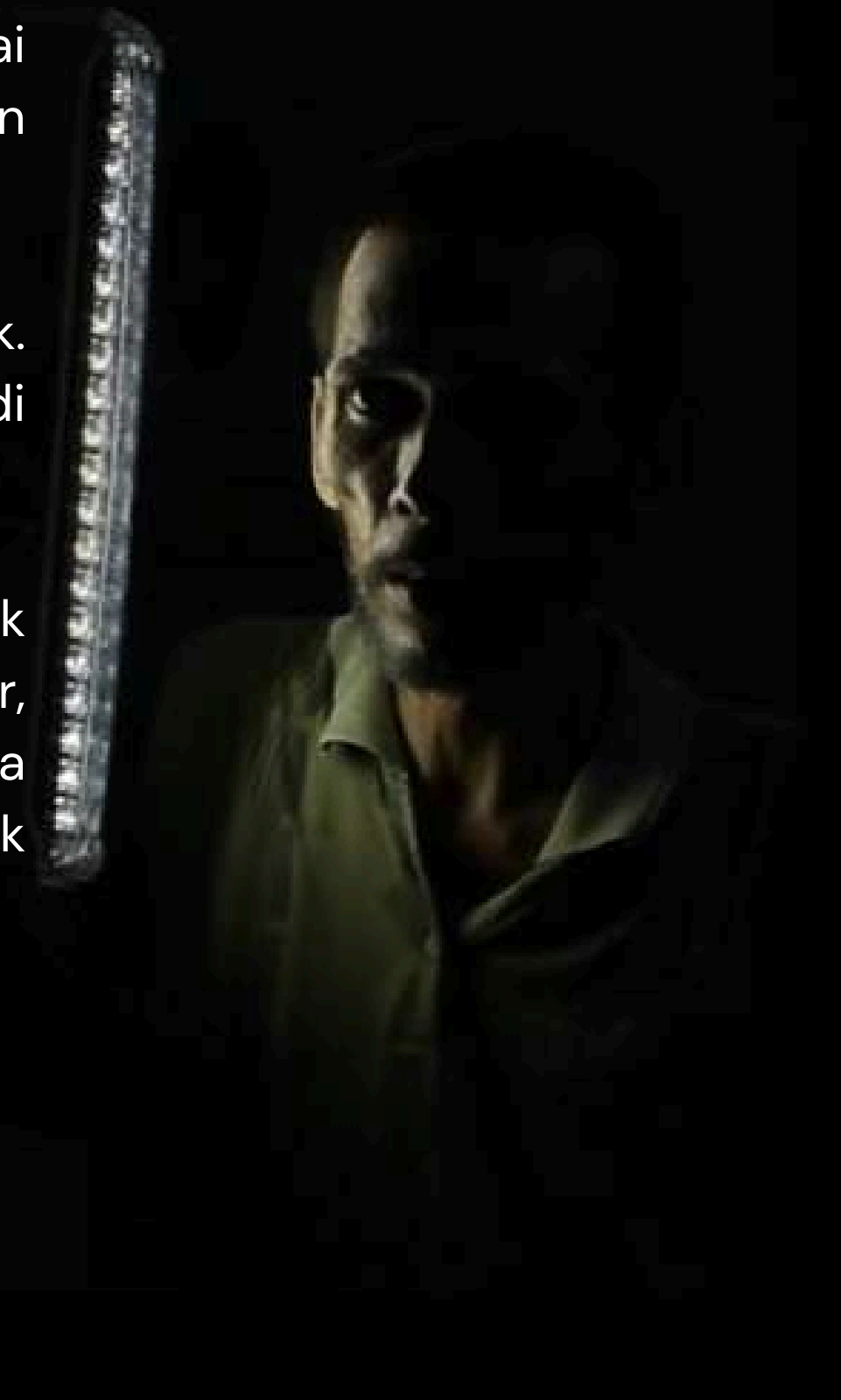
A man with a beard, wearing a light-colored long-sleeved shirt, stands in profile in a dimly lit kitchen. He is looking at a calendar hanging on the wall. The kitchen is cluttered with various items, including a large round object (possibly a lid or a piece of fabric) hanging from the ceiling, a frying pan on the wall, and a window with a white grid pattern on the right. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

***Off-Screen Space* Sebagai Proses Kreatif  
Penciptaan Karya Film**

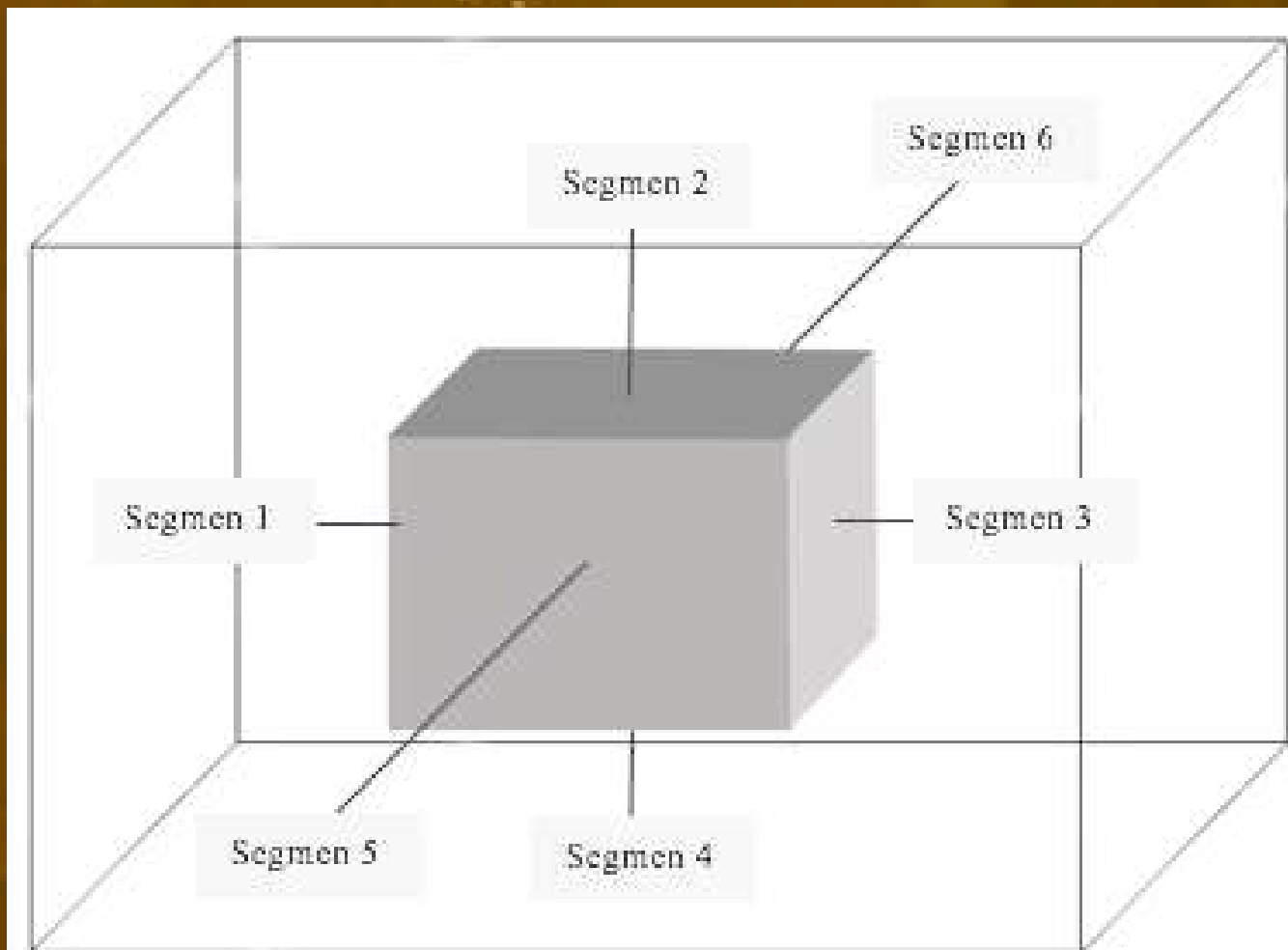
Lulu Hendra Komara  
Jogja Film Academy

## Ruang Di Luar Layar (*Off-Screen Space*)

- Film seperti karya seni visual lainnya memiliki batas. Batas ini terwujud pada bingkai (frame). Ruang yang dapat terlihat oleh penonton adalah ruang layar atau on-screen space, sedangkan ruang yang tidak terlihat oleh penonton adalah off-screen space.
- Ruang di luar layar pada dasarnya dapat digunakan untuk memahami ruang sinematik. Sutradara dapat menggambarkan makna, ruang, dan karakter melalui implikasi ruang di luar layar.
- Proses penciptaan karya film ini berupaya untuk membicarakan sesuatu yang tidak hanya terbatas pada apa yang nampak di dalam layar. Melalui teknik ruang di luar layar, penciptaan film hendak mencoba membangun persepsi penonton ketika melihat apa yang nampak di layar, juga sekaligus berusaha membangun persepsi dunia yang tidak nampak dalam layar tersebut.



Ruang di luar layar pada dasarnya dapat digunakan untuk memahami ruang sinematik. Sutradara dapat menggambarkan makna, ruang, dan karakter melalui implikasi ruang di luar layar.



Gambar 1. Ilustrasi keberadaan ruang di luar layar.

## Kajian Sumber

Ruang Di Luar Layar (*Off-screen space*) dalam bukunya Noel Burch *Theory of Film Practice* (1981) pada bagian *Nana, or the Two Kinds of Space*.

## Referensi

- *Nana* karya Jean Renoir (1926)
- *A Man Escaped* karya Robert Bresson (1956)

## Landasan Penciptaan

- Film Naratif: Narasi terbatas dan realisme subjektif film seni.
- Motif Visual: Cermin, jendela dan pintu.
- *Rumah Paku*

# Konsep Perwujudan

Secara umum, penciptaan film menggunakan pola penceritaan terbatas pada bentuk penyampaian alur ceritanya. Penceritaan terbatas ini pada dasarnya dapat menghadirkan bentuk visual yang menghasilkan ruang di luar layar.

Pada prosesnya, konsep penyutradaraan, kerja kamera, *mise en scene* sangat menentukan bagaimana penciptaan karya film ini dapat terwujud.

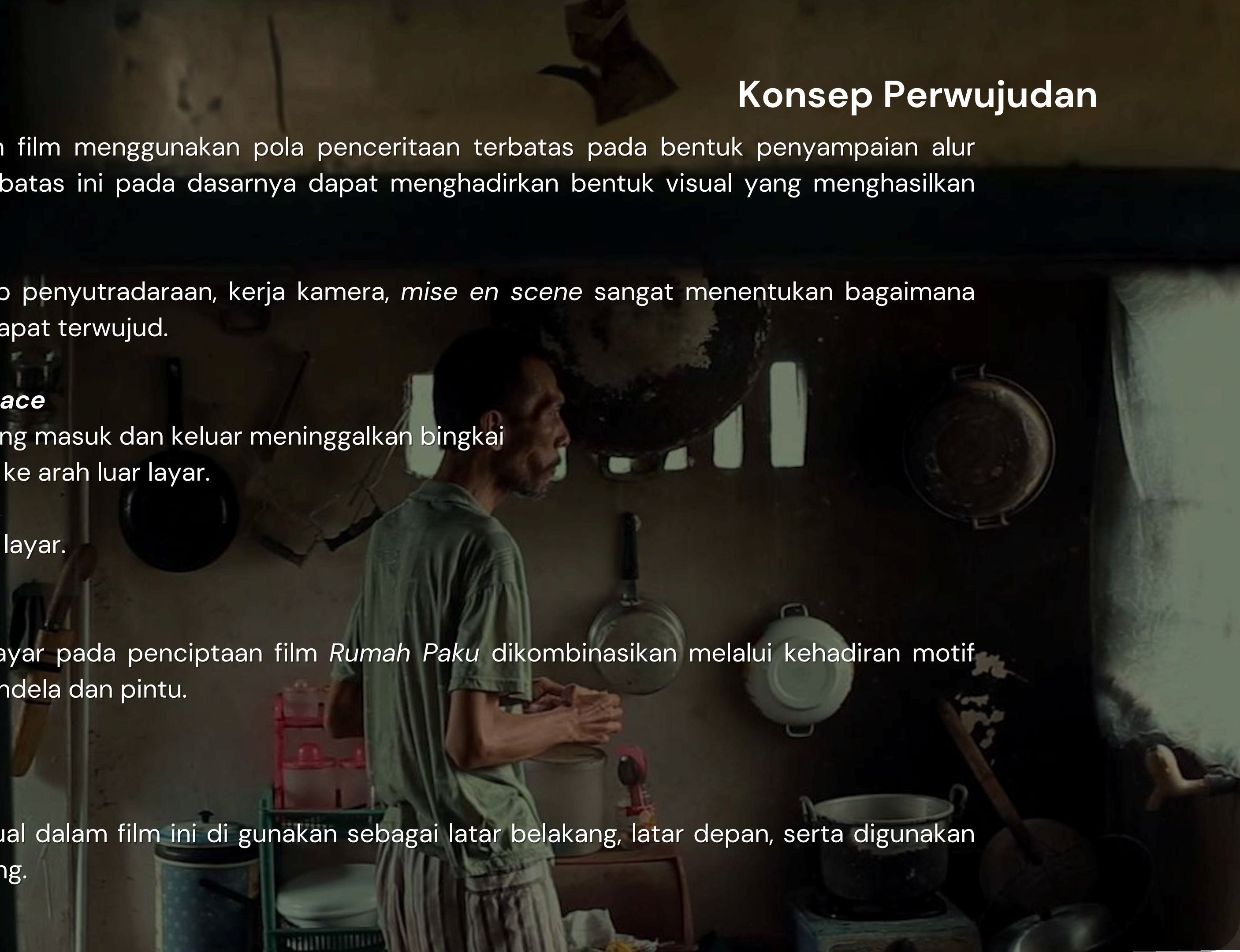
## Penerapan *Off-screen space*

- Pergerakan karakter yang masuk dan keluar meninggalkan bingkai
- Arah pandang karakter ke arah luar layar.
- Pembingkai karakter.
- Kehadiran suara di luar layar.
- Pergerakan kamera.

Penerapan ruang di luar layar pada penciptaan film *Rumah Paku* dikombinasikan melalui kehadiran motif visual dari objek cermin, jendela dan pintu.

## Motif visual

Kehadiran motif-motif visual dalam film ini di gunakan sebagai latar belakang, latar depan, serta digunakan sebagai penguat tema ruang.



# Metode Penciptaan

## Konsep Estetis

Proses kreatif dalam penciptaan karya film dilakukan melalui tahapan pengembangan ide yang fokus pada tuturan naratifnya. Kehadiran ruang di luar layar bukan hanya menjadi elemen pendukung dari naratif film, namun menjadi kerangka dasar pembentukan naratif filmnya.

## Konsep Teknis

Ketidakhadiran karakter dan eksterior rumah merupakan segmen keenam dari batas ruang bingkai yang berada di belakang tata panggung atau beberapa objek di dalamnya termasuk di belakang layar.

Pada bagian segmen-segmen lainnya pengembangan bentuk ruang di luar layar dilakukan melalui kehadiran motif visual.

Ruang di luar layar sebagai strategi kreatif film, mampu dioptimalkan melalui kehadiran motif visual tersebut.

## Desain produksi

### PRA PRODUKSI

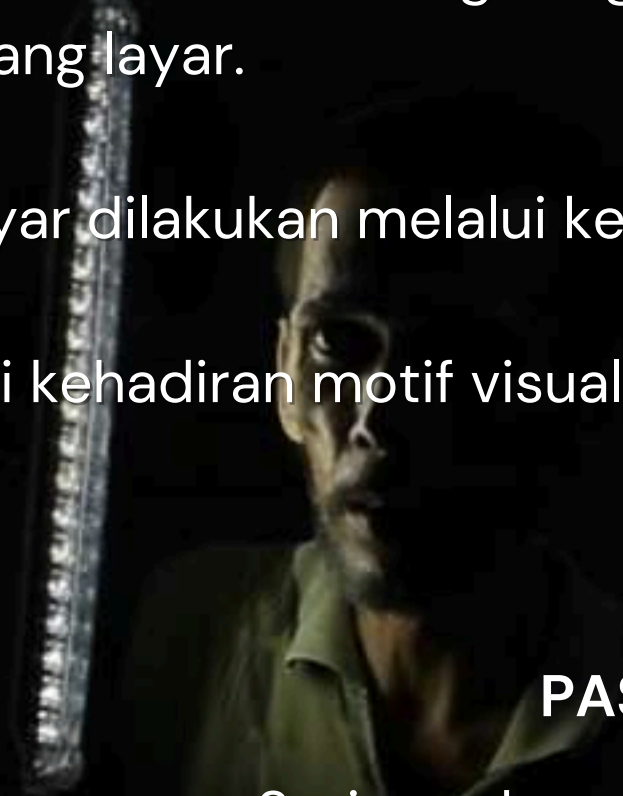
- Naskah didominasi hadirnya ruang di luar layar.

### PRODUKSI

- Penyutradaraan, Sinematografi, *Mise en scene* menentukan penerapan ruang di luar layar.
- Aspek rasio 4:3

### PASKA PRODUKSI

- Setiap adegan disusun sedemikian rupa agar penempatan setiap bagian ruang di luar layar dapat menghasilkan bentuk visual yang tepat.



## Hasil dan Pembahasan

Penciptaan film dengan bentuk visual yang mengacu pada pengembangan konsep ruang di luar layar mampu menghasilkan bentuk visual yang mempengaruhi cara bercerita serta menunjukkan tujuan-tujuan kreatif dari gagasan filmnya.

### **Pengembangan ruang di luar layar melalui motif visual cermin:**

- Memperkenalkan karakter.
- Motif peristiwa cerita.
- Memberi Intensi pada cerita.
- Menciptakan ruang filmis.

### **Pengembangan ruang di luar layar melalui motif visual jendela:**

- Penghubung dunia luar.
- Membangun ketegangan dan kejutan.

### **Pengembangan ruang di luar layar melalui motif visual pintu:**

- Menciptakan jarak dan membangun kedalaman ruang.
- Menunjukkan batas informasi cerita.

Ada pula bagian dimana konsep pengembangan ini tidak maksimal diciptakan. Motif visual pintu dalam film ini kurang memberi kontribusi pada pengembangan ruang di luar layar.

Terbatasnya pendukung teknis pada saat produksi, serta lokasi yang tidak memadai menjadi kendala motif visual pintu tidak dapat dieksplorasi secara maksimal.

## Kesimpulan

Penciptaan film dengan menggunakan *off-screen space* bertujuan untuk membicarakan sesuatu yang tidak hanya terbatas pada apa yang nampak di dalam layar. Melalui metode ruang di luar layar, penciptaan film hendak mencoba membangun persepsi penonton ketika melihat apa yang nampak di layar, juga sekaligus berusaha membangun persepsi dunia yang tidak nampak dalam layar tersebut.

Penciptaan ini telah berhasil mengeksplorasi konsep ruang di luar layar dengan dukungan motif visual cermin, jendela, dan pintu. Cara tersebut merupakan strategi kreatif pembuat film dalam menyampaikan cerita film yang diproduksi. Metode ruang di luar layar secara keseluruhan diterapkan sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Burch. Dengan jumlah keseluruhan 20 potongan gambar pada durasi film kurang lebih 9 menit, efektivitas penggunaan motif visual sebagai pengembangan ruang di luar layar menghasilkan bentuk visual yang mempengaruhi cara bertutur serta menunjukkan tujuan-tujuan kreatif dari gagasan dalam filmnya. Dalam hal ini, penonton dapat menginterpretasi dan mengimajinasikan penggambaran makna, ruang dan karakter dalam film yang diceritakan.

## Saran

Penciptaan film yang fokus pada pengembangan konsep ruang di luar layar diperlukan kemampuan dalam memahami naratif film serta pola kerja sinematik.

Khusus pada pemilihan cerita yang dapat digunakan untuk mendukung konsep ruang di luar layar, cerita tersebut harus menciptakan peristiwa maupun karakter penting yang tidak terwujud secara langsung pada layar. Secara khusus, teori narasi terbatas yang disampaikan Bordwell dapat membantu menciptakan ruang di luar layar dapat bekerja secara menyeluruh dalam film. Pada prinsipnya adalah, semakin banyak batasan cerita yang hadir dalam visual naratif film, semakin efektif dan kreatif pula ruang di luar layar dapat dikembangkan.

onomastika

# Rumah Paku

A SHORT FILM BY LOELOE HENDRA



ONOMASTIKA FILMS PRESENT RUMAH PAKU CAST DEDE ROHYAN

LINE PRODUCER ANI LUTPAH PAUZIAH DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY EDI MARTOYO ASS. CAMERA MORSA SAMBAS LIGHTING CECEP ABDUL AZIS ANDREA FATIH

SOUND DESIGNER ILHAM RAKAN DHAWI ART DIRECTOR YUDI HARYADI MUSIC SCORING MUHAMMAD REYHAN HIBBATULLAH EDITOR & COLORIST AZIZ SURYO

PRODUCER DIRECTOR & SCRIPTWRITER LOELOE HENDRA

Terima kasih

