

***OFF-SCREEN SPACE* SEBAGAI PROSES KREATIF PENCIPTAAN KARYA FILM**

Lulu Hendra Komara
Jogja Film Akademi
luluhendra@afy.ac.id

ABSTRAK

Ruang di luar layar (*off-screen space*) pada dasarnya dapat digunakan untuk memahami ruang sinematik. Ruang sinematik dapat didefinisikan secara sederhana sebagai segala sesuatu yang terlihat pada layar oleh mata. Seperti halnya sutradara dapat menggambarkan makna, ruang, dan karakter melalui gambar yang terbingkai dalam layar atau *mise en scene* dalam filmnya, demikian pula sutradara dapat menciptakan hal tersebut melalui implikasi ruang di luar layar. Melalui penciptaan film *Rumah Paku*, eksplorasi ruang di luar layar dilakukan untuk menyampaikan cerita maupun isu-isu penting, tapi tidak ingin memperlihatkan wujudnya secara langsung dalam layar. Pada penciptaan film ini, ruang di luar layar dihadirkan melalui cerita konflik antara pengembang proyek dengan seorang laki-laki paruh baya pemilik rumah. Dalam hal ini, karakter maupun situasi yang tidak hadir dalam layar tetap penting dalam membangun jalan cerita. Pengembangan ruang di luar layar dalam film *Rumah Paku* dilakukan melalui kehadiran motif visual pada objek cermin, pintu, dan jendela. Selain sebagai strategi kreatif untuk mengembangkan ruang di luar layar, objek material dalam motif visual tersebut juga tetap berfungsi sebagai penguat tema cerita. Pada akhirnya, pengembangan ruang di luar layar melalui motif visual dalam film *Rumah Paku* menghasilkan bentuk visual yang memengaruhi cara bercerita dan menunjukkan tujuan-tujuan kreatif dari gagasan dalam film.

Kata kunci: Ruang di luar layar, film, motif visual, *Rumah Paku*.

PENDAHULUAN

Film seperti halnya karya seni visual lain, merupakan imaji yang memiliki batas. Batas ini terwujud dalam bentuk kehadiran bingkai (*frame*). Melalui keberadaan bingkai, imaji atas dunia menjadi terbatas sekaligus membentuk ruang di dalam layar yang bisa dilihat oleh penonton. Ruang yang dapat terlihat oleh penonton adalah ruang layar atau *on-screen space*, sedangkan ruang yang tidak terlihat oleh penonton adalah *off-screen space*.

Pandangan tentang ruang di luar layar (*off-screen space*) telah dikemukakan oleh Andre Bazin, seorang teoretikus film asal Prancis. Dalam “*Painting and Cinema*” dari bukunya yang berisi kumpulan artikel yang berjudul *What is Cinema?* (1967), Bazin berpendapat bahwa keberadaan ruang di luar layar pada film berperan penting dan tidak bisa diabaikan. Bazin menjelaskan tentang karakteristik imaji dalam film yang bersifat sentrifugal. Sentrifugal berarti sebuah gerakan yang menjauhi pusat atau poros. Gerak sentrifugal ini menjadi analogi imaji pada film karena menurutnya, film merupakan sebuah reproduksi dari realitas objektif. Realitas objektif ini dapat dipahami sebagai bagian dari pengalaman kehidupan sehari-hari dari dunia objektif yang nyata. Realitas yang ditampilkan menjadi terbatas, tapi tidak otomatis berakhir hanya karena keberadaan bingkai semata. Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa ruang di luar layar merupakan bagian dari realitas objektif.

Pada dasarnya ruang di luar layar sangat elementer dalam seni visual. Dalam sebagian karya seni terdapat hubungan ruang yang terwujud dan tidak terwujud. Ada anggapan bahwa kehadiran ruang di luar layar dalam film hanya menjadi pendukung atas kehadiran ruang dalam layar. Sebenarnya potensi ruang di luar layar yang sederhana dan tak terbatas ini memiliki kemampuan untuk mempengaruhi cara bercerita pada film dan memberi impresi pada penonton.

Noel Burch, seorang teoretikus film Amerika, menyusun sebuah buku *Theory of Film Practice* (1981). Pada bagian *Nana, or the Two Kinds of Space*, Burch menganalisis kontribusi ruang di luar layar pada berbagai karakteristik gaya bercerita dalam film. Dia memperlihatkan ketertarikannya terhadap keunikan ruang di luar layar yang bisa menjadi karakteristik kunci dari dunia fiksi di dalam film.

Burch berusaha menjelaskan keberadaan, kompleksitas, dan fungsi dari ruang di luar layar. Baginya, keberadaan ruang di luar layar merupakan sesuatu hal yang niscaya terkadang lebih penting dibandingkan ruang yang terdapat di dalam layar dan terlihat oleh penonton. Di Indonesia, ulasan tentang ruang di luar layar yang disampaikan Burch juga pernah dibahas oleh Mohamad Ariansah dalam makalahnya yang berjudul *Off-Screen Space dalam Film-film Robert Bresson: Sebuah Pendekatan Psikoanalisis terhadap A Man Escaped dan The Trial of Joan of Arc*. Dalam tulisannya, Ariansah menganalisis ruang di luar layar pada kasus film-film Robert Bresson.

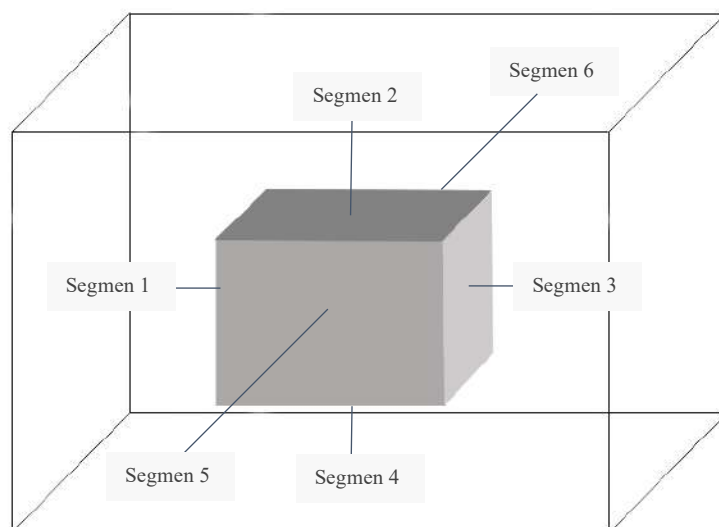
Ruang di luar layar pada dasarnya dapat digunakan untuk memahami ruang sinematik. Ruang sinematik ini dapat didefinisikan secara sederhana sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat pada layar oleh mata kita. Dalam hal ini, penataan ruang layar dikenal dengan istilah *mise en scene*. *Mise en scene* dalam bahasa Prancis berarti menempatkan di atas panggung. Menurut Bordwell (2012:186), *mise en scene* dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang muncul di depan kamera dan aransemennya komposisi, tata panggung, properti, aktor, kostum, dan pencahayaan. *Mise en scene* juga mencakup komposisi yang terdiri dari posisi dan pergerakan aktor dan objek dalam setiap bidikan pengambilan gambar.

Seperti halnya sutradara dapat menggambarkan makna, ruang, dan karakter melalui gambar yang terbingkai atau *mise en scene* dalam filmnya, demikian pula sutradara dapat menciptakan makna, ruang, dan karakter melalui implikasi ruang di luar layar. Implikasi ini dapat dipahami bahwa meskipun ruang di luar layar tidak terlihat, tetap terhubung secara imajiner pada penonton. Ruang di luar layar ini disadari atau tidak akan tetap mampu menjadi alat untuk membangun imajinasi bagi penontonnya. Dengan kemampuan pembuat film dalam memanipulasi segala sesuatu, ruang di luar layar dapat menyiratkan dunia di dalam sebuah film.

Konsep dasar dari ruang di luar layar dapat dicontohkan secara sederhana melalui pergerakan karakter yang masuk ke bingkai, maka kehadirannya secara retrospektif mengingatkan penonton akan keberadaan segmen spasial tempat karakter muncul. Sebaliknya, ketika karakter keluar meninggalkan bingkai, ruang kosong membuat kita sadar akan area ruang yang tidak tampak dalam layar. Jika

bingkai dibiarkan kosong, maka penonton akan memusatkan perhatian pada yang terjadi di luar layar. Dengan cara tersebut, penonton dapat berasumsi atas informasi adegan melalui ruang di luar layar. Contoh lain, ketika berada di dalam ruangan, pandangan terhalang oleh dinding. Meskipun area di balik dinding tidak dapat secara langsung dilihat, area tersebut jelas adanya. Proses ini sama halnya dengan apa yang hadir dalam memahami proses pembingkai dalam layar. Ketidakhadiran sesuatu yang tidak tampak oleh mata bukan berarti dia tidak ada. Dia hanya tersembunyi atau terhalang oleh sesuatu. Bisa jadi dia hanya dibatasi oleh bingkai seperti proses pembingkai dalam film.

Melalui buku *Theory of Film Practice*, pada bagian *Nana, or the Two Kinds of Space*, Burch menyajikan studi sistematis tentang cara memahami ruang di luar layar. Dia berpendapat bahwa ruang di luar layar dapat dibagi menjadi enam segmen (lihat gambar 1). Batas empat segmen pertama berhubungan langsung dan ditentukan oleh bingkai. Ruang kelima berada di belakang kamera dan yang terakhir segmen keenam, mencakup ruang yang ada di belakang tata panggung atau objek di dalamnya. Pada batas segmen keenam ini dapat dicontohkan ketika karakter menggunakan pintu keluar dan pintu masuk yang berada di layar sebagai cara untuk mendefinisikan area spasial di belakang tata panggung. Batas luar dari segmen ini bisa berada hingga di luar horizon. Batas ini juga bisa dipahami sebagai batas sudut pandang pengambilan gambar yang tertangkap oleh kamera.



Gambar 1. Ilustrasi keberadaan ruang di luar layar.

Dari jurnal yang ditulis oleh Thomas Harrison yang berjudul *Offscreen Space, From Cinema and Sculpture to Photography, Poetry and Narrative* (2017), Harrison mengilustrasikan gambar kubus untuk memberi gambaran yang jelas tentang kehadiran ruang di luar layar. Pemilihan bentuk kubus merujuk pada keenam bagian segmen ruang di luar layar yang disampaikan oleh Burch. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kesan tiga dimensi gambar pada layar serta penjelasan dua segmen tambahannya. Seperti yang tampak pada gambar kubus kecil yang berwarna abu-abu, empat segmennya berada di setiap sisi kubus. Dua bagian segmen lain adalah area sisi depan dan belakang pada gambar kubus. Sisi depan bisa dianggap sebagai area yang berada di belakang kamera, sementara sisi belakang area kubus dianggap sebagai latar belakang tata panggung tempat karakter masuk atau keluar dari pintu yang berada di dalam layar. Dengan demikian, kubus bagian luar yang transparan ini merupakan area kerja ruang di luar layar yang hadir akibat pembingkai layar. Harrison (2017:5) berpendapat bahwa bagian kubus yang paling besar inilah area representasi sinematik saat penonton menikmati sebuah film. Bisa dikatakan ini merupakan ruang kerja penonton ketika membangun persepsi ruang dalam sebuah proses pembingkai dalam film.

Pada film apa pun, saat melihat apa yang ada di layar dan kemudian membayangkan ruang di luar layar, maka ilusi dunia spasial berperan besar daripada yang hadir dalam layar. Penjelasan tersebut dapat dicontohkan melalui salah satu adegan pada film *Code Unknown* (2000) karya Michael Haneke. Pada adegan pertama Juliette Binoche hadir dalam film tersebut, gambar hanya memperlihatkan satu sudut kosong. Saat gambar tidak memperlihatkan siapa pun ada di sana, penonton hanya mendengar seseorang berbicara dan memerintahkan seseorang lainnya untuk berpindah. Saat bingkai dibiarkan kosong beberapa waktu, penonton kemudian melihat bahwa Juliette Binoche masuk dari sisi bingkai bagian kiri lalu menghadap ke arah kamera. Saat gambar dibiarkan kosong selama beberapa waktu, perhatian penonton langsung tertuju pada area luar yang terlihat pada layar. Penonton mungkin sempat menduga dari sisi mana seseorang akan hadir dalam bingkai. Contoh lain, penggunaan ruang di luar layar juga banyak dilakukan dalam film horor. Banyak adegan pada film horor saat ruangan kosong, tiba-tiba

sesosok hantu muncul di tengah bingkai. Dalam hal ini, menurut Bordwell (2012:187), ruang di luar layar memberikan keuntungan bagi pembuat film untuk memanfaatkannya sebagai motif-motif tertentu. Di antaranya bertujuan untuk memberi efek kejutan dan ketegangan.

Tujuan lain dari ruang di luar layar juga dijelaskan oleh David Bordwell dalam bukunya *Film Art: An introduction 10th Edition* (2012). Pada bagian *Chapter 5 The Shot: Cinematography*, Bordwell menjelaskan bahwa ruang di luar layar bisa digunakan untuk memperkenalkan karakter baru dan dijadikan sebagai motif. Bordwell memberi contoh bahwa ruang di luar layar sebagai motif terjadi pada salah satu adegan dalam film *The Musketeers of Pig Alley* (1912) karya D. W. Griffith, saat seorang *gangster* mencoba memasukkan obat ke minuman seorang wanita. Penonton tidak tahu bahwa temannya, *Snapper Kid*, sedang mengawasinya hingga asap rokoknya mengepul masuk ke bingkai. Di akhir film, ketika *Snapper Kid* menerima hadiah, sebuah tangan misterius masuk ke bingkai untuk menawarkan uang kepadanya. Melalui contoh adegan tersebut, Bordwell (2012:187-188) menjelaskan, bahwa ruang di luar layar dapat dimanfaatkan sebagai motif peristiwa awal yang kemudian berkembang memengaruhi seluruh film.

Dari pemaparan di atas, penulis menciptakan film naratif yang berfokus pada pengembangan ruang di luar layar. Film ini berupaya untuk membicarakan sesuatu yang tidak hanya terbatas pada apa yang tampak di dalam layar. Melalui metode ruang di luar layar, film ini mencoba membangun persepsi penonton ketika melihat apa yang tampak di layar, sekaligus berusaha membangun persepsi dunia yang tidak tampak dalam layar tersebut.

Film penulis menceritakan tentang seorang laki-laki paruh baya yang berusaha mempertahankan rumah tempat tinggalnya dari orang-orang yang berkuasa di wilayahnya. Secara spesifik, penonton akan mendapatkan visual yang terbatas dari peristiwa yang terjadi di dalam rumah, sekaligus hanya dapat membayangkan peristiwa di luar rumah yang tidak hadir dalam layar. Melalui pilihan cerita tersebut, diharapkan dapat menyajikan konsep pengembangan ruang di luar layar yang diwujudkan melalui cerita film yang berjudul *Rumah Paku*.

Menurut Hess (2010:908-926), rumah paku merupakan istilah untuk mendeskripsikan sebuah rumah yang tidak boleh dihancurkan oleh para penghuninya. Rumah ini biasanya berada di tengah proses pembangunan besar dan berkelanjutan. Rumah paku bisa dikatakan sebagai bukti simbolis dari orang-orang yang berdiri melawan paksaan para pengembang untuk menolak pembangunan. Istilah ini diciptakan oleh para pengembang, mengacu pada paku yang terjebak dalam kayu dan tidak dapat ditumbuk dengan palu. Beberapa tahun belakangan ini, rumah paku yang menantang ini sering diunggah ke internet dalam media sosial.

Melalui film *Rumah Paku*, pengembangan ruang di luar layar dilakukan melalui kehadiran motif visual pada objek pintu, jendela, dan cermin. Pada dasarnya, motif visual ini dapat dipahami sebagai elemen naratif yang dihadirkan secara berulang-ulang dalam sebuah film. Hal ini dilakukan untuk mendukung tema cerita yang diangkat dalam film sehingga mampu memperkuat tema ceritanya. Motif visual dari ketiga objek material tersebut juga dapat menggantikan ketidakhadiran situasi di luar rumah pada cerita *Rumah Paku*. Melalui kehadiran motif visual ini, diharapkan dapat menunjukkan bahwa kehadiran ruang di luar layar penting dalam film tersebut.

Kebaruan penciptaan karya film ini dilakukan melalui penyesuaian antara pemilihan isu cerita tentang perebutan lahan melalui pengembangan ruang di luar layar. Pengembangan ruang di luar layar dalam film ini dihadirkan melalui motif visual cermin, jendela, dan pintu yang berfungsi sebagai pendukung tema cerita.

Penciptaan film *Rumah Paku* bertujuan untuk mengeksplorasi ruang di luar layar melalui cerita konflik antara pengembang proyek dengan seorang laki-laki paruh baya pemilik *Rumah Paku*. Ruang di luar layar ini menjadi cara efektif untuk mengangkat cerita maupun isu-isu penting, tapi tidak ingin diperlihatkan wujudnya secara langsung dalam layar. Dalam hal ini, karakter maupun situasi yang tidak hadir dalam layar tetap penting dalam membangun jalan cerita.

Gagasan ruang yang terwujud dalam cerita *Rumah Paku* melalui pengembangan ruang di luar layar ini diharapkan mampu memberi pengalaman penonton. Melalui kehadiran motif visual, diharapkan mampu mendukung

eksplorasi ruang di luar layar untuk mencapai tujuan estetis dari eksplorasi sinematik dalam film naratif.

METODE

Metode penciptaan karya film *Rumah Paku* berfokus pada pengembangan ruang di luar layar melalui motif-motif visualnya. Seperti yang telah dijelaskan oleh Burch, metode penerapan ruang di luar layar dalam film dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pergerakan karakter yang masuk dan keluar meninggalkan bingkai. Pergerakan karakter ini bisa melalui sisi kiri atau kanan bingkai, sisi atas dan bawah bingkai, atau ke sisi belakang tata panggung atau belakang kamera.
2. Arah pandang karakter ke arah luar layar. Arah pandang ini bisa dilakukan melalui karakter yang memberi isyarat atau berdialog dengan seseorang yang berada di luar layar.
3. Pembungkaman karakter. Pembungkaman ini memperlihatkan bagian tubuh karakter yang menonjol ke dalam atau luar bingkai.
4. Kehadiran suara di luar layar sebagai cara mengidentifikasi jarak dan arah suara dengan layar.
5. Pergerakan kamera untuk menentukan posisi ruang yang tampak dalam layar dan ruang tidak tampak dalam layar.

Pada tahap perwujudan, penerapan ruang di luar layar pada penciptaan film *Rumah Paku* dikombinasikan melalui kehadiran motif visual dari objek cermin, jendela, dan pintu. Kombinasi ini digunakan untuk menciptakan pola pengembangan ruang di luar pada film *Rumah Paku*. Kehadiran motif-motif visual dalam film ini digunakan sebagai latar belakang dan latar depan, serta sebagai penguat tema ruang.

Secara umum, penciptaan film *Rumah Paku* menggunakan pola penceritaan terbatas pada bentuk penyampaian alur ceritanya. Penceritaan terbatas ini pada dasarnya dapat menghadirkan bentuk visual yang menghasilkan ruang di luar layar. Informasi cerita dalam film *Rumah Paku* disampaikan melalui karakter utama. Di

sepanjang film, karakter utama akan hadir di setiap adegan dalam film. Meskipun kamera selalu mengikuti karakter, informasi terhadap situasi yang terjadi di luar rumah lebih dibatasi dari penonton. Apa yang tidak dilihat atau didengar oleh karakter, juga tidak dapat dilihat dan didengar oleh penonton. Apa yang terlihat oleh karakter, bisa jadi tidak diperlihatkan kepada penonton. Narasi yang akan diterima penonton akan lebih terbatas daripada apa yang diketahui karakter dalam film *Rumah Paku*. Pembatasan informasi ini diharapkan dapat menimbulkan efek kejutan bagi penonton. Selain itu, penonton dibebaskan untuk menafsirkan situasi ruang di luar rumah yang tak pernah hadir dalam layar. Pada prosesnya, konsep penyutradaraan, kerja kamera, dan *mise en scene* sangat menentukan penciptaan karya film ini dapat terwujud.

A. Konsep Estetis

Proses kreatif dalam penciptaan karya film ini dilakukan melalui tahapan pengembangan ide yang fokus pada tuturan naratif. Proses pengembangan ini dimulai dari pengembangan ide menjadi *treatment* cerita hingga naskah sebagai bentuk penyesuaian konsep yang digunakan dalam film. Dengan demikian, kehadiran ruang di luar layar tidak hanya menjadi elemen pendukung dari naratif film, tapi juga menjadi kerangka dasar pembentukan naratif film.

Proses penciptaan karya ini tidak menghadirkan situasi dan kondisi wilayah di sekitar luar rumah dalam film. Situasi dan kondisi tersebut diwakili oleh kehadiran suara yang terdengar dari area sekitar di luar rumah. Atmosfer suara dalam film *Rumah Paku* dibangun sedemikian rupa agar meyakinkan bahwa rumah tersebut benar-benar berada di dalam wilayah proyek pembangunan.

Jika merujuk pada konsep ruang di luar layar yang disampaikan Burch, ketidakhadiran eksterior rumah dalam teori formalnya merupakan segmen keenam dari batas ruang bingkai yang berada di belakang tata panggung atau beberapa objek di dalamnya termasuk di belakang layar. Pada batas ini, segmen keenam memiliki ruang yang berada di luar horison yang tak terhingga. Ketidakhadiran situasi di luar rumah ini menjadi strategi kreatif pertama penulis yang secara konsep

pengembangan ruang di luar layar telah dirancang sejak awal penulisan naskah *Rumah Paku*.

Pada bagian segmen-segmen lain, pengembangan bentuk ruang di luar layar dilakukan melalui kehadiran motif visual. Motif visual yang dipilih adalah objek material yang akan dihadirkan dalam bingkai seperti pintu, jendela, dan cermin. Melalui motif visual ini diharapkan mampu memberi eksplorasi visual dari pengembangan ruang di luar layar. Ketiga objek tersebut merupakan motif visual dari eksplorasi spasial yang dihadirkan dalam film. Kehadiran pintu dalam film *Rumah Paku* memberi gambaran jelas fungsi spasial dari ruang yang berbeda. Pintu memperlihatkan hubungan dua ruang yang berdekatan, sekaligus tempat yang dapat dilintasi karakter dari dalam maupun ke luar. Pintu memberi gambaran bahwa ruang spasial hadir dalam bentuknya yang konkret. Hal itu berarti peristiwa yang terjadi dalam ruang yang berbeda bisa tergambarkan melalui motif visual pintu. Pada film *Rumah Paku*, pintu hadir dalam beberapa peristiwa. Pertama, interaksi karakter dengan pintu dihadirkan ketika karakter melepaskan burung dari dalam rumah. Kedua, pintu menjadi pembatas ruang pada saat karakter berada di dapur sementara telepon genggam berbunyi di ruang tengah. Ketiga, pintu yang terbuka pada bagian akhir film memberi gambaran bahwa situasi di luar rumah dapat dirasakan oleh penonton.

Kehadiran motif visual jendela bertujuan untuk menunjukkan arah pandang interior ke eksterior atau sebaliknya. Jendela dalam film *Rumah Paku* menunjukkan karakter dapat terhubung dengan situasi dan karakter yang tidak terlihat di luar rumah. Seperti yang disampaikan Blom (2017:176), jendela berfungsi sebagai sekat antara dua dunia, bahwa ada yang mengamati dan ada yang diamati. Jendela dapat memisahkan sekaligus menghubungkan setiap ruang.

Jendela dalam penciptaan film *Rumah Paku* menjadi titik puncak dramatik saat batu yang dilemparkan seseorang dari luar rumah, masuk melalui jendela dapur. Jendela mewakili karakter sekaligus ruang di luar rumah yang tidak terlihat dalam layar. Selain itu, jendela menjadi ruang kontemplasi ketika karakter melanjutkan aksinya.

Kehadiran cermin dapat memberikan dimensi estetis tersendiri. Melalui cermin, karakter dalam film *Rumah Paku* terlihat dalam bingkai tanpa menghadirkan wujud aslinya dalam bingkai. Karakter dihadirkan hanya melalui refleksi pantulan cerminnya. Cermin dapat menambahkan dimensi pada ruang filmik, menunjukkan bagian-bagian yang sebaliknya akan tetap tersembunyi. Pada bagian karakter membawa lampu di malam hari, cermin dihadirkan untuk mempermainkan ruang filmik dalam film. Cermin dalam film *Rumah Paku* juga digunakan sebagai cara naratif untuk memperlihatkan getaran akibat proses pembangunan yang berada di sekitar luar rumahnya. Melalui cermin, karakter dapat menunjukkan rasa keinginannya untuk menghentikan suara dan getaran yang selalu mengganggunya setiap hari.

B. Konsep Teknis

Pengembangan ruang di luar layar dalam penciptaan karya ini dibangun melalui pengadeganan, pola kerja kamera, dan *mise en scene*. Melalui ketiga aspek tersebut, ruang di luar layar dapat dikembangkan melalui motif visualnya.

Pengadeganan dalam film *Rumah Paku* dilakukan melalui penempatan *blocking* karakter yang berada di area yang dekat dengan batas antarruang yang terlihat dalam bingkai. Hal itu dilakukan untuk membangun informasi kepada pentonton mengenai kedalaman ruang dalam film *Rumah Paku*. Melalui cara tersebut, motif visual juga dapat dihadirkan sebagai latar depan dan belakang dalam pemingkaiian.

Pemilihan aspek rasio, pergerakan kamera, ukuran bidikan, *angle*, dan komposisi sangat memengaruhi bentuk visual penciptaan film ini. Kamera yang mendukung produksi film saat ini hampir secara keseluruhan memiliki format dasar 16:9. Dengan aspek rasio tersebut, potensi untuk mendukung ruang di luar layar dapat dipilih dengan menggunakan aspek rasio 4:3 yang tersedia di dalam pengaturan kamera. Jika kamera tidak memiliki aspek rasio 4:3, penyesuaian aspek rasio ini dapat dilakukan saat gambar telah disusun di meja penyuntingan. Penulis berpendapat bahwa aspek rasio tersebut dipilih karena semakin dipersempit aspek rasionya, semakin banyak ruang di luar layar yang hadir.

Lensa yang dipilih untuk merekam adegan dalam film *Rumah Paku* adalah lensa 24-105 mm dan 50 mm. Ukuran bidikan pada penciptaan film ini banyak menghindari pengambilan gambar luas. Bidikan gambarnya didominasi pemingkaiian *close up* dan *medium shot*. Penempatan kamera secara objektif dipilih melalui sudut pengambilan normal (*eye level*) dan *low angle*. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan emosi dan ekspresi karakter yang mengalami gangguan dari situasi di luar rumah dapat tergambarkan secara jelas. Pengambilan gambar tidak terpaku pada posisi statis. Pergerakan kamera tetap dilakukan untuk menciptakan ruang di luar layar.

Tata ruang dalam film ini disesuaikan untuk mendukung cerita dalam film *Rumah Paku*. Penggunaan ruang seperti ruang depan, ruang tengah, dapur, dan kamar tidur diharapkan mampu memberi gambaran tiga dimensi bagi karakter yang dihadirkan dalam film. Setiap ruang yang dipilih telah dipertimbangkan agar perwujudan motif visualnya bisa dihadirkan pada setiap ruangan. Situasi wilayah di sekitar luar rumah yang tidak hadir dalam layar diwakili oleh kehadiran suara dan beberapa material objek seperti debu yang masuk ke rumah.

PEMBAHASAN

Penciptaan karya ini merupakan rangkaian proses kreatif yang didasari hasil analisis teknik formal dalam film. Kemampuan dalam memahami teori formal film dan teknik produksi menjadi kunci keberhasilan dalam proses penciptaan karya. Gagasan-gagasan visual yang hadir dalam terciptanya karya ini tidak hanya hasil ekspresi atas imajinasi pencipta, tapi berdasar pada hasil analisis teori film yang telah ada. Meski demikian, esensi karya ini tetap fokus pada menyampaikan ide gagasan cerita dalam film. Keputusan-keputusan estetis yang dipilih merupakan upaya pengembangan konsep ruang di luar layar. Pengembangan ruang di luar layar ini dilakukan melalui motif visual pada objek jendela, pintu, dan cermin melalui film yang berjudul *Rumah Paku*.

Hasil akhir film *Rumah Paku* berdurasi 9 menit ini diciptakan dengan bentuk visual yang mengacu pada pengembangan konsep ruang di luar layar. Pengembangan ruang di luar layar ini dilakukan melalui kombinasi motif visual

objek seperti cermin, jendela, dan pintu. Selain sebagai strategi kreatif untuk mengembangkan ruang di luar layar, objek material dalam motif visual tersebut juga tetap berfungsi sebagai penguat tema cerita. Setiap kehadiran motif visual ini dapat dimaknai dan diimajinasikan sebagai wujud dari ide gagasannya. Begitu juga penonton, dapat memiliki keleluasaan untuk memaknai sekaligus mengimajinasikan film ini sesuai pengalaman mereka masing-masing. Pada akhirnya pengembangan ruang di luar layar dalam penciptaan karya ini menghasilkan bentuk visual yang memengaruhi cara bercerita serta menunjukkan tujuan-tujuan kreatif dari gagasan dalam film. Keberhasilan ini dapat terlihat dari kemungkinan-kemungkinan baru dari bahasa visual yang hadir dari pengembangan konsep tersebut. Keberhasilan ini bisa dibuktikan melalui beberapa peristiwa plot utama cerita yang dihadirkan melalui motif visual cermin dan jendela yang berperan penting menjalankan cerita. Keberhasilan tersebut juga didukung oleh teori narasi terbatas yang disampaikan Bordwell. Penerapan narasi terbatas ini menambah muatan konsep yang ditunjukkan pada konsep ruang di luar layar yang disampaikan oleh Burch.

A. Pengembangan Ruang di Luar Layar Melalui Motif Visual Cermin



Gambar 2. Tangkapan layar film Rumah Paku.

Seperti yang disampaikan oleh Bordwell (2012:187-188), ruang di luar layar dapat dimanfaatkan sebagai peristiwa awal yang kemudian berkembang memengaruhi cara bertutur di keseluruhan film. Pengembangan ruang di luar layar

melalui motif visual cermin ini dihadirkan di awal adegan dalam film menjadi cara penulis memilih cara bertutur untuk film *Rumah Paku*. Sebagai pembuat film, bisa saja penulis hanya menghadirkan bidikan langsung pada karakter yang sedang terbaring di tempat tidurnya tanpa memanfaatkan cermin yang berada di dalam kamar. Namun, cara ini menurut penulis terlalu sederhana. Bidikan gambar ini dilakukan untuk menghadirkan dimensi spasial yang hadir dalam film *Rumah Paku*.

Cermin menjadi satu elemen penting bahwa cerita *Rumah Paku* dapat menciptakan dimensi spasial pada dalam film *Rumah Paku*. Cermin berhasil mempermainkan ilusi visual dari keberadaan ruang. Cermin telah menunjukkan ruang di luar layar hadir menjadi motif cerita yang memengaruhi bahasa visual dalam film *Rumah Paku*. Pengembangan konsep ruang di luar layar yang dihadirkan melalui objek cermin secara kreatif digunakan sebagai cara untuk memperkenalkan karakter, motif peristiwa cerita, memberi intensi pada cerita, dan menciptakan ruang filmis.

B. Pengembangan Ruang di Luar Layar Melalui Motif Visual Jendela

Keberhasilan motif visual selanjutnya dapat ditunjukkan melalui jendela. Jendela sebagai motif visual dalam penciptaan film *Rumah Paku* hadir sebagai metode pengembangan ruang di luar layar. Jendela dihadirkan menjadi latar belakang atau depan dalam layar. Interaksi pandangan karakter ke arah luar rumah, pemingkaian sebagian tubuh karakter, serta pergerakan kamera dihadirkan melalui



pembingkai motif visual jendela. Jendela dalam film *Rumah Paku* digunakan sebagai penghubung ruang dengan dunia luar, pembangun narasi awal cerita dalam film, serta pembangun ketegangan dan kejutan.

Gambar 3. Tangkapan layar film Rumah Paku.

Berdasarkan *Gambar 3*, jendela menunjukkan bagaimana peristiwa dalam film *Rumah Paku* memperlihatkan karakter yang terisolasi di dalam rumah. Pada menit 05.46 hingga 06.09, di malam hari karakter sedang berdiri di depan jendela melihat ke arah luar sambil membawa lampu darurat. Dari arah luar jendela terlihat cahaya yang masuk ke ruangan dapur. Cahaya ini menunjukkan bahwa di luar jendela terdapat aktivitas konstruksi yang masih berlangsung hingga malam hari. Kehadiran suara alat berat yang berada di luar jendela menciptakan imajinasi ruang di luar layar yang hadir di luar rumah.



Gambar 4. Tangkapan layar film Rumah Paku.

Gambar 4. merupakan gambar film *Rumah Paku* pada menit 07.33 sampai 07.47. Karakter masuk ke layar (*in frame*) dari sebelah sisi kiri ruang dapur mendekati suara seseorang yang sedang mengendarai motor yang mengarah ke rumahnya. Karakter utama berjalan perlahan mendekat ke arah jendela dapur. Karakter utama kaget ketika tiba-tiba ada sebuah botol yang dilempar dari arah luar melalui jendela dan memecahkan kaca jendela tersebut. Setelah melempar botol

dari luar, seseorang yang tidak terlihat dan berada di luar rumah tersebut terdengar mengumpat lalu pergi menggunakan motornya. Melalui peristiwa ini, ruang di luar layar dapat digunakan untuk menciptakan ketegangan dan kejutan.

Melalui berbagai peristiwa cerita yang dihadirkan melalui pembingkai motif jendela, pengembangan ruang di luar layar pada film *Rumah Paku* dapat membentuk logika dunia di luar rumah dan membangun dramatik dari cerita dalam filmnya. Pengembangan ruang di luar layar melalui motif visual jendela pada film ini juga menemukan tujuan penggunaannya, yakni sebagai penghubung dunia luar serta menciptakan kejutan dan ketegangan. Terakhir, motif visual pintu bertujuan untuk menciptakan jarak, kedalaman ruang, dan pembatas informasi cerita.

C. Pengembangan Ruang di Luar Layar Melalui Motif Visual Pintu

Pada film *Rumah Paku*, pintu digunakan untuk merepresentasikan suasana dan emosi karakter. Pintu juga digunakan untuk menunjukkan batas antar ruang dan membatasi informasi cerita. Melalui pintu, kedalaman bidang gambar juga dapat terbentuk.



Gambar 5. Tangkapan layar film Rumah Paku.

PENUTUP

Pengembangan ruang di luar layar yang hadir dalam penciptaan film *Rumah Paku* menjadi cara efektif untuk menyampaikan cerita maupun isu-isu penting, tapi tidak ingin diperlihatkan wujudnya secara langsung dalam layar. Penciptaan ini telah berhasil mengembangkan konsep ruang di luar layar dengan dukungan motif visual cermin, jendela, dan pintu sebagai strategi kreatif pembuat film dalam menyampaikan gagasan ruang dalam cerita film *Rumah Paku*. Dengan kemampuan pembuat film dalam memanipulasi segala sesuatu, ruang di luar layar telah menyiratkan dunia yang diciptakan dalam film. Dalam hal ini, penonton dapat menginterpretasikan dan mengimajinasikan penggambaran ruang di luar layar dalam film *Rumah Paku* yang diceritakan.

Ruang di luar layar pada film *Rumah Paku* secara keseluruhan diterapkan sesuai metode yang dijelaskan oleh Burch. Secara efektif ruang di luar layar dihadirkan melalui pergerakan karakter yang masuk dan keluar meninggalkan bingkai, arah pandang karakter, pemingkai karakter, kehadiran suara di luar layar, dan pergerakan kamera. Dengan durasi film kurang lebih 9 menit, efektivitas penggunaan motif visual sebagai pengembangan ruang di luar layar pada film *Rumah Paku* menghasilkan bentuk visual yang memengaruhi cara bertutur dan menunjukkan tujuan kreatif dari gagasan dalam film.

Pertama, pada penggunaan motif visual cermin. Konsep ruang di luar layar dapat dihadirkan secara kreatif sebagai cara untuk memperkenalkan karakter, motif peristiwa cerita, memberi intensi pada cerita, dan menciptakan ruang filmis. Kedua, motif visual jendela pada film ini juga menemukan tujuan penggunaan, yakni sebagai penghubung dunia luar serta menciptakan kejutan dan ketegangan. Terakhir, motif visual pintu bertujuan untuk menciptakan jarak, kedalaman ruang, dan pembatas informasi cerita.

Meskipun hasil akhir penciptaan karya ini masih jauh dari sempurna, penciptaan karya ini diharapkan dapat mendorong para pembuat film lain untuk bisa mencoba menyempurnakan kembali metode ini pada proses penciptaan karya selanjutnya. Metode pengembangan ruang di luar layar dapat menjadi pilihan

alternatif untuk mengakomodasi gagasan cerita besar, tapi memiliki banyak keterbatasan. Dalam hal ini, pengembangan ruang di luar layar yang hadir melalui pemingkakan minimal dari peristiwa cerita, tetap mampu membentuk imajinasi penonton sekaligus dapat meminimalisasi kebutuhan produksi untuk membangun logika cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Bazin, Andre. (1967), *What Is Cinema? 1 Volume*, University of California Press, CA Berkeley.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. (2006), *Film Art: An Introduction, Eighth Edition*, McGraw-Hill Companies, New York.
- Bordwell, David. (1985), *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London.
- Burch, Noel. (1981), *Theory of Film Practice*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Harrison, Thomas. (2017), "Offscreen Space, From Cinema and Sculpture to Photography, Poetry and Narrative", *California Italian Studies*, 7 (1), UC Berkeley, Berkeley, California.
- Hess, Steve. (2010), "Nail-Houses, Land Rights, and Frames of Injustice on China's Protest Landscape", *Asian Survei Vol.50*, University of California Press, Berkeley, California.
- Ivo Blom. (2018), *Reframing Luchino Visconti: Film and Art*, Sidestone Press, Leiden.
- Stoichita, Victor. (1997), *The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Meta-Painting*, Cambridge University Press, Cambridge.

Pustaka Laman

- Ariansah, Mohamad. (20 Februari 2021), *Off-Screen Space dalam Film-Film Robert Bresson: Sebuah Pendekatan Psikoanalisis terhadap A Man Escaped dan The Trial of Joan of Arc*, https://www.academia.edu/31189597/Off_Screen_Space_dalam_Film

Film Robert Bresson Sebuah Pendekatan Psikoanalisis terhadap A Man Escaped dan The Trial of Joan of Arc. 20 Februari 2021.

Lannom, SC. (24 Mei 2021), *What is a Motif? Definition and Examples for Filmmakers*, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-motif-in-film>. 24 Mei 2021.