

**PENGEMBANGAN RUANG DI LUAR LAYAR
(OFF-SCREEN SPACE) DALAM FILM NARATIF**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Videografi

**Lulu Hendra Komara
NIM: 1821166411**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENGEMBANGAN RUANG DI LUAR LAYAR
(OFF-SCREEN SPACE) DALAM FILM NARATIF

Oleh

Lulu Hendra Komara
1821166411

Telah dipertahankan pada tanggal 14 Juni 2021
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,



Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Penguji Ahli,



Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D

Ketua Tim Penilai



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, ...2...8...JUN 2021

Direktur,



Dr. Fortunata Yasrinestu, M.Si
NIP. 197210232002122001

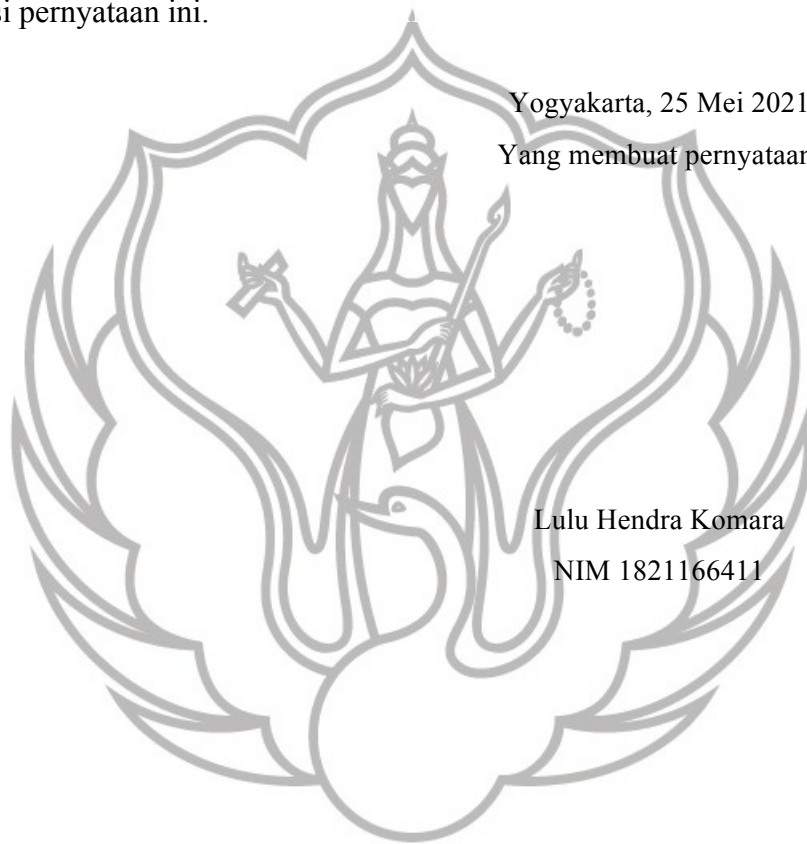
PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi mana pun dan dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 25 Mei 2021

Yang membuat pernyataan,



Lulu Hendra Komara
NIM 1821166411

PENGEMBANGAN RUANG DI LUAR LAYAR (OFF-SCREEN SPACE) DALAM FILM NARATIF

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021
Oleh Lulu Hendra Komara

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*.

THE DEVELOPMENT OF OFF-SCREEN SPACE IN NARRATIVE FILM

*Written Project Report
Art Creation and Research Program
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2021
By Lulu Hendra Komara*

ABSTRACT

Off-screen space basically can be utilized to comprehend the cinematic space. Cinematic space can be defined as everything visible on the screen by the eye. Just as the director can describe the meaning, space, and character through the picture framed or the mise en scene in the film, the director can also create it through the implication of off-screen space. As the making of the film entitled "Rumah Paku" ("Nail-Houses"), the exploration of off-screen space is carried out to convey stories and significant issues, intentionally without showing the form directly on the screen. In the film making, off-screen space is presented through the story of a conflict between a project developer and a middle-aged man who owns the house. In this case, characters and situations which does not present on the screen are still important in building the storyline. The development of off-screen space in Rumah Paku is carried out through the presence of visual motifs on mirror objects, doors, and windows. Apart from being a creative strategy to develop off-screen space, the material objects in the visual motif also still function as reinforcing the story theme. As the result, the development of off-screen space through visual motifs in the film Rumah Paku produces a visual form that influences the way the story is told and shows the creative goals of the ideas in the film.

Keywords: Off-screen space, film, visual motifs, Nail-Houses.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dengan izin-Nya tesis yang berjudul “Pengembangan Ruang di Luar Layar (*Off-Screen Space*) pada Film Naratif” dapat terselesaikan.

Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister S-2 Program Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada proses pelaksanaan dan pengerjaan, banyak bantuan dari berbagai pihak berupa bimbingan, saran, kritikan, fasilitas, bantuan materi dan moril, serta nasihat. Atas bantuan yang telah diberikan semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada

1. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. selaku dosen pembimbing;
2. Tito Imanda, S.Sos, Ph.D. selaku penguji ahli;
3. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku ketua tim penguji tugas akhir;
4. Suparwoto, M.Sn. selaku dosen pengampu mata kuliah videografi 1;
5. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku direktur Program Pacasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. seluruh staf pengajar PPs ISI Yogyakarta;
7. orang tua tercinta, Ibu Komariah, Bapak Yayat Rianto, Bapak Sumiran, serta keluarga besar Ciamis dan Madiun;
8. istri tercinta, Ani Lutpah Pauziah yang setia memberi dukungan dan semangat;
9. anak tercinta, Gumilar Palamarta dan Nala Inggita Saskara;

10. adik tercinta, Anisa Aliva Rianto, Ariz Harura, dan Muhamad Safi'i;
11. keluarga Bapak Aep Saepudin dan Ibu Nia Kurniati beserta saudara, M. Dian Mansyur dan Nadia Salsabila yang telah memberi dukungan;
12. Haris Supiandi, sahabat seangkatan yang selalu bersedia membantu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam proses penulisan tugas akhir ini;
13. teman seperjuangan seangkatan; Catur, Driza, Rizky, dan Aloy;
14. seluruh kru dan pemain film *Rumah Paku*; Ilham Rakan Dhawi, Nur Aziz Fajar Surya, Edi Martoyo, Dede Rohyan, Morsa Sambas, Yudi Haryadi, Andrea Fatih, Cecep Abdul Azis, Afis Ramadhan, M. Reyhan, dan Kristianto Lestoyo atas segala bantuan dan kerja semangat; serta
15. seluruh teman-teman penulis yang telah membantu proses karya ini; Edy Wibowo, Kang Abuy, Ayung, Mas Indra, Onomastika Films, dan pengurus Panti Asuhan Asy-Syuhada.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan perfilman di Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	6
B. Pernyataan Kreatif.....	6
C. Orisinalitas.....	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	6
1. Tujuan Penciptaan.....	6
2. Manfaat Penciptaan.....	7
II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
1. Ruang di Luar Layar (Off-Screen Space)	9
2. Film Referensi.....	17
a. Nana (1926)	17
b. A Man Escaped (1956)	23

B. Landasan Penciptaan.....	24
1. Film Naratif.....	24
2. Motif Visual: Pintu, Jendela, dan Cermin.....	29
a. Pintu.....	31
b. Jendela.....	32
c. Cermin.....	33
3. Rumah Paku.....	34
C. Konsep Perwujudan.....	36
1. Penyutradaraan.....	38
2. Sinematografi.....	38
3. Mise en Scene.....	39
III. METODE PENCIPTAAN KARYA.....	41
A. Konsep Estetis.....	41
B. Konsep Teknis.....	44
C. Proses Penciptaan Karya.....	46
1. Praproduksi.....	46
2. Produksi.....	49
3. Pascaproduksi.....	49
4. Informasi Film.....	51
IV. ULASAN KARYA.....	54
A. Pengembangan Ruang di Luar Layar Melalui Motif Visual Cermin....	56
1. Memperkenalkan Karakter.....	57
2. Motif Peristiwa Cerita.....	58

3. Memberi Intensi pada Cerita.....	59
4. Menciptakan Ruang Filmis.....	61
B. Pengembangan Ruang di Luar Layar Melalui Motif Visual Jendela....	62
1. Penghubung Dunia Luar.....	64
2. Menciptakan Ketegangan dan Kejutan.....	68
C. Pengembangan Ruang di Luar Layar Melalui Motif Visual Pintu.....	70
1. Menciptakan Jarak dan Membentuk Kedalaman Ruang.....	71
2. Menunjukkan Batas Informasi Cerita.....	74
V. PENUTUP	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi keberadaan ruang di luar layar.	10
Gambar 2. Adegan dalam film Variety karya E. Andre Dupont (1925).	13
Gambar 3. Gambar 4. Potongan gambar dalam film Late Spring	14
Gambar 5. Potongan gambar dalam film A Man Escaped	15
Gambar 6. Potongan gambar dalam film The Musketeers	16
Gambar 7. Potongan gambar film Nana karya Jean Renoir (1926).	17
Gambar 8. Tabel ilustrasi ruang di luar layar pada film Nana (1926).	18
Gambar 9. Potongan gambar film Nana karya Jean Renoir (1926).	19
Gambar 10. Potongan gambar film Nana karya Jean Renoir (1926).	19
Gambar 11. Potongan gambar film Nana karya Jean Renoir (1926).	20
Gambar 12. Potongan gambar film Nana karya Jean Renoir (1926).	21
Gambar 13. Potongan gambar film Nana karya Jean Renoir (1926).	21
Gambar 14. Potongan gambar film A Man Escaped	23
Gambar 15. Gambar 16. Adegan dalam film Ossessione dan film La terra trema.	31
Gambar 17. Gambar 18. Adegan dalam film Senso karya Visconti (1954).	31
Gambar 19. Gambar 20. (Kiri) Adegan pada film Le crime de M. Lange karya Visconti (1936) (Kanan) Adegan pada film La bete humaine karya Jean Renoir (1938).	32
Gambar 21. Gambar 22. (Kiri) Gambar adegan film La terra trema karya Visconti (1954).	32
Gambar 23. Gambar 24. Adegan pada film L'innocente karya Visconti (1976).	33
Gambar 25. Gambar 26. Gambar adegan Vaghe stelle dell'Orsa karya Visconti (1965).	33
Gambar 27. Ilustrasi Rumah Paku (Reuters/Stringer, 2015).	35
Gambar 28. Ilustrasi Rumah Paku (Reuters/Carlos Barria, 2010).	35
Gambar 29. Potongan naskah film Rumah Paku.	47
Gambar 30. Lokasi pengambilan gambar film Rumah Paku.	48
Gambar 31. Gambar 32. Suasana proses pengambilan gambar film Rumah Paku.	50
Gambar 33. Tangkapan layar proses penyuntingan film Rumah Paku.	51
Gambar 34. Tangkapan layar film Rumah Paku.	57
Gambar 35. Tangkapan layar film Rumah Paku.	59
Gambar 36. Tangkapan layar film Rumah Paku.	60
Gambar 37. Tangkapan layar film Rumah Paku.	60
Gambar 38. Tangkapan layar film Rumah Paku.	62
Gambar 39. Tangkapan layar film Rumah Paku.	64
Gambar 40. Tangkapan layar film Rumah Paku.	65
Gambar 41. Tangkapan layar film Rumah Paku.	66
Gambar 42. Tangkapan layar film Rumah Paku.	67
Gambar 43. Tangkapan layar film Rumah Paku.	67
Gambar 44. Tangkapan layar film Rumah Paku.	68
Gambar 45. Tangkapan layar film Rumah Paku.	68
Gambar 46. Tangkapan layar film Rumah Paku.	71

Gambar 47. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	72
Gambar 48. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	73
Gambar 49. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	75
Gambar 50. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	76
Gambar 51. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	77
Gambar 52. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	78
Gambar 53. Tangkapan layar film Rumah Paku.....	79



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Seperti yang diketahui, proses pemingkaiian dalam sebuah adegan tidak harus memperlihatkan keseluruhan area ruangan. Hal ini menjadi keleluasaan pembuat film untuk menentukan sudut pandang melalui kamera. Pembuat film

bisa saja hanya memperlihatkan sebagian ruang atas tuntutan naratif dan pertimbangan estetisnya. Bagaimanapun setiap pembuat film pasti akan membayangkan apa yang akan dia bingkai dalam filmnya. Bagaimana sudut pandang kamera bisa menafsirkan visi dan gagasan dalam filmnya. Percobaan terhadap situasi ini bisa diperagakan melalui persamaan sudut pandang kamera dengan penglihatan pembuat film sehari-hari. Satukan kedua tangan untuk membingkai persegi, lalu lihat dengan satu mata. Dengan memindahkannya ke kiri atau ke kanan, mendekat atau menjauh dari wajah, maka akan terlihat bagaimana proses pembingkaiannya tersebut. Saat memilih area yang masuk ke dalam bingkai, area di luar bingkai juga dapat terlihat. Hal itu sama seperti proses pembingkaiannya kamera dalam film. Ketika kamera bergerak secara dinamis, sering disadari ruang di luar layar benar-benar hadir di luar bingkai. Hal ini dapat dirasakan pada saat proses pembingkaiannya film melalui pergerakan kamera yang bergerak dari satu sudut ke sudut lain.

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 hendak 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.

B. Pertanyaan Kreatif

Bagaimana mengembangkan ruang di luar layar melalui motif visual pada objek cermin, jendela, dan pintu dalam film *Rumah Paku*?

C. Orisinalitas

Kebaruan penciptaan karya film ini dilakukan melalui penyelarasan 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.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

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.

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya ini diharapkan mampu menjadi tontonan alternatif, bahan edukasi, dan informasi analisis dari teknik ruang di luar layar. Hal itu karena minimnya karya yang berfokus pada pembahasan ruang di luar layar. Karya ini diharapkan bisa memberi kontribusi pada kajian film di Indonesia dan secara khusus menganalisis eksplorasi medium sinematik dalam film naratif melalui teknik ruang di luar layar.

Penciptaan karya film *Rumah Paku* ini diharapkan dapat menjadi perhatian penonton untuk menyadari bahwa konflik sengketa lahan antara pengembang dengan masyarakat masih terus terjadi. Riwayat panjang kasus sengketa lahan dan konflik ini tidak jarang menimbulkan korban sebagian pihak.