

## V. PENUTUP

### A. Simpulan

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, pembingkai 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 pembingkai minimal dari peristiwa cerita, tetap mampu membentuk imajinasi penonton sekaligus dapat meminimalisasi kebutuhan produksi untuk membangun logika cerita.

## **B. Saran**

Penciptaan film yang fokus pada pengembangan konsep ruang di luar layar diperlukan kemampuan dalam memahami narasi film serta pola kerja sinematik. Melalui riset dan proses analisis secara mendalam terhadap konsep ruang di luar layar, tentu dapat memudahkan proses penciptaan karya. Hal tersebut juga dapat berdampak signifikan pada hasil penciptaan karya serta memperkaya tujuan kreatif dari penciptaannya.

Khusus pada pemilihan cerita, penerapan teori narasi terbatas yang disampaikan Bordwell membantu menciptakan ruang di luar layar dapat bekerja

secara menyeluruh dalam film. Pada prinsipnya, semakin banyak batasan yang hadir dalam memvisualkan narasi film, semakin efektif dan kreatif pula ruang di luar layar dapat dikembangkan.



## 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](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.