

## ***Off-Screen Space* Untuk Penguatan Naratif dalam Film *Lakuna* Sebagai Interpretasi Kekerasan Seksual**

Muhammad Iskandar Pratama<sup>1)\*</sup>, Yusril<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

\*Corresponding Author

Email : [iskandarprat15@gmail.com](mailto:iskandarprat15@gmail.com)

**How to cite:** Pratama, M.I & Yusril. (2023). Off-Screen Space Untuk Penguatan Naratif dalam Film *Lakuna* Sebagai Interpretasi Kekerasan Seksual. *In Laboratory Journal*, 1(2): 146-154.

**Article History :** Received: Juni 13, 2023. Revised: Jul 19, 2023. Accepted: Aug 14, 2023

### **ABSTRACT**

*Off-Screen Space* merupakan ruang yang tidak terlihat dan cenderung diabaikan. Dalam pembuatan film, pembuat film cenderung lebih fokus pada *mise en scene* yang terlihat di layar. Sehingga peran ruang di luar layar berkurang padahal hubungan antara ruang di layar dan ruang di luar layar memiliki kontribusi yang sama jika pembuat film memberikan kesempatan yang sama pada kedua ruang tersebut. Dalam film *Lakuna*, memanfaatkan ruang *off-screen* dalam pengembangan naratif melalui ekspresi karakter, motif visual cermin dan suara diegetik *off-screen* dalam memaknai kekerasan seksual yang dialami oleh karakter-karakter dalam film *Lakuna*.

### **KEYWORDS**

Off-Screen Space  
Mise en Scene  
On-Screen Space  
Pengembangan Naratif  
Lakuna

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



### **PENDAHULUAN**

Film adalah sebuah karya seni visual bergerak yang menampilkan imaji terbatas. Batas tersebut merupakan sebuah bingkai (*frame*). Kehadiran bingkai dalam sebuah film juga membentuk ruang yang terbagi menjadi dua. *Pertama*, ruang yang terlihat oleh penonton atau disebut dengan *on-screen space*. *Kedua*, ruang yang tidak terlihat oleh penonton atau disebut dengan *off-screen space* (Bordwell, 1993: 185).

Menurut Andre Bazin dalam bukunya yang berjudul *What is Cinema?* yang berisi kumpulan artikel. Salah satunya berjudul "*Painting and Cinema*", Bazin berpendapat bahwa *off-screen space* dalam sinema berbeda dengan karya seni lukisan dan fotografi karena karakteristik dari imaji pada sinema bersifat sentrifugal yang artinya sebuah gerakan menjauhi pusat atau porosnya. Gerak sentrifugal ini menjadi analogi imaji pada sinema karena menurut Bazin, sinema merupakan 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, namun bukan berarti secara otomatis berakhir hanya karena keberadaan bingkai semata. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *off-screen space* merupakan bagian dari realitas objektif.

Keberadaan *off-screen space* sebenarnya memiliki keterkaitan dengan *on-screen space*. Dalam buku *Theory of Film Practice* (1981) yang ditulis oleh Noel Burch pada bagian *Nana, or the Two Kinds of Space*. Burch menjelaskan bahwa *off-screen space* memiliki kontribusi dalam mempengaruhi cerita sebuah film. Ia juga menjelaskan bahwa keberadaan, kompleksitas dan fungsi dari *off-screen space* bisa menjadi kunci dari karakteristik dunia fiksi dalam film. Di Indonesia, ulasan tentang teori yang disampaikan Burch pernah dibahas dalam makalah dengan judul "*Off-Screen Space* dalam Film-Film Robert Bresson: Sebuah Pendekatan Psikoanalisis terhadap *A Man*

*Escaped* dan *The Trial of Joan of Arc*” yang ditulis oleh Mohamad Ariansah.

Dalam pembuatan sebuah film, proses pembingkai sebuah adegan tidak harus memperlihatkan seluruh area ruang. Hal tersebut merupakan suatu keleluasaan pembuat film dalam menentukan sudut pandang melalui kamera. Pembuat film bisa saja hanya memperlihatkan sebagian ruang karena tuntutan naratif dan pertimbangan estetisnya. Dalam buku *Film Art: An Introduction Twelfth Edition* pada bagian *Chapter 5 The Shot: Cinematography*, Bordwell menjelaskan bahwa bingkai hanya mencantumkan sedikit dari keseluruhan bidang visual. Artinya, pembuat film dapat secara kreatif mengeksplorasi *off-screen space* atau area yang tidak ditampilkan di dalam bingkai. Penggunaan *off-screen space* dapat digunakan sebagai motif -motif tertentu. Di antaranya bertujuan untuk memberi efek kejutan, ketegangan dan dapat digunakan juga untuk memperkenalkan karakter baru (Bordwell *et.al.* hal. 186). Contohnya pada salah satu adegan dalam film *The Musketeers of Pig Alley* yang disutradarai oleh D.W Griffith, saat seorang *gangster* mencoba memasukkan obat ke dalam minuman seorang wanita. Pada adegan ini penonton tidak tahu bahwa temannya, *Snapper Kid*, sedang mengawasinya hingga asap rokoknya mengepul masuk ke bingkai. Di akhir film, saat *Snapper Kid* menerima hadiah, sebuah tangan misterius masuk ke dalam bingkai untuk menawarkan uang kepadanya. Melalui contoh adegan tersebut dapat disimpulkan bahwa *off-screen space* dapat dimanfaatkan sebagai motif peristiwa awal yang kemudian berkembang dalam mempengaruhi seluruh film (Bordwell, 1993: 186).

Sifat *off-screen space* yang tidak terlihat oleh penonton membuat *off-screen space* membutuhkan imajinasi untuk kemudian ditafsirkan oleh penonton. Imajinasi yang digunakan untuk menafsir *off-screen space* sebenarnya berpotensi menimbulkan multitafsir jika hanya mengandalkan elemen visual saja. Satu-satunya elemen sinematik yang dapat memperkecil penafsiran penonton yaitu suara. Suara mampu membuat penonton lebih mudah dalam memahami *off-screen space* sehingga memberi imajinasi visual kepada penonton terkait peristiwa yang sedang terjadi di ruang tersebut walaupun tidak terlihat (Deleuze, 2001: 16). Suara yang bersumber dari luar bingkai namun berasal dari dalam cerita disebut dengan *diegetic off-screen*. Penggunaan *diegetic off-screen* dalam menjelaskan konsep ruang dalam film menciptakan ilusi ruang yang lebih besar daripada yang sebenarnya kita lihat (Bordwell *et.al.* hal. 286). Penjelasan terkait penggunaan *diegetic off-screen* juga dibahas dalam artikel berjudul “Penggunaan *Diegetic Off-Screen* Sebagai Pembentuk Imajinasi Visual Pada Pemanfaatan Ruang Di Luar Layar Dalam Sinema” yang ditulis oleh I Made Arya Wibawa Dwiputra Artana. Dalam pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa suara juga dapat memberi imajinasi visual kepada penonton dalam memahami *off-screen space*.

Pada dasarnya *off-screen space* sangat elementer dalam seni visual. Ada anggapan bahwa keberadaan *off-screen space* dalam film hanya menjadi pendukung atas kehadiran *off-screen space*. Sebenarnya *off-screen space* memiliki potensi dalam mempengaruhi cerita pada film sehingga mampu memberi impresi kepada penonton. Berdasarkan penjelasan tersebut, *off-screen space* dapat didefinisikan sebagai ruang yang tidak terlihat karena posisinya berada di luar bingkai atau tertutup dengan suatu objek. Secara teknis, *off-screen space* bisa terjadi karena adanya proses pengambilan gambar terhadap suatu objek oleh kamera dan dibatasi oleh sudut pandang lensa yang kemudian membatasi ruang yang ditampilkan sehingga gambar yang ditampilkan dapat membuat penonton menjadi fokus.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengkarya akan menciptakan film pendek naratif dengan upaya memanfaatkan ruang di luar layar dalam membangun persepsi penonton dalam menafsirkan dampak kekerasan seksual yang dialami oleh karakter dengan judul *Lakuna*. Dalam bahasa Latin, *Lakuna* merupakan ruang kosong atau bagian yang hilang. Pemilihan judul *Lakuna* dalam karya ini juga merupakan reinterpretasi atas perasaan yang dialami oleh karakter. Ruang kosong yang dimaksud dalam film ini yaitu ketidakadaan tempat untuk dia bercerita dan tidak ada lagi tempat karakter untuk pulang. Karakter yang pada akhirnya merasa sendiri tanpa ada satu orang pun yang bisa untuk mengerti terhadap segala sesuatu yang dirasakan oleh karakter. Berdasarkan penjelasan tersebut, pengkarya memilih *Lakuna* sebagai judul film.

Film *Lakuna* menceritakan tentang seorang korban pemerkosaan yang harus hidup berdampingan dengan pelaku. Film ini terinspirasi dari keresahan pengkarya terhadap kasus pelecehan seksual yang sering terjadi saat ini. Fenomena tersebut tentu menjadi salah satu keprihatinan yang harus segera di selesaikan di masyarakat. Masih banyak orang yang tidak

mengetahui bagaimana efek samping yang dirasakan oleh korban setelah mengalami pelecehan tersebut. Bagaimana dia harus menjalani kehidupannya dengan trauma yang ia alami, dan bahkan tidak diterima oleh masyarakat dikarenakan kejadian tersebut. Hal tersebut tentunya akan memberikan tekanan mental sangat berat yang harus dilalui oleh korban. Film *Lakuna* memanfaatkan *off-screen space* melalui motif visual sebagai pembentuk imajinasi penonton dalam menafsirkan kekerasan yang dialami oleh karakter dalam film *Lakuna*.

## METODE

Pada dasarnya penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), yaitu penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan dan diseminasi dalam bentuk pemutaran film sebagai hasil dari proses aksi, refleksi, evaluasi, replikasi dan inovasi yang dilakukan. keluar secara sistematis dan terkait (Bogdan & Biklen dalam Rifandi, 2022: 330). Penelitian ini dijabarkan dalam beberapa langkah: 1) observasi, 2) wawancara, 3) pengorganisasian data, 4) analisis data, 5) penyusunan metode, 6) penerapan metode yang telah dirancang.

Pada tahap ini, pengkarya melakukan riset dengan mengumpulkan beberapa artikel terkait fenomena pelecehan dan kekerasan seksual. Kemudian, melakukan wawancara berdasarkan pertanyaan yang telah disiapkan kepada narasumber. Selanjutnya, pengkarya menyimpulkan hasil riset menjadi sebuah kerangka untuk dijadikan dalam bentuk skenario film. Dalam pembuatan dan pengembangan skenario film *Lakuna*, pengkarya mempercayai rekan dari Institut Kesenian Jakarta. Diskusi dalam pengembangan skenario film *Lakuna* ini dilakukan secara *daring* dengan penulis skenario pengkarya dimulai dari bulan November 2022 hingga mencapai skenario *final draft* pada 24 Maret 2023. Tahap awal dari pembuatan skenario film *Lakuna* dengan membuat premis, *logline* dan sinopsis. Kemudian, pengkarya dan penulis menentukan treatment berdasarkan sinopsis yang telah dibuat. Selanjutnya, penulis skenario membuat segmentasi plot, karakter dan karakterisasi, konsep ruang, konsep waktu dan pembuatan skenario *draft 1* hingga *final draft*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Garis Besar Produksi

#### Pra Produksi

Pra produksi merupakan proses dalam penentuan konsep film, *script conference*, pembentukan kru, *casting*, *reading*, *hunting location*, *recce*, *workshop*, dan *test cam*. Pada tahap praproduksi pengkarya melakukan pembentukan tim kreatif yang akan terlibat dalam proses penciptaan film *Lakuna* serta pembagian *job description*. Setelah tim terbentuk, tahap selanjutnya yaitu *script conference* di mana penulis skenario menjelaskan maksud dari setiap *scene* dalam film. Kemudian, pengkarya sebagai sutradara juga menjelaskan visi dari film ini. Selanjutnya, setiap kepala divisi melakukan analisa naratif berdasarkan skenario film dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan film *Lakuna*. Kemudian, pada proses pencarian lokasi disertai *recce* seluruh kepala divisi ikut untuk melihat kebutuhan apa saja yang harus disediakan di lokasi pengambilan gambar film *Lakuna* dan untuk menentukan *blocking* pemain, penempatan lampu dsb. Kemudian pengkarya dan tim melakukan *casting* terhadap beberapa calon pemain yang sesuai dengan karakter dalam film. Selanjutnya, pengkarya dan tim melakukan *workshop* untuk adegan pembunuhan yang terdapat pada *scene 5, 6 dan 7* pada film *Lakuna*. Terakhir, sebelum produksi pengkarya dan tim melakukan *test cam* dengan tujuan agar *mood* yang telah ditentukan bisa konsisten hingga film *release*.

Selama proses praproduksi, pengkarya dan tim mengalami beberapa kendala seperti lokasi *shooting* rumah yang harus berubah dikarenakan pemilik rumah tidak bisa menepati sesuai dengan kontrak perjanjian awal pada h-3 produksi akan dilaksanakan. Kemudian, beberapa alat lampu yang tidak tersedia di Sumatera Barat. Sehingga pengkarya dan penata kamera melakukan diskusi untuk menggunakan lampu-lampu klasik untuk menjaga konsistensi dari *mood* film yang telah ditentukan.

#### Produksi

Tahap produksi film merupakan tahap pengambilan gambar sesuai dengan konsep dan persiapan yang telah dilakukan pada tahap praproduksi. Produksi film *Lakuna* dilakukan di daerah Tengah Sawah, Kota Bukittinggi pada *scene 2,3 dan 4*. Kemudian pada *scene 5,6 dan 7* dilakukan di daerah Pekan Kamis, Kabupaten Agam. Terakhir, daerah wisata Aur Sarumpun pada *scene 1 dan 8*. Proses

produksi film *Lakuna* sesuai dengan jadwal yang telah dibuat. Namun, terdapat satu hambatan saat proses *shooting* pada *scene* 2,3 dan 4 di gang daerah Tengah Sawah. Di mana alat genset yang disewa tidak bisa hidup sehingga membuat pengkarya sebagai sutradara bersama penata kamera harus mengambil keputusan kreatif agar *mood* yang telah ditentukan tadi tetap terealisasikan dengan baik.

### **Pasca Produksi**

Pasca produksi merupakan proses perangkaian ulang hasil dari produksi yang akan diolah menjadi satu kesatuan film utuh. Proses pascaproduksi terdiri dari beberapa bagian, yaitu *offline editing*, *online editing*, *sound design*, *sound mixing*, *music scoring*, *mastering*, dan *married print*.

Proses penyuntingan gambar film *Lakuna* dilakukan di studio post yang ada di Kota Padang. Kemudian, untuk pembuatan VFX dalam film ini dilakukan di Jakarta. Perbedaan jarak menjadi hambatan dalam pengiriman file yang berukuran besar kepada VFX *artist* dikarenakan kecepatan internet yang tidak stabil. Kemudian, untuk pengerjaan *color grading*, *sound design* dan *music scoring* dilakukan di Padang. Selanjutnya terdapat kendala dalam berdiskusi untuk pengerjaan *sound mixing* di Jakarta yang hanya bisa lewat *google meet*, dikarenakan pengkarya berada di Padang. Film *Lakuna* memiliki *output* suara *dolby atmos surround 7.1* yang dikerjakan di Synchronize Post Audio Jakarta.

## **2. Pembahasan Film Lakuna**

Film *Lakuna* menggunakan skema tiga babak pada struktur naratifnya. Pada bagian awal, film dibuka dengan memperlihatkan diperjalanan pulang Clara sedang memperhatikan anak dengan bapak yang sedang bercanda. Kemudian, Clara melanjutkan perjalanan dan pada saat bersamaan Clara melihat bapaknya dipukuli oleh temannya di sebuah warung dengan wajah penuh emosi akhirnya Clara memilih jalan lain untuk menghindari bapaknya. Pada babak awal ini merupakan tahap pengenalan tokoh dalam film *Lakuna*.

Pada bagian tengah, memperlihatkan Clara yang berusaha untuk memberikan perlawanan terhadap sikap bapaknya yang memaksanya untuk melakukan hubungan intim. Pada babak ini merupakan upaya dari protagonis untuk mencapai tujuannya. Pada bagian akhir film merupakan jawaban dari perjalanan keseluruhan cerita film. Pada saat Ibu Clara mencoba menyelamatkannya dengan memukul bapaknya menggunakan tongkat. Mendapati hal tersebut, bapak Clara membunuh ibunya dengan tongkat tersebut. Emosi yang memuncak membuat Clara tidak bisa lagi menahan emosinya hingga membuat Clara membunuh bapaknya. Kemudian film berakhir dengan Clara yang sedang berada diatas bukit dengan rambut yang acak-acakan, menangis, lalu ia tiba-tiba mual dan memegang perutnya.

Konsep gaya pada film *Lakuna* digunakan untuk mendukung pencapaian dari pemanfaatan *off-screen space* dalam pengembangan naratif pada film *Lakuna*. *Pertama*, *Mise-en-scène* merupakan seluruh elemen visual yang terkandung di dalam *frame* yang terdiri dari empat aspek, yaitu *setting*, *kostum* dan *make up*, *lighting* dan *staging* (gerak dan ekspresi pemain). Film *Lakuna* memiliki *setting* waktu tahun 2022 dan bertempat di Jakarta. *Setting* akan lebih banyak di interior, seperti rumah Clara. Sedangkan untuk *exterior setting* seperti jalanan gang sempit dan bukit.

Kemudian, pada film *Lakuna* keseluruhan kostum akan memiliki pendekatan realisme yang disesuaikan dengan latar belakang karakter. Seperti Clara yang menggunakan pakaian kaos coklat dan jaket abu-abu. Kostum tersebut dikenakan ketika Clara berjalan pulang yang berfungsi untuk memberi informasi bahwa Clara merupakan gadis remaja biasa. Dan pada saat Clara dirumah menggunakan pakaian daster. Dari segi *make up* juga akan menggunakan pendekatan realisme yang akan disesuaikan dengan karakter. Misalnya pada saat Clara sedang berada dirumah, *make up* yang digunakan adalah *make up* natural.

Dalam pembentukan *mood* film, *lighting* merupakan salah satu elemen penting dalam *mise-en-scène*. Dalam film *Lakuna*, *mood* yang ingin dicapai yaitu ketakutan, keterpojokan, penyesalan dan rasa bersalah. Dengan menggunakan pendekatan realisme, *lighting* akan menggunakan pencahayaan *natural* yang berasal dari matahari untuk *exterior scene*. Sedangkan pada *interior scene* akan menggunakan pencahayaan buatan. Untuk menciptakan *mood* pada film *Lakuna* akan menggunakan kualitas pencahayaan yang *hard light* dengan tujuan untuk memberikan kesan dari ekspresi atau emosi dari karakter. Selanjutnya, *staging* atau ekspresi dan gerak pemain merupakan sebuah aksi,

baik itu secara mimik dan gerak pemain yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai naratif maupun dari emosional. *Staging* juga merupakan kemampuan sutradara dalam mengatur aksi dari setiap karakter dalam film. Penggunaan *staging* pada film *Lakuna* akan diperlihatkan secara *natural* dengan tujuan untuk mendekati realitas sesuai dengan apa yang terjadi di kehidupan nyata.

Konsep sinematografi dalam film *Lakuna* juga akan mendukung pemanfaatan *off-screen space*. *Framing* dalam film *Lakuna* akan dijabarkan melalui *aspect ratio* yang digunakan, *type of shot* yang dominan dan gerak kamera. *Framing* sendiri terbagi atas *aspect ratio*, *type of shot*, dan *camera angle*. Film *Lakuna* akan menggunakan *aspect ratio* 2:1 atau *Standard* bioskop. Penggunaan *aspect ratio* 2:1 ini bertujuan untuk menggambarkan keterpojokan dan kesendirian karakter dalam menghadapi tekanan batin yang ia rasakan pada film *Lakuna*. Penggunaan *type of shot* dalam film *Lakuna* secara dominan menggunakan *shot* padat seperti *medium shot*, *medium close up* dan *close up* dengan tujuan untuk memperlihatkan tekanan-tekanan yang dialami Clara. Penggunaan *shot* luas juga terdapat pada saat Clara berdiri diatas lereng bukit dengan tujuan untuk memperlihatkan kesendirian, keterpojokan, penyesalan dan rasa bersalah yang dialami oleh karakter. Penggunaan *Camera angle* dalam film *Lakuna*, yaitu *eye level*, *high angle* dan *low angle*. *Eye level* digunakan untuk mensimulasikan standar penglihatan manusia dengan tujuan agar realita dari situasi tersebut dapat tervisualisasikan dengan baik. Kemudian *high angle* digunakan untuk memperlihatkan perspektif Clara membunuh bapak. *Low angle* tidak digunakan dalam film *Lakuna*.

Film *Lakuna* akan menggunakan gerak kamera *still framing* yang bertujuan untuk memperlihatkan gerak karakter. Gerak kamera lainnya, *handheld* yang akan digunakan untuk mengikuti gerak dari karakter dan memperlihatkan perspektif dari karakter itu sendiri nantinya. Kemudian tonalitas yang terbagi atas tiga hal, yaitu *exposure*, *contrast*, dan warna. Penerapan *exposure* dalam film *Lakuna* terutama pada *scene* malam yang akan menggunakan *exposure* yang rendah. Kemudian *contrast* pada film ini juga menggunakan *contrast* yang rendah dengan tujuan untuk memperkuat suasana muram dan kelam. Terakhir warna yang digunakan pada film ini adalah warna-warna dingin sebagai warna yang paling dominan. Tujuan penggunaan warna dingin yaitu untuk memperlihatkan rasa takut, keterpojokan, penyesalan serta rasa bersalah yang dirasakan oleh Clara.

Komposisi dalam film *Lakuna* menggunakan aturan *rule of third* dengan tujuan untuk memberikan kedalaman ruang pada film. Kemudian juga untuk memperlihatkan ketakutan, keterpojokan, penyesalan dan rasa bersalah yang dirasakan oleh Clara menggunakan komposisi *unbalance frame* dengan *negative space* yang luas. Konsep *editing* yang digunakan dalam film *Lakuna* secara dominan adalah konsep *alternative to continuity editing*. Hal ini dikarenakan tidak diperlihatkannya setiap adegan pada ruang di layar. Konsep *alternative to continuity editing* sendiri memiliki tujuan untuk mengganggu penonton sehingga pemilihan konsep ini akan membantu dalam pemanfaatan *off-screen space* sebagai pembentuk imajinasi penonton dalam menafsirkan kekerasan seksual yang dialami oleh karakter. Kemudian gaya *editing* dalam film *Lakuna* secara dominan akan menggunakan *continuity cutting* yang bertujuan untuk memastikan kejadian dalam film bisa mengalir sehalus mungkin tanpa harus memperlihatkan jalannya kejadian tersebut secara utuh (Gianneti, 2014: 134).

*Off-screen space* dalam film *Lakuna* juga akan didukung dengan konsep suara yang digunakan secara umum untuk membangun suspense cerita dengan menerapkan efek suara *diegetic off-screen*. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan realitas filmis dan membangun dramatisasi melalui elemen-elemen suara tersebut. Suara dalam film terdiri dari unsur suara, dan dimensi suara. Suara memiliki tiga unsur, yaitu *speech*, *sound effect*, dan musik. *Pertama*, *speech* adalah suara yang keluar dari mulut manusia dalam bentuk bahasa. Dalam unsur *speech* terdapat dialog yang berfungsi memberikan informasi yang berada di dalam cerita. Dalam film *Lakuna*, secara keseluruhan akan menggunakan dialog dengan Bahasa Indonesia. Hal tersebut, memperlihatkan Clara dan keluarganya tinggal di Jakarta.

*Kedua*, *sound effect* atau efek suara merupakan suara-suara di luar dialog yang tidak sengaja dibuat oleh manusia. Penggunaan efek suara juga bisa untuk menunjang unsur realitas menjadi lebih kuat. Contohnya pada salah satu adegan ketika Clara sedang berjalan di gang sempit dan melihat ada anak dan bapak sedang bercanda. Walaupun terlihat di layar namun penonton tidak akan pernah

diperlihatkan aksi bapak dan anak tersebut. Musik dalam film bertujuan untuk menambah unsur dramatik dalam ruang cerita. Dalam membuat musik film, pembuat musik bisa mengarahkan emosi penonton sesuai dengan kebutuhan cerita. Musik dalam film terbagi atas dua, yaitu musik fungsional dan musik realitas. Dalam film ini menggunakan musik fungsional dengan tujuan untuk menambahkan dramatisasi di dalam film.

Dalam pembuatan sebuah film, proses pembingkai sebuah adegan tidak harus memperlihatkan seluruh area ruang. Pembuat film bisa saja hanya memperlihatkan sebagian ruang karena tuntutan naratif dan pertimbangan estetisnya. Bordwell dalam bukunya *Film Art: An Introduction Twelfth Edition* pada *Chapter 5 The Shot: Cinematography*, menjelaskan bahwa bingkai hanya memperlihatkan sedikit dari keseluruhan bidang visual. Artinya, pembuat film dapat secara kreatif mengeksplorasi *off-screen space* di dalam bingkai. Film *Lakuna* menggunakan konsep *off-screen space* melalui pemanfaatan motif visual dan didukung dengan suara. Motif visual yang digunakan dalam film *Lakuna* berupa gerak dan ekspresi karakter dan cermin. Kemudian, penggunaan suara *diegetic off-screen* sebagai salah satu faktor penting dalam terealisasinya konsep *off-screen space* pada film *Lakuna*.

Pemanfaatan *off-screen space* dalam film *Lakuna* hampir ada di setiap *scene* dalam film ini. Pada *scene* 3, adegan Clara sedang berjalan pulang di gang sempit dan melihat anak kecil dan ayahnya sedang bernyanyi bersama-sama. Tampak keharmonisan bapak dan anak tersebut yang membuat Clara tersenyum seolah-olah memperlihatkan Clara juga ingin memiliki keluarga yang harmonis.



**Gambar 1.** Potongan Adegan Scene 3

Pada potongan gambar diatas, pengkarya dengan sengaja tidak memperlihatkan secara langsung bapak dan anak tersebut menjadi sebuah *shot*. Pengkarya berfokus pada ekspresi dan gerak karakter sehingga penonton dapat mengidentifikasi sendiri emosi yang dialami oleh karakter tanpa harus diperlihatkan setiap apa yang terlihat oleh karakter. Penggunaan suara *diegetic off-screen* juga membantu agar penonton lebih mudah dalam mengidentifikasi emosi dari karakter, terutama kehadiran bapak dan anak melalui suara.



**Gambar 2.** Potongan Adegan Scene 7



**Gambar 3.** Potongan Adegan Scene 7

Berdasarkan potongan gambar *scene 7* diatas ketika Clara mencoba diselamatkan oleh Ibunya. Namun, Clara harus melihat Ibunya dipukul hingga meninggal oleh ayahnya. Clara yang awalnya merasa sedikit lega, tetapi ketika ia melihat Ibunya dipukul oleh ayahnya, amarah Clara semakin tidak terkontrol yang pada akhirnya ia membunuh ayahnya menggunakan sebuah pisau. Pada adegan ini, pengkarya tidak memperlihatkan secara langsung kepada penonton atas aksi yang dilakukan oleh Hendra yang merupakan Ayah dari Clara. Penonton hanya bisa mengidentifikasinya melalui suara dan cermin atas aksi keji yang dilakukan oleh Hendra. Kemudian, penonton juga akan dapat mengidentifikasi emosi Clara lewat ekspresi dan gerak karakter. Pada gambar 8 ketika Clara melakukan pembunuhan kepada Hendra, penonton tidak akan diperlihatkan secara langsung penusukan yang dilakukan oleh Clara. Penonton akan dibawa masuk menjadi seolah-olah menjadi Clara dengan hanya melihat ekspresi dari Clara. Melalui pemilihan motif ekspresi dan gerak karakter ini, film *Lakuna* mampu membawa penonton merasakan emosi Clara di sepanjang film.

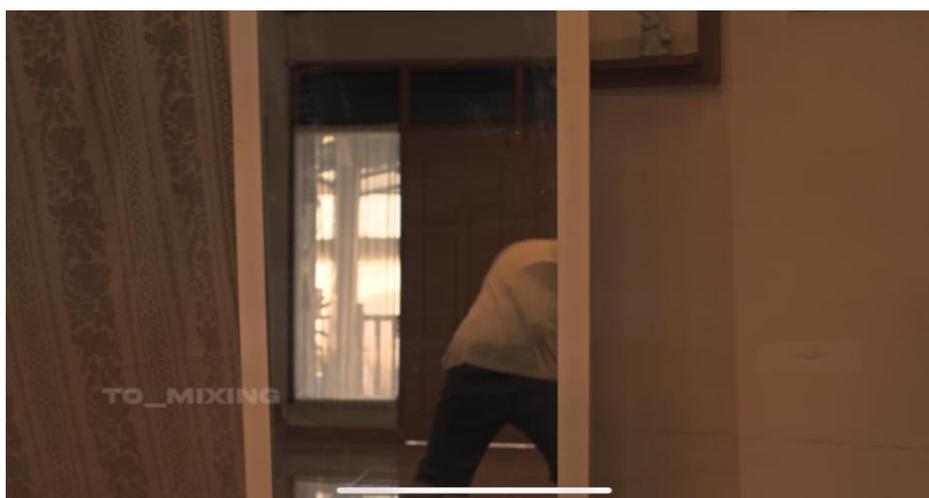
#### **Pemanfaatan *Off-Screen Space* Melalui Motif Visual Cermin**

Kemudian penggunaan motif visual cermin terdapat pada *scene 5* dan *7* ketika adegan Clara akan disetubuhi oleh bapaknya. Adegan ini lebih berfokus kepada ekspresi dan gerak karakter kemudian penggunaan cermin untuk memperlihatkan ruang yang tidak terlihat oleh penonton di layar.



**Gambar 4.** Potongan Adegan Scene 5

Berdasarkan potongan gambar adegan *scene* 5 diatas, penggunaan cermin yang memperlihatkan pintu masuk rumah sebagai tempat untuk memperlihatkan ruang yang ada diluar layar. Sepanjang adegan *scene* 5 ini penonton tidak akan pernah diperlihatkan ruang yang ada di sebelah kiri Clara tersebut. Sehingga penonton dapat menafsirkan sendiri melalui motif visual cermin untuk mengetahui kemunculan bapak sebelum melakukan aksinya.



**Gambar 5.** Potongan Adegan Scene 7

Pada potongan adegan ini, penonton tidak akan diperlihatkan aksi yang dilakukan oleh Hendra. Penonton akan dapat mengidentifikasi aksi tersebut melalui cermin yang memperlihatkan ruang yang berada diluar layar.

## **KESIMPULAN**

Dalam film, hubungan *on-screen space* dengan *off-screen space* tidak bisa dipisahkan. Kedua *point* tersebut memiliki kontribusi masing-masing dalam proses penyampaian naratif. Ketidakpastian *off-screen space* membuat para pembuat film enggan menggunakannya secara sengaja dalam penyampaian naratifnya. Sehingga peran *off-screen space* dalam film semakin berkurang. Para pembuat film lebih memilih *on-screen space* dalam penyampaian naratifnya dikarenakan pembuat film lebih ingin filmnya mudah dicerna sehingga menjangkau lebih banyak penonton.

Melalui film pendek fiksi *Lakuna* ini, pengkarya menggunakan latar belakang kehidupan seorang gadis remaja yang terlahir dari keluarga menengah kebawah dan menjadi korban kekerasan seksual yang dilakukan oleh bapak kandung. Aspek psikologis menjadi *highlight* penting dalam film ini. Diusung dengan menggunakan konsep *off-screen space* dengan memanfaatkan ekspresi dan

gerak karakter, motif visual cermin dan suara *diegetic off-screen* dalam menginterpretasi kekerasan seksual yang dialami oleh karakter dalam film *Lakuna*. Berfokus pada satu karakter utama yang merupakan korban kekerasan seksual akan membuat penonton dipaksa untuk berimajinasi setiap pengambilan keputusan dari karakter di sepanjang film dengan keterbatasan informasi yang ditampilkan di layar. Keunikan pemanfaatan *off-screen space* dalam film *Lakuna* membuktikan bahwa eksistensi dari *off-screen space* dalam film dapat memiliki peranan yang sama besarnya dengan *on-screen space*. Keberadaan *off-screen space* tidak lagi menjadi sesuatu abu-abu, karena keberadaannya dapat secara sadar diketahui oleh penonton. Multitafsir yang terjadi dapat diminimalisir dengan unsur visual dan suara.

## REFERENSI

- Artana, I. M. A. W. D. (2022). Penggunaan Diegetic Off-Screen sebagai Pembentuk Imajinasi Visual pada Pemanfaatan Ruang di Luar Layar dalam Sinema. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 13(3), 190-201.
- Ariansah, M. (2021). Off-Screen Space dalam Film-Film Robert Bresson: Sebuah Pendekatan Psikoanalisis terhadap *A Man Escaped* dan *The Trial of Joan of Arc*.
- Ascher, S., & Pincus, E. (2007). *The filmmaker's handbook: A comprehensive guide for the digital age*. Penguin.
- Bazin, A. (2004). *What is Cinema? vol. I* (Vol. 20). Berkeley, CA: University of California Press.
- Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge.
- Burch, N. (2014). *Theory of film practice* (Vol. 507). Princeton University Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (1993). *Film art: An introduction* (Vol. 7, p. 437). New York: McGraw-Hill.
- Deleuze, G. (2019). Cinema I: The movement-image. In *Philosophers on Film from Bergson to Badiou: A Critical Reader* (pp. 152-176). Columbia University Press.
- Giannetti, L. D., & Leach, J. (1999). *Understanding movies* (Vol. 1, No. 1, p. 999). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Yogyakarta: Montase press.
- Rifandi, I. (2022). The Development Of Makyong Acting Training Method For Environment Of Traditional Theater Courses. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(2).
- Stanley, J., & Monta, M. (2007). *Directing for Stage and Screen*. Springer.