

PENGGUNAAN DIEGETIC OFF-SCREEN

SEBAGAI PEMBENTUK IMAJINASI VISUAL PADA PEMANFAATAN RUANG DI LUAR LAYAR DALAM SINEMA

I MADE ARYA WIBAWA DWIPUTRA ARTANA

Sekolah Pascasarjana
Institut Kesenian Jakarta

I Made Arya Wibawa Dwiputra Artana, Saat ini sedang menempuh pendidikan di Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta. Selain itu, juga aktif dalam industri perfilman nasional dengan melahirkan baik hasil karya yang komersial maupun artistik.

Koresponden Penulis

I Made Arya Wibawa Dwiputra Artana | aryatana19@gmail.com

Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 12 October 2022

Accept for publication: 28 November 2022

Published Online: 5 December 2022

Penggunaan *Diegetic Off-Screen* sebagai Pembentuk Imajinasi Visual pada Pemanfaatan Ruang di Luar Layar dalam Sinema

ABSTRACT

The Off-Screen Space is the unseen space in film which is caused by limited angle of view. The presence of Off-Screen Space is often ignored because it can't be seen. Even though its role can be as important as the On-Screen Space in terms of delivering the narrative. Nevertheless, many filmmakers chose to focus more on the mise-en-scène within the On-Screen Space because Off-Screen Space can caused multiple interpretations among the audience that the message can be biased. However, visual is not the only element of film that could help the audience acknowledge the existence of Off-Screen Space. Sound is the element that could narrow down the possibility of multiple interpretations resulting from the Off-Screen Space. This research uses the qualitative method with literature study approach and also observes cinemas. The data sources are Cat People (1942) and Shirin (2008) which are used to identify the use of Off-Screen Space combined with diegetic off-screen theory. The data analysis will use descriptive qualitative method with the theory used are mise-en-scène and sound.

Keywords: *Diegetic off-screen, off-screen space, mise-en-scène, sound*

ABSTRAK

Ruang di luar layar dalam film merupakan ruang yang sifatnya tidak dapat dilihat oleh penonton karena keterbatasan sudut pandang lensa. Karakteristiknya yang tidak dapat dilihat membuat keberadaannya menjadi dikesampingkan. Walaupun peran ruang di luar layar sama besar dengan ruang di dalam layar dalam proses penyampaian cerita, para pembuat film lebih memilih untuk fokus dengan ruang yang terlihat di dalam layar, atau *mise-en-scène*. Penyebabnya adalah ruang di luar layar memiliki kecenderungan memunculkan multitafsir di kalangan penonton, sehingga peristiwa yang ingin disampaikan pada ruang di luar layar menjadi bias. Namun film tidak dibentuk hanya melalui unsur visual saja. Film memiliki elemen sinematik lainnya yang sebenarnya bisa membantu penonton menyadari keberadaan ruang di luar layar. Salah satu elemen sinematik dalam film adalah suara. Suara bisa menjadi jawaban dalam memperkecil kemungkinan adanya multitafsir dalam pemanfaatan ruang di luar layar pada film. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan observasi sinema dengan pendekatan studi literatur. Sumber datanya adalah produk audiovisual yakni film yang berjudul *Cat People* (1942) dan *Shirin* (2008) untuk melihat penggunaan ruang di luar layar yang dikombinasikan dengan teori *diegetic off-screen*. Sedangkan analisis datanya akan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teori yang digunakan adalah teori gaya film yang terdiri dari *mise-en-scène* dan suara.

Kata Kunci: *Diegetic off-screen, off-screen space, mise-en-scène, suara*

PENDAHULUAN

Film merupakan karya seni yang dikenal menampilkan imaji visual yang bergerak. Namun visual yang ditampilkan akan dibatasi oleh bingkai sebagai batas akhir dari visual. Adanya bingkai yang menjadi pembatas dari visual disebabkan oleh keterbatasan sudut pandang lensa. Sudut pandang lensa membatasi ruang yang ditampilkan di layar membagi ruang dalam film menjadi dua bagian. Ruang yang berada di dalam sudut pandang lensa akan menjadi ruang di dalam layar. Sementara, ruang yang berada di luar sudut pandang lensa akan menjadi ruang di luar layar.

Keberadaan ruang di luar layar yang letaknya di luar sudut pandang lensa membuatnya tidak bisa terlihat oleh penonton. Walaupun tidak terlihat, ruang di luar layar memiliki keterkaitan dengan ruang di dalam layar. Ruang di luar layar bisa memberi kontribusi cerita sama dengan ruang di dalam layar. Bahkan dalam beberapa kasus ruang di luar layar bisa memberi kesan tersendiri terhadap peristiwa yang ada pada ruang di dalam layar. Misalnya pada film-film horor yang subjeknya bereaksi terhadap sesuatu yang tidak terlihat dan berasal dari ruang di luar layar.

Namun walaupun memiliki keterkaitan dengan ruang di dalam layar, keberadaan dari ruang di luar layar masih dianggap abu-abu. Banyak sineas yang memilih untuk mengesampingkan ruang di luar layar dalam proses penyampaian naratif. Pengesampingan keberadaan ruang di luar layar bukanlah tanpa alasan. Sifat dari ruang di luar layar yang tidak terlihat membuat penonton harus melakukan penafsiran terhadap peristiwa yang terjadi pada ruang di luar layar. Penafsiran dilakukan dengan menggunakan imajinasi dari penonton. Sementara imajinasi setiap individu dibentuk oleh pengalaman hidup dan wawasan yang

berbeda-beda. Perbedaan imajinasi di kepala penonton besar kemungkinan menimbulkan multitafsir.

Sebenarnya jika kembali melihat film sebagai karya seni, film tidak hanya berdiri berdasarkan satu unsur saja, yakni unsur visual. Film sebagai karya seni juga berdiri dengan dibantu oleh unsur suara. Unsur suara merupakan salah satu unsur pendukung yang memungkinkan untuk membantu penonton menyadari keberadaan dari ruang di luar layar. Terlebih dalam unsur suara ada sebuah konsep suara yang disebut dengan *diegetic off-screen* yang memang mendesain suara untuk menjelaskan sebuah peristiwa yang tidak dapat dilihat oleh penonton. Konsep suara *diegetic off-screen* ini bisa memperkecil kemungkinan adanya multitafsir dalam pemanfaatan ruang di luar layar.

Terlebih seiring perkembangan zaman, perkembangan suara mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam konteks dimensi. Banyak sineas yang mulai menggunakan ruang di luar layar sebagai tempat peristiwa penting yang membantu cerita berkembang. Misalnya saja film *Cat People* (1942) dan *Shirin* (2008) yang menjadikan ruang di luar layar sebagai bagian dari proses penyampaian naratif. Kedua film tersebut juga menggunakan unsur suara untuk membantu menjelaskan peristiwa yang ada pada ruang di luar layar.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peran unsur suara dalam membantu penonton menyadari keberadaan ruang di luar layar serta memperkecil kemungkinan timbulnya multitafsir. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan observasi sinema yang sumber datanya adalah produk audiovisual, yakni film yang berjudul *Cat People* (1942) dan *Shirin* (2008). Kajian literatur tentang unsur suara juga akan digunakan untuk mendukung penelitian ini.

PERKEMBANGAN RUANG DI LUAR LAYAR PADA KARYA SENI VISUAL

Istilah ruang di luar layar berasal dari bahasa Perancis yakni *Hors-Champ*. Kata *hors* memiliki arti di luar, sedangkan *champ* memiliki arti medan atau lapangan. Namun dalam konteks sinema, *champ* memiliki arti sebuah ruang tiga dimensi yang ditampilkan pada permukaan datar dan secara imajiner dapat dirasakan pada setiap gambar. (Aumont & Marie 65).

Berdasarkan perkembangan karya seni visual, ruang di luar layar atau ruang yang tidak terlihat sebenarnya sudah banyak dibahas sejak abad ke 14 melalui seni lukis. Pembahasan mengenai ruang yang terlihat dimulai pada zaman peralihan sejak banyak pelukis bermunculan yang mulai menggunakan batasan bingkai sebagai tempat untuk bereksplorasi. Bingkai pada seni lukis yang awalnya hanya berfungsi sebagai pembatas fisik dari lukisan, berubah posisi menjadi jembatan yang merelasikan ruang yang tidak bisa terlihat karena berada di luar bingkai dengan imaji di dalam bingkai yang terlihat (Peretz 4).

Salah satu seniman yang menjadi pelopor dalam lahirnya kesadaran terhadap ruang di luar layar adalah Rembrandt van Rijn (Peretz 3). Lukisan Rembrandt yang berjudul *The Sacrifice of Isaac* (1635) berhasil menempatkan posisi bingkai dan ruang yang tak terlihat sebagai sebuah kesatuan dengan imaji yang Rembrandt tampilkan di dalam bingkai. Lukisan ini memaksa penikmatnya untuk mempertimbangkan keberadaan ruang yang terlihat untuk bisa memahami makna dari lukisan ini secara utuh.



Gambar 1. Lukisan *The Sacrifice of Isaac* karya Rembrandt.

(Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:After_Rembrandt_-_Sacrifice_of_Isaac_-_Kress_Foundation.jpg)

Penggambaran kehadiran malaikat yang digambarkan setengah badan menunjukkan usaha Rembrandt dalam menentukan posisi dari bingkai terhadap karya lukisannya. Rembrandt tentu memiliki tujuan ketika memutuskan untuk menempatkan kaki dan sebagian sayap dari malaikat di ruang yang tak terlihat. Rembrandt seolah ingin menyampaikan ada ruang magis yang menjadi asal dari malaikat tersebut. Ditambah malaikat tersebut yang datang dari arah kanan atas Abraham (kiri atas bingkai) membuat beragam pemikiran tentang betapa suci dan magisnya kehadiran malaikat tersebut.

Jika dilihat dari fungsi malaikat yang digambarkan di lukisan tersebut,

penggambaran malaikat yang hanya setengah badan seolah memiliki keterkaitan dengan ruang yang tak terlihat. Keterkaitan yang tergambar melalui kehadiran malaikat membuat sosok malaikat dalam lukisan ini seperti sebuah utusan yang datang dari dunia luar untuk menginterupsi Abraham (Peretz 4). Kemudian bingkai dalam lukisan tersebut seperti menjadi batas antara dunia Abraham dengan dunia yang lebih “besar” sebagai asal tempat dari malaikat tersebut.

Lukisan *The Sacrifice of Isaac* adalah contoh nyata bahwa seniman dan kritikus telah memiliki kesadaran terhadap ruang yang tak terlihat jauh sebelum sinema lahir. Namun ketika sinema lahir, ruang tak terlihat atau yang lebih dikenal sebagai ruang di luar layar banyak dipengaruhi oleh elemen sinematik seperti *mise-en-scène*, sinematografi, dan suara. Ruang di luar layar dalam sinema keberadaannya menjadi lebih bisa dimanfaatkan dalam proses penyampaian cerita karena sinema yang memanfaatkan gambar bergerak bukan gambar diam seperti halnya lukisan dan foto. Ruang yang berada di luar layar tidak mutlak, posisi ruang di luar layar dengan ruang di dalam layar bisa saja bertukar jika kamera bergerak dan mengubah sudut pandang lensa.

Perbedaan esensi dari ruang di luar layar pada sinema dengan karya seni lukisan dan fotografi juga dibahas oleh Andre Bazin pada artikelnya yang berjudul “*Painting and Cinema*” yang diterbitkan pada buku kumpulan artikel *What is Cinema?*. Menurut Bazin, ruang di luar layar pada sinema berbeda dengan karya seni lukisan dan fotografi karena karakteristik dari imaji pada sinema yang bersifat sentrifugal. Sementara, imaji pada karya seni lukisan dan fotografi karakteristiknya bersifat sentripetal. Sentrifugal memiliki pengertian sebuah gerakan yang menjauhi poros, sementara sentripetal adalah gerakan mendekati poros.

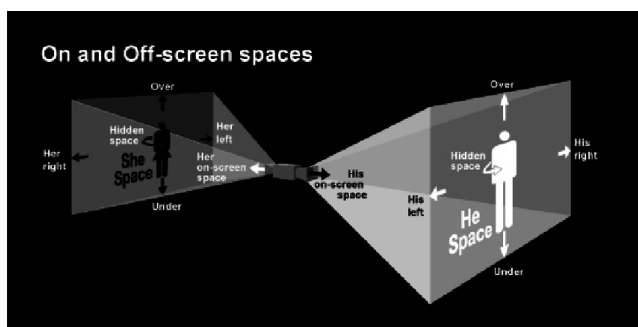
Karakteristik imaji sentrifugal dalam sinema dikarenakan dalam sinema bersifat objektif. Sementara imaji pada lukisan dan foto yang sentripetal bersifat subjektif. Sifat imaji yang objektif ini dikarenakan adanya elemen sinematik yang bisa membantu penonton menyadari keberadaan dari ruang di luar layar. Sementara imaji yang ditampilkan di foto dan lukisan bersifat subjektif karena bergantung dari sudut pandang pelukis maupun fotografer dalam memandang peristiwa dalam realita. Walaupun tetap saja, ruang di luar layar dalam film sepenuhnya membutuhkan imajinasi untuk menafsirkan kejadian yang sedang terjadi pada ruang di luar layar (Burch 18).

RUANG DI LUAR LAYAR & DIEGETIC OFF-SCREEN

Ruang di luar layar dalam sinema adalah ruang sinematik yang berada di luar bingkai yang terbagi menjadi enam segmen berdasarkan posisi dari ruang tersebut (Burch 18). Enam posisi ruang yang dimaksudkan oleh Burch terdiri dari empat posisi ruang yang ada karena keterbatasan bingkai, dan dua posisi ruang yang ada karena pengaruh dari posisi suatu objek atau subjek yang terlihat di dalam layar namun menghalangi penonton untuk melihat objek lainnya yang memiliki keterkaitan dengan cerita. Empat posisi ruang di luar layar yang disebabkan oleh keterbatasan bingkai berada di atas, bawah, kiri dan kanan bingkai. Sedangkan dua posisi ruang di luar layar lainnya ada di belakang kamera dan di belakang objek atau subjek yang menghalangi, misalnya protagonis yang sedang melakukan aksinya namun sebagian tubuhnya terhalang oleh batu.

Berdasarkan pengertian tersebut, ruang di luar layar pada sinema dapat didefinisikan sebagai ruang yang tidak terlihat karena

posisinya berada di luar bingkai atau tertutup oleh suatu objek. Secara teknis, ruang di luar layar bisa terjadi karena adanya proses pengambilan gambar terhadap suatu objek yang dilakukan sebuah kamera dan dibatasi oleh sudut pandang lensa. Sudut pandang lensa kemudian membatasi ruang yang ditampilkan di layar sesuai dengan kemampuan sudut pandang mata penonton.



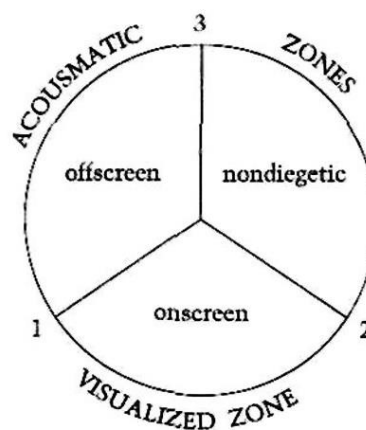
Gambar 2. Ilustrasi posisi ruang di luar layar dalam sinema.

(Sumber: <https://www.researchgate.net/profile/Aase-Knudsen-2/publication/262065431/figure/fig8/AS:296924319109122@1447803682236/Orientation-and-naming-in-video-mediated-spaces.png>)

Sifat ruang di luar layar yang tidak dapat dilihat oleh penonton membuat ruang di luar layar membutuhkan imajinasi untuk kemudian ditafsirkan oleh penonton. Imajinasi yang digunakan untuk menafsir ruang di luar layar sebenarnya berpotensi menimbulkan multitafsir jika hanya mengandalkan elemen visual saja. Satu-satunya elemen sinematik yang dapat memperkecil penafsiran penonton adalah suara. Suara bukanlah unsur yang menciptakan ruang di layar, tapi suara mampu membuat penonton lebih mudah menyadari keberadaan ruang di luar layar dan memberi imajinasi visual kepada penonton tentang peristiwa yang sedang terjadi di ruang tersebut walaupun tidak terlihat (Deleuze 16). Secara konseptual, suara dalam sinema memiliki teorinya sendiri tentang suara yang

sumber suaranya tidak terlihat namun tetap berasal dari dalam cerita, yang disebut *diegetic off-screen*. Penggunaan *diegetic off-screen* dalam menjelaskan konsep ruang dalam film menciptakan ilusi ruang yang seolah lebih besar dan luas dari yang terlihat di layar (Bordwell et.al 287). Selain itu, *diegetic off-screen* juga dapat membentuk ekspektasi penonton tentang adegan yang akan berkembang.

Keterkaitan konsep *diegetic off-screen* dengan ruang di luar layar dalam sinema juga didukung dengan konsepsi *acousmatic sound*. Menurut Michel Chion dalam bukunya *Audio-Vision*, *acousmatic sound* adalah suara yang didengar oleh manusia tanpa melihat sumber suaranya seperti telepon dan radio yang pemancar suaranya tidak dapat dilihat. *Diegetic off-screen* merupakan salah satu *acousmatic sound* dalam sinema, karena sumber suara tidak dapat dilihat dalam layar.



Gambar 3. Ilustrasi bagian *acousmatic* dan *visualized sound*.

(Sumber: <http://cargocollective.com/Media-School/WAYS-OF-HEARING>)

Chion menjelaskan, bahwa *acousmatic sound* dalam konteks *diegetic off-screen* dimunculkan melalui dua cara. Cara pertama yakni dengan diperlihatkan terlebih dahulu sumber suaranya kemudian gambar berganti, tapi suara yang sama masih terdengar. Cara kedua adalah dengan memunculkan suaranya terlebih dahulu lalu memunculkan visual yang menjadi sumber suara kemudian. Dalam beberapa kasus, ada suara yang muncul tanpa memperlihatkan sama sekali sumber suaranya atau memperlihatkan sumbernya secara tidak frontal kemudian. Namun yang terpenting dalam konsepsi *acousmatic* yang menjadi dasar dari teori *diegetic off-screen*, sumber suara harus berasal dari dalam cerita. Sumber suara harus berasal dari dalam cerita karena suara memiliki fungsi utama untuk mendukung dan menjelaskan sebuah peristiwa kepada penonton.

Berdasarkan teori *diegetic off-screen* yang masuk ke dalam jenis *acousmatic sound*, elemen suara dirasa mampu untuk mengarahkan penafsiran penonton terhadap peristiwa yang tidak bisa dilihat di layar. Suara juga mampu membangun imajinasi dan perasaan penonton, meskipun gambar yang ditampilkan tidak sesuai dengan suara yang terdengar. Pada kasus tertentu, penonton justru lebih mudah beradaptasi dengan subjek yang berada di dalam layar. Karena adanya respon terhadap suara yang dihasilkan dari peristiwa pada ruang di luar layar.

PENERAPAN RUANG DI LUAR LAYAR DAN *DIEGETIC OFF-SCREEN SOUND* PADA FILM

Pemanfaatan keterkaitan ruang di luar layar dengan ruang di dalam layar sebagai tempat untuk menyampaikan informasi sudah dilakukan sejak era keemasan sistem studio di

Hollywood pada tahun 1930-an hingga 1940-an. Pada awalnya, ruang di luar layar ada karena sudut pandang lensa menjadi pembatas visual di layar. Keterbatasan sudut pandang lensa secara tidak langsung membuat para pembuat film menggunakan ruang di luar layar sebagai ruang untuk bercerita. Walau demikian, kontribusinya hanya sebatas sebagai tempat keberadaan subjek atau objek yang harus terpotong karena *type of shot*.

Contohnya pada film *The Great Train Robbery* (1903) karya Edwin S. Porter, sebagai film yang dianggap berpengaruh pada masa kelahiran sinema, secara tidak langsung ruang di luar layar telah dimanfaatkan keberadaannya. Pemanfaatan ruang di luar layar bisa terlihat saat adegan sebuah kereta yang semula tidak terlihat, perlahan berjalan dan masuk ke dalam layar. Namun, tiba-tiba kereta berhenti sehingga hanya bagian depan kereta saja yang terlihat.



Gambar 4. *The Great Train Robbery* (1903, Edwin S. Porter)

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=In3mRDX0uqk>)

Tidak terlihatnya sebagian gerbong kereta pada film *The Great Train Robbery* disebabkan oleh keterbatasan sudut pandang lensa. Penonton hanya menyaksikan gerbong depan yang terlihat dalam layar yang menjadi tempat

para penjahat turun. Sedangkan gerbong lainnya yang berada di luar sudut pandang lensa, berada pada ruang di luar layar sehingga tidak bisa dilihat oleh penonton.

Pemanfaatan ruang di luar layar dalam film kemudian semakin berkembang. Ruang di luar layar tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat untuk objek atau subjek yang bagiannya harus terpotong karena keterbatasan sudut pandang lensa. Ruang di luar layar berkembang menjadi ruang yang memungkinkan untuk mendukung cerita bergerak. Para pembuat film dengan sengaja menempatkan beberapa peristiwa penting pada ruang di luar layar. Peristiwa penting tersebut kemudian menghasilkan reaksi subjek yang ditempatkan pada ruang di dalam layar sehingga cerita bergerak. Perkembangan dari ruang di luar layar didukung oleh ditemukannya teknologi perekaman suara dalam film. Para pembuat film bisa mengkombinasikan ruang di luar layar dengan konsep suara *diegetic off-screen* untuk membuat peristiwa di luar layar lebih mudah disadari penonton.

Salah satu film yang memanfaatkan kombinasi ruang di luar layar dengan konsep *diegetic off-screen* adalah film bergenre horor karya RKO berjudul *Cat People* (1942) karya sutradara Jacques Tourneur dan produser Val Lewton. Film yang dianggap mengubah wajah film horor di Hollywood pada masanya ini, menjadi salah satu film termurah RKO namun berpendapatan kotor tertinggi. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh kritikus film Roger Ebert di webnya, anggaran film *Cat People* hanya sebesar 135 ribu US dollar. Kecilnya anggaran film *Cat People* menjadi salah satu alasan kuat sutradara Jacques Tourneur menggunakan ruang di luar layar dalam memberi informasi. Film *Cat People* menceritakan tentang sosok wanita yang bisa berubah menjadi siluman kucing yang berukuran besar, untuk membalas sakit hatinya terhadap seorang wanita lain

yang merenggut pasangannya. Sutradara film ini menempatkan seluruh transformasi protagonis menjadi siluman kucing pada ruang di luar layar. Ketika karakter lain diserang oleh protagonis yang merupakan siluman kucing, penonton hanya diperlihatkan reaksi karakter yang diserang tanpa memperlihatkan sosok dari siluman kucing tersebut. Penonton hanya diberikan tanda secara visual dan suara. Tanda dari elemen visual yang diberikan berupa jejak kaki kucing dan bayangan berbentuk kucing dengan ukuran besar, sementara dari elemen suara berupa suara auman yang menggema dan sangat mengintimidasi.

Pemanfaatan ruang di luar layar sebagai tempat transformasi sosok siluman kucing menjadi cara kreatif untuk menekan anggaran. Namun selain menekan anggaran, pemanfaatan ruang di luar layar dan *diegetic off-screen* mampu memberi impresi yang lebih menyeramkan kepada penonton. Penonton dipaksa membayangkan seberapa menyeramkannya sosok siluman kucing berdasarkan reaksi subjek di layar melalui tanda-tanda elemen visual dan audio. Hingga akhir film, bahkan penonton yang dipaksa menyadari kehadiran siluman kucing yang menyeramkan tersebut, tidak pernah sekalipun diperlihatkan wujudnya. Cara pemberian informasi seperti ini tentu akan menimbulkan rasa penasaran dan ketakutan secara bersamaan dalam benak penonton. Penonton bahkan dibiarkan mengimajinasikan sosok siluman kucing berdasarkan psikologis dan imajinasi masing-masing individu selamanya.



Gambar 5. *Cat People* (1942, Jacques Tourneur)

(Sumber: <https://dweemeister.tumblr.com/post/188712574540>)

Film *Cat People* menjadi salah satu contoh kasus film yang memanfaatkan ruang di luar layar sebagai tempat terjadinya peristiwa penting dan dikombinasikan dengan *diegetic off-screen*. Pilihan untuk memanfaatkan fungsi dari ruang di luar layar pada film tersebut dilakukan sebagai bentuk kreatifitas pembuatnya dalam berkreasi dengan anggaran terbatas. Namun walaupun dilakukan karena adanya keterbatasan anggaran, peristiwa perubahan siluman kucing pada ruang di luar layar justru mampu memberi impresi yang sangat menyheramkan bagi penonton.

Selain film *Cat People*, contoh film lain yang memanfaatkan ruang di luar layar dan konsep suara *diegetic off-screen* adalah film *Shirin* (2008). Pada film ini, berbeda dengan film *Cat People*, pembuat film sengaja menempatkan peristiwa penting pada ruang di luar layar untuk memberi impresi berbeda sekaligus menjalankan cerita. Film *Shirin* merupakan sebuah film karya sutradara Abbas Kiarostami yang hanya menampilkan 114 ekspresi perempuan yang sedang menyaksikan sebuah pertunjukan. Namun hingga akhir film sutradara tidak pernah memperlihatkan jenis pertunjukan yang disaksikan oleh 114 perempuan tersebut. Penonton hanya akan

menyaksikan gambar demi gambar yang menampilkan ekspresi dari 114 perempuan secara bergantian merespon kejadian dalam pertunjukan yang berada pada ruang di luar layar. Selain menyaksikan reaksi dari para perempuan, penonton menyadari keberadaan ruang di luar layar melalui elemen suara berupa dialog, *sound effect* dan musik yang seluruhnya berasal dari ruang di luar layar.



Gambar 6. *Shirin* (2008, Abbas Kiarostami)

(Sumber: <https://images.mubicdn.net/images/film/3577/cache-48549-1601572805/image-w1280.jpg>)

Pemanfaatan konsep suara *diegetic off-screen* dan ruang di luar layar pada film *Shirin*, membuat penonton menyadari kehadiran dari peristiwa yang ada di ruang layar. Selain itu, penonton juga dibuat beradaptasi dengan 114 perempuan yang ditampilkan secara bergantian di dalam layar. Keunikan lainnya terletak pada plot film yang berjalan berdasarkan peristiwa yang terus berada pada ruang di luar layar. Seluruh karakter hanya bereaksi terhadap peristiwa yang tak terlihat tersebut. Reaksi karakter terhadap peristiwa yang terlihat membuat cerita digerakkan oleh plot (*plot driven*).

Film *Cat People* dan *Shirin* menjadi contoh yang nyata bahwa ruang di luar layar dalam film memiliki keterkaitan yang erat dengan ruang di dalam layar sebagai sebuah kesatuan

karya. Kedua film ini juga menunjukkan bahwa bingkai yang dihasilkan oleh sudut pandang lensa dan penempatan kamera yang menjadi pembatas antarruang di luar layar dan ruang di dalam layar. Selain itu, kedua film ini mampu mempersempit penafsiran penonton tentang peristiwa yang tidak terlihat dengan memanfaatkan konsep elemen suara *diegetic off-screen*. Dengan begitu, multitafsir kecil kemungkinan untuk bisa terjadi. Impresi yang ingin dihasilkan oleh pembuat film bisa tersampaikan dengan baik kepada penonton.

KESIMPULAN

Keberadaan ruang di luar layar dalam sinema selama ini masih dianggap abu-abu karena tidak terlihat dan menimbulkan multitafsir sehingga tidak dianggap oleh para pembuat film dan kritikus. Tidak dianggapnya keberadaan ruang di luar layar dikarenakan ruang tersebut secara visual tidak dapat dilihat oleh penonton. Dibutuhkan imajinasi dan persepsi terhadap peristiwa yang ada pada ruang di luar layar. Sementara imajinasi setiap penonton kemungkinan besar berbeda-beda berdasarkan pengalaman hidup dan pengetahuan masing-masing individu. Imajinasi yang berbeda kemudian bisa memengaruhi penafsiran terhadap peristiwa yang tidak terlihat pada ruang di luar layar. Besar kemungkinan akan terjadi multitafsir sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film menjadi bias.

Sebenarnya jika dilihat berdasarkan posisinya, ruang di luar layar bisa memiliki peran yang sama besar dengan ruang di dalam layar terhadap naratif film. Posisi ruang di luar layar yang berada di luar sudut pandang lensa tidak bersifat mutlak. Posisi ruang di luar layar bisa saja bertukar dengan ruang di dalam layar jika kamera bergerak.

Selain itu, subjek yang berada di dalam layar bisa bereaksi terhadap peristiwa yang ada pada ruang di luar layar. Walaupun tidak dapat dilihat penonton, keterkaitan antara ruang di luar layar dengan ruang di dalam layar menjadi alasan utama bahwa ruang di luar layar tidak dapat dikesampingkan keberadaannya.

Pembuat film juga tidak perlu ragu untuk membuat peran ruang di luar layar sama dengan ruang di dalam layar dalam menyampaikan naratif. Walaupun tidak dapat dilihat, ruang di luar layar bisa disadari keberadaannya oleh penonton. Terlebih film tidak dibentuk hanya melalui unsur visual saja. Film juga dibentuk oleh unsur suara. Sifat ruang di luar layar yang tidak bisa dilihat sebenarnya bisa tetap dihadirkan melalui unsur suara, terlebih teknologi dari unsur suara yang semakin berkembang. Suara melalui konsepnya *diegetic off-screen* mampu memberi tanda kepada penonton tentang keberadaan ruang di luar layar. Selain itu, suara juga bisa memberi tanda tentang peristiwa yang terjadi pada ruang di luar layar.

Tanda yang diberikan unsur suara melalui konsepsi *diegetic off-screen* akan membantu imajinasi penonton dalam membuat persepsi terhadap peristiwa yang ada pada ruang di luar layar. Secara tidak sadar, imajinasi penonton akan diarahkan oleh unsur suara menuju pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Dengan begitu, kemungkinan adanya multitafsir penonton terhadap peristiwa pada ruang di luar layar bisa diminimalisir atau bahkan mungkin dihilangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aumont, Jacques dan Michel Marie. *Dictionnaire Theorique et Critique du Cinema*. Paris: Nathan. 2002.

Bazin, Andre. *What is Cinema?* Volume 1. Berkeley dan Los Angeles: University of California Press. 2005.

Bordwell, David, Kristin Thompson dan Jeff Smith. *Film Art: An Introduction 12th Edition*. New York: McGraw-Hill Education. 2019.

Burch, Noel. *Theory of Film Practice*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press. 1981.

Chion, Michele. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Tennessee: Lighting Source Inc. 2019.

Deleuze, Gilles. *Cinema I: The Movement Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2001.

Peretz, Eyal. *The Offscreen: An Investigation of Cinematic Frame*. Stanford, California : Stanford University Press. 2017.

JURNAL

Ebert, Roger. "On the Prowl." RogerEbert.com, 12 Mar. 2016, <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-cat-people-1942>.

AUDIO/VIDEO

Kiarostami, Abbas. *Shirin*. Abbas Kiarostami Productions, 2008.

Porter, Edwin S. *The Great Train Robbery*. Edison Studios, 1903.

Tourneur, Jacques. *Cat People*. RKO Studios, 1942.