

ANALISIS KARAKTERISTIK DAN EKSPLORASI GENRE DALAM FILM-FILM *MUMBLECORE* (2002-2010)

Bayuwestra¹, Endang Mulyaningsih², Raden Roro Ari Prasetyowati³

^{1,2,3} Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

No. Hp.: 0895622848610, E-mail: bayuwestra29@gmail.com

ABSTRAK

Mumblecore adalah sebuah pendekatan/gaya film independen yang berlangsung pada awal tahun 2000-an di Amerika Serikat. *Mumblecore* tetap berkembang dan memiliki kekhasannya sendiri di tengah akuisisi film-film independen oleh studio besar Hollywood. Hal tersebut menjadikan *Mumblecore* menarik untuk diteliti. Objek dalam penelitian ini terdiri dari 24 judul film. Film-film tersebut akan dikaji menggunakan teori *Repertoire of Elements* yang dirumuskan oleh Nick Lacey dalam bukunya *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan dilanjutkan dengan analisis isi terbatas. Semua film akan dibedah karakteristik narasi, tokoh, latar, ikonografi, dan *style*. Setelah semua film dibedah akan dikerucutkan karakteristik dari film-film *Mumblecore* 2002-2010. Setelah ditemukan karakteristiknya, akan dianalisis konstruksi genre dari masing-masing film menggunakan formula dari genre yang terindikasi, yaitu drama, romansa, komedi, kriminal, perjalanan, horor, dan musikal. Melalui konstruksi genre ini, akan diketahui eksplorasi genre pada film-film *Mumblecore* 2002-2010. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik film-film *Mumblecore* 2002-2010 berfokus pada narasi tentang hubungan antarmanusia, terutama permasalahan percintaan, digarap dengan teknis cenderung natural dan sederhana, yang masih mengikuti kaidah pembuatan film secara umum. Sementara itu, eksplorasi genre film-film *Mumblecore* 2002-2010 dapat dikatakan minim karena kecenderungan genre yang muncul adalah *romance*.

Kata kunci: *Mumblecore*, karakteristik film, eksplorasi genre, *Repertoire of Elements*

ABSTRACT

Analysis of Characteristics and Genre Exploration in Mumblecore Films (2002-2010). *Mumblecore* is an approach/style of independent film that took place in the early 2000s in the United States. *Mumblecore* continues to grow and have its own distinctiveness amidst the acquisition of independent films by major Hollywood studios. This makes *Mumblecore* interesting to research. The objects in this research consist of 24 films. These films will be studied using the *Repertoire of Elements* theory formulated by Nick Lacey in his book "Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies." The research method used was qualitative research, and continued with limited content analysis. All films will be dissected for narrative characteristics, characters, setting, iconography and style. After all the films have been dissected, the characteristics of the *Mumblecore* films from 2002-2010 will be narrowed down. After finding the characteristics, the genre construction of each film will be analyzed using a formula for the indicated genres, consisting of drama, romance, comedy, crime, road-movie, horror and musical. Through this genre construction, genre exploration in *Mumblecore* films 2002-2010 will be known. The results of the research show that the characteristics of *Mumblecore* films from 2002-2010 focus on narratives about relationships between people, especially love issues, which are handled technically and tend to be natural and simple, which still follow general filmmaking rules. Meanwhile, *Mumblecore* films from 2002-2010 is very minimal in genre exploration, because the genre tendency that emerged was *Romance*.

Keywords: *Mumblecore*, film characteristics, genre exploration, *Repertoire of Elements*

PENDAHULUAN

Film dapat dilihat dari beragam perspektif, baik sebagai media edukasi, karya seni, maupun produk industri. Karya seni dan produk industri lantas menjadi dua dikotomi besar, dalam perdebatan panjang menyoal eksplorasi naratif dan estetika dalam film, serta upaya untuk memenuhi kebutuhan kapital dan bisnis. Sebagai produk industri, studio-studio besar lantas menciptakan sistem-sistem dalam produksi, distribusi, dan ekshibisi film, untuk tetap menjangkau jumlah penonton yang banyak dan menghasilkan profit. Salah satu formula yang dihasilkan dari sistem ini adalah genre film.

Menurut Grant (2007:5), genre film ditujukan agar studio dapat memproduksi film dengan cepat setelah mengobservasi pola repetisi yang menguntungkan, dan pola-pola yang membuat penonton dapat memahaminya dengan cepat. Namun sayangnya, karena menggunakan pola-pola yang repetitif, film-film yang dihasilkan menjadi terstandardisasi, mudah ditebak, dan kurang eksploratif.

Oleh karena itu, upaya-upaya alternatif yang menentang formula genre, dan sistem studio, lalu hadir untuk memetakan cara baru dalam menciptakan karya budaya, yang mencerminkan suara independen dan menandai penyimpangan dari tradisi sinematik. Upaya ini dicapai melalui gerakan film independen.

Salah satu film independen di Amerika Serikat pada awal tahun 2000-an adalah *Mumblecore*. *Mumblecore* pada mulanya dapat dilihat sebagai gerakan film independen karena fokus utamanya adalah membuat film dengan biaya rendah, dialog dan akting natural, serta teknis sederhana. Akan tetapi, dalam perkembangannya, banyak film yang bukan hanya teridentifikasi menggunakan teknis yang

sama, namun juga tema yang serupa. Hal ini membuat *Mumblecore* dapat dianggap sebagai sebuah gaya/pendekatan dalam membuat film.

Mumblecore tetap berkembang di tengah pengakuisisian dan produksi film berlabel independen oleh studio-studio besar Hollywood. Gaya/pendekatan *Mumblecore* mempertahankan semangat independen, dengan memproduksi film berbiaya rendah dan teknis yang sederhana. Hal tersebut menjadikan film-film *Mumblecore* penting dan menarik untuk diteliti, untuk mengetahui karakteristiknya dibandingkan film-film independen oleh studio-studio besar Hollywood.

Menurut para jurnalis di Amerika Serikat, era *Mumblecore* berakhir pada tahun 2010, ketika para sutradara pencetusnya mulai membuat film dengan anggaran lebih besar, alur cerita yang lebih beragam, dan pendekatan sinematik yang lebih konvensional. Oleh karena itu, 2002-2010 adalah periode awal *Mumblecore* yang karakteristik dan kekhasannya masih dominan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dikemukakan rumusan permasalahan, antara lain (1) bagaimana karakteristik film-film *Mumblecore* 2002-2010? dan (2) bagaimana eksplorasi genre dalam film-film *Mumblecore* 2002-2010.

Teori yang paling utama digunakan dalam penelitian ini adalah *Repertoire of Elements*. Nick Lacey, dalam bukunya *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies* (2000:137-141), menjelaskan bahwa dalam analisis genre terdapat lima elemen utama dalam film, yaitu narasi, tokoh, latar, ikonografi, dan *style*.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian terhadap perfilman independen, serta menjadi landasan serta

wacana alternatif dalam membuat film, seperti pendekatan/gaya *Mumblecore* di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dilanjutkan dengan analisis isi terbatas. Menurut Sugiyono (2014:1), karena meneliti objek yang alamiah, penelitian kualitatif dapat disebut juga penelitian naturalistik. Sementara itu, analisis isi digunakan untuk menggambarkan perspektif, tujuan, dan isi yang akan dianalisis dengan menggunakan pengolahan data secara kuantitatif.

Tahapan pertama dari penelitian ini adalah pengambilan data. Pengambilan data menggunakan teknik observasi. Tahapan observasi dilakukan dengan menonton secara langsung keseluruhan populasi film-film *Mumblecore* 2002-2010. Dari total 32 film, hanya dapat diakses 24 film *Mumblecore* periode 2002–2010 karena keterbatasan akses menonton. Film-film tersebut di antaranya sebagai berikut.

Tabel 1 24 Judul Film *Mumblecore*

No.	Judul Film	Tahun
1.	Funny Ha Ha	2002
2.	Kissing On The Mouth	2005
3.	The Puffy Chair	2005
4.	Mutual Appreciation	2005
5.	Ellie Parker	2005
6.	Dance Party USA	2006
7.	Quiet City	2007
8.	Hannah Takes The Stairs	2007
9.	Frownland	2007
10.	In Search of A Midnight Kiss	2007
11.	Baghead	2008
12.	The Pleasure of Being Robbed	2008
13.	Nights and Weekends	2008
14.	Yeast	2008
15.	Luke and Brie are On A First Date	2008
16.	Alexander The Last	2009
17.	Medicine for Melancholy	2009
18.	Humpday	2009

19.	Daddy Longlegs	2009
20.	Sorry, Thanks	2009
21.	The Exploding Girl	2009
22.	Breaking Upwards	2009
23.	Guy and Madeline on a Park Bench	2009
24.	Cyrus	2010

Teknik pengambilan data berikutnya yang digunakan adalah dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan tangkapan layar (*screenshot*) untuk penjelasan tokoh, serta pemetaan sekuen dan *scene*.

Tahapan berikutnya adalah analisis data, yang terdiri dari beberapa tahapan, yakni: (1) reduksi data, yang dilakukan dengan mereduksi objek penelitian menyesuaikan teori *Repertoire of Elements* oleh Nick Lacey, seperti mana data yang merupakan data narasi, tokoh, latar, objek visual, objek suara, dan teknik sinematografi dan editing; (2) penyajian data, yang dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan teori *Repertoire of Elements* ke dalam tabel yang dibagi menjadi beberapa bagian, seperti narasi, tokoh, latar, ikonografi, dan *style*, kemudian menentukan genre utama dan lainnya yang muncul dari masing-masing film; (3) perhitungan frekuensi data dan pembahasan, yang dilakukan dengan mengelompokkan kembali data ke dalam tiap aspek sesuai *Repertoire of Elements* dan genre dari masing-masing film, untuk dihitung frekuensi kemunculannya. Jumlah yang muncul dari setiap aspek, kemudian akan dibahas untuk mengetahui karakteristik dan eksplorasi genre pada film-film *Mumblecore* (2002-2010); dan (4) penarikan simpulan, yang berfokus pada dua hal, yakni karakteristik film, serta eksplorasi genre film-film *Mumblecore* (2002-2010). Penarikan simpulan akan dilakukan berdasarkan master tabel yang merangkum keseluruhan karakteristik dan genre yang muncul dari setiap film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah seluruh objek penelitian disajikan data *Repertoire of Elements* dan konstruksi genre, berikutnya adalah mengetahui karakteristik film-film *Mumblecore* 2002-2010 dalam setiap elemennya.

1. Narasi

Narasi adalah segala informasi yang ingin disampaikan dalam film, baik melalui plot, cerita, maupun tema. Plot adalah segala narasi yang ditampilkan dalam film. Sementara itu, tema adalah ide pokok atau gagasan utama yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Dalam penelitian ini, tema akan dibagi menjadi empat bagian yang mencakup spektrum luas, yakni (1) tema hubungan (berkaitan dengan hubungan antarmanusia), (2) tema keinginan dan karier (berkaitan dengan segala tujuan/keinginan di luar hubungan, serta mengenai pekerjaan), (3) tema moralitas (berkaitan dengan moral, agama, dan kriminalitas), (4) tema lainnya (tidak berkaitan dengan tiga tema sebelumnya).

Aspek lain yang penting dalam narasi adalah konflik. Menurut Seger (2010: 171), konflik dapat hadir dalam berbagai ukuran dan bentuk. Beberapa di antaranya sangat cocok untuk film dibandingkan yang lainnya. Linda Seger dalam bukunya *Making a Good Script Great: Revised & Expanded*, menjabarkan terdapat enam jenis konflik, yakni (1) konflik batin (konflik yang berkaitan dengan masalah yang direnungkan oleh tokoh dengan dirinya sendiri), (2) konflik relasional (konflik yang berkaitan dengan hubungan antar tokoh), (3) konflik *societal* (konflik yang berkaitan antara tokoh dengan kelompok ataupun masyarakat di sekitarnya), (4) konflik situasional (konflik yang berkaitan antara tokoh dengan suatu situasi yang harus dihadapinya), (5) konflik kosmik (konflik yang berkaitan antara tokoh

dengan suatu wujud kosmik), dan (6) konflik *us vs them* (konflik antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya).

Pada karakteristik narasi, tema yang paling umum dihadirkan adalah tema hubungan. Sementara jenis konflik yang paling sering muncul adalah konflik relasional.

Cerita dalam film-film *Mumblecore* periode tahun 2002-2010 cenderung berkaitan dengan permasalahan tokoh utama pada dirinya, terkait hubungan asmara, pertemanan, dan pekerjaan. Hal tersebut kemungkinan ada kaitannya dengan pendapat Joe Swanberg sutradara film *Kissing on the Mouth* (dalam Filippo, 2011:5), menurut Swanberg kisah hidup personal dan teman-teman di sekitarnya adalah kisah yang mampu diceritakannya secara lengkap. Film-film *Mumblecore* memiliki kualitas narasi dan gaya naturalisme. Hal ini sejalan dengan pernyataan Andrew Bujalski sutradara film *The Puffy Chair* (dalam Filippo, 2011:4), yang berangkat dari rasa frustrasi terhadap film-film arus utama yang gagal dalam membicarakan keadaan hidup dan kelompok sebayanya.

Dari aspek narasi, ditemukan karakteristik seperti pada tabel berikut.

Tabel 2 Karakteristik Narasi Film-Film *Mumblecore* (2002-2010)

Aspek	No.	Bagian dari Aspek	Jumlah Film
Tema	1.	Tema Hubungan	20
	2.	Tema Keinginan dan Karir	2
	3.	Tema Moralitas	1
	4.	Tema Lainnya	1
Jenis Konflik	1.	Konflik Batin	2
	2.	Konflik Relasional	22
	3.	Konflik Societal	0
	4.	Konflik Situasional	0
	5.	Konflik Kosmik	0
	6.	Konflik Us vs Them	0

2. Tokoh

Tokoh merupakan seseorang dalam cerita, atau perwujudan yang diceritakan dalam film. Dalam elemen tokoh, terdapat dua bagian besar yang akan dibahas, yakni dimensi karakter dan peran tokoh.

Dimensi karakter akan mengacu dari teori yang disampaikan Lajos Egri dalam buku *The Art of Dramatic Writing* (1960:36-37). Menurut Rahmad (2024: 41), teori ini tidak hanya berlaku dalam penulisan skenario film, namun juga dapat digunakan dalam analisis penokohan. Dalam pembahasan ini akan dipilih tiga aspek, yang mewakili masing-masing dimensi fisiologis (fisik), sosiologis (sosial), dan psikologis (mental), yakni (1) usia tokoh, (2) pekerjaan tokoh, (3) aspek moral. Usia tokoh akan dibagi menjadi empat rentang, yakni <10 tahun, 10-20 tahun, 20-30 tahun, >30 tahun. Pekerjaan tokoh akan dibagi menjadi pekerjaan *fulltime*, pekerjaan *part-time*, wiraswasta / *freelancer*, tidak/belum kerja, mahasiswa/ pelajar, pekerjaan yang tidak dijelaskan di dalam film. Sementara pada aspek moral, akan dibagi moral baik dan moral buruk. Pada aspek fisiologis juga ditambahkan jenis tokoh, yang dibagi menjadi tokoh manusia dan nonmanusia.

Dari aspek tokoh, ditemukan karakteristik sebagai berikut.

Tabel 3 Karakteristik Tokoh Film-Film *Mumblecore* (2002-2010)

Aspek	No.	Bagian dari Aspek	Jumlah Film
Jenis Tokoh	1.	Manusia	24
	2.	Non-Manusia	0
Jenis Konflik	1.	< 10 Tahun	0
	2.	10 – 20 Tahun	1
	3.	20 – 30 Tahun	19
	4.	> 30 Tahun	4
Pekerjaan Tokoh	1.	Pekerja <i>Fulltime</i>	3
	2.	Pekerja <i>Part-time</i>	4
	3.	Wiraswasta/ <i>Freelancer</i>	9
	4.	Tidak Bekerja	1

	5.	Mahasiswa/Pelajar	2
	6.	Pekerjaan Tidak Jelas	5
Aspek Moral	1.	Moral Baik	22
	2.	Moral Buruk	2
Peran Tokoh	1.	Hanya Tokoh Utama	1
	2.	Tokoh Utama dan Pendukung	22
	3.	Tokoh Utama, Pendukung, dan Lainnya	2

Sementara peran tokoh akan mengacu pada buku *Making a Good Script Great: Revised & Expanded* oleh Linda Seger (2010:195), yang membagi peran tokoh ke dalam lima jenis, yakni (1) tokoh utama (tokoh yang menjadi pusat cerita dan konflik), (2) tokoh pendukung (tokoh yang menjadi menyebabkan tokoh utama menghadapi konflik atau tokoh yang membantu dan/atau menghambat tokoh utama.), (3) tokoh dimensional (tokoh yang memberikan dimensi pada cerita), (4) tokoh tematik (tokoh yang disajikan untuk secara khusus menyampaikan tema tertentu.), dan (5) tokoh minor (segerombolan tokoh berupa tangan kanan, asisten, pasukan atau pengawal).

Dikarenakan tokoh utama wajib ada, sementara tokoh pendukung sering kali hadir dalam film, aspek peran tokoh dalam penelitian ini akan dibagi menjadi tiga bagian, yakni (1) hanya tokoh utama; (2) tokoh utama dan pendukung; dan (3) tokoh utama, pendukung, dan lainnya.

Pada karakteristik tokoh, seluruh film secara umum menggunakan jenis tokoh manusia. Pada usia tokoh, film-film *Mumblecore* secara umum menggunakan tokoh berusia 20-30 tahun. Lalu terkait pekerjaan, pekerjaan yang paling banyak dimunculkan adalah pekerjaan wiraswasta/*freelancer*, yang berkisar pada seniman, aktris, pembuat film, penulis, dsb. Kemudian terkait peran tokoh, kecenderungannya terbatas pada peran tokoh utama dan tokoh pendukung.

Pekerjaan di industri kreatif atau seni, serta tokoh yang berusia sekitar 20-30 tahun dalam film-film *Mumblecore* dipengaruhi oleh para pembuatnya yang masih muda dan kebanyakan lulusan program-program film/sekolah seni, bukan Hollywood. Andrew Bujalski belajar dengan Chantal Akerman dan pembuat film dokumenter Robb Moss di Harvard, Joe Swanberg di Southern Illinois-Carbondale, Aaron Katz di North Carolina School of Arts, dan Lena Dunham yang merupakan lulusan Oberlin (Filippo, 2011:4).

3. Latar

Latar berkaitan erat dengan narasi dalam film. Secara fungsi, latar ditujukan sebagai penanda waktu, penanda tempat, penanda status sosial, pembangun suasana, dan motif. Menurut Nurgiyantoro (2015:303), terdapat tiga jenis latar, yakni: (1) latar tempat, yang mengacu pada lokasi dimana cerita dalam sebuah karya fiksi (film) berlangsung. Dalam penelitian ini latar tempat akan dibagi menjadi latar negara, penggunaan daerah/kota, dominasi *scene* tempat, dan jenis latar; (2) latar waktu, yang berkaitan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam film. Dalam penelitian ini latar waktu akan dibagi menjadi latar masa cerita film, jumlah hari dalam cerita film, kejelasan perpindahan waktu, dan dominasi *scene* waktu; dan (3) latar sosial budaya, yang berkaitan dengan hal-hal yang mengacu pada perilaku dan kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam film. Latar sosial budaya dapat berupa, adat istiadat, kebiasaan hidup, keyakinan, tradisi, pandangan hidup, cara berpikir, dan bersikap. Dalam penelitian ini, latar sosial budaya tidak akan dibahas karena memiliki cakupan bahasan yang luas.

Pada aspek latar tempat, keseluruhan film berlatar negara di Amerika Serikat. Sebagian besar hanya memanfaatkan satu daerah/kota. Sementara itu, terkait dominasi *scene*, film-film *Mumblecore* didominasi oleh *scene* interior. Banyak penggunaan ruang privat sebagai basis lokasi. Pada aspek latar waktu, seluruh film berlatar waktu pada masa sekarang. Hampir semua film berlangsung lebih dari satu hari/berhari-hari. Pada kejelasan perpindahan hari dapat dikatakan seimbang antara film yang perpindahan waktunya jelas dan tidak jelas. Sementara itu, terkait dominasi *scene* waktu, film-film *Mumblecore* didominasi oleh *scene day*. Hal tersebut kemungkinan terkait penggunaan cahaya matahari.

Penggunaan latar tempat dan waktu berkaitan dengan para pembuat film-film *Mumblecore* yang berasal dari Amerika Serikat. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh tema cerita yang secara keseluruhan tentang kehidupan sehari-hari di sekitar pembuat film. Dengan demikian, pemanfaatan lokasi dan latar waktu secara keseluruhan pada tempat pada masa film-film ini dibuat.

Dari aspek latar, ditemukan karakteristik sebagai berikut.

Tabel 4 Karakteristik Latar Film-Film *Mumblecore* (2002-2010)

Aspek	No.	Bagian dari Aspek	Jumlah Film
Latar Negara	1.	Amerika Serikat	24
	2.	Negara Lainnya	0
Penggunaan Daerah / Kota	1.	Hanya 1 daerah	17
	2.	Banyak daerah	7
D o m i n a s i S c e n e Tempat	1.	Scene Eksterior	3
	2.	Scene Interior	21
Jenis Latar Tempat	1.	Ruang Privat	18
	2.	Ruang Publik	0
	3.	Ruang Terbuka	5
	4.	Dalam Kendaraan	0
	5.	Ruang Khusus	1

Latar Masa Cerita	1.	Masa Lalu	0
	2.	Masa Kini	24
	3.	Masa Depan	0
Jumlah Hari dalam Cerita	1.	Berlatar 1 hari	1
	2.	Belatar banyak hari	23
Perpindahan Waktu	1.	Perpindahan Waktu Jelas	12
	2.	Perpindahan Waktu Tidak Jelas	12
D o m i n a s i Scene Waktu	1.	<i>Scene Day</i>	17
	2.	<i>Scene Night</i>	7

4. Ikonografi

Ikonografi berkaitan dengan pencarian makna tersembunyi melalui tanda-tanda yang ditampilkan dalam karya seni. Menurut Lacey (2000:138), ikonografi sebagai sebuah istilah (*iconography*) diperkenalkan oleh Erwin Panofsky dalam bukunya *Meaning in The Visual Art*, yang pada mulanya hanya berfokus pada tanda visual. Namun, Nick Lacey menyadari bahwa tanda khas dalam film harus diperhatikan melalui objek visual dan aural.

Dalam penelitian ini ikonografi akan dibagi menjadi dua bagian besar, yakni ikonografi visual dan ikonografi suara. Pada ikonografi visual, akan dipetakan menjadi beberapa aspek yang terdiri dari: (1) *setting* dan properti (*Setting* adalah keseluruhan latar dengan propertinya. Properti adalah semua benda yang tidak hidup, seperti perabot, peralatan, seluruh benda yang ada di *setting* dan/atau digunakan atau tidak digunakan oleh tokoh dalam film); (2) kostum dan *make up* (Kostum adalah segala hal dikenakan oleh tokoh dan aksesorisnya. Sementara itu, *make up* adalah tampilan tokoh yang dipengaruhi oleh perubahan bentuk, perbaikan, dan efek khusus yang diperoleh melalui peralatan kosmetik); (3) pencahayaan (berkaitan dengan penataan cahaya dalam film). Menurut Taufikkurrahman et al. (2021:70) pencahayaan adalah salah satu elemen penting sebagai pendukung unsur dramatis dan pembangun *mood*.

Pada ikonografi suara, akan dipetakan

menjadi beberapa aspek yang terdiri dari (Pratista, 2018:197-205): (1) dialog (bahasa komunikasi verbal yang digunakan oleh para tokoh di dalam maupun di luar cerita film); (2) efek suara (semua suara yang dihasilkan oleh semua objek atau benda yang ada di dalam atau di luar cerita film); dan (3) musik (seluruh iringan musik serta lagu, yang ada dalam cerita, maupun di luar cerita berupa musik latar).

Dalam aspek *setting* dan properti, akan dibahas menjadi beberapa bagian, yakni: (1) *setting* natural (tata artistik yang apa adanya), (2) *setting* khusus (terdapat penambahan dalam tata artistik), (3) properti natural (properti yang menyesuaikan lokasi), dan (4) properti khusus (terdapat tambahan properti).

Dalam aspek kostum akan dibagi menjadi beberapa bagian dengan cakupan spektrum yang luas, seperti kostum kasual dan sederhana, tanpa busana, kostum formal, kostum modis, kostum seragam, dan kostum khusus untuk menciptakan suatu tokoh. Sementara itu, untuk aspek *make up* akan dibagi menurut Paningkiran (2013:10-11), yang terdiri dari (1) *corrective make up* (menonjolkan kelebihan atau menutupi kekurangan, untuk mencapai kesempurnaan wajah), (2) *character make up* (menciptakan karakter wajah, sesuai dengan umur, sifat, suku dan bangsa tokoh film), (3) *style make up* (bersifat imajinatif dan khayal, untuk menciptakan sesosok tokoh serta karya melalui riasan wajah). Kemudian pada aspek pencahayaan akan dibagi menjadi: (1) cahaya natural (memanfaatkan cahaya yang ada seperti terdapat di lokasi) dan (2) cahaya buatan (terdapat lampu tambahan selain cahaya natural).

Pada aspek dialog, akan dibagi menjadi beberapa bagian, yakni (1) bahasa dialog, (2) penggunaan *voice over*, dan (3) kualitas suara dialog. Pada aspek efek suara, akan dibagi

menjadi: (1) efek suara (natural dan khusus), serta (2) *ambience* (natural dan khusus). Sementara itu, musik akan dibagi menjadi (1) *diegetic* (musik yang muncul dalam cerita film karena tokoh atau latar tempat memainkan musik) dan (2) *non-diegetic* (musik yang muncul dari luar cerita film sebagai pengiring).

Pada aspek ikonografi visual, penggunaan kostum sehari-hari yang sederhana dan kasual digunakan di seluruh film. Secara riasan/*make-up*, *corrective make up* adalah jenis yang paling umum digunakan. Sementara itu, pada pencahayaan, film-film *Mumblecore* kecenderungannya menggunakan cahaya natural. Pada ikonografi suara, seluruh film menggunakan bahasa Inggris. Secara kualitas suara, sebagian besar kurang baik, bahkan buruk. Pada aspek efek suara dan *ambience*, seluruh film menggunakan tata suara yang natural. Lalu, terkait musik, penggunaan musik *non-diegetic* terbilang dominan.

Dari aspek ikonografi, ditemukan karakteristik sebagai berikut.

Tabel 5 Karakteristik Ikonografi Film-Film *Mumblecore* (2002-2010)

Aspek	No.	Bagian dari Aspek	Jumlah Film
Kostum	1.	Tanpa Busana	0
	2.	Kostum Kasual dan Sederhana	24
	3.	Kostum Formal	0
	4.	Kostum Modis	0
	5.	Kostum Seragam	0
	6.	Kostum Khusus	0
<i>Make Up</i>	1.	<i>Corrective Make Up</i>	24
	2.	<i>Character Make Up</i>	0
	3.	<i>Style Make Up</i>	0
<i>Setting</i>	1.	<i>Setting Natural</i>	24
	2.	<i>Setting Khusus</i>	0
Properti	1.	Properti Natural	24
	2.	Properti Khusus	0
Pecahayaan	1.	Cahaya Natural	23
	2.	Cahaya Buatan	1
B a h a s a Dialog	1.	Bahasa Inggris	24
	2.	Bahasa Lainnya	0

Penggunaan <i>Voice Over</i>	1.	Menggunakan VO	14
	2.	Tanpa VO	10
K u a l i t a s S u a r a Dialog	1.	Kualitas Suara Dialog Buruk	17
	2.	Kualitas Suara Dialog Baik	7
Efek Suara	1.	Efek Suara Natural	24
	2.	Efek Suara Khusus	0
<i>Ambience</i>	1.	<i>Ambience Natural</i>	24
	2.	<i>Ambience Khusus</i>	0
Musik	1.	Musik Diegetic	4
	2.	Musik Non-Diegetic	18
	3.	Tanpa Musik	2

5. *Style* (Format)

Dalam analisis genre, *style* adalah aspek yang mencolok terkait teknis dalam film. *Style* mengacu pada teknik yang digunakan dalam memproduksi film. Teknik yang dimaksud dapat berupa teknik sinematografi (perlakuan seorang pembuat film terhadap kamera dan stok filmnya), dan teknik *editing* (teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot dalam film).

Aspek sinematografi akan dibagi menjadi tiga yakni menurut Pratista (2018:129-163): (1) aspek kamera, yang berfokus pada warna film (berwarna atau hitam putih; (2) durasi pengambilan gambar, yang dikerucutkan menjadi durasi umum, dan penggunaan *long take* (diambil dalam durasi lama, menyesuaikan konteks); dan (3) dimensi kamera (perlakuan kamera terhadap objeknya).

Dimensi kamera akan dibagi menjadi empat subbagian, yang terdiri dari: (1) aspek rasio yang terdiri dari: 4:3 (*fullscreen*), 16:9 (*widescreen*), 2,35:1 (*anamorphic*); (2) *shot size*, yang akan dibagi menjadi, hanya menggunakan *shot size* umum (*close up*, *medium close up*, *medium shot*, *medium long shot*, dan *long shot*), perpaduan dengan *extreme long shot*, perpaduan dengan *extreme close up*, dan menggunakan semua *shot size*; (3) sudut pengambilan gambar, yang akan dibagi

menjadi hanya *straight-on angle* (lurus dengan objeknya), dan perpaduan *straight-on angle* dengan sudut lainnya (*high angle, low angle, overhead*); (4) pergerakan kamera, yang akan dibagi menjadi kamera statis (tidak bergerak), kamera bergerak (bergerak pada porosnya), kamera *handheld* (bergerak dalam pegangan tangan); (5) kemiringan, yang berkaitan dengan kemiringan kamera untuk menunjukkan makna tertentu; dan (6) ketinggian, yang berkaitan dengan penggunaan ketinggian dalam film (umum setinggi mata manusia, atau lebih tinggi/rendah dari itu).

Aspek berikutnya dalam *style* adalah *editing*. Aspek *editing* merupakan teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot dalam film. *Editing* akan dibagi menjadi tiga aspek besar, yakni menurut Pratista (2018:169-194):

(1) Bentuk *editing*, yang dibagi menjadi (a) hanya bentuk *editing cut* (perpindahan antar *shot* secara langsung), dan (b) perpaduan bentuk *editing cut* dengan bentuk *editing* lainnya (*dissolve*, yang merupakan perpindahan *shot* dengan memudarkan *shot* sebelumnya; *fade*, yang merupakan pemudaran ke gelap atau ke terang; *wipe*, yang merupakan perpindahan dengan menggeser *shot* ke arah tertentu; serta bentuk lainnya, selain yang telah disebutkan).

(2) Penggunaan aspek temporal kontinu (berkaitan kesinambungan waktu berkelanjutan) dan diskontinu (berkaitan dengan perpindahan waktu);

(3) Penggunaan *editing* kontinuiti (berkaitan sistem dalam penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan), dan *editing* diskontinuiti (berkaitan dengan pelanggaran terhadap *editing* kontinuiti dengan tujuan/pemaknaan tertentu). *Editing* kontinuiti

mencakup aturan 180°, *shot/reverse-shot, eyeline match, establishing shot, match in action, point of view cutting, cut-in, crosscutting*, dan *montage sequence*. Sementara itu, *editing* diskontinuiti mencakup pelanggaran aturan 180°, *jump cut*, atau *non-diegetic insert*.

Pada aspek *style* sinematografi, hampir semua film berwarna. Secara umum kecenderungannya menggunakan durasi *shot* normal. Terkait aspek *framing*, sebagian besar menggunakan aspek rasio 16:9 (*widescreen*). Kemudian, pada pergerakan kamera, sebagian besar film-film *Mumblecore* menggunakan pergerakan *handheld*. Kemudian terkait *shot size*, penggunaannya terbilang variatif, antara *shot size* umum dan *shot size extreme*. Terkait kemiringan, cenderung sangat minim penggunaannya. Sementara itu, seluruh film menggunakan ketinggian untuk memperoleh sudut pengambilan gambar.

Pada aspek *style editing*, sebagian besar film menggunakan bentuk *editing cut*. Seluruh film, menggunakan aspek temporal kontinu dan diskontinu. Sebagian besar film menggunakan aspek *editing* kontinuiti. Hanya ada satu film yang menambahkan *editing* diskontinuiti.

Dari aspek *style*, ditemukan karakteristik sebagai berikut.

Tabel 6 Karakteristik *Style* Film-Film *Mumblecore* (2002-2010)

Aspek	No.	Bagian dari Aspek	
Aspek Warna	1.	Film Berwarna	21
	2.	Film Hitam Putih	3
Durasi Shot	1.	Durasi Normal	24
	2.	Penggunaan Long Take	0
Aspek Rasio	1.	Rasio Fulltime	4
	2.	Rasio Widescreen	19
	3.	Rasio Anamorphic	1
Pergerakan Kamera	1.	Kamera Statis	2
	2.	Kamera Bergerak	0
	3.	Kamera Handheld	22
<i>Shot Size</i>	1.	Hanya Shot Size Umum	6

	2.	Shot Size Umum dan Extreme Close-Up	7
	3.	Shot Size Umum dan Extreme Long Shot	2
	4.	Menggunakan Semua Shot Size	9
S u d u t Pengambilan Gambar	1.	Hanya Straight-on Angle	0
	2.	Straight-on Angle dan Sudut Lainnya	24
Kemiringan Gambar	1.	Penggunaan Kemiringan	2
	2.	Tidak Menggunakan Kemiringan	22
Ketinggian Gambar	1.	Hanya Ketinggian Umum	6
	2.	Penggunaan Ketinggian	18
Penggunaan Bentuk Editing	1.	Hanya Bentuk Editing Cut	17
	2.	Bentuk Editing Cut dan lainnya	7
Penggunaan Aspek Temporal	1.	Menggunakan Aspek Temporal	24
	2.	Tidak Menggunakan Aspek Temporal	0
E d i t i n g Kontinuiti dan Diskontinuiti	1.	Hanya Editing Kontinuiti	23
	2.	Hanya Editing Diskontinuiti	0
	3.	Menggunakan Editing Kontinuiti dan Diskontinuiti	1

Mencakup beberapa aspek sebelumnya, Filippo menjelaskan pandangannya tentang karakteristik film *Mumblecore*. Menurutnya, film *Mumblecore* menggunakan pencahayaan natural, lokasi asli, penataan sederhana, penekanan pada *close-up* wajah dan sinematografi *handheld*. Dalam aspek sinematografi, film-film *Mumblecore* tidak dapat dilepaskan dari muncul dan berkembangnya kamera digital. Menurut Bordwell et al., penggunaan kamera digital pada mulanya untuk industri televisi, namun kemudian perlahan masuk ke pembuatan film (2019:706).

Aspek *editing* film *Mumblecore*, serupa dengan aspek sinematografi yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Menurut Filippo, akses kamera digital bersamaan teknologi laptop editing memudahkan para

pembuat film *Mumblecore* mengedit filmnya (2011:3). Salah satu aplikasi yang populer saat itu, Final Cut Pro yang dirilis tahun 1999, setelah diakuisisi oleh Apple Computer (Koo, 2011).

6. Eksplorasi Genre

Genre digunakan sebagai pengelompokan atau sesuatu yang mengorganisasikan film (Lacey, 2000:136-137). Film-film dikelompokkan berdasarkan kemiripan atas elemen-elemen yang dimiliki satu sama lain.

Dalam penelitian ini, genre akan dibatasi pada genre-genre yang terindikasi muncul pada seluruh objek penelitian, yakni: (1) drama, genre yang mengandalkan perkembangan emosional dan relasional dari karakter realistis (Selbo, 2015:70), (2) *romance*, genre yang berkisar pada hubungan emosional dan romantis antara dua individu (Cawelti, 1977:41), (3) komedi, menjadikan humor sebagai konten utamanya dengan tujuan untuk menghibur, mengundang perhatian, serta menimbulkan ketertarikan bagi penontonnya (Sugiarto, 2016:2), (4) perjalanan, yang merupakan genre dengan tema khas berupa perjalanan suatu kelompok atau individu, untuk mencari atau melarikan diri dari sesuatu (Grant, 2007a:417-418), (5) kriminal, genre yang menjelajahi tema kebenaran, keadilan, dan kebebasan serta mengandung oposisi biner antara kriminal melawan penegak hukum (Williams, 2017:24), (6) horor, genre yang menimbulkan rasa takut, melalui kemunculan sosok yang sering disebut *ÒhantuÓ* yang sering dianggap menjadi perwujudan dari ekspresi dan hasrat yang ditekan (Langford, 2005:15), dan (7) musikal, genre yang berfokus pada objek musik, ditampilkan seperti bernyanyi, diiringi dengan orkestrasi yang inventif (Langford, 2005:83).

Dalam film-film *Mumblecore*, ditemukan eksplorasi genre sebagai berikut.

Tabel 7 Eksplorasi Genre Film-Film *Mumblecore* (2002-2010)

Aspek	No.	Bagian dari Aspek	Jumlah Film
Eksplorasi Genre	1.	Drama	5
	2.	Komedi	1
	3.	<i>Romance</i>	16
	4.	Perjalanan	1
	5.	Kriminal	0
	6.	Horor	0
	7.	Musikal	1

Terkait eksplorasi genre pada film-film *Mumblecore* 2002-2010, sebagian besar genre utama yang dikonstruksi adalah *romance*. Hal tersebut tentunya sangat berkaitan erat dengan data narasi sebelumnya, yang menunjukkan tema hubungan, dan konflik relasional yang muncul paling banyak.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan, jika film-film *Mumblecore* 2002-2010 cenderung sesuai dengan bagaimana karya akademis sebelumnya, menyampaikan definisi, seperti Fillipo (2011) dan Bordwell et al. (2015). Film-film *Mumblecore* 2002-2010 memiliki karakteristik yang berfokus pada narasi tentang hubungan antarmanusia, terutama permasalahan percintaan. Pada aspek tokoh, tampaknya menggunakan karakteristik tokoh yang dekat dengan pembuatnya, seperti usia 20-30 tahun, pekerjaan *freelancer* yang dekat dengan bidang seni dan film. Kemudian pada aspek latar sangat berkaitan dengan realitas, yang mana digarap pada masa kini dan latar tempat yang dekat dengan keseharian pembuatnya, seperti ruang privat berupa apartemen. Pada aspek ikonografi dan *style* dapat diamati jika film-film *Mumblecore* 2002-2010 digarap dengan teknis cenderung natural dan sederhana, yang minim percobaan, serta tetap mengikuti sebagian besar kaidah umum dalam pembuatan film. Terkait eksplorasi genre, film-film *Mumblecore*

2002-2010 dapat dikatakan minim eksplorasi, meskipun terdapat sebagian kecil film yang berusaha mengkonstruksi genre selain *romance* dan drama

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Ibu Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A. selaku dosen penguji ahli, ujian tugas akhir, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta karena telah memberikan banyak masukan terhadap penelitian ini

KEPUSTAKAAN

Artikel Jurnal

- Filippo, M. S. 2011. A Cinema of Recession: Micro-Budgeting, Micro-Drama, and The “Mumblecore” Movement. *CineAction*, (85), 2-8
- Rahmad, Muhammad Ilham Aziz, 2024. Analisis Karakterisasi Tokoh Anti-Hero Melalui Struktur Tiga Babak dalam Plot Film Black Adam. *Jurnal Sense*, 7(1), 35-48
- Sugiarto, Vania Dewi. 2016. Teknik Humor dalam Film Komedi yang Dibintangi oleh Stand Up Comedian. *Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*, 4(2), 1-12
- Taufikurrahman, Bakti. Rahman, A, L. Hakim, L, R. Tata Cahaya *High Contrast* sebagai Pendukung Unsur Dramatis pada Film Horor *ÒDerana DaraÓ*. *Jurnal Sense*, 4(1), 69-84

Buku

- Bordwell, D. & Thompson, K., 2019. *Film History: An Introduction (Fourth Edition)*. McGraw Hill Education.
- Cawelti, John G. 1976. *Adventure, Mystery,*

and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture. Chicago: University of Chicago Press.

Retrieved August 10, 2024, from <https://nofilmschool.com/2011/12/avid-apple-excerpt-timeline-history>.

Egri, Lajos. 1960. *The Art of Dramatic Writing; The Basic in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Simon and Schuster Inc.

Grant, Barry Keith. 2007. *Film Genre From Iconography to Ideology*. Chippenham: Wallflower Press.

Grant, Barry Keith. 2007a. *Schirmer Encyclopedia of Film Vol. 1*. London: Schirmer Reference.

Lacey, Nick. 2000. *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. London: Macmilan Press.

Langford, B. 2005. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh University Press

Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi (Cetakan Kesebelas)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Paningkiran, Halim. 2013. *Make Up Karakter Untuk Televisi dan Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Pratista, Himawan. 2018. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Seger, Linda. 2010. *Making A Good Script Great : Revised & Expanded (3rd ed)*. Beverly Hills: Silman James Press.

Selbo, Jule. 2015. *Film Genre for The Screenwriter*. New York: Routledge.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Williams, E. 2017. *The Screenwriters Taxonomy: A Collaborative Approach to Creative Storytelling (1st ed.)*. Routledge.

Pustaka Laman

Koo, Ryan. 2011. *How Final Cut Ended up at Apple: an Excerpt from John Buck's 'Timeline: a History of Editing'*.