

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Mumblecore adalah sebuah fenomena film independen pada tahun 2000-an di Amerika Serikat. Fokus utama dari pendekatan/gaya *Mumblecore* adalah membuat film dengan biaya rendah, dialog dan akting natural, serta teknis sederhana. Film-film *Mumblecore*, konon memiliki suatu kekhasan, namun tidak sepenuhnya berbeda untuk dapat disebut sebagai sebuah genre atau subgenre. Sebaliknya, jika diposisikan sebagai sebuah gaya/pendekatan, film *Mumblecore* memiliki potensi untuk mengkonstruksi beragam genre dalam sebuah film.

Dari 32 judul film *Mumblecore* yang terangkum, penelitian dilakukan terhadap 24 judul yang dapat diakses, diantaranya “Funny Ha Ha”, “Kissing on the Mouth”, “The Puffy Chair”, “Mutual Appreciation”, “Ellie Parker”, “Dance Party USA”, “Hannah Takes the Stairs”, “Quiet City”, “Frownland”, “In Search of a Midnight Kiss”, “Baghead”, “The Pleasure of Being Robbed”, “Nights and Weekends”, “Yeast”, “Luke and Brie Are On A First Date”, “Alexander the Last”, “Medicine for Melancholy”, “Humpday”, “Daddy Longlegs”, “Sorry, Thanks”, “The Exploding Girl”, “Breaking Upwards”, “Guy and Madeline On A Park Bench”, dan “Cyrus”.

Melalui identifikasi karakteristik film-film *Mumblecore* 2002-2010, melalui teori *Repertoire of Elements* oleh Nick Lacey, ditemukan karakteristik

yang paling menonjol, seperti : Pada aspek narasi, film-film *Mumblecore* 2002-2010 banyak bertemakan hubungan, terutama hubungan percintaan. Pada aspek tokoh, keseluruhan film menggunakan tokoh manusia, dengan kelompok usia yang didominasi antara 20-30 tahun. Sementara itu, pada pekerjaan di dominasi oleh wirausaha/*freelancer* yang berkisar pada seniman, aktris, pembuat film, penulis, dsb. Sementara itu, terkait peran tokoh, film-film ini didominasi oleh tokoh utama dan tokoh pendukung.

Pada aspek latar, keseluruhan film berlatar tempat di Amerika Serikat, yang sebagian besar hanya berlatar pada sebuah daerah/kota, didominasi oleh *scene interior*, sehingga seluruh film menggunakan ruang privat sebagai basis lokasi. Pada aspek waktu, seluruh film berlatar waktu di masa sekarang dan nyaris seluruh film berlangsung lebih dari 1 hari. Sementara itu, sebagian besar didominasi oleh *scene Day*.

Pada aspek ikonografi visual, seluruh film terdapat tokoh yang menggunakan pakaian sehari-hari yang sederhana dan kasual. Banyak dari film-film ini yang juga menampilkan ketelanjangan. Secara riasan/*make-up* seluruh film-film terdapat tokohnya tampil dengan *corrective make up*. Secara *setting* dan properti seluruh film, ditata secara natural. Sementara pada pencahayaan, film-film ini cenderung menggunakan cahaya natural.

Pada ikonografi suara, seluruh film menggunakan bahasa Inggris. Sebagian besar kualitas suara dialog pada film-film *Mumblecore* kurang baik, bahkan buruk. Kemudian terkait efek suara dan *ambience*, seluruh film

menggunakan tata suara yang natural. Sementara terkait musik, sebagian besar film menggunakan musik *non-diegetic*.

Pada aspek *style/format* bagian sinematografi, nyaris seluruh film berwarna. Hanya ada 3 film yang hitam-putih. Sementara pada durasi pengambilan gambar, seluruh film menggunakan durasi shot normal. Terdapat 3 film yang menyelipkan penggunaan *long take*. Terkait aspek *framing*, sebagian besar menggunakan aspek rasio 16:9 (Widescreen). Lalu pada pergerakan kamera, sebagian besar film menggunakan *handheld*, hanya sedikit yang menggunakan kamera statis dan bergerak.

Kemudian terkait jarak pengambilan gambar, film-film ini menggunakan *shot size* dan sudut pengambilan gambar yang cenderung variatif. Terkait kemiringan hanya ada 2 film yang menggunakannya. Sementara itu, seluruh film menggunakan ketinggian untuk memperoleh sudut pengambilan gambar.

Pada aspek *style/format* bagian editing, sebagian besar film menggunakan bentuk editing cut. Terdapat sebagian kecil yang menggunakan bentuk editing *dissolve* dan *fade*. Seluruh film, memerhatikan aspek temporal *kontinu* dan *diskontinu*. Sebagian besar film menggunakan aspek editing kontinuiti. Pada aspek editing kontinuiti, teknik yang paling umum digunakan adalah *eyeline match* dan *cut-in*. Terakhir hanya ada 1 film yang menggunakan editing diskontinuiti, lebih tepatnya teknik *jump-cut*.

Sementara itu terkait eksplorasi pada film-film *Mumblecore* 2002-2010, sebagian besar genre utama yang dikonstruksi adalah *Romance*. Genre berikutnya yang juga banyak adalah Drama. Sementara hanya ada masing-masing 1 film untuk genre Komedi, Perjalanan, dan Musikal. Jenis drama yang dikonstruksi, kebanyakan adalah *light drama*. Sementara, terkait jenis komedi seluruh film yang mengkonstruksi genre komedi berjenis *covert comedy* dan komedi verbal.

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 antar manusia, terutama permasalahan percintaan, 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

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang topik *Mumblecore*, adalah perbanyak akses terhadap bacaan dan film-film yang mempengaruhi *Mumblecore*. Terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian berikutnya, antara lain : (1) Kajian terhadap akting dalam film-film *Mumblecore*; (2) Kajian yang berfokus pada salah satu

sutradara *Mumblecore*; dan (3) Kajian yang dikembangkan pada era *Post-Mumblecore*, yakni pada tahun 2010 ke atas. Saran dan rekomendasi ini diajukan untuk dapat memperkaya penelitian tentang *Mumblecore* yang tentunya tidak dibahas seluruhnya pada penelitian ini.



KEPUSTAKAAN

- Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. London: British Film Institute.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka C.
- Badley, L., Perkins, C., & Schreiber, M. (Eds.). (2016). *Indie Reframed: Women's Filmmaking and Contemporary American Independent Cinema*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1g0529f>
- Baltruschat, D., & Erickson, M. P. (Eds.). 2015. *Independent Filmmaking Around the Globe*. London: University of Toronto Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K., 2019. *Film History: An Introduction (Fourth Edition)*. McGraw Hill Education.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. 2024. *Film Art : An Introduction (Thirteenth edition)*. McGraw-Hill Education
- Cawelti, John G. 1976. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Christian, A.J. 2011. Joe Swanberg, Intimacy, and the Digital Aesthetic. *Cinema Journal* 50(4), 117-135.
- CNN Indonesia. 2023. *KKN di Desa Penari Jadi Film Indonesia Pertama Tembus 10 Juta Penonton*. Diakses pada 1 Maret 2024
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230109070655-220-897722/kkn-di-desa-penari-jadi-film-indonesia-pertama-tembus-10-juta-penonton>.
- Cambridge Dictionary. 2013. *Mumblecore*. Diakses pada 17 Oktober 2023
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mumblecore>
- Dwiastuty, R. 2022. Analisis Genre Horror Pada Film Hereditary (2018) Dan Midsommar (2019). *The Commercio*, 5(3), 191-206.
- 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
- _____ 2007a. *Schirmer Encyclopedia of Film Vol. 1*. London: Schirmer Reference.

- _____ 2007b. *Schirmer Encyclopedia of Film Vol. 3*. London: Schirmer Reference.
- Filippo, M. S. 2011. A Cinema of Recession: Micro-Budgeting, Micro-Drama, and The "Mumblecore" Movement. *CineAction*, (85), 2-8
- Hardi, R. F. 2014. Analisis Genre Film Action Indonesia dalam Film The Raid Redemption (2011) dan The Raid 2 Berandal (2014). *Commonline Departemen Komunikasi*, 4(2), 110–121.
- Johnston, N. 2014. Theorizing “Bad” Sound: What Puts the “Mumble” into Mumblecore?. *The Velvet Light Trap*, 74, 67 - 79.
- Koo, Ryan. 2011. *How Final Cut Ended up at Apple: an Excerpt from John Buck's 'Timeline: a History of Editing'*. Diakses dari <https://nofilmschool.com/2011/12/avid-apple-excerpt-timeline-history>.
- Krippendorff, K. 2018. *Content Analysis. An Introduction to Its Methodology (4rd ed)*. California, CA: Sage Publications.
- Krutnik, F., & Neale, S. 2006. *Popular Film and Television Comedy*. London and New York: Routledge.
- Lacey, Nick. 2000. *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. London: Macmillan Press.
- Langford, B. 2005. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh University Press.
- Mundy, J., & White, G. (2012). *Laughing Matters: Understanding Film, Television and Radio Comedy* (1st ed.). Manchester University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1vwmt8>
- Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. London and New York: Routledge.
- North, S. 2007. *The Road Movie*. Diakses pada 1 Desember 2023 <http://www.hackwriters.com/roadone.htm>
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi (Cetakan Kesebelas)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- O’Callaghan, Paul. 2015. *Where to Begin with Mumblecore*. Diakses pada 17 Oktober 2023, dari <https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-mumblecore>
- Orgeron, Devin. 2007. *Road Movies: From Muybridge and Méliès to Lynch and Kiarostami*. New York : Palgrave Macmillan.

- 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
- Sinulingga, Kinanti. N. V. M. & Wibawa, Satrya. Genre Analysis The Film Gundala. *Capture Jurnal Seni Media Rekam* 14(1), 30-40
- 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
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta
- Todd, E. 2014. *Passionate Love and Popular Cinema : Romance and Film Genre*. New York : Palgrave Macmillan.
- Truby, John. 2022. *The Anatomy of Genres: How Story Forms Explain the Way the World Works*. New York : Picador
- Tryon, Chuck. 2010. *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. Rutgers University Press.
- Tzioumakis, Yannis. 2012. "Independent,' 'Indie,' and 'Indiewood': towards a periodisation of Contemporary (post-1980) American Independent Cinema." dalam *American Independent Cinema: Indie, Indiewood, and Beyond*, ed. G. King, C. Molloy, and Y. Tzioumakis, 26–38. London: Routledge.
- Williams, E. 2017. *The Screenwriters Taxonomy: A Collaborative Approach to Creative Storytelling* (1st ed.). Routledge.