

KAJIAN STRUKTURAL DAN KOMPARATIF FILM *BEFORE TRILOGY* DAN *BOYHOOD* KARYA AUTEUR: RICHARD LINKLATER

Ellen Agustine Saputra

Departemen Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

corresponding author email: ellen.saputra@ciputra.ac.id

Abstrak

Teori klasik *authorship* memunculkan perdebatan di kalangan akademisi, praktisi serta kritikus film sejak bertahun-tahun yang lalu. Dalam pendidikan film, teori *auterism* banyak dibahas karena memberikan gambaran menarik mengenai teknik serta gaya yang dikembangkan oleh seorang *auteur*. Richard Linklater adalah seorang *auteur* yang mengemban peran sebagai sutradara dan penulis skenario di beberapa film besutannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode struktural dan komparatif, dimana pendekatan struktural digunakan untuk membedah film melalui karakter, tema, serta *visual style* (jenis frame dan *camera movement*) yang diangkat oleh Richard Linklater. Metode komparatif dipakai untuk menemukan persamaan dan perbedaan pada film *Before Trilogy* dan *Boyhood* serta mengungkap *authorship style* Richard Linklater. Pada akhir proses penelitian, kesimpulan yang didapatkan Richard Linklater adalah seorang *collaborative auteur*. Dalam pendekatan eksperimental khususnya pembuatan film *Before Trilogy* dan *Boyhood*, Richard Linklater selalu bekerja sama secara kolaboratif dengan aktor atau editor. Perbedaan film Richard Linklater terlihat dari sisi visual, karena dari segi narasi, film *Before Trilogy* dan *Boyhood* tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Secara naratif, banyak persamaan yang ada pada film *Before Trilogy* dan *Boyhood*.

Kata Kunci: *auteur*, film, kajian structural, komparatif, Richard Linklater

Abstract

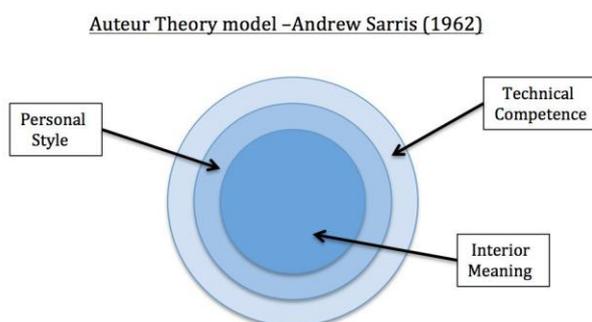
The classic theory of authorship has sparked debate among academics, practitioners, and film critics for many years. In film education, the theory of auterism is widely discussed because it provides an interesting overview of film techniques and styles that is developed by an auteur. Richard Linklater is an auteur serving as director and screenwriter in many of his films. This study uses qualitative research methods with structural and comparative methods, where structural approach is used to deconstruct Richard Linklater's film through the characters, themes, and visual styles (types of frames and camera movements). The comparative method is used to find similarities and differences in Before Trilogy and Boyhood, also to reveal Richard Linklater's authorship style. To conclude the research, Richard Linklater is a collaborative auteur. In his experimental approach of filmmaking specifically in the making of Before Trilogy and Boyhood, Richard Linklater always worked collaboratively with actors or editors. The difference between Richard Linklater's films can be seen through visual aspects of the film, on the contrary, in terms of narrative aspect, Before Trilogy and Boyhood do not have significant differences. Many similarities can be found throughout the narrative aspects of his films.

Keywords: *auteur*, comparative, film, Richard Linklater, structural studies

1. PENDAHULUAN

Ernesto (2011) mengungkapkan bahwa secara historis film diakui sebagai sebuah karya seni. Dalam aktivitas produksi film, pembuat film juga mengemban peran sebagai kritikus, filsuf dan teoritis. Film dihasilkan bukan lagi dari dasar imajinasi belaka, melainkan sebuah konsep untuk mengungkapkan makna dalam cerita kehidupan, mempopulerkan ide serta bentuk dari sebuah ekspresi emosi. Film mempromosikan metafora kehidupan, sehingga film adalah karya seni yang sangat dekat dengan manusia. Film memiliki proses serta teknik yang menarik untuk dipelajari dari generasi ke generasi dikarenakan fungsi film bukan hanya sebagai media hiburan. Film sebagai karya seni juga merupakan bentuk ideologi, sehingga film memiliki kuasa di berbagai bidang kehidupan, contohnya dalam bidang sosial dan politik. Film juga merupakan bentuk komoditas, dimana film memiliki peran secara ekonomi karena mempunyai nilai yang bisa diperjualbelikan. (Hamza, 2016)

Dalam perkembangan teori kajian film yang mengadopsi tradisi seni murni, muncullah konsepsi *auteur theory*. Teori klasik *authorship* memunculkan perdebatan di kalangan akademisi, praktisi serta kritikus film sejak tahun 1960an karena tendensi *auteur theory* hanya kepada gaya personal serta keunikan yang ditunjukkan oleh sutradara pada filmnya. Sedangkan film sejatinya adalah produk kolaborasi dan bukan produk milik sutradara saja. Kemudian, muncul beberapa kategori baru merespon perdebatan atas teori klasik *authorship*, yaitu *writer* dan *collaborative auteurism*. (Tregde, 2013) Perbedaan mendasar dari ketiga kategori tersebut terletak pada subyek *auteur*. Dimana pada *writer auteurism*, The Schreiber Theory, manifesto David Kipen (2006) mengungkapkan bahwa tanpa skenario film tidak bisa diproduksi dan didistribusikan ke khalayak luas. Teori tersebut menitikberatkan dan memberikan selebrasi kepada penulis sebagai subyek yang mendesain *blueprint* dari sebuah film. Pada konsep *collaborative auteurism*, Sellors (2007) menyatakan bahwa produksi film sifatnya kolaboratif, dibutuhkan semangat dan komitmen kolektif dari seluruh individu yang terlibat di dalamnya serta kesetaraan visi dan tujuan yang ingin dicapai bersama. Untuk teori klasik *auteur theory* sendiri, di balik film, ada jerih payah dan visi kuat dari seorang sutradara. Pada artikel *Notes on Auteur Theory in 1962* yang tertulis pada Caughie (2001), Sarris menjelaskan mengenai kompetensi yang dimiliki oleh seorang *auteur*. Penjelasan tersebut divisualisasikan melalui diagram di bawah ini:



Gambar 1. Model *Auteur Theory*
[Sumber: *Notes on Auteur Theory in 1962*]

Tidak semua sutradara dapat dikategorikan menjadi seorang *auteur* meskipun tidak ada standar benar dan salah dalam pengkategorian tersebut. Nilai pertama yang dikenalkan pada model tersebut adalah kompetensi teknis. Teknis film dapat dinilai melalui elemen visual yang terkandung dalam penceritaan sebuah film: karakter, akting, warna, musik, kostum, dekorasi, dan lain-lain. Kompetisi berikutnya menjabarkan mengenai karakteristik yang berulang dan muncul beberapa kali sehingga membentuk pola yang dikenal oleh penonton dalam karya-karya film sutradara tersebut. Sebagai contoh pada film Wes Anderson, selalu ditemukan alur cerita dalam bentuk *chapter*, palet warna mengacu pada periode *Art Nouveau* serta *symmetrical shots*. Sedangkan dalam karya Steven Spielberg untuk menunjukkan kedalaman *framing* dan gerakan yang dinamis, karakter serta subyek penting lainnya ditempatkan pada satu *frame* dan kamera mengambil gambar dengan cara *sideways tracking shot*. Teknik tersebut hampir selalu diimplementasikan pada mayoritas film yang disutradarainya, selain itu *Steven Spielberg Oner* adalah teknik *long shot* yang sangat populer pada filmnya. Yang terakhir adalah keterkaitan personal sutradara terhadap film yang dikerjakannya. Pada *Theories of Authorship*, kompetensi tersebut dikaitkan dengan *mise-en-scene*, sedangkan pada topik *auterism* lainnya, kompetensi tersebut dikaitkan dengan pemilihan tema. (Caughie, 2001)

Richard Linklater adalah seorang *auteur* yang mengemban peran sebagai sutradara dan penulis skenario. Richard Linklater dipilih atas dasar ketertarikan secara personal akan filmnya yang masih menjadi pembicaraan sampai sekarang. Kajian ini difokuskan kepada empat filmnya yang berjudul: *Before Sunrise* (1995), *Before Sunset* (2004), *Before Midnight* (2013) yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan *Before Trilogy*, lalu film lainnya yang berjudul *Boyhood* (2014) yang mendapatkan nominasi Oscar atas film terbaik. *Before Trilogy* mengisahkan tentang kisah cinta Jesse dan Celine dalam tiga fase kehidupan yang berbeda. Fokus pada *Before Sunrise* (1995) adalah ketika Jesse dan Celine masih muda, haus akan keintiman serta keinginan untuk mengenal satu sama lain lebih mendalam. Sedangkan pada film *Before Sunset* (2004), Jesse dan Celine sudah memiliki jalan karir dan status yang berbeda. Jesse sudah mempunyai istri dan anak tetapi tenggelam dalam penyesalan, begitu pula dengan Celine yang ternyata belum menemukan jodohnya. Keduanya sama-sama tidak bahagia. Pada fase yang terakhir, dalam *Before Midnight* (2013), keduanya menjalin relasi dan memiliki dua anak tetapi Jesse dan Celine dihadapkan pada konflik anak Jesse yang sudah remaja, yaitu Hank. Dalam pembuatan film ini, Richard Linklater melakukan pendekatan eksperimental dimana selama pengerjaan film *Before Sunset* (2004) dan *Before Midnight* (2013), skenario belum ada. Richard Linklater melibatkan Ethan Hawke dan Julie Deply dalam penyusunan skenario tersebut, karena Ethan Hawke dan Julie Deply dirasa dapat memahami *character archetype* dan menghidupi perjalanan cerita kedua karakter utama dalam *Before Trilogy*.

Boyhood (2014) mengisahkan tentang kisah transformasi Mason Jr. dari masa kecil hingga masa remaja. Pendekatan film ini juga tidak jauh berbeda dengan *Before Trilogy*. Proses pembuatan film *Boyhood* selama 12 tahun menyajikan pertumbuhan karakter utama secara otentik. Richard Linklater menghindari kepalsuan yang biasa dilihat

penonton melalui makeup atau prostetik, Richard Linklater menginginkan penonton bertumbuh Bersama Mason Jr. (Lankes, 2014) Keempat film yang dipilih mengangkat tema tentang pertanyaan-pertanyaan tentang kehidupan serta realita keindahan hidup yang ditemukan pada keluarga dan cinta. Meskipun genre yang diangkat berbeda, karena film *Before Trilogy* lebih ke arah genre drama dan romansa, sedangkan film *Boyhood* mengangkat *genre drama coming-of-age*.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan kualitas serta keistimewaan yang tidak dapat dijelaskan, diukur dan digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna atau pemahaman yang mendalam tentang sesuatu daripada generalisasi. Selain itu perspektif yang digunakan lebih sesuai dalam menganalisa sebuah karya audio visual khususnya film karena holistik dan dinamis. (Yusuf, 2014) Penggalan data primer dilakukan dengan cara menonton dan melakukan observasi keempat film yang dipilih. Kemudian, penggalan data sekunder dilakukan dengan cara studi pustaka melalui jurnal, buku, artikel, *behind-the-scene* video, serta *interview* yang disampaikan langsung oleh Richard Linklater.

Selanjutnya, pendekatan analisa data yang dilakukan adalah struktural dan komparatif. Aspek pendekatan struktural pada penelitian ini digunakan untuk membedah film menjadi teks melalui karakter, tema, serta *visual style* (jenis frame dan *camera movement*) yang diangkat oleh Richard Linklater. Metode komparatif dipakai untuk menemukan persamaan dan perbedaan pada film *Before Trilogy* dan *Boyhood* serta mengungkap *authorship style* Richard Linklater. Kajian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan menambah wawasan tentang film, baik secara teoritis maupun metodologis.

Berdasarkan Sumartono (2017), produk seni terbentuk dari nilai serta tanda budaya yang apabila ditafsirkan akan memaparkan makna yang lebih jelas dan relevan kepada audiensnya. Pendekatan struktural atau obyektif memiliki sifat sistematis dengan mengumpulkan data empiris. Pendekatan ini memusatkan perhatian pada unsur-unsur yang dikenal sebagai analisis intrinsik guna memperoleh hubungan antar unsur intrinsik yang melekat pada sebuah karya. Dalam hal ini, melalui teori strukturalisme, pendekatan obyektif akan memberikan peranan signifikan dalam mengubah bahasa audio visual pada film menjadi bahasa teks yang dapat dipahami secara mendalam. Dasar strukturalis yang dimaksud adalah tanggapan dan deskripsi struktur-struktur dalam film. Film merupakan produk seni yang kompleks sehingga pemaknaan diarahkan ke dalam hubungan antar unsur dalam film secara keseluruhan. (Ratna, 2010)

Penelitian ini menggunakan metode struktural yang mengacu pada struktur dan dinamika naratif yang dibahas oleh James E. Cutting pada jurnal *Narrative Theory and The Dynamics of Popular Movies*. Menurut Cutting (2016), representasi naratif pada film dibagi menjadi empat tahapan khususnya untuk film panjang, yaitu:

- 1) Prolog. Bagian ini dikategorikan sebagai bagian yang tidak selalu muncul di dalam film. Jika prolog ini dikenalkan dalam sebuah film, maka prolog difungsikan untuk mengenalkan karakter, dan meyakinkan penonton bahwa cerita yang akan disampaikan mengenai karakter tersebut menarik.
- 2) *Setup*. Perbedaannya dengan prolog, bagian ini akan mengangkat isu yang dihadapi oleh karakter dalam perjalanannya di film tersebut. Kesan emosional dan pendekatan psikologis sudah mulai diperkenalkan pada bagian ini, sehingga penonton memiliki hubungan khusus dengan karakternya.
- 3) *Complication and Development*. elevasi cerita terjadi pada bagian ini, sehingga penonton akan mulai menyaksikan pengalaman terburuk karakter dalam film. Secara plot, cerita juga menjadi lebih kompleks dibanding bagian-bagian lainnya.
- 4) *Climax and Epilog*. Pada bagian ini keseluruhan cerita mencapai titik akhir dan tujuan karakter tercapai. Seperti halnya prolog, epilog tidak selalu ada dalam film.

Sedangkan pendekatan komparatif merupakan sebuah pendekatan dalam penelitian untuk membandingkan beberapa karya sekaligus. Tujuan dalam membandingkan tersebut adalah untuk menemukan persamaan serta perbedaan. Pendekatan ini bisa meliputi banyak hal misalkan gaya karya seni dan desain, figur-figur wanita dalam iklan dan masih banyak lainnya. Pendekatan komparatif dibagi menjadi 3 yaitu: (1) komparatif simetris; (2) komparatif asimetris; dan (3) komparatif segitiga. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada penelitian komparatif simetris, dimana proses perbandingan dilakukan setelah semua subjek dibahas secara terperinci. (Sumartono, 2017)

Diskusi mengenai narasi dengan tujuan untuk memahami sebuah film, pastinya tidak terlepas dari gagasan *mise-en-scene*. Elemen-elemen *mise-en-scene* adalah elemen yang memperkuat narasi dan menonjolkan *authorship* pembuat film. (Sreekumar & Vidyapeetham, 2015) *Mise-en-scene* merupakan konsep eksplorasi pemaknaan film melalui bahasa-bahasa visual yang terjadi atas harmonisasi permainan kamera, performa aktor dan lingkungan yang dipertontonkan kepada audiens. (Caglayan, 2015) Sesuai perkembangan teorinya serta menurut Bordwell, Thompson, and Smith (2017) menyatakan bahwa *filmmaker* mendefinisikan *mise-en-scene* menjadi empat aspek utama, yaitu: *setting*, *kostum*, *lighting*, serta *staging*.

Setting atau *set design*, merupakan alat yang efektif dalam menyampaikan gagasan mengenai tempat, perasaan ataupun kondisi yang dilalui oleh karakter dalam film. *Set design* bisa lokasi di dalam ataupun di luar, bahkan lokasi asli ataupun artifisial yang sengaja dibuat di sebuah studio. (Sreekumar & Vidyapeetham, 2015) Dalam sebuah *set design* bukan hanya bicara soal lokasi tetapi juga properti atau perlengkapan yang ada di dalamnya. Properti memainkan peran besar dalam menyampaikan kesan alami ataupun dramatis mengenai sebuah karakter atau kondisi tertentu. DesMeules (2017) mengutip Ellen Freund bahwa koleksi barang yang digunakan serta dibawa oleh seseorang adalah pencitraan dari diri orang tersebut. Bahkan sebuah objek dapat menjadi penting dan mengundang misteri dalam sebuah plot yang sering disebut sebagai *MacGuffin*. Salah satu contoh yang menarik adalah koper dari film *Pulp Fiction*

(1994) yang disutradarai oleh Quentin Tarantino. Hingga saat ini masih banyak beredar spekulasi mengenai apa sebenarnya isi koper tersebut, dan hal tersebut menjadi perdebatan yang menarik di kalangan audiens pecinta film Quentin Tarantino.

Selanjutnya ada kostum sebagai aspek kedua *mise-en-scene*. Menurut DesMeules (2017), karakter dalam film sama halnya persona manusia pada dunia nyata, memiliki usia, status sosial, pekerjaan ataupun latar belakang yang berbeda-beda. Kostum adalah bahasa visual yang diterjemahkan untuk mendeskripsikan secara rinci karakterisasi-karakterisasi dalam film. Kostum juga akan memberikan informasi mengenai periode waktu yang disampaikan dalam narasi film. Adapun contoh penggunaan kostum dengan menjelaskan periode waktu serta karakterisasi adalah film *The Grand Budapest Hotel* (2014). Milena Canonero sebagai *costume designer* pada film Wes Anderson memiliki referensi yang kuat mengenai palet warna pada seragam yang akan digunakan oleh staff hotel. Dengan palet utama film berwarna merah muda, Wes Anderson dan Milena Canonero memutuskan warna ungu sebagai warna kostum karakter utama. (Kinosian, 2014) Perbedaan karakter utama dengan karakter pendukung diperlihatkan dari jas seragam ungu dengan kemeja putih serta permainan aksesoris seperti bros ataupun dasi kupu-kupu. Selain warna dan aksesoris, potongan kostum juga didesain khusus dengan menelaah referensi-referensi seragam militer pada periode tahun 1930an, sekaligus menunjukkan periode cerita film Wes Anderson.

Aspek ketiga *mise-en-scene* adalah pencahayaan. Menurut Sreekumar & Vidyapeetham (2015), pencahayaan memberikan efek dramatisasi sebuah adegan. Selain efek dramatisasi, pencahayaan juga menjabarkan perasaan serta menyampaikan makna tersembunyi akan hal yang dilalui oleh seorang karakter dalam film. Ada 2 jenis *lighting* yang umum digunakan dan melekat pada genre film, seperti contohnya *low-key lighting* sering digunakan pada genre film horror, action dan thriller dan *high-key lighting* sering dipakai pada genre film drama, musikal dan komedi. Contoh penggunaan *low-key lighting* untuk mendramatisir adegan digunakan oleh sutradara Christopher Nolan pada film *Inception* (2010). Penggunaan trik pencahayaan *low-key* efektif dalam memaksimalkan ketegangan adegan pada film action ini. Sebaliknya, penggunaan *high-key lighting* pada film *Shaun of the Dead* (2004), yang disutradarai oleh Edgar Wright. Uniknya film *Shaun of the Dead* bergenre horror komedi, tetapi aspek komedi lebih penting sehingga pencahayaan pada film Edgar Wright ini mayoritas memakai *high-key lighting*. Selain jenis-jenis tersebut, pencahayaan juga memiliki karakteristik warna untuk mengontrol emosi audiens dan mengintepretasi makna tertentu dalam sebuah adegan. Asumsi dan pengetahuan penonton ataupun pengamat film hanya terbatas pada beberapa warna pencahayaan saja, seperti kuning hangat, kuning terang ataupun biru dingin. Padahal warna pencahayaan bisa sangat bervariasi dan tidak jarang juga menggunakan skema warna yang sesuai dengan teori warna seperti monokromatik, analog ataupun triadik.

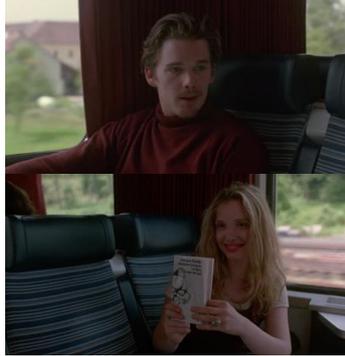
Elemen terakhir *mise-en-scene* adalah *staging*, fokus pada performa dan pergerakan aktor di depan kamera. Aktor berkontribusi pada aspek visual yang diciptakan oleh kamera, bahkan dalam *silent movies* sekalipun. Dalam performa dan pergerakannya pun

dapat dibedah menjadi beberapa elemen visual seperti: (1) penampilan; (2) gestur; (3) ekspresi wajah. (Bordwell, Thompson, and Smith, 2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggalian data dimulai dengan membedah masing-masing film melalui observasi. Durasi keempat film bervariasi dengan durasi film *Before Sunrise* (1995) selama 1 jam 40 menit, durasi film *Before Sunset* (2004) selama 1 jam 20 menit, durasi film *Before Midnight* (2013) selama 1 jam 49 menit, dan durasi terpanjang adalah film *Boyhood* (2014) selama 2 jam 46 menit. Selanjutnya keempat film tersebut dianalisis menggunakan pendekatan struktural yaitu ke dalam struktur narasi film sebagai berikut:

Tabel 1. Struktur Narasi *Before Sunrise* (1995)
[Sumber: Penulis]

Tahapan Naratif	Visual Scene	Deskripsi dan Penjelasan
Prolog		<p>Di bawah 5 menit, Richard Linklater memperkenalkan dua karakter utama yaitu Jesse dan Celine dengan latar pertemuan tiba-tiba di dalam kereta. Dialog pertama Jesse dan Celine membicarakan mengenai pasangan yang bertengkar. Pada dialog tersebut, <i>relationship</i> adalah menjadi tema utama dalam film ini.</p>
Setup		<p><i>Visual style</i> yang dipakai oleh Richard Linklater sangat natural. Untuk memaparkan keintiman mereka berdua, <i>medium shot</i> sangat sering digunakan dengan memberikan ruang simetris antara karakter laki-laki dan perempuan. Tidak ada karakter yang dominan pada babak <i>setup</i> ini.</p>
Complication and Development		<p>Keseluruhan proses pertumbuhan karakter diungkapkan pada dialognya. Gaya visual tidak banyak berubah, <i>medium shot</i> masih sering dipakai dengan lebih banyak penggunaan shot lainnya seperti <i>over the shoulder</i>. Pada babak <i>complication</i>, <i>scene</i> tersebut memberitahukan kepada audiens bahwa Jesse dan Celine saling tertarik, terbukti dari pujian serta pendapat mereka tentang satu sama lain.</p>

<p><i>Climax and Epilog</i></p>		<p>Klimaks ditutup dengan adegan <i>long shot</i> dan latar tempat yang kosong. Menunjukkan keadaan masing-masing karakter setelah meninggalkan satu sama lain tanpa bertukar kontak. Film diakhiri dengan janji kedua karakter akan bertemu di tempat yang sama 6 bulan kemudian.</p>
---------------------------------	---	--

Tabel 2. Struktur Narasi *Before Sunset* (2004)
[Sumber: Penulis]

Tahapan Naratif	Visual Scene	Deskripsi dan Penjelasan
<p>Prolog</p>		<p>Karakter Jesse dan Celine akhirnya bertemu kembali. Pertanyaan dari film sebelumnya masih belum terjawab, apakah kedua karakter ini bertemu di tempat yang sama 6 bulan setelah sama-sama berjanji?</p>
<p><i>Setup</i></p>		<p>Dialog Jesse dan Celine masih seputar pertanyaan pada film sebelumnya, dan terjawab bahwa kedua karakter ini tidak bertemu dan tidak pernah berkomunikasi selama 9 tahun terakhir. Pada babak ini, Jesse memperlihatkan kekecewaan bahwa hidupnya memburuk ketika Celine tidak muncul. Sedangkan Celine mengungkapkan perasaannya bahwa melihat dirinya dalam buku yang ditulis Jesse adalah hal yang mengganggu. Percakapan kemudian menjurus kepada kesibukan masing-masing karakter selama ini, dan tema pada babak ini adalah <i>romance</i>.</p>
<p><i>Complication and Development</i></p>		<p>Semua <i>scene</i> banyak memanfaatkan <i>outdoor light</i>. <i>Centered shot</i> digunakan untuk menekankan keseimbangan kedua karakter. <i>Complication</i> ditunjukkan melalui dialog, dimana diketahui bahwa Jesse telah menikah dan memiliki anak laki-laki tetapi di sisi lain sebelum Jesse meninggal, Jesse ingin menghabiskan waktu bersama dengan Celine.</p>
<p><i>Climax and Epilog</i></p>		<p>Adegan klimaks terjadi di dalam mobil dan semua rahasia serta kebenaran terbuka. Kedua karakter saling mengungkapkan kepedihan dan menjelaskan mengenai akar masalah atas yang terjadi 9 tahun yang lalu. Adegan di luar mobil merupakan sebuah konklusi dan memberikan perspektif baru pada kedua karakter.</p>

Tabel 3. Struktur Narasi *Before Midnight* (2013)
[Sumber: Penulis]

Tahapan Naratif	Visual Scene	Deskripsi dan Penjelasan
Prolog		<p>Pertama kalinya diperkenalkan karakter di luar Jesse dan Celine, yaitu Henry, anak Jesse dari pernikahan sebelumnya. Karakter inilah yang menjadi awal dari film ketiga dengan tema tentang <i>unconditional love</i>. Pada <i>scene</i> ini, Jesse berpisah dengan Henry setelah liburan musim panas Bersama, Jesse tampak sedih. <i>Close up shot</i> ditekankan untuk memperlihatkan emosi Henry dan Jesse.</p>
Setup		<p>Setelah 9 tahun berlalu, Jesse dan Celine memutuskan bersama. Jesse dan Celine memiliki anak kembar perempuan. Pergerakan kamera statis ketika <i>scene</i> mobil, dan pergerakan kamera menggunakan teknik <i>panning</i> dan <i>tracking shot</i> ketika Jesse, Celine dan kedua anaknya sampai di tempat liburan. Ada beberapa penggunaan <i>wide shot</i> yang juga menunjukkan keindahan lokasi. Pada <i>scene</i> makan malam, <i>medium shot</i> banyak dipakai karena banyak interaksi yang terjadi antar karakter.</p>
Complication and Development		<p><i>Scene complication</i> mulai terlihat melalui dialog pertentangan yang muncul dari ketakutan masing-masing karakter. Ada pemikiran pribadi yang disampaikan disana dan tidak disetujui oleh lawan mainnya. Jesse sangat ingin memiliki kesempatan untuk hidup bersama Henry sedangkan Celine tidak ingin meninggalkan sisi nyamannya saat itu. <i>Medium shot</i> dan <i>over the shoulder shot</i> paling sering digunakan untuk menunjukkan intensitas dialog pada <i>scene</i> ini.</p>

<p><i>Climax and Epilog</i></p>		<p>Keduanya bertengkar dan tidak menemukan jalan tengah. Jesse berusaha untuk menyadarkan Celine bahwa persepsi Celine terkadang berlebihan. Dan Celine berusaha mengingatkan Jesse untuk tetap menjadi rasional. Adegan terakhir adalah adegan penutup yang cukup menarik karena keduanya kemudian rukun lalu kamera bergerak mundur menjauhi Jesse dan Celine.</p>
---------------------------------	---	--

Tabel 4. Struktur Narasi *Boyhood* (2014)
[Sumber: Penulis]

Tahapan Naratif	Visual Scene	Deskripsi dan Penjelasan
<p>Prolog</p>		<p>Adegan dibuka dengan Mason Jr. sebagai karakter utama yang akan diikuti perjalanannya samapi akhir. <i>Shot</i> yang diambil bervariasi mulai dari <i>medium shot</i> (gambar atas) hingga <i>wide shot</i> (gambar bawah).</p>
<p>Setup</p>		<p>Pada <i>scene</i> ini, diceritakan bahwa Mason Jr. tinggal bersama ibu dan kakaknya. Tetapi sesekali Mason Jr. dan kakaknya akan menghabiskan waktu bersama ayahnya. Setiap adegan merupakan sebuah momen yang fokus pada dialog dan interaksi sosial yang ternyata pada keseluruhan cerita momen tersebut akan membentuk diri Mason Jr. ketika dewasa nanti. Secara visual, tidak ada pergerakan kamera yang signifikan tetapi kamera <i>shot</i> selalu berubah.</p>
<p><i>Complication and Development</i></p>		<p>Seperti halnya anak laki-laki pada umumnya, terjadi perubahan fisik dan mental pada diri Mason Jr., terutama ketika Mason Jr. punya ayah baru berarti memiliki keluarga baru, serta pola asuh baru. Mason Jr. juga mengalami masa pubertas, dimana masa tersebut adalah masa pencarian jati diri dan tujuan hidupnya. Mason Jr. juga bertemu dengan perempuan yang menarik hatinya.</p>

<p>Climax and Epilog</p>		<p>Scene climax ditandai dengan Mason Jr. masuk Universitas serta pertemuannya dengan Nicole. Ditutup secara filosofis dengan satu kalimat akhir yang diucapkan oleh Nicole “the moment seized us...” Dimana hal tersebut merupakan penggambaran akan apa yang terjadi selama ini dalam kehidupan Mason Jr. Scene ditutup dengan <i>medium shot</i> Nicole dan Mason Jr. duduk bersebelahan dengan <i>tone</i> warna <i>sunset</i>.</p>
--------------------------	---	---

Setelah menganalisa keempat struktur narasi film Richard Linklater, ditemukan beberapa persamaan yang mendasar yaitu karakterisasi yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Jesse, Celine ataupun Mason Jr. bukanlah karakter heroik dan anti-heroik yang sering dijumpai pada *mainstream cinema*. *Before Trilogy* dan *Boyhood* adalah cerita perwakilan kehidupan anak muda, dewasa serta orang tua yang dikemas dengan dialog yang filosofis. Menurut Smith et.al (2021), kriteria percakapan yang baik bergantung pada individu-individu yang terlibat dan bagaimana individu tersebut dapat merasakan, menginterpretasikan serta mengamulasikan setiap kata demi kata berdasarkan pengalaman masing-masing individu selama hidup. Karena tidak setiap percakapan itu baik, ada percakapan yang berhenti sepihak karena individunya tidak bisa membawa arah percakapan lebih lanjut. Percakapan dan dialog yang dimainkan oleh Jesse dan Celine pada *Before Trilogy* merepresentasikan *aesthetic conversation*. (Smith et.al, 2021)

Pada film *Before Sunrise*, keduanya tampak memiliki ketertarikan yang berbeda, tetapi ketika keduanya mulai bertukar pikiran mengenai *travelling*, pengalaman masa kecil dan pendapat tentang kematian membawa Jesse dan Celine kepada sebuah percakapan yang manis dan organik. Sedangkan pada film *Before Sunset*, percakapan Jesse dan Celine kembali mudah dinikmati dikarenakan tingkat intelenjensi dan pengalaman yang telah dihadapi oleh masing-masing individu. Seperti salah satunya adalah percakapan di kafe, yang dimulai tentang Amerika dan Eropa, pengalaman traumatis terhadap kaum ras tersebut hingga mengenai tujuan hidup dan kepercayaan yang dianut. Dari jenis perbincangan pada seluruh film *Before Trilogy*, Jesse dan Celine mengemban jenis peran yang berbeda dalam percakapan tersebut. Jesse adalah individu yang sering menginisiasi percakapan dan Celine adalah yang individu yang menghubungkan satu topik ke topik lainnya. Jesse adalah *conversational performer*, dan Celine adalah *connector*. (Smith et.al, 2021)

Pada film *Boyhood*, perbincangan filosofis banyak disampaikan dalam hubungan orang tua dan anak. Secara spesifik, dialog film *Boyhood* menunjukkan cara orang Amerika dalam mendidik anak. Pada contoh dialog antara sang ayah dan kedua anaknya pergi bermain bowling. Tuturan kata-kata positif dan *encouragement* muncul dalam setiap adegannya. Bahkan di saat Mason Jr. sangat payah dalam permainannya, ayah yang diperankan oleh Ethan Hawke tetap menunjukkan apresiasi dan mengedukasi bahwa tidak apa-apa untuk gagal kemudian bangkit kembali. Percakapan sang ayah dengan

kedua anaknya tentang hal yang sensitif terjadi pada saat itu juga. Dengan hidup di rumah yang berbeda, menghabiskan waktu yang berkualitas menjadi hal yang krusial ketika bersama-sama. Sehingga topik tersebut didiskusikan dengan sangat terbuka tanpa memandang batasan bahwa mereka sedang di ruang publik. Disini letak *exposure* terhadap *American family education*. (Liu, 2017)

Secara premis, setiap filmnya selalu simpel dan mudah diikuti, contohnya pada *Boyhood*, premisnya adalah seorang anak laki-laki yang sedang bertumbuh. Dari sisi plot dan pengembangan narasi, kesamaan cerita yang diberikan oleh film-film Richard Linklater tidak mengikuti struktur atau plot khusus seperti standarnya struktur penceritaan Hollywood yaitu cerita tiga babak. Struktur cerita dalam film Richard Linklater hanya mengandung unsur pembuka, tengah dan penutup. Aktor melewati perubahan masa bersama dengan audiens, dalam film *Boyhood*, semua aktor mengalami penuaan alami sehingga dalam penceritaannya terlihat sangat meyakinkan dan sangat realistis. Ethan Hawke merupakan aktor yang dilibatkan dalam keempat film tersebut, Ethan Hawke membangun relasi kolaboratif yang sering disebut dengan *director and the muses*. Sutradara tidak jarang terinspirasi akan performa, kapabilitas serta keunikan dari aktor yang diajak kerja sama dalam proses pembuatan film. Sehingga sutradara tersebut hampir selalu bekerja sama dengan aktor inspirator tersebut meskipun jenis peran yang diemban berbeda-beda.

Relasi kolaboratif Ethan Hawke dan Richard Linklater tercermin dalam film *Before Trilogy*, karena Ethan Hawke berperan dalam mengembangkan karakter Jesse dan ikut menulis skenario dua film terakhir seri *Before Trilogy*. Pada sebuah wawancara, Richard Linklater mengemukakan bahwa Linklater, Hawke dan Delpy menciptakan proses "writing room," dimana dalam proses penulisan skenario ketiganya berkumpul kemudian saling melemparkan *feedback* secara intensif ketika menulis bersama-sama. Julie Delpy akan mencoba memberikan masukan jika dialog yang ditulis tentang Celine dirasakan tidak seperti Celine. Proses ini juga memberikan ruang bagi para penulis skenario untuk mendapatkan revisi dengan cepat dan tepat karena banyak penulis memiliki kecenderungan untuk melakukan *overwriting*. (Hawke, 2017) Sebagai seorang penulis tunggal pasti dapat mempertahankan satu ide yang dianggap baik tetapi ketika ada beberapa orang penulis lain yang memberikan kritik serta penolakan secara langsung maka sebenarnya ide tersebut tidak dapat digunakan lagi dan harus mencoba berkompromi kemudian terbuka pada ide yang lebih baik. (Delpy, 2017) Uniknya dalam film *Boyhood*, Richard Linklater tidak hanya melibatkan Ethan Hawke tetapi juga melibatkan Ellar Coltrane dan Lorelei Linklater, anak kandungnya yang juga menjadi peran pendukung dalam film *Boyhood*. Pertanyaan seperti apa yang mereka lakukan sehari-hari atau apa yang mereka inginkan ketika dewasa nanti menjadi hal yang esensial dalam skenario. (Sveen, 2015)

Selain itu, Sandra Adair juga merupakan tokoh kolaborator yang cukup penting dalam keempat film Richard Linklater. Sandra Adair merupakan *editor* film *Before Trilogy* dan *Boyhood*. Dalam penyuntingan film *Boyhood*, hampir memakan proses selama 1 tahun. Dalam wawancara bersama Alter (2014), Adair menyatakan bahwa setiap tahunnya

diluangkan 3-4 minggu untuk menyunting material yang diproduksi dalam tahun tersebut. Tahun terakhir menjadi tahun yang penuh dengan tantangan karena keseluruhan material film sudah siap sebagai film panjang dan prosesnya cukup kompleks dalam menyesuaikan keinginan Richard Linklater. Setelah mendengarkan banyak wawancara dalam proses di balik layar serta membaca banyak artikel mengenai gaya penyutradaraan Richard Linklater, dapat disimpulkan bahwa Linklater dapat dikategorikan sebagai *collaborative auteur*.

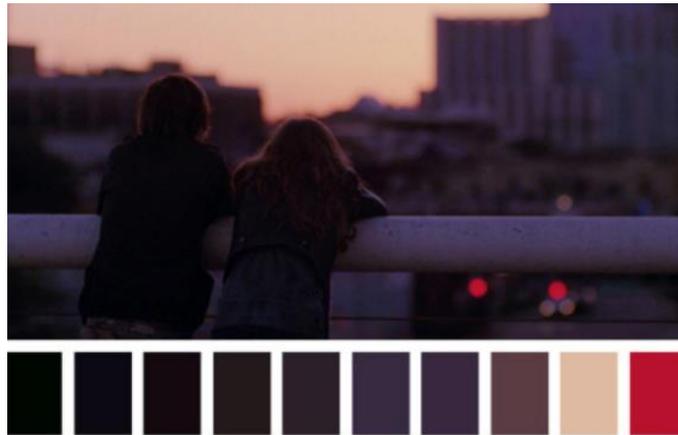
Dari aspek *mise-en-scene*, *setting* kedua film tersebut tidak jauh berbeda. Ketika mengetahui proses di balik layar, keempat film menggunakan lokasi nyata dan tidak membangun studio yang spesifik. Semua dikontrol karena *budget* terbatas dan *set design* dirancang agar tidak mengeluarkan banyak biaya. Aspek kostum dan *lighting*, keseluruhan filmnya hampir semua menggunakan kostum biasa dan bukan desain khusus. Khusus untuk *Before Trilogy*, kostum yang digunakan oleh karakter utama tidak banyak berubah karena *setting* waktu terjadi dalam kurun satu hari saja dalam keseluruhan film tersebut. Lokasi fokus pada lokasi *outdoor* sehingga lebih banyak memanfaatkan *natural light*. Adapun *high-key lighting* lebih banyak digunakan pada film *Boyhood* karena lokasi *indoor* pada adegan-adegan film *Boyhood* jauh lebih bervariasi daripada film *Before Trilogy*. Keduanya memanfaatkan *fill light* dengan baik, mengingat keempat film ini semua bergenre drama.

Warna pencahayaan yang dipakai oleh Richard Linklater pada filmnya cenderung menggunakan skema analog. Dengan padu padan kostum yang tidak terlalu cerah dan mencolok, pencahayaan dan palet warna *Before Trilogy* memiliki *range* warna coklat, hijau hingga kekuningan. Sedangkan film *Boyhood* memiliki *range* warna hitam, coklat hingga kemerahan. Pencahayaan dengan spektrum analog, dimana warna-warna tersebut bersebelahan pada roda warna, memberikan harmonisasi dan tingkat keseimbangan yang cukup tinggi jika dilihat pada layar televisi. Berikut salah satu spektrum warna pada adegan pembuka film *Before Sunrise* (1995):



Gambar 2. Spektrum warna pencahayaan dalam film *Before Sunrise*
[Sumber: *Before Sunrise*, 1995]

Pada film *Boyhood* pun palet warna masih identik dan memiliki pendekatan yang sama, berikut contohnya:



Gambar 9. Spektrum warna pencahayaan dalam film *Boyhood*
[Sumber: *Boyhood*, 2004]

Performa akting Ethan Hawke dan Julie Delpy sangat luar biasa, bahkan bisa dipercayai bahwa ketika Ethan dan Julie bertemu di luar lokasi syuting, keduanya dapat berbicara-bincang seperti layaknya di dalam film *Before Trilogy*. Penyampaian sebuah dialog pada film harus disertai dengan kepercayaan akan karakter dan keduanya berhasil membuat audiens percaya lewat performanya di depan layar. Sedikit berbeda dengan film *Boyhood*, pengalaman akting Ellar Coltrane dan Lorelei Linklater kurang berenergi. Kenyataan bahwa Ellar Coltrane memiliki latar belakang seorang model adalah salah satu faktornya, selain itu dengan komitmen untuk syuting selama 12 tahun membuat tidak banyak orang dapat dipilih untuk memerankan Mason Jr. Ellar Coltrane dipilih oleh Richard Linklater karena sifatnya dan ketertarikannya pada seni dan film. Sehingga meskipun Ellar Coltrane tidak ideal, tetapi nyatanya Ellar tetap mampu menunjukkan bahwa Mason Jr. adalah bagian dari dirinya. Satu adegan terbaik dari Ellar terletak pada *scene* yang paling emosional pada keseluruhan film *Boyhood*, yaitu perpisahan Mason Jr. dengan ibunya ketika beranjak dewasa. Dialog *scene* tersebut ada pada halaman 173-174 pada *script*, dimana Richard Linklater terinspirasi menuliskannya melalui percakapannya dengan teman-teman terdekatnya serta kolaborator yang terlibat dalam produksi film *Boyhood*. Dialog yang disampaikan oleh ibu Mason Jr. pada moment tersebut, yang berbunyi "This is the worst day of my life" adalah pengalaman pribadi yang dialami oleh produser film *Boyhood*, rekan baik Richard Linklater. (Buchanan, 2014)

Visualisasi yang digunakan oleh Richard Linklater identik antara satu film dan lainnya, yaitu *long take*, *medium shot* atau *over the shoulder shot*, serta minim efek visual. Meskipun dalam film *Boyhood*, pengambilan gambar secara *single take* jarang dilakukan tetapi adegan dengan monolog panjang menjadi karakteristik utama. Selain itu, keseluruhan filmnya hampir semua berada pada lokasi *outdoor* sehingga lebih banyak memanfaatkan *natural light*. Perbedaan mencolok secara visual antara film *Before Trilogy* dan *Boyhood* adalah subyek di dalam frame kamera. Pada *Before Trilogy*, Jesse dan Celine bersifat setara dalam frame dan sering muncul bersamaan, sedangkan pada

Boyhood, meskipun Mason Jr. sedang berinteraksi dengan karakter lain, tetapi Mason Jr. berada dalam frame yang terpisah dengan karakter lainnya. Pergerakan kamera tidak memakai teknik yang berlebihan, dimana kamera statik dan *tracking shot* adalah metode yang paling sering digunakan, serta transisi dilakukan secara *subtle* pada proses penyuntingan. Teknik editing yang dipakai juga menggunakan cerita linear, dan minim adegan *flashback* ketika menjabarkan mengenai masa lampau. Bahkan pada film *Before Trilogy* dengan plot cerita yang begitu organik, teknik editingnya tidak begitu terlihat, berbeda dengan film *Boyhood*.

4. KESIMPULAN

Richard Linklater adalah seorang *collaborative auteur*. Dimana proses kolaborasi merupakan proses penting dalam pembuatan setiap filmnya. Mulai dari Ethan Hawke, Julie Deply, Ellar Coltrane, dan Lorelei Linklater, semua terlibat tidak hanya sebagai *crew* dan *cast* tetapi sebagai kolaborator. Karena bukan hanya sebagai aktor ataupun editor, semuanya berkontribusi dalam film tersebut sejak proses pembuatan skenario. Pendekatan "writing room" juga diadopsi dalam pengembangan film *Before Trilogy*, padahal sejatinya pendekatan tersebut baru-baru saja populer dalam pengembangan film seri di Hollywood. Richard Linklater juga merupakan *auteur* yang memiliki filosofi yang kuat, tertuang dalam setiap dialog dan relasinya bersama kolaborator tersebut.

Film *Before Trilogy* dan *Boyhood* memiliki banyak perbedaan tetapi juga memiliki persamaan. Secara visual, *Before Trilogy* dan *Boyhood* sangat berbeda dalam penggunaan jenis *frame* serta pergerakan kamera tetapi sama dalam hal penggunaan pencahayaan alami. Secara naratif, *Before Trilogy* dan *Boyhood* sangat identik. Dari sisi tema dan *genre* memang *Before Trilogy* dan *Boyhood* berbeda, tetapi karakter, struktur cerita serta premis semuanya mudah diikuti dan mudah disukai oleh penonton karena sifatnya sangat universal.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembahasan mengenai konsep *authorship* dalam film memberikan manfaat khususnya dalam konteks edukasi. Pada pendidikan film, penelitian kajian *authorship* mampu mengevaluasi unsur serta elemen pembentuk produk akhir film yang dikaji. Sebagai contoh untuk mengkaji film Richard Linklater diperlukan pemahaman akan konteks sosial budaya serta prinsip yang dianut, yang melatarbelakangi dibuatnya film *Before Trilogy* dan *Boyhood*. Minimnya penelitian kajian film akan membutuhkan penonton dalam menilai film hanya dari aspek penceritaan saja, tetapi tidak pada aspek estetika dan nilai moral film itu sendiri. Kecenderungan penonton dalam memberikan *rating* pada film tidak merujuk pada indikator penilaian yang tepat khususnya dalam mengevaluasi film sebagai produk audio visual yang kompleks. Mengacu pada pembahasan dari hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah memperbanyak penelitian kajian film khususnya dengan subyek sutradara, produser ataupun penulis film Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alter, E. (2014, July 17). *How "Boyhood" Editor Sandra Adair Helped Shape The Film's 12-Year Evolution*. <https://www.indiewire.com/2014/07/how-boyhood-editor-sandra-adair-helped-shape-the-films-12-year-evolution-24211/>
- Bordwell, David; Thompson, Kristin; Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). Mc Graw Gill Education.
- Buchanan, K. (2014). *The Toughest Scene I Wrote: Richard Linklater on Boyhood's Saddest Moment*. <https://www.vulture.com/2014/12/how-boyhoods-saddest-moment-came-together.html>
- Caglayan, E. (2015). *Mise en Scene and Film Style: From Classical Hollywood to New Media Art by Adrian Martin*. *Film Quarterly*, 69(2), 96–98.
- Caughie, J. (2001). *Theories of Authorship*. Routledge.
- Cutting, J. E. (2016). *Narrative Theory and The Dynamics of Popular Movies*. *Psychonomic Bulletin and Review*, 23(6), 1713–1743.
- DesMeules, H. (2017). *Making the Character Whole: The Importance of Objects to Property Master Ellen Freund*. <https://www.arts.gov/stories/blog/2017/making-character-whole-importance-objects-property-master-ellen-freund>.
- Ernesto, A. (2011). *Memetakan Kompleksitas Kajian Dan Teori Film, Bagian 1*. <https://cinemapoetica.com/memetakan-kompleksitas-kajian-dan-teori-film-bagian-1/>
- Hamza, A. (2016). *Althusser and Pasolini*. In *Althusser and Pasolini*.
- Kinosian, J. (2014). *The Envelope: Milena Canonero's "Grand Budapest" costumes match Wes Anderson's vision*. <https://www.latimes.com/entertainment/envelope/la-et-mn-en-costumes-budapest-20141204-story.html>
- Kipen, D. (2006). *The Schreiber Theory: A Radical Rewrite of American Film History*. Melville House Pub.
- Lankes, M. (2014). *Filmed Over 12 Years, "Boyhood" Follows A Kid's Coming Of Age*. <https://www.npr.org/2014/07/10/330291891/filmed-over-12-years-boyhood-follows-a-kids-coming-of-age>.
- Liu, Y. (2017). *The American Way of Family Education in Boyhood and the Enlightenment to China*. 91, 419–422. <https://doi.org/10.2991/mmetss-16.2017.82>
- Ratna, N. K. (2010). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra: Dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme*. Pustaka Pelajar.
- Sellors, C. P. (2007). *Collective Authorship in Film*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(3), 263–271. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00257.x>
- Smith, Michael; Schechtman, Marya; Maes, Hans; Cowley, Christopher; Smith, Murray; Jeske, Diane; Puolakka, Kalle; Ribeiro, Anna C.; Schaubroeck, Katrien and Maes, Hans; MacDowell, J. (2021). *Before Sunrise, Before Sunset, Before Midnight: A Philosophical Exploration* (K. Maes, Hans; Schaubroeck (ed.)). Routledge.
- Sreekumar, J., & Vidyapeetham, A. V. (2015). *Creating Meaning through Interpretations : A Mise-en-scene Analysis of the Film ' The Song of Sparrows .' Online Journal of Communication and Media Technologies, Special Issue*, 89–97.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sumartono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*. Universitas Trisakti.
- Sveen, T. (2015). *Boyhood Director Richard Linklater on Balancing Collaboration and Control*. <https://www.filmindependent.org/blog/boyhood-director-richard-linklater-on-balancing-collaboration-and-control/>
- Tregde, D. (2013). A Case Study on Film Authorship: Exploring the Theoretical and Practical Sides in Film Production. *A Case Study on Film Authorship: Exploring the Theoretical and Practical Sides in Film Production*, 4(2), 5–15.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.