

**ANALISIS GENRE LAGA DALAM FILM *THE NIGHT COMES FOR US* (2018),  
*THE BIG 4* (2022), DAN *THE SHADOW STRAYS* (2024)**  
**KARYA TIMO TJAHHANTO**

**Zefanya Azzahra Sapna Clarisa**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

[zefanyaazzahra.22024@mhs.unesa.ac.id](mailto:zefanyaazzahra.22024@mhs.unesa.ac.id)

**Putri Aisyiyah Rachma Dewi**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

[putridewi@unesa.ac.id](mailto:putridewi@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian yang dilakukan merupakan analisis genre laga dalam film *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), dan *The Shadow Strays* (2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi genre laga dalam film *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), dan *The Shadow Strays* (2024). Metode penelitian ini adalah analisis genre berdasarkan *repertoire of elements* milik Nick Lacey (2016) yang terdiri dari ikonografi, narasi, *setting*, dan karakter. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dan sifat penelitian ini adalah deskriptif. Data primer penelitian ini diperoleh dari film *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), dan *The Shadow Strays* (2024). Data sekunder penelitian ini berupa dokumen pustaka, buku, internet, dan jurnal terdahulu. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi film, studi pustaka, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan, dari pola berulang dalam ketiga film yang diteliti, ditemukan karakteristik film genre laga karya Timo Tjahjanto berupa adanya penggunaan senjata sebagai *gimmick*, adegan kekerasan yang brutal, akhir film yang terbuka, pijakan moral karakter pahlawan berupa mengikuti hati nurani, pijakan moral karakter penjahat berupa membala-balakan perbuatan karakter pahlawan sebagai konsekuensi, dan pijakan moral karakter pahlawan palsu yang selalu patuh pada perintah. Terdapat pula eksperimen yang dituangkan Timo Tjahjanto berupa karakterisasi tokoh perempuan secara bertahap dari film ke film.

**Kata kunci:** film, analisis genre, laga, karakteristik

**Abstract**

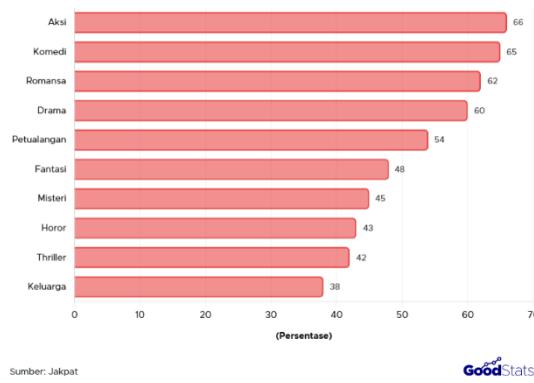
*This study analyzes the action genre in the films *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), and *The Shadow Strays* (2024). This study aims to explore the action genre in the films *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), and *The Shadow Strays* (2024). The research method employed is genre analysis, based on Nick Lacey's (2016) repertoire of elements, which comprises iconography, narrative, setting, and characters. This research is qualitative and descriptive research. The primary data for this research were obtained from the films *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), and *The Shadow Strays* (2024). The secondary data for this research consisted of reference documents, books, the internet, and previous journals. The research data was collected through film observation, literature study, and documentation. The results of this research show that from the recurring patterns in the three films studied, the characteristics of Timo Tjahjanto's action genre films are the use of weapons as gimmicks, brutal scenes of violence, open endings, the moral foundation of the hero characters in the form of following their conscience, the moral foundation of the villain characters in the form of retaliating against the hero characters as a consequence, and the moral foundation of the false hero characters who always obey orders. There is also an experiment by Timo Tjahjanto in the form of the gradual characterization of female characters from film to film.*

**Keywords:** film, genre analysis, action, characteristic

## PENDAHULUAN

Film merupakan sebuah karya seni yang melekat dalam kehidupan. Bordwell, dkk. dalam bukunya yang berjudul *Film Art: An Introduction* edisi ke-13 menjelaskan bahwa film mengkomunikasikan informasi dan ide, serta menunjukkan tempat dan cara hidup yang mungkin tidak diketahui penonton. Film dirancang untuk menciptakan pengalaman bagi penonton. Pratista (2024) memaparkan bahwa pembuat film menawarkan sebuah solusi melalui filmnya dengan harapan supaya diterima dengan baik oleh orang yang menonton. Perbedaan pengalaman mental dan budaya setiap penonton mempengaruhi pemahaman penonton terhadap suatu film.

Ketertarikan penonton untuk menonton film dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sahabuddin, dkk. (2025), popularitas aktor, persepsi genre, dan ulasan di media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penonton untuk menonton film. Penonton mengharapkan film dengan genre tertentu menawarkan sesuatu yang familiar, akan tetapi penonton juga dapat menuntut sesuatu yang baru (Bordwell, D., dkk. 2023). Suatu genre film akan lebih diterima apabila genre film tersebut sesuai dengan preferensi penonton. Dengan begitu, film akan lebih berkesan bagi penonton sehingga menghasilkan keterlibatan penonton yang lebih tinggi (Vakhtin, 2023).



**Gambar 1. Grafik Genre Paling Digemari Publik Indonesia di Platform Streaming Film/Series**

Menurut hasil survei Jakpat yang dilakukan dari 27 Mei hingga 3 Juni 2025 dalam situs GoodStats, 66% dari 901 partisipan survei merupakan penikmat film genre laga di layanan *streaming*. Dengan persentase tersebut, film genre

laga menduduki peringkat pertama sebagai pilihan utama penonton Indonesia ketika menonton film di layanan *streaming*. Kemudian disusul film genre komedi di peringkat kedua dengan persentase film 65%, dan genre romansa di peringkat ketiga dengan persentase 62%.

Jakpat melakukan survei ke 2.259 responden mengenai bagaimana perilaku masyarakat Indonesia dalam menikmati mobile entertainment dan media sosial. Lalu, ditemukan bahwa 40% diantaranya yakni sekitar 904 responden suka melakukan *streaming* film/series di OTT (*Over-The-Top*). Selanjutnya, Jakpat melakukan survei lagi ke 40% responden tadi, tetapi hanya mengambil 901 responden untuk melakukan survei mengenai apa yang mereka tonton di platform OTT. Hasilnya, 85% diantaranya suka menonton film. Dari 901 responden tersebut, 61% diantaranya memilih Netflix sebagai OTT pilihan ketika menonton film/series. Lalu 32% diantaranya memilih platform Vidio. Sehingga menjadikan Netflix berada di posisi pertama dan Vidio di posisi kedua (Jakpat, 2025).

Lichtenfeld (dalam O'Brien, 2012, hlm. 33) memaparkan bahwa film laga harus terasa hidup pada saat ditayangkan agar penonton dapat merasakan efek pengalaman fisik. Film laga ditunjukkan dengan adanya karakter utama dan penjahat. Secara umum, karakter yang ditampilkan juga sangat jelas, tanpa area abu-abu antara benar dan salah. Hal yang dipertaruhkan juga bisa sangat besar, dapat berupa nasib dunia atau bahkan nasib sebuah bangunan (Hellerman, 2023).

Dalam pembuatan film, dibutuhkan pihak yang dapat mengatur proses kreatif di belakang layar. Sutradara merupakan seorang pemimpin yang harus mampu menguasai semua materi naskah dan menerjemahkannya ke dalam media audio visual. Selain itu, sutradara harus berkoordinasi dengan semua peralatan, personel, dan sumber daya dari pra hingga pasca produksi film (Cambrea, 2020).

Penelitian ini hanya akan meneliti pada tiga film genre laga karya Timo Tjahjanto yaitu film “*The Night Comes for Us*” (2018), “*The Big 4*” (2022), dan “*The Shadow Strays*” (2024). Ketiga film tersebut dipilih karena ketiganya merupakan film genre laga berbahasa Indonesia dengan sisiran bahasa asing karya Timo Tjahjanto yang ia sutradarai secara Tunggal (Putri, 2025).

Sutradara Timo Tjahjanto dipilih dalam penelitian ini karena Timo kerap dipandang sebagai sutradara Indonesia yang memiliki gaya sinematik

yang kelam dan brutal (Novalia, 2023). Setiap proyek film Timo Tjahjanto memiliki subgenre masing-masing. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada analisis genre film laga karya Timo Tjahjanto “*The Night Comes for Us*”, “*The Big 4*”, dan “*The Shadow Strays*” untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh Timo Tjahjanto dalam film genre laganya.

Film genre laga mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan genre film yang lain. Mengutip dari situs fiveable, karakteristik film laga yaitu: 1) Menampilkan adegan cepat dan berenergi tinggi dengan penekanan pada aksi fisik dan kejar-kejaran. 2) Tokoh protagonis sering menghadapi situasi yang mengancam jiwa saat melawan tokoh antagonis (kejar-kejaran mobil, baku tembak). 3) Menjelajahi tema kepahlawanan, kebaikan melawan kejahatan, dan keadilan dengan pahlawan yang akhirnya menang.

Penelitian sebelumnya yang menjadi referensi penelitian ini dilakukan oleh Sinulingga dan Wibawa (2022) berjudul *Genre Analysis The Film Gundala* menemukan bahwa elemen narasi, karakter, dan style dalam film Gundala mengambil karakteristik genre film laga Barat. Sedangkan elemen *setting* dan ikonografi dalam film ini menyesuaikan budaya Indonesia.

Penelitian lain yang juga menjadi referensi penelitian ini yaitu berjudul Analisis Genre Film *Action* Indonesia dalam Film *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014) karya Hardi (2015). Penelitian ini menemukan bahwa adegan-adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal* menjadi sajian utama kedua film tersebut. Hal tersebut ditunjukkan dengan adegan-adegan yang menegangkan, berbahaya, tempo cerita cepat, serta ceritanya yang menggugah emosi.

Analisis genre dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menguraikan film laga karya Timo Tjahjanto berjudul “*The Night Comes for Us*”, “*The Big 4*”, dan “*The Shadow Strays*” berdasarkan *repertoire of elements* milik Nick Lacey (2016). Hasil dari identifikasi nantinya akan ditemukan elemen-elemen berulang yang muncul dalam film genre laga karya Timo Tjahjanto yang kemudian dapat menghasilkan karakteristik tertentu dari Timo Tjahjanto.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode

penelitian analisis genre dengan berdasarkan *repertoire of elements* milik Nick Lacey tahun 2016 yang terdiri dari ikonografi, narasi, setting, dan karakter. *Repertoire of elements* diperlukan sebagai pertimbangan untuk menentukan definisi pola/bentuk/gaya/struktur dari genre-genre tertentu (Lacey, 2000). Analisis genre digunakan dalam penelitian ini sebagai pisau penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan pola/bentuk/gaya/struktur tertentu dari film-film yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan sifat penelitian deskriptif. Menurut Fiantika, dkk. (2022), pada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti membangun pengetahuan melalui interpretasi berdasarkan perspektif dan informasi dari subjek penelitian. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dapat digunakan pada topik permasalahan yang kurang sesuai apabila diuraikan dalam bentuk statistik sehingga membutuhkan eksplorasi secara kompleks dan detail (Creswell & Poth, 2018).

Sifat penelitian deskriptif juga dipilih penulis untuk mengeksplorasi *repertoire of elements* genre film laga untuk mendapatkan jawaban dengan gambaran yang detail mengenai karakteristik yang dituangkan oleh Timo Tjahjanto ke dalam film laganya yaitu film “*The Night Comes for Us*” (2018), “*The Big 4*” (2022), dan “*The Shadow Strays*” (2024).

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian konstruktivis. Dalam paradigma konstruktivis, realitas dipahami sebagai konstruksi sosial yang berarti kebenaran di dalamnya bersifat relatif karena tergantung sudut pandang pelaku sosial. Maka dari itu, paradigma ini kerap digambarkan sebagai paradigma yang sifatnya subjektif (Daymon & Holloway, 2007). Paradigma konstruktivis dalam penelitian ini digunakan untuk mengkonstruksi *repertoire of elements* dalam film untuk mengetahui pola-pola yang menjadi kecenderungan film genre laga dalam film “*The Night Comes for Us*” (2018), “*The Big 4*” (2022), dan “*The Shadow Strays*” (2024) karya Timo Tjahjanto.

Data primer penelitian ini diperoleh dari film “*The Night Comes for Us*” (2018), “*The Big 4*” (2022), dan “*The Shadow Strays*” (2024) karya Timo Tjahjanto. Film-film yang diteliti merupakan film memiliki subgenre. Meskipun demikian, film-film tersebut memiliki genre utama yang sama yaitu berupa genre laga. Data sekunder penelitian ini diperoleh dari sumber-sumber tertulis seperti dokumen pustaka, buku, internet, dan jurnal penelitian terdahulu yang

memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati film “*The Night Comes for Us*” (2018), “*The Big 4*” (2022), dan “*The Shadow Strays*” (2024) di layanan streaming yaitu OTT (*Over-The-Top*) platform Netflix melalui media *handphone* atau *laptop*. Observasi dilakukan secara berulang kali sampai membuahkan hasil.

Teknik studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan jurnal, buku, internet, dan catatan yang relevan dari temuan terdahulu. Jurnal-jurnal relevan mengenai analisis genre film yang digunakan sebagai referensi penelitian ini terbit dalam rentang tahun 10 tahun terakhir yakni dari tahun 2015 hingga 2025.

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara menangkap gambar (*screenshots*) layar media *handphone* atau *laptop* untuk mengumpulkan informasi-informasi dari film-film yang dianalisis. Dokumentasi yang dilakukan tidak akan berfokus pada keseluruhan film, akan tetapi hanya berfokus pada adegan-adegan yang sesuai dengan karakteristik film laga.

Pada unit analisis data, elemen yang dianalisis dalam film adalah elemen-elemen yang menunjukkan genre laga yang kemudian akan ditampilkan dan dianalisis sesuai dengan *repertoire of elements* milik Nick Lacey.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, ditentukan hasil analisis genre laga dari film *The Night Comes for Us* (2018), *The Big 4* (2022), dan *The Shadow Strays* (2024) karya Timo Tjahjanto. Dari hasil analisis, dapat diketahui pola berulang apa saja yang terkandung pada setiap *repertoire of elements* dalam ketiga film yang diteliti:

### A. *Repertoire of elements ikonografi*

Dalam film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays*, ditemukan bahwa setiap film memiliki ikonografi objek yang sama yaitu senjata, pertarungan fisik, pakaian yang dipakai oleh tokoh dalam film, dan kekerasan berlebihan. Setiap film memiliki senjata ikoniknya masing-masing. Dalam film *The Night Comes for Us*, terdapat parang kukri milik Elena, tali kawat milik Alma, dan pisau belati panjang milik Operator. Dalam film *The Big 4*, terdapat bom

Kentut Lucifer 3000 milik Alpha dan senapan runduk bernama Siska milik Jenggo. Dalam film *The Shadow Strays*, terdapat granat paku dan pedang katana milik Umbra.

Dalam ketiga film yang diteliti, ditemukan juga senjata ikonik yang dominan digunakan dalam ketiga film tersebut, yaitu pistol, senapan mesin, senapan kokang, pisau, senjata peledak, dan senjata improvisasi yang digunakan para karakter penting maupun karakter tambahan dalam film. Dalam film *The Night Comes for Us*, senjata pistol sering digunakan oleh Ito. Senapan mesin sering digunakan oleh para anak buah TRIAD, anak buah Yohan, dan Operator. Senapan kokang sering digunakan oleh tokoh Yohan. Senjata pisau sering digunakan oleh tokoh Bobby. Senjata peledak sering digunakan oleh tokoh Operator. Senjata improvisasi sering dilakukan oleh tokoh Ito, Bobby, Fatih Operator, dan Arian.

Dalam film *The Big 4*, senjata pistol sering digunakan oleh Topan. Senapan mesin sering digunakan oleh serdadu Antonio Sandoval. Senapan kokang sering digunakan oleh tokoh Dina. Senjata pisau sering digunakan oleh tokoh Antonio Sandoval. Senjata peledak sering digunakan oleh tokoh Alpha dan Alo. Senjata improvisasi sering digunakan oleh tokoh Dina dan Topan. Dalam film *The Shadow Strays*, senjata pistol digunakan oleh 13, Prasetyo, 14, dan Master Burai. Senapan mesin sering digunakan oleh Ariel, anak buah Ariel, anak buah Abi Kabil. Senapan kokang sering digunakan oleh tokoh Soriah. Senjata pisau sering digunakan oleh 13. Senjata peledak sering digunakan oleh Ariel. Senjata improvisasi sering digunakan oleh 13.

Koreografi yang dilakukan oleh karakter-karakter yang terlibat pertarungan fisik dalam film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* cenderung dilakukan dengan serangan *mid range* (jarak menengah) dan *close range* (jarak dekat). Secara jarak menengah (*mid range*), serangan yang kerap ditampilkan adalah pukulan tangan, lutut, dan tendangan pendek. Sedangkan serangan secara jarak dekat (*close range*) yang sering ditampilkan adalah pukulan siku, serangan lutut, dan bergulat.

Beberapa karakter dalam ketiga film yang diteliti melakukan pertarungan fisik dengan menjadikan tubuh orang lain sebagai tameng. Karakter-karakter tersebut melindungi diri tidak hanya dari serangan peluru pihak lawan, tapi juga serangan jarak dekat yaitu serangan senjata parang. Dari ketiga film tersebut, pertarungan fisik ini lebih banyak dilakukan oleh karakter pahlawan (*hero*) dalam film.

Dari ikonografi objek berupa pakaian, ketika terlibat pertarungan fisik, karakter pahlawan (*hero*) dalam film *The Night Comes for Us* dan *The Shadow Strays* hanya berpakaian sederhana berupa kaos polos berwarna gelap. Sedangkan dalam film *The Big 4*, terdapat dua karakter pahlawan dan pakaian yang mendominasi adalah warna cerah.

Setiap film yang diteliti memiliki perbedaan pada kekerasan berlebihan yang menonjol. Persamaan kekerasan berlebihan yang menonjol dari ketiga film yang diteliti adalah berupa serangan kepala dan tubuh yang terkena ledakan. Dalam film *The Night Comes for Us*, serangan kepala terjadi pada kepala algojo Yohan yang pecah karena tertimpa daging, serta kepala anak buah Yohan yang hancur karena dihajar berkali-kali oleh Bobby dengan papan penanda lantai licin. Kekerasan berlebihan berupa tubuh yang terkena ledakan terjadi pada tubuh polisi suruhan TRIAD yang meledak dan berceceran terkena serangan granat dari Ito.

Dalam film *The Big 4*, serangan kepala terjadi pada kepala Vinsen yang pecah akibat ditembak Dina. Sedangkan kekerasan berlebihan berupa tubuh yang meledak terjadi pada anak buah Syarief akibat granat berbentuk pemantik rakitan Alpha, tubuh salah satu serdadu Antonio menjadi berkeping-keping akibat granat serangan Alpha, dan tubuh Alo yang meledak terkena ledakan bazokanya yang tersumbat. Dalam film *The Shadow Strays*, serangan kepala terjadi pada kepala Oyabun yang putus karena ditebas oleh 13, kepala salah satu anak buah Kenjiro dan kepala Kenjiro putus ditebas Umbra, kepala anak buah Abi Kabil pecah ditembak Soriah, serta mulut Ariel yang dihujam tongkat *baseball* oleh 13 hingga menembus ke belakang kepala. Sedangkan tubuh yang terkena ledakan adalah berupa tubuh anak buah Kenjiro yang terkena granat paku milik Umbra.

Dalam film *The Big 4* dan *The Shadow Strays*, karakter penjahat (*villain*) mengenakan pakaian formal berupa kemeja rapi berwarna gelap. Sedangkan dalam film *The Night Comes for Us*, karakter penjahatnya mengenakan pakaian semiformal berupa kemeja motif bunga dengan jaket parka berwarna gelap. Dalam ketiga film yang diteliti, karakter pahlawan palsu (*false hero*) mengenakan pakaian rapi berupa seragam yang mereka kenakan selama bertugas. Yang

membedakan adalah dalam film *The Big 4*, karakter pahlawan palsunya mengenakan pakaian berwarna cerah. Kemudian, karakter penolong (*helper*) dari film *The Night Comes for Us* mengenakan pakaian warna gelap, sedangkan dalam film *The Shadow Strays* mengenakan pakaian warna cerah. Karakter tambahan dari ketiga film yang diteliti mengenakan pakaian dengan dominasi warna gelap.

Suara dalam ketiga film yang diteliti memiliki persamaan dalam hal *diegetic sound* maupun *nondiegetic sound*. Diegetic sound yang sering mucul adalah efek suara senjata, yaitu suara tembakan, ledakan, dan desing benda tajam pisau/pedang/golok/parang. Lalu ada dialog umpatan yang dilontarkan oleh beberapa tokoh dalam ketiga film tersebut ketika terlibat pertarungan fisik, memperkuat kesan brutal dalam film laga. Kemudian ada dialog dengan bahasa Indonesia. Meskipun setiap film disisipi dengan bahasa asing, tetapi para tokoh dalam film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* tetap kebanyakan menggunakan Bahasa Indonesia. Ikonografi suara berupa *nondiegetic sound* yang terdapat dalam ketiga film tersebut adalah musik latar dengan ritme cepat yang membangun suasana menegangkan. Musik latar tersebut terdengar ketika pertarungan fisik akan dimulai atau sedang berlangsung

#### **B. Repertoire of elements narasi**

##### **1. Equilibrium**

Tahap keseimbangan narasi dari film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* menunjukkan pola yang sama. Ketiga film tersebut sama-sama membuka film dengan adegan rutinitas yang dilakukan oleh para karakter pahlawan. Para tokoh utama yaitu karakter pahlawan (*hero*) diperkenalkan sebagai pembunuh bayaran atau pembunuh profesional yang sedang menjalani tugasnya untuk menyelesaikan sebuah misi di suatu tempat.

Dalam film *The Night Comes for Us*, Ito sebagai karakter pahlawan diperkenalkan sebagai anggota pembunuh bayaran bernama Six Seas yang terafiliasi dengan TRIAD. Ito tengah menjalankan tugasnya yaitu membantai desa dari pihak yang mengganggu jalur perdagangan TRIAD. Dalam film *The Big 4*, Topan diperkenalkan sebagai karakter pahlawan (*her*) yang berprofesi sebagai pembunuh bayaran dengan julukan *The Big 4* yang tengah memberantas usaha perdagangan gelap organ tubuh manusia yang berkedok panti asuhan. Yang membedakan adalah adanya tokoh Dina yang

juga karakter pahlawan yang berprofesi sebagai polisi. Dina diperkenalkan sebagai polisi yang baru dilantik. Dalam film *The Shadow Strays*, 13 diperkenalkan sebagai karakter pahlawan (*hero*) yang tengah bertugas menetralisir dan membunuh pimpinan mafia Yakuza.

Karakter penjahat (*villain*) dalam ketiga film yang diteliti, di tahap ini diperkenalkan dengan aktivitas normalnya yang berkutat seputar kehidupan yang tidak wajar dari norma masyarakat. Dalam film *The Night Comes for Us*, Chien Wu diperkenalkan dengan kesibukannya yang memeriksa keadaan desa hasil pembantaian Ito dan anggota Six Seas lainnya. Lalu Chien Wu diperkenalkan sebagai orang yang memerintahkan Arian untuk menghabisi Ito. Dalam film *The Big 4*, Antonio Sandoval diperkenalkan dengan tindakannya yang menyiksa musuhnya dengan pisau di markasnya, serta banyaknya mayat anak buah dari musuhnya itu bergelimpangan di markasnya akibat diserang Alo. Dalam film *The Shadow Strays*, Ariel, Haga, dan Prasetyo diperkenalkan dengan adegan mereka menyetubuhi Mirasti/Astri secara bergantian di suatu ruangan.

Karakter pahlawan palsu (*false hero*) dalam ketiga film yang diteliti, pada tahap ini diperkenalkan dengan kegiatan normalnya yang memperlihatkan karakter pahlawan palsu profesional dengan pekerjaannya. Dalam film *The Night Comes for Us*, Arian diperkenalkan tengah bekerja di kelab malam 888 milik TRIAD dan berusaha menjaga kepuasan pelanggan. Arian juga diperkenalkan sebagai sosok dengan sifat masih abu-abu hendak berada di pihak TRIAD atau Ito. Dalam film *The Big 4*, Hassan diperkenalkan sebagai polisi yang serius ingin mengungkap pelaku main hakim sendiri di panti asuhan Syarieff dan siap hadir untuk menenangkan Dina yang kecewa akan ketidakhadiran Petrus ke pelantikan. Dalam film *The Shadow Strays*, Umbra diperkenalkan sebagai agen *The Shadow* yang berhasil menuntaskan misi dan mengarahkan 13 untuk menerima pelatihan psikologis di Jakarta supaya fokusnya kembali terjaga.

Karakter putri atau korban (*princess/victim*) dalam ketiga film yang diteliti diperkenalkan sebagai tokoh yang berada dalam situasi bahaya sehingga harus

diselamatkan. Dalam film *The Night Comes for Us*, Reina diperkenalkan sebagai target yang diburu oleh TRIAD sehingga perlu diselamatkan. Dalam film *The Shadow Strays*, Monji diperkenalkan sebagai yang tokoh yang tiba-tiba menghilang padahal malam sebelumnya kondisinya baik-baik saja sehingga Monji harus dicari.

Terdapat pembeda di film *The Big 4* dibandingkan dengan dua film lainnya, yaitu film *The Big 4* memiliki dua karakter putri/korban (*princess/victim*). Karakter putri/korban (*princess/victim*) pertama yaitu Petrus yang tiba-tiba dibunuh oleh pelaku pembunuhan yang berhasil kabur sehingga yang masih mungkin dapat diselamatkan dari Petrus adalah keadilan mengungkap pembunuhanya. Lalu, ada Pelor yang masih aman dari bahaya dan diperkenalkan sebagai umpan saat anggota *The Big 4* menjalani misi.

Adegan laga dalam tahap ini, film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* sudah diperlihatkan dengan penggunaan senjata yang beragam, baik itu senjata api, senjata tajam, maupun senjata peledak. Adegan laga juga sudah ditampilkan sebagai pembuka film sekaligus untuk memperkenalkan karakter pahlawan. Pada tahap ini, ketiga film sudah menunjukkan kematian pada para tokoh di dalamnya. Dalam film *The Night Comes for Us*, kematian terjadi pada anggota Six Seas, ibu Reina, pelanggan VIP kelab malam 888 dan anak buahnya. Dalam film *The Big 4*, kematian terjadi pada Syarieff beserta anak buahnya dan Petrus. Dalam film *The Shadow Strays*, kematian terjadi pada seluruh anggota kelompok Yakuza klan Onori.

## 2. Disruption

Tahap gangguan dalam narasi film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* memiliki pola yang sama, yaitu ditunjukkan adanya keputusan atau tindakan dari karakter pahlawan (*hero*) yang bertentangan dari apa yang seharusnya mereka lakukan. Karakter pahlawan dalam ketiga film tersebut melakukan misi atau perjalanan untuk mencapai tujuannya. Dalam film *The Night Comes for Us*, pembelotan yang dilakukan oleh Ito dari tugasnya sebagai anggota Six Seas dijelaskan dalam percakapan Arian dan Chien Wu melalui telepon.

Dalam film *The Big 4*, pembelotan yang dilakukan oleh Dina adalah mengambil keputusan yang bertentangan dari perkataan Hassan, yaitu untuk mengambil cuti segera dan tetap berangkat

ke Pulau Bersi untuk mencari tahu latar belakang papa Petrus. Sedangkan Topan mau tidak mau harus kembali menggunakan senjata dan menyerang orang lagi sehingga bertentangan dengan janji kepada Petrus. Topan adalah tokoh yang paling merasa dilema.

Dalam film *The Shadow Strays*, 13 melakukan pembelotan berupa menciptakan misi sendiri untuk mencari keberadaan Monji. 13 mengabaikan kewajibannya untuk tetap bersembunyi di rumah susun yang seharusnya dimanfaatkan sebagai pelatihan psikologis.

Akibat dari tindakan karakter pahlawan yang membangkang, para karakter pahlawan (hero) dan penolong (helper) mau tidak mau harus berhadapan dengan konflik yang harus diselesaikan dengan pertarungan fisik. Adegan-adegan laga dalam tahap ini masih belum terlalu intens apabila dibandingkan dengan adegan laga di tahap berikutnya. Karakter pahlawan masih belum berhadapan secara intens dengan karakter penjahat (*villain*). Karakter pahlawan lebih banyak melawan para serdadu atau anak buah penjahat daripada dengan karakter penjahat utama.

Pada tahap ini, dampak pertarungan fisik dan senjata telah memakan banyak korban jiwa, baik dari para karakter yang berada di pihak pahlawan maupun penjahat. Dalam film *The Night Comes for Us*, kematian terjadi pada Yohan, anak buah Yohan, polisi suruhan TRIAD, Bobby, Wisnu, dan Fatih. Dalam film *The Big 4*, kematian terjadi pada para para serdadu Antonio dan Lengko. Dalam film *The Shadow Strays*, kematian terjadi pada mama Monji bernama Mirasti/Astri.

### 3. Recognition

Pada tahap ini, karakter pahlawan (*hero*) dalam ketiga film yang diteliti memiliki kesamaan yaitu dihadapkan dengan masalah yang lebih besar dari tahap sebelumnya. Karakter pahlawan (*hero*) menyadari adanya gangguan yang lebih kompleks yang mempengaruhi kehidupannya secara signifikan. Hal tersebut juga ada kaitannya dengan keselamatan karakter penolong (*helper*).

Dalam film *The Night Comes for Us*, Ito mulai menyadari ada gangguan yang mempengaruhi kehidupannya ketika ia mendapati temannya yang bernama Fatih telah

tewas, dan mendapati Reina yang masih selamat, lalu dengan segera Ito membawanya pergi. Dalam film *The Big 4*, Topan dan Jenggo menyadari ada gangguan yang mempengaruhi kehidupannya ketika mereka mendapatkan informasi dari Bunglon bahwa komplotan Antonio hendak datang ke tempat Alpha berada. Topan dan Jenggo kemudian bergegas pergi menyusul ke tempat Alpha.

Dalam film *The Shadow Strays*, 13 menyadari ada gangguan yang mempengaruhi kehidupannya saat ia yakin sekali mengenai terancamnya keselamatan Jeki yang tidak peduli ucapan 13 untuk tidak pulang ke rumah dulu setelah berhadapan dengan kekacauan di tahap *disruption*.

Setelah itu, baru gangguan yang lebih kompleks datang menyerang karakter pahlawan dan terlibat dalam pertarungan fisik maupun senjata. Pada tahap ini, karakter pahlawan (hero) dan penolong (helper) harus berhadapan dengan anak buah dari pihak musuh sebelum akhirnya menghadapi karakter penjahat (*villain*) atau pahlawan palsu (*false hero*).

Pada tahap ini, jumlah kematian akibat dari pertarungan fisik dan senjata semakin bertambah, dan kematian tersebut berasal dari pihak musuh. Dalam film *The Night Comes for Us*, kematian terjadi pada Alma, Elena, dan anak buah TRIAD lainnya. Dalam film *The Big 4*, kematian terjadi pada serdadu Antonio. Dalam film *The Shadow Strays*, kematian terjadi pada Volver, anak buah Prasetyo, Prasetyo, Monji, anak buah Ariel, anak buah Kabil, Soemitro, Kabil, Ariel, dan Soriah.

### 4. Repair the damage

Pada tahap ini, karakter pahlawan (*hero*) dalam ketiga film yang diteliti ingin mengusahakan terciptanya keseimbangan lagi. Pola yang sama yang ditunjukkan dalam film *The Night Comes for Us* dan *The Shadow Strays* adalah pada tahap ini, karakter pahlawan harus berhadapan dengan karakter pahlawan palsu. Sedangkan pada film *The Big 4* harus berhadapan dengan karakter penjahat (*villain*). Adegan laga dalam tahap ini lebih sengit dan intens dibandingkan adegan laga di tahap narasi lain.

Dalam film *The Night Comes for Us*, Ito mulanya harus berhadapan dengan anak buah suruhan pihak TRIAD yang ditugaskan untuk menyerangnya. Setelah tuntas, Ito menghampiri tempat Arian menunggu untuk menyelesaikan

gangguan atau masalah yang ada dengan pertarungan fisik yang panjang dan intens.

Dalam film *The Big 4*, Dina, Topan, Jenggo, dan Alpha mulanya berhadapan dengan para serdadu Antonio. Dina, Topan, dan Alpha berhadapan dengan musuh masing-masing. Dina melawan Vinsen, Topan melawan Antonio, dan dibantu oleh Alpha disusul Jenggo melawan Alo. Pertarungan fisik mereka dilakukan dengan intens dan durasi yang lama.

Dalam film *The Shadow Strays*, 13 mulanya harus berhadapan dengan Troika yang diperintahkan Handler untuk membunuh 13 karena menganggap Umbra sedang berada di ujung tanduk. Setelah Troika tewas, 13 diserang dan terlibat pertarungan fisik dengan Umbra.

Adegan laga dalam tahap ini ditunjukkan dengan lebih intens dan menimbulkan kematian dari pihak musuh. Dalam film *The Night Comes for Us*, kematian terjadi pada Arian. Dalam film *The Big 4*, kematian terjadi pada serdadu Antonio, Alo, dan Antonio Sandoval atau Suranto. Dalam film *The Shadow Strays*, kematian terjadi pada Jeki, Troika, Handler, dan Umbra.

### **5. Equilibrium again**

Pada tahap ini, karakter pahlawan dalam ketiga film yang diteliti telah menyelamatkan karakter putri dan gangguan telah diselesaikan. Persamaan yang dimiliki oleh ketiga film yang diteliti adalah resolusi cerita. Setelah keseimbangan dicapai kembali, diperlihatkan karakter pahlawan (*hero*) melepas kehidupan normal lamanya dan akan menghadapi keseimbangan kehidupan baru.

Dalam film *The Night Comes for Us*, diperlihatkan Ito yang berhasil menyelamatkan Reina dari kejaran TRIAD dan anak buahnya. Reina menaiki kapal dan pergi ke suatu tempat tanpa Ito. Situasi tersebut tidak sesuai dengan tujuan awal Ito yang hendak kabur menaiki kapal bersama Reina dengan identitas baru.

Dalam film *The Big 4*, Pelor berhasil diselamatkan dari sekapan Antonio dan Dina secara tersirat ditunjukkan berhasil menangani kasus ayahnya. Sebelum keluar Vila Paranais, Topan melihat seisi ruangan dan merenung sejenak. Keputusan Topan dan saudaranya yang lain untuk pergi tidak sesuai dengan keinginan Petrus sebelum meninggal yang

sempat meminta secara tersirat untuk pensiun dan mengoperasikan kembali Vila Paranais.

Dalam film *The Shadow Strays*, Monji berhasil ditemukan 13 dan jasadnya dikebumikan. 13 yang ingin istirahat diajak Master Burai untuk bergabung demi keselamatannya terjaga dari kejaran *The Shadow* yang lain. Hal tersebut bertentangan dengan keputusannya yang secara tersirat ingin selesai.

Persamaan ketiga film yang diteliti dalam tahap ini juga terlihat dari hadirnya tokoh baru yang dan akhir cerita yang menggantung. Dalam film *The Night Comes for Us*, tidak ada tokoh baru yang ditunjukkan, tapi akhir ceritanya menggantung. Ito diperlihatkan mengendarai mobilnya dengan kecepatan tinggi yang mengarah ke Chien Wu dan anak buahnya berdiri, meskipun pada saat yang sama ditembak peluru oleh anak buah Chien Wu. Setelah itu, tidak diperlihatkan nasib pasti dari Ito.

Dalam film *The Big 4*, diperlihatkan Hassan yang memberi informasi penting kepada seorang wanita misterius tentang kegagalan Antonio dan kaburnya anggota *The Big 4*. Perempuan tersebut adalah *Lady Zero* yang tidak diketahui darimana asalnya dan tujuan pastinya apa. Pada akhirnya, *Lady Zero* memberitahu Hassan tentang rencana selanjutnya adalah untuk memburu Topan.

Dalam film *The Shadow Strays*, diperlihatkan 13 yang mengubur jasad Monji dan menangis. Kemudian dihampiri 14 yang ingin melenyapkannya tapi dihentikan oleh Master Burai. 13 diajak bergabung dengan Master Burai karena banyak yang memburu 13, yaitu anggota Bayangan/*The Shadows*/Shi no Kage. Lalu, 13 menerima jabatan tangan Master Burai. Setelah itu, tidak diberitahu ke mana mereka pergi dan bagaimana nasib 13 selanjutnya.

### **C. Repertoire of elements setting**

Setting tempat adegan laga dalam ketiga film yang diteliti adalah didominasi berada dalam ruangan tertutup dan kebanyakan memiliki kondisi dinding yang berwarna gelap sehingga minim memantulkan cahaya. Dalam film *The Night Comes for Us*, adegan laga di tempat yang tertutup terjadi di ruang pemotongan daging Yohan, ruang kerja Yohan, mobil lapis baja polisi, ruang tengah rumah susun Fatih, koridor rumah susun Fatih, area tangga rumah susun Fatih, *basement* rumah susun Fatih, ruang tengah rumah susun Ito, kamar mandi Ito, lift

rumah susun Ito, area tangga rumah susun Ito, *mess hall* pelabuhan, dan hanggar pelabuhan.

Dalam film *The Big 4*, adegan laga di tempat tertutup terjadi di ruang operasi, ruangan balik cermin panti asuhan Syarie, koridor panti asuhan, ruang tamu panti asuhan, ruang tengah rumah Petrus dan Dina, ruang tengah markas Antonio, lobi Vila Paranais, Gubuk Cinta milik Jenggo, bar Bunglon, koridor lantai 2 Vila Paranais, dan kamar Vila Paranais.

Dalam film *The Shadow Strays*, adegan laga dalam tempat tertutup berada di ruang tatami rumah Jepang, lorong rumah Jepang, ruangan Haga di diskotek Moonrose, koridor diskotek Moonrose, ruang VIP diskotek Moonrose, ruang utama disc jockey diskotek Moonrose, gubuk hutan Kamboja, kamar Jeki, ruang tamu Jeki, dapur Jeki, *basement* rumah Ariel, bangunan hanggar, hanggar bangkai pesawat, dan bangkai lambung pesawat.

Sedangkan *setting* waktu terjadinya adegan laga dalam ketiga film yang diteliti didominasi *setting* waktu malam hari. Pencahayaan dalam ruangan untuk menunjukkan waktu malam adalah didominasi dengan menggunakan beberapa lampu bercahaya redup yang terletak di beberapa titik ruangan. Penggunaan lampu tersebut mendukung suasana kelam dan mencekam selama pertarungan fisik atau senjata antar tokoh berlangsung.

*Setting* waktu lain yang juga menonjol dari ketiga film yang diteliti adalah kilas balik dari karakter pahlawan (*hero*) dan pahlawan palsu (*false hero*). Dalam film *The Night Comes for Us*, kilas balik diperlihatkan dari kilasan balik Ito (*hero*) dan Arian (*false hero*). Kilasan balik Ito memperlihatkan bagaimana pertemuannya dengan Reina. Kilasan balik Arian memperlihatkan bagaimana hubungan pertemanan lamanya dengan Bobby, Fatih, Yohan, dan Ito sebelum dirinya dan Ito bergabung ke TRIAD.

Dalam film *The Big 4*, kilasan balik yang diperlihatkan berasal dari Topan (*hero*) dan Dina (*hero*). Kilasan balik Dina menunjukkan Dina kecil yang digendong oleh papanya, Petrus. Kilasan balik Topan yang pertama adalah menunjukkan Petrus yang membisikkan nama ‘Suranto’ di telinganya.

Kilasan balik Topan selanjutnya menunjukkan pertemuannya dengan Dina ketika masih kecil.

Dalam film *The Shadow Strays*, kilasan balik yang diperlihatkan berasal dari 13 dan Umbra. Kilasan balik 13 menunjukkan ketika 13/Nomi kecil memanggil mamanya yang telah tewas dan terkapar di hadapannya. Kemudian, kilasan balik Umbra menunjukkan setelah menembak mama Nomi, Umbra muda menghampirinya dan menggendong Nomi kecil.

Kilas balik dari ketiga film yang diteliti tidak menunjukkan pertarungan fisik atau adegan laga, tapi hanya mengandung drama. Akan tetapi, dari setiap kilasan balik tersebut, dapat ditarik benang merah yang akan menghantarkan penonton mendapatkan jawaban mengenai petunjuk dan alasan atau motivasi tokoh utama atau karakter pahlawan (*hero*) dapat berada di situasi sekarang.

#### D. *Repertoire of elements* karakter

Setiap karakter dalam film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* memiliki jumlah tokoh yang berbeda-beda. Dari tujuh karakter menurut Propp, ketiga film yang diteliti hanya memiliki persamaan di lima karakter, yaitu karakter pahlawan (*hero*), penjahat (*villain*), pahlawan palsu (*false hero*), putri/korban (*princess/victim*), dan penolong (*helper*). Ada pula karakter tambahan yang dimiliki oleh ketiga film tersebut.

Karakter pahlawan (*hero*) dalam ketiga film tersebut, yaitu sama-sama berprofesi sebagai pembunuh bayaran atau profesional. Namun, yang membedakan adalah tujuan dari misi yang dilakukan. Dalam film *The Night Comes for Us*, karakter pahlawan (*hero*) yang bernama Ito berprofesi sebagai anggota Six Seas yang diafiliasi oleh kelompok kriminal internasional bernama TRIAD, ditugaskan untuk membantai penduduk desa karena telah menganggu jalur perdagangan TRIAD. Dalam film *The Big 4*, karakter pahlawan (*hero*) bernama Topan berprofesi sebagai anggota The Big 4 yang menjalankan misi untuk menghancurkan bisnis perdagangan organ tubuh manusia berkedok panti asuhan. Dalam film *The Shadow Strays*, karakter pahlawan bernama 13 ditugaskan untuk menetralisir dan menghabisi nyawa pemimpin mafia di Jepang.

Motivasi yang dimiliki oleh para tokoh pahlawan (*hero*) dalam setiap film tersebut berbeda-beda. Dalam film *The Night Comes for Us*, tujuan Ito untuk menyelamatkan Reina adalah karena ingin mengubah takdirnya dan tidak kembali jadi anggota Six Seas lagi. Dalam film *The Big 4*, tujuan Dina

mulanya hanya untuk mencari pembunuh Petrus, lalu tujuannya bertambah untuk turut bergabung dengan Topan untuk menyelamatkan Pelor. Begitu pula dengan Topan yang memiliki dua tujuan tersebut. Dalam film *The Shadow Strays*, tujuan 13 adalah untuk menyelamatkan Monji dari Ariel dan komplotannya.

Karakter penjahat (villain) dalam setiap film yang diteliti terdiri dari satu tokoh. Dalam film *The Night Comes for Us*, karakter penjahat (*villain*)-nya adalah Chien Wu, yaitu anggota Six Seas yang tidak pernah terlibat pertarungan fisik maupun senjata. Chien Wu menciptakan gangguan naratif melalui kata-kata, yaitu menghasut Arian dan diam-diam merencanakan kekacauan yang mengakibatkan kematian teman-teman Arian yang lain. Dalam film *The Big 4*, karakter penjahatnya adalah Antonio Sandoval yang merupakan anak asuh Petrus yang lama yang berprofesi sebagai penyalur senjata terbesar di Asia Tenggara. Dalam film *The Shadows Strays*, Ariel merupakan anak dari calon gubernur Jakarta yang juga berprofesi sebagai Sekretaris Jenderal Partai Gerhara sekaligus pedagang narkoba.

Karakter pahlawan palsu (*false hero*) dalam setiap film memiliki keterkaitan yang dekat dengan karakter pahlawan. Dalam film *The Night Comes for Us*, karakter pahlawan palsunya adalah Arian, sahabat lama Ito yang ternyata lebih memilih keserakahannya dibandingkan menyelamatkan sahabat lamanya yang lain. Dalam film *The Big 4*, karakter pahlawan palsunya adalah Hassan, atasan Dina sekaligus sahabat dari papanya Dina yang lebih memilih mengkhianati Petrus. Dalam film *The Shadow Strays*, karakter pahlawan palsunya adalah Umbra yang merupakan guru instruktur 13 sejak kecil, tapi lebih menuruti perintah Handler untuk menyerang 13 meskipun di saat yang sama Umbra juga tidak kuasa menyerang 13.

Karakter putri/korban (*princess/victim*) yang diselamatkan cenderung merupakan tokoh dengan usia termuda di dalam film. Hal ini ditunjukkan dalam film *The Night Comes for Us* yang memiliki karakter putri/korban bernama Reina yaitu seorang anak kecil yang diselamatkan Ito dari desa yang dibantai Ito. Dalam film *The Big 4*, memiliki karakter putri/korban bernama Pelor, anak asuh Petrus yang termuda. Dalam film *The Shadow Strays*, memiliki karakter putri/korban bernama Monji, seorang anak kecil yang

merupakan tetangga rumah susun 13 yang baru saja berkenalan dengan 13. Hal yang membedakan adalah dalam film *The Big 4*, terdapat juga karakter putri/korban (*princess/victim*) lain yaitu Petrus yang berusia paruh baya.

## KESIMPULAN

Dari penelitian ini, ditemukan bahwa berdasarkan setiap *repertoire of elements* milik Nick Lacey tahun 2016, terdapat pola berulang yang sama dalam film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays* karya Timo Tjahjanto. Pada *repertoire of elements* ikonografi objek, ditemukan bahwa terdapat penggunaan senjata yang dominan. Persamaan pertarungan fisik adalah berupa penggunaan koreografi *mid range* (jarak menengah) dan *close range* (jarak dekat) yang menunjukkan pertahanan diri (*self defence*) dari para karakter.

Pada ikonografi objek berupa pakaian yang dikenakan para karakter yang terlibat pertarungan fisik dan senjata yaitu pahlawan (*hero*), karakter penjahat (*villain*), karakter pahlawan palsu (*false hero*), dan karakter penolong (*helper*), dominan tidak bermotif dan berwarna gelap. Pada ikonografi objek berupa kekerasan berlebihan, ditemukan serangan kepala dan tubuh yang terkena ledakan. Pada ikonografi suara *diegetic sound* meliputi efek suara senjata tajam dan senjata api, dialog umpan oleh karakter-karakter dari pihak pahlawan (*hero*), serta dialog berbahasa Indonesia. Sedangkan *nondiegetic sound* meliputi musik latar dengan tempo cepat ketika pertarungan fisik atau senjata berlangsung.

Pada *repertoire of elements* narasi menampilkan karakter pahlawan (*hero*) sebagai karakter yang harus segera menyelamatkan karakter putri/korban (*princess/victim*) dari karakter penjahat (*villain*). Adegan laga dalam setiap film selalu ditampilkan dalam struktur naratif Todorov pada tahap *equilibrium*, *disruption*, *recognition*, dan *repair the damage*. Pada *repertoire of elements setting tempat*, ditemukan penggunaan ruangan tertutup sebagai tempat pertarungan fisik maupun senjata terjadi. Pada *repertoire of elements setting waktu*, waktu yang mendominasi adalah malam hari.

Pada *repertoire of elements* karakter, karakter pahlawan (*hero*) dalam tiga film tersebut memiliki profesi yang sama. Karakter penjahat (*villain*) memiliki rutinitas yang cenderung menyimpang dari norma sosial. Karakter pahlawan palsu (*false hero*) memiliki dedikasi tinggi pada profesinya. Karakter penolong (*helper*) membantu karakter pahlawan (*hero*)

karena sukarela dan dipaksa. Karakter putri/korban (*princess/victim*) cenderung berusia muda. Serta karakter tambahan yang minim dialog tapi kehadirannya mampu membuat pertarungan fisik maupun senjata dalam film menjadi lebih kompleks.

Dari temuan-temuan yang didapat dari penelitian ini, dapat diketahui pula pola-pola tertentu yang mengarah pada karakteristik Timo Tjahjanto. Dalam ketiga film genre laga karya Timo Tjahjanto tersebut, dapat diketahui bahwa Timo menyelipkan strategi cerdik atau *gimmick* yang dapat mencuri perhatian berupa senjata-senjata tertentu yang melekat pada tokoh-tokoh dalam film. Adegan-adegan kekerasan yang ditampilkan oleh Timo Tjahjanto kebanyakan adalah berupa grafis yang brutal dan terlihat nyata. Karakteristik Timo Tjahjanto yang lainnya juga dapat dilihat dari narasi film, yaitu akhir film yang selalu *open ending* sehingga memantik rasa penasaran akan ada atau tidaknya peluang dibuatnya sekuel film.

Pijakan moral yang menjadi landasan karakter pahlawan (*hero*) untuk menjalankan aksinya adalah karena tergeraknya hati nurani sekalipun itu bertentangan dengan organisasi yang menaungi mereka. Karakter penjahat (*villain*) tergerak untuk menyerang pahlawan karena ingin memberi balasan atas apa yang telah dilakukan karakter pahlawan (*hero*) yang dianggap telah mengganggu kepentingan mereka. Sedangkan karakter pahlawan palsu (*false hero*) tergerak karena memegang kepatuhan, sekalipun pihak yang dihadapinya memiliki hubungan dekat dengan mereka.

Dalam menggarap film genre laga, Timo Tjahjanto juga melakukan eksperimen terhadap film *The Night Comes for Us*, *The Big 4*, dan *The Shadow Strays*. Timo Tjahjanto menampilkan tokoh perempuan sebagai karakter yang terrorsot dalam film-filmnya tersebut secara bertahap.

Meskipun dalam film *The Big 4* Timo telah menampilkan karakter pahlawan dengan tokoh perempuan, tapi di film ini tokoh perempuannya masih berada di bawah bayangan peran karakter pahlawan laki-laki. Sedangkan di film *The Shadow Strays*, tokoh perempuannya telah menjadi karakter pahlawan tunggal.

## SARAN

Menurut hasil temuan dan hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi penonton atau penggemar film-film genre laga, dibutuhkan pikiran yang bijak ketika hendak menonton film genre laga karya Timo Tjahjanto, sebab terdapat elemen yang mengharuskan film ditonton oleh usia di atas 18 tahun. Dengan memperhatikan batas usia dan panduan penonton dengan baik, maka penonton dapat menikmati film berdasarkan indikator konten yang sesuai dengan toleransi masing-masing.
2. Bagi industri perfilman Indonesia, alangkah baiknya semakin memberi lebih banyak sorotan pada tokoh perempuan sebagai karakter pahlawan dengan mengesampingkan daya tarik pada tubuh dan lebih menonjolkan motivasi yang kuat dan keterampilan yang mumpuni. Dengan begitu, akan semakin banyak ragam cerita yang dapat dieksplorasi.
3. Bagi Timo Tjahjanto sebagai salah satu sineas dari Asia Tenggara yang kerap membuat film genre laga, diharapkan dapat semakin menonjolkan keterampilan bela diri yang berasal dari Indonesia atau yang mewakili daerah Asia lainnya. Dengan begitu, film yang disajikan dapat menghibur sekaligus memberi eksposur besar terhadap seni bela diri itu sendiri agar lebih dikenal dan bisa menjadi referensi film laga internasional di masa depan.
4. Bagi akademisi, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya yang juga membahas mengenai analisis genre pada film. Selain itu, diharapkan juga pada penelitian selanjutnya dapat lebih memperluas cakupan genre yang akan diteliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2023). *Film Art Introduction* (13 ed.). McGraw Hill
- Cambre, D. R., Tenuta, P., & Vastola, V. (2020). Female directors and corporate cash holdings monitoring vs executive roles. *Emerald Insight*, 58, 295–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/MD-11-2018-1289>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* Fourth Edition. London:

- SAGE.
- Daymon, C., & Holloway, I. (2007). *Metode Metode Riset Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communications*. Bentang Pustaka.
- Fiantika, F. R., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Hardi, R. F. (2015). ANALISIS GENRE FILM ACTION INDONESIA DALAM FILM THE RAID REDEMPTION (2011) DAN THE RAID 2 BERANDAL (2014). *Journal Unair*, 4, 110–121.https://share.google/99KGw26HsvLumP61J
- Hellerman, J. (2023). *The Action Genre in Film and TV*. nofilmschool.com. Diambil 28 Agustus 2025, dari <https://nofilmschool.com/action-genre>
- Indonesia Mobile Entertainment & Social Media Trends – 1st Semester of 2025*. (2025). insight.jakpat.net. Diambil 7 Oktober 2025, dari <https://insight.jakpat.net/indonesia-mobile-entertainment-social-media-trends-1st-semester-of-2025/>
- Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies* (1 ed.). Palgrave.
- Lacey, N. (2016). *Introduction to Film*. PALGRAVE.
- Novalia, A. (2023). *Menyelam Ke Dalam Brutalisme Narasi Artistik Timo Tjahjanto*. Elle Indonesia. Diambil 14 Oktober 2025, dari <https://elle.co.id/life/menyelam-ke-dalam-brutalisme-narasi-artistik-timo-tjahjanto>
- O'Brien, H. (2012). *Action Movies: The Cinema of Striking Back*. Columbia University Press.
- Pratista, H. (2024). *Memahami Film: Pengantar Naratif*. Montase Press.
- Putri, C. I. (2025). *Profil Timo Tjahjanto: Biodata, Film, Penghargaan, Awal Karier, dan Kumpulan Foto*. inilah.com. Diambil 21 Desember 2025, dari <https://www.inilah.com/timothy-tjahjanto>
- Sahabuddin, R., D. (2025). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Menonton Film berdasarkan Persepsi Genre, Popularitas Aktor, dan Ulasan Online di Media Sosial menggunakan Structural Equation Modeling (SEM). *Jurnal Rumpun Manajemen dan Ekonomi*, 2, 207–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jrme.v2i3.4481>
- Sinulingga, K. N. V. M. & Wibawa, S. (2022). GENRE ANALYSIS THE FILM GUNDALA. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14, 30–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.3832>
- Team, F. C. (2025). *Defining Film Genres and Their Aesthetic Characteristics*. fiveable.me. Diambil 18 Agustus 2025, dari <https://fiveable.me/film-aesthetics/unit-10/defining-film-genres-aesthetic-characteristics/study-guide/tXmSMZ7WMUsPB7D8>
- Vakhtin, D. (2023). *Unraveling Film Genres: Impact on Audience Engagement*. filmustage.com. Diambil 18 September 2025, dari <https://filmustage.com/blog/unraveling-film-genres-impact-on-audience-engagement/>

