

GENRE ANALYSIS THE FILM *GUNDALA*

Kinanthi N.V.M. Sinulingga¹ dan Satrya Wibawa²

^{1,2} Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia
E-mail: igaksatrya@fisip.unair.ac.id

ABSTRACT

Gundala (2019) is the latest Indonesian action film that was commercially successful, won national and international awards, and even ranked second in viewership in 2019. This study aims to identify the genre characteristics of *Gundala*. This paper utilized Nick Lacey's genre analysis, which analyzes films based on the repertoire of elements (narratives, characters, settings, iconography, and styles). The research shows that *Gundala* adopted the action genre characteristics, especially in the narrative, character, and style. However, the setting and iconography of the film have been modified to fit the local cultural context. Hence, the distinctiveness of Indonesian films can expand similar studies in film genres.

Keywords: genre, action, the repertoire of elements, and *Gundala*

ABSTRAK

Gundala (2019) merupakan film *action* Indonesia terbaru yang sukses secara komersial dan mendapatkan penghargaan di jenjang nasional dan internasional, bahkan meraih penonton terbanyak nomor 2 selama tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana karakteristik genre film *Gundala*. Kajian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis genre Nick Lacey yaitu *Repertoire of Elements* (narasi, karakter, *setting*, ikonografi dan *style*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Gundala* (mengadopsi karakteristik genre film *action* Barat terutama pada narasi, karakter dan *style*). Akan tetapi, pada *setting* dan ikonografi, film tersebut menunjukkan adanya modifikasi yang disesuaikan dengan konteks budaya lokal. Film Indonesia memiliki keunikan tersendiri yang dapat memperkaya kajian sejenis baik secara teoritis maupun secara praktis.

Kata kunci: Genre, *action*, *Repertoire of Elements*, dan *Gundala*

1. PENDAHULUAN

Film, selain sebagai hasil karya seni, merupakan suatu bentuk komunikasi massa. Orientasi utama dari terciptanya suatu film adalah untuk ditonton oleh audiens dengan jumlah yang besar (BEKRAF, 2019). Hal ini mendorong pembuat film untuk terus melakukan eksplorasi elemen film untuk mendapatkan formula film yang paling diminati audiens, yang mana kemudian menimbulkan

perkembangan variasi genre film dari waktu ke waktu (Beumers, 2003).

Genre berfungsi sebagai pengelompokan atau organisator bagi film (Lacey, 2000). Nick Lacey juga menyatakan film-film dikelompokkan dalam genre tertentu berdasarkan kemiripan elemen-elemen yang dimilikinya. Elemen-elemen ini terdiri atas narasi, karakter, *setting*, ikonografi dan *style*. Narasi film yang berisi tentang informasi yang ingin

disampaikan pembuat film, yaitu: Karakter yang merupakan agen yang menyebabkan terjadinya sebab dan akibat dalam sebuah film; *Setting* yang merupakan lokasi cerita yang terbagi dalam ruang dan waktu; Ikonografi yang meliputi objek visual, suara dan/atau dialog yang diasosiasikan dengan sebuah genre; dan *Style* yang merupakan penggabungan berbagai aspek teknik sinema yang diolah, dikembangkan, dan dikemas dalam pembuatan film. Elemen-elemen ini kemudian dinamai Nick Lacey dengan *Repertoire of Elements* (Lacey, 2000). Susunan *repertoire of elements* yang mirip kemudian membuat film berada dalam satu kelompok atau genre yang sama.

Pengelompokan ini dilakukan untuk mempermudah akses dan proses pembacaan yang dilakukan oleh audiens (Sunarto, 2009). Dengan adanya genre pada film, audiens mendapatkan gambaran mengenai suatu film bahkan sebelum menonton film tersebut. Audiens sudah mengetahui gambaran umum dan hal-hal apa yang diekspektasikan dari suatu film berdasarkan pengalamannya menonton film dengan genre serupa sebelumnya (Grant, 2003).

Bagi pembuat film, genre pada film memiliki fungsi komersial (Grant, 2003) (Sunarto, 2009). Pembuat film dapat mengetahui formula film seperti apa yang dianggap sukses secara komersial dan sedang populer di masyarakat dengan

memasukkan film tersebut pada genre tertentu (Grant, 2003). Dengan memberi label genre pada film, pembuat film memberikan janji untuk menarik dan mempertahankan audiens sehingga mengurangi risiko komersial (Langford, 2005). Namun, dalam diskursus sinema, memang masih dimungkinkan perdebatan mengenai kesesuaian genre dengan narasi film. Semisal, bagaimana film yang menampilkan tokoh anak-anak tidak semuanya dapat dikategorikan sebagai film anak-anak (Wibawa, 2018).

Dalam jagat industri sinema Indonesia, terdapat empat belas (14) genre yang diakui secara resmi. Berdasarkan portal film nasional resmi (filmindonesia.or.id), empat belas genre ini terdiri atas laga (*action*), drama, *horror*, perang, anak-anak, fantasi, legenda, petualangan, komedi, mistik, remaja, musikal, *thriller*, dan animasi. Adapun genre yang mendominasi ialah drama sebanyak 2212 film, komedi sebanyak 699 film, dan *action* sebanyak 453 film selama sepuluh tahun terakhir.

Action, sebagai salah satu genre yang mendominasi film Indonesia, sudah mewarnai film Indonesia sejak sebelum kemerdekaan (Said, 1992). Berdasarkan pendapat Salim Said (1992), proses pembuatan film-film *action* ini didominasi oleh pengaruh dari film luar negeri, terutama Hollywood, sebab impor film luar negeri sudah terlebih dahulu membentuk

selera publik jauh sebelum Indonesia mulai memproduksi film (Said, 1992). Bagaimanapun, film Indonesia tetap memiliki keunikan sendiri yang membedakannya dari film luar negeri yaitu berupa aspek kultural (Said, 1992).

Aspek kultural dalam film Indonesia membuat film lebih diminati oleh masyarakat Indonesia karena berhubungan dan dapat dikaitkan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Said, 1992). Untuk bisa diminati oleh audiens dengan jumlah yang besar, film memang hendaknya harus mampu mencerminkan kebenaran umum masyarakat di tempat ia dibuat (Boggs & Petrie, 2004) (Sobur, 2009). Adanya cerminan masyarakat dalam film akan membuatnya menjadi lebih leluasa menjangkau berbagai segmen sosial dan berpotensi untuk mempengaruhi audiens (Sobur, 2009). Dari paparan di atas, dapat diketahui bahwa pada umumnya film yang sukses secara komersial adalah film dengan genre yang sedang populer dan memiliki cerminan masyarakat dan/atau aspek kultural di dalamnya. Hal ini menarik karena karakteristik genre film di Indonesia kental akan pengaruh film luar negeri, terutama Hollywood, sementara di saat bersamaan juga harus mengakomodasi aspek kultural Indonesia.

Dalam dekade terakhir, film *action* Indonesia berhasil menggebrak industri sinema Indonesia. Film-film *action* Indonesia yang dirilis pada dekade terakhir

secara berturut-turut meraih prestasi di jenjang nasional dan internasional. Film-film tersebut diantaranya yaitu *Merantau* (2009), *The Raid Redemption* (2011), *The Raid 2* (2014), *Headshot* (2016), *The Night Comes for Us* (2018), *Hit & Run* (2019) dan *Gundala* (2019).

Walaupun sedang berkembang dan merupakan salah satu genre yang mendominasi industri sinema Indonesia, aplikasi genre *action* dalam film Indonesia belum banyak diteliti dengan menggunakan metode analisis genre. Film *action* Indonesia terbaru (per Agustus 2021) yang sukses secara komersial dan mendapatkan penghargaan di jenjang nasional dan internasional adalah *Gundala*. Film ini merupakan film Indonesia dengan penonton terbanyak nomor 2 selama 2019 (Azmy, 2019) dan berhasil mendapatkan penghargaan pada ajang Festival Film Indonesia 2019, Piala Maya 2019, Toronto International Film Festival (2019) dan Piala Maya (2020).

Penelitian ini menganalisis bagaimana *Gundala* (2019) sebagai film *action* Indonesia mengaplikasikan genre film *action* dalam narasinya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian mengenai aplikasi genre film *action* dalam film Indonesia sebelumnya telah dilakukan oleh Rizki Febriana Hardi pada tahun 2015 dengan judul "Analisis Genre Film *Action* Indonesia

dalam Film *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014)". Dalam penelitian tersebut, peneliti mengidentifikasi karakteristik genre dua film *action* Indonesia menggunakan skema dasar *genre* atau *repertoire of elements*. Kemudian kedua film ini dibandingkan karakteristiknya. Adapun film yang menjadi objek penelitian ialah *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua film tersebut memiliki karakteristik genre *action* yang kuat, karena didominasi oleh plot yang memacu adrenalin, berbahaya, dengan alur narasi yang cepat dan cerita yang dramatis.

Penelitian serupa dilakukan oleh Dheo Ardy Luky pada tahun 2016 dengan judul "*Analisis Genre Film Aksi dalam Film Killers*". Dheo mengidentifikasi karakteristik genre *action* dalam film *action* Indonesia-Jepang yaitu *Killers* (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Killers* (2014) merupakan gabungan dari beberapa genre, yaitu genre *action*, *thriller*, *horror*, dan *noir*.

Penelitian mengenai karakteristik film *action* Indonesia pernah dilakukan oleh Rizky Abrian dan Afwin Sulistiawati pada tahun 2020 dengan judul "*Sinema Pascanasional: Representasi Indonesia dalam Film-Film Gareth Evans*". Rizky mengidentifikasi representasi Indonesia dan kondisi film pascanasional dalam film-film Gareth Evans. Adapun film yang

dijadikan objek penelitian ialah film-film karya Gareth Evans berupa film *action* Indonesia yang berjudul *Merantau* (2009), *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat representasi Indonesia dalam film-film tersebut. Representasi ini muncul dalam bentuk bahasa Indonesia yang digunakan dalam film, *setting* Indonesia yang dimunculkan sebagai latar film, nama tokoh, latar belakang tokoh, dan penggunaan pencak silat sebagai gaya bertarung. Temuan kedua adalah adanya kondisi pascanasional dalam film walaupun tidak mengganggu esensi film sebagai representasi film nasional Indonesia di jenjang internasional.

Penelitian ini berada di ranah yang sama dengan penelitian terdahulu yang telah disebutkan. Akan tetapi, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana genre film *action* Hollywood diaplikasikan pada film *action* Indonesia yang sukses secara komersial.

3. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode Analisis Genre Nick Lacey (2000), dengan fokus pada pembacaan film *Gundala* (2019). *Gundala* adalah film *action* Indonesia yang disutradarai oleh Joko Anwar dan diproduksi oleh Screenplay Films, Bumilangit Studios, Legacy Pictures, dan Ideosource Entertainment.

Data primer penelitian ini adalah narasi dan elemen visual dalam film *Gundala*. Kemudian, data sekunder untuk mendukung data primer diperoleh dari buku, jurnal, penelitian terdahulu, serta laman web yang memuat informasi mengenai analisis genre pada film *action* Hollywood dan film *action* Indonesia.

Film *Gundala* terlebih dahulu dijabarkan dengan menggunakan metode Analisis Genre Nick Lacey (2000). Dengan menggunakan metode ini, narasi film ini dibagi berdasarkan *repertoire of elements* yang meliputinya. Adapun *repertoire of elements* terdiri atas:

- 1) Narasi, meliputi alur dan adegan cerita dalam film.
- 2) Karakter, meliputi tokoh dengan karakter yang berkembang dalam narasi film dan dianalisis berdasarkan *sphere of action* untuk melihat perannya masing-masing: *the hero, the villain, the princess, the helper, the donor, the dispatcher* dan *the false hero*.
- 3) *Setting*, meliputi tempat dan waktu yang menjadi latar adegan dalam film.
- 4) Ikonografi, meliputi objek visual dan suara dalam film.
- 5) *Style*, meliputi aspek teknik sinematografi, yang terdiri atas pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *make-up*, kostum dan efek special dalam film.

Setelah data primer didapatkan, data primer dianalisis dengan cara dibandingkan

dengan data sekunder secara kualitatif dan menjadi temuan penelitian.

4. PEMBAHASAN

4.1. Karakteristik Narasi dalam Film

Gundala (2019)

Gundala menceritakan tentang *the hero* bernama Sancaka. Film dibuka dengan cerita mengenai masa kecil Sancaka. Sancaka merantau ke Jakarta setelah ayahnya meninggal dunia dan ibunya tidak kunjung pulang setelah kunjungan pekerjaan. Di Jakarta, Sancaka ditindas dan disiksa secara fisik oleh preman saat ia berusaha membantu orang lain. Sejak kejadian itu, Sancaka belajar untuk membela diri dan tidak lagi berusaha untuk membantu siapapun.

Saat dewasa, Sancaka bekerja sebagai satpam di pabrik Koran The Djakarta Times. Saat itu, Jakarta seringkali rusuh karena kelompok preman. Sancaka kerap menyaksikan kriminalitas terjadi, namun ia tidak tergerak untuk membantu korban. Hingga suatu hari Sancaka memutuskan untuk membantu orang yang ditindas. Pada saat itu, Sancaka menemukan bahwa ia mendapatkan kekuatan dari petir. Dengan kekuatan itu, Sancaka membantu membasmi kejahatan kriminal yang disebabkan oleh preman-preman. Namun, musuh Sancaka yang berbahaya sebenarnya bukanlah preman-preman tersebut, melainkan *the villain* Pengkor dan Ghazul. Keduanya mengedarkan isu bohong mengenai

kontaminasi serum amoral pada beras. Isu bohong ini digunakan untuk menggiring agar seluruh wanita hamil disuntikkan dengan obat yang membuat bayi menjadi cacat fisik. Sancaka kemudian menyelesaikan konflik tersebut dengan menumpahkan seluruh obat dengan kekuatan petir yang dimilikinya.

Di akhir cerita, Sancaka berhasil menciptakan kedamaian di masyarakat. Selain itu, diperlihatkan pula tokoh-tokoh baru yang menjadi indikasi bahwa akan ada kelanjutan dari narasi ini.

Konstruksi narasi film *Gundala* sejalan dengan teori konstruksi film *action* Hollywood yang dijelaskan oleh Ayers. Menurut Drew Ayers, narasi pada film *action* dimulai dari diperkenalkannya *the hero*, dilanjut dengan adanya peristiwa pemicu kekacauan (biasanya semacam bencana) terjadi, kemudian *the hero* harus mengatasi rintangan untuk mencegah bencana lebih lanjut terjadi, *the hero* kemudian menyelamatkannya, dengan demikian ia telah membuktikan baik nilai pribadinya maupun nilai objek/orang/institusi yang diselamatkan (Ayers, 2008).

Narasi film menampilkan plot pertarungan dan plot terbunuhnya rekan dari *the hero*. Plot semacam ini umum ditemukan dalam film Hollywood (Lichtenfeld, 2007) (Tasker, 2004). Eric Lichtenfeld mengajukan karakteristik narasi lain yang ada di film Hollywood yaitu

birokrasi pemerintah yang tidak sepihak dengan *the hero* dan hubungan antara *the hero* dan *the villain* yang dibangun dengan baik di antara interval adegan laga (Lichtenfeld, 2007). Karakteristik ini tidak dimiliki oleh film ini, karena tokoh birokrasi pemerintah sepihak dengan *the hero* dan bahkan pemerintah menjadi pihak yang mengutus *the hero* untuk menyelesaikan konflik. Kemudian, hubungan antara *the hero* dan *the villain* tidak dibangun sedari awal, melainkan hanya di akhir narasi.

4.2. Karakteristik Karakter dalam Film *Gundala* (2019)

Gundala memiliki enam (6) karakter berkembang yaitu *the hero* Sancaka, *the villain* Pengkor, *the villain* Ghazul, *the helper* Wulan, *the helper* Agung dan *the donor* sekaligus *the dispatcher* Ridwan Bahri.

The hero dalam film *action* Hollywood memiliki karakteristik penyendiri, menjalani masa lalu (Lichtenfeld, 2007), tidak memiliki tempat dalam masyarakat (Tasker, 2004) dan mengambil resiko dalam menjalankan misi (Langford, 2005). *The hero* dalam *Gundala* digambarkan memiliki masa lalu yang membentuk kepribadiannya saat ini, *the hero* berasal dari kalangan masyarakat yang tidak mendapatkan hak spesial di masyarakat dan tidak berasal dari masyarakat kelas atas. *The hero* juga menjalankan misinya sendirian dan berada dalam posisi

terancam dan hampir terbunuh dalam menjalankan misinya.

Sementara *the villain* dalam film *action* Hollywood memiliki karakteristik bejat (Lichtenfeld, 2007) dan memiliki masa lalu sebagai landasan atas perbuatan buruk yang ia lakukan (Ayers, 2008). Karakteristik ini dimiliki oleh *the villain* dalam *Gundala*. *The villain* dalam *Gundala* merancang rencana yang membahayakan masyarakat demi kepentingan pribadi. *The villain* juga digambarkan memiliki masa lalu yang menjadi alasan atas perbuatan buruk yang mereka lakukan. Hal ini berguna untuk membangun gambaran bahwa *the villain* adalah manusia biasa dengan alasan di balik segala perbuatan dan menjauhkan *the villain* dari gambaran *inhuman* (Ayers, 2008).

4.3. Karakteristik *Setting* dalam Film *Gundala* (2019)

Setting terdiri atas *setting* tempat dan *setting* waktu. Film *Gundala* memiliki *setting* waktu pagi/siang hari, sore hari dan malam hari. *Setting* waktu yang paling sering muncul adalah *setting* malam hari yang dipakai untuk plot di mana *the hero* beraksi. Hal ini sejalan dengan petir, sumber kekuatan *the hero*, yang secara visual terlihat jelas pada malam hari. Sementara untuk *setting* tempat, terdiri dari sembilan (9) *setting* tempat yaitu halaman pabrik, rumah Sancaka kecil dan dewasa, kawasan perkotaan Jakarta, gerbong kereta api, pabrik The Djakarta Times,

pasar, area kios, jalan raya dan museum.

Menurut Eric Lichtenfeld, film *action* Hollywood yang diproduksi di setelah tahun 1990 berfokus pada penggunaan dan penghancuran lokasi yang sempit, baik di gedung, bus, pesawat, atau bahkan penjara untuk adegan adu fisik (Lichtenfeld, 2007). *Setting* tempat pada film *Gundala* ini yang digunakan untuk adu fisik tidak melulu tempat yang sempit. Untuk plot kericuhan antar kerumunan, *setting* tempat yang diambil adalah lokasi yang lapang. Misalnya, area depan pabrik tempat bapak *the hero* dan rekan-rekannya adu fisik dengan petugas keamanan, dan/atau lapangan di depan gedung legislatif saat kericuhan saat isu tentang serum amoral beredar. Sedangkan untuk plot adu fisik *the hero*, *setting* tempat yang dipilih adalah tempat yang sepi di mana tidak ada karakter figuran yang berlalu-lalang di sekitarnya. Misalnya, rumah, depan kios, pabrik The Djakarta Times, bahkan di jalan juga tidak ada kendaraan figuran yang melintas. Hal tersebut bisa jadi dilakukan dengan tujuan agar penonton dapat berfokus pada aksi yang terjadi dalam plot.

Data menunjukkan bahwa *setting* tempat yang dipakai dalam film *Gundala* adalah kota Jakarta. Penggambaran kota Jakarta terlihat tidak diperlihatkan secara eksplisit. Akan tetapi, diperlihatkan bahwa Sancaka bekerja di pabrik percetakan koran The Djakarta Times yang secara tidak langsung menggambarkan bahwa

Sancaka tinggal di kota Jakarta. Hal ini sesuai dengan karakteristik *setting* pada film *action* Indonesia pada umumnya memuat *setting* tempat khas Indonesia (Abrian & Sulistiawati, 2020) (Hardi, 2014).

4.4. Karakteristik Ikonografi dalam Film *Gundala* (2019)

Berdasarkan pendapat Nick Lacey bahwa ikonografi meliputi objek, suara, dan/atau dialog yang diasosiasikan dengan sebuah genre Ikonografi dalam bentuk suara memiliki dua jenis, antara lain: *diegetic sounds* dan *non-diegetic sounds* (Lacey, 2000). Secara keseluruhan, ikonografi objek visual pada film *action* Hollywood mencakup adegan-adegan aksi fisik, adu jotos, adu senjata, dan pemukulan brutal (Langford, 2005) (Lichtenfeld, 2007) (Tasker, 2004).

Film *Gundala* memiliki semua objek visual yang ada pada film *action* Hollywood. Objek visual film *Gundala* terdiri atas senjata tajam, senjata tumpul, pistol, adegan kejar-kejaran, pertarungan fisik menggunakan pencak silat, serta luka dan darah yang merupakan bentuk kerusakan yang diakibatkan oleh aksi adu fisik.

Film *action* Hollywood sarat akan penggunaan senjata pistol (Lichtenfeld, 2007). Sedangkan, dalam film *Gundala* ini pistol tidak banyak digunakan, hanya sebanyak dua kali. Saat bertarung, *the hero* hanya menggunakan pencak silat, yang merupakan bela diri asli Indonesia, dibandingkan menggunakan pistol maupun

kekuatan spesialnya mengendalikan petir. Teknik bela diri pencak silat ini memang kerap digunakan dalam film *action* kontemporer Indonesia (Abrian & Sulistiawati, 2020) (Hardi, 2014).

Sedangkan mengenai ikonografi suara, film *Gundala* memiliki beberapa *diegetic sounds* yang diulang-ulang, antara lain suara benturan tubuh atau benturan senjata saat pertarungan. Suara ini berbentuk suara daging yang dipukul, suara kulit tersayat benda tajam, juga suara benda tajam tertancap dan tercabut dari kulit. Ada pula suara teriakan dan erangan yang dapat didengar saat adegan pertarungan dan adegan Sancaka disambar oleh petir. Selain itu, suara ledakan petir juga kerap terdengar. Suara ledakan sejenis ini memang pada umumnya muncul dalam film *action* Hollywood (Langford, 2005).

Non-diegetic sounds dalam film ini dihadirkan melalui bentuk musik khas yang menjadi pengiring adegan pertarungan fisik. Musik yang sama di-layer dengan suara gitar listrik dan drum untuk pertarungan yang santai, sementara musik yang sama di-layer dengan bass dan biola untuk pertarungan yang lebih intens dan serius. Hal ini sesuai dengan teori Austin yang menyatakan bahwa adegan pertarungan dalam film *action* Hollywood umumnya diiringi dengan musik dengan emosi yang berintensitas tinggi dan menimbulkan rasa bersemangat.

Kemudian, musik dalam film memang dirancang untuk menargetkan suasana hati tertentu yang meningkatkan niat sutradara untuk rangkaian adegan tertentu (Austin dkk., 2010). Selain musik yang dijabarkan di atas, terdapat musik yang mengandung aspek kultural Indonesia. Musik ini berupa gending Jawa yang menjadi musik latar sebelum adegan pertarungan.

4.5. Karakteristik *Style* dalam Film *Gundala* (2019)

Dalam segi *style*, film *Gundala* menggunakan teknik kamera *long shot*, *medium shot* dan *medium close-up*. Sementara teknik pergerakan kamera yang paling sering dipakai dalam film *Gundala* adalah *follow pan* dan *panning*. Berdasarkan teori Worakhan dan Peters (2018), teknik kamera yang disebutkan di atas merupakan teknik yang paling tepat untuk adegan pertarungan film *action*. Teknik-teknik ini memungkinkan penonton tetap dapat fokus kepada objek utama saat pertarungan, yaitu *the hero*.

Pencahayaan pada film *Gundala* adalah *low-lighting*. Hal ini sesuai dengan pendapat Zeeshan Rasheed dan Mubarak Shah yang menyatakan bahwa *low-lighting* cocok untuk film yang mengandung adegan kekerasan untuk menciptakan adegan kekerasan yang dramatis (Zeeshan Rasheed & Shah, 2002).

Kostum khas dalam film *Gundala* adalah kostum yang dipakai *the hero* saat melakukan adu fisik. Adapun fungsi dari

kostum ini tidak sama dengan kostum *the hero* dalam film *action* dengan konsep *superhero* Hollywood menurut teori Burke. Menurut Liam Burke, kostum yang dikenakan *the hero* berfungsi menegaskan batas antara sosok asli *the hero* dan sosok *alter ego* dari *the hero* (Burke, 2008). Sementara dalam film *Gundala*, kostum *the hero* dibuat dengan tujuan untuk mempermudah *the hero* mendapatkan sambaran petir sekaligus menyembunyikan identitas *the hero*.

Film *Gundala* menggunakan *make-up* dan darah buatan untuk menciptakan ikon darah dan luka yang terlihat lebih realistis. Hal ini sesuai dengan teori Gretchen Davis dan Mindy Hall yang menyatakan bahwa penggunaan *make-up* dapat menambah efek dramatis dan realistis pada film (Davis & Hall, 2012).

Efek realistis juga diwujudkan dalam film *Gundala* dengan menggunakan *Computer Generated Images* (CGI). Penggunaan CGI sering diasosiasikan dengan film *action* Hollywood (Tucker, 2007). Dalam konteks film *Gundala*, CGI digunakan untuk menciptakan gambaran petir yang menyambar.

Hal berbeda tampak pada adanya sedikit perbedaan *style* dalam pewarnaan. Teknik pewarnaan yang mendominasi dalam film *Gundala* adalah pewarnaan hangat kekuning-kuningan terutama untuk adegan yang berkaitan dengan emosi *the hero*. Sementara menurut David Landau,

film *action* Hollywood umumnya menggunakan pewarnaan kebiruan untuk menciptakan kesan sunyi dan mencekam (Landau, 2014).

5. SIMPULAN

Konstruksi narasi film *Gundala* (2019) sejalan dengan teori konstruksi narasi film *action* Hollywood. Namun, terdapat sedikit perbedaan yang terletak pada pembangunan hubungan *the hero* dan *the villain*.

Dalam segi karakter, konstruksi karakter *the hero* dan *the villain* mirip dengan teori konstruksi karakter dalam film *action* Hollywood. Selain itu, ada sedikit yang membedakannya, yaitu tidak adanya fetisasi tubuh dan penyamaran pada *the hero* dalam film *Gundala*.

Setting dalam film *Gundala* tidak sempit seperti teori karakteristik *setting* tempat pada film *action* Hollywood. Elemen *setting* tempat film *Gundala* berkontribusi dalam menunjukkan aspek kultural Indonesia melalui *setting* kota Jakarta.

Dalam hal ikonografi, film *Gundala* memiliki karakteristik ikonografi objek visual yang mirip dengan karakteristik ikonografi objek visual film *action* Hollywood. Sedikit perbedaan terdapat pada senjata utama yang digunakan. *The hero* dalam film *Gundala* lebih sering menggunakan pencak silat, yang merupakan teknik bela diri asli Indonesia,

dibandingkan menggunakan pistol seperti film *action* Hollywood kebanyakan. Sementara untuk ikonografi suara, film *Gundala* memiliki karakteristik ikonografi suara yang sesuai dengan karakteristik ikonografi suara film *action* Hollywood. Sedikit keunikan dari ikonografi suara film *Gundala* ialah berupa munculnya gending Jawa sebagai musik latar.

Film *Gundala* memiliki *style* dengan karakteristik yang mirip dengan *style* film *action* Hollywood. Sedikit hal yang membedakan adalah pewarnaan dalam film *Gundala* yang cenderung hangat, sementara film *action* Hollywood umumnya menerapkan teknik pewarnaan yang cenderung dingin.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dilihat bahwa *Gundala* (2019) memiliki kemiripan karakteristik genre dengan karakteristik genre film *action* Hollywood. Film *Gundala* mengadopsi karakteristik genre film *action* Hollywood, namun dengan sedikit modifikasi pada *setting* dan ikonografi. Adapun modifikasi tersebut berupa adanya aspek kultural Indonesia dalam *setting* dan ikonografi.

6. DAFTAR ACUAN

Abrian, R., & Sulistiawati, A. (2020). Sinema Pascanasional: Representasi Indonesian dalam film-film Gareth Evans. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 61–75. doi: <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v2i1.3188>

Ayers, D. (2008). *Bodies, Bullets, and Bad*

- Guys: Elements of the Hardbody Film. *Film Criticism*, 32(3), 41–67.
- Azmy, A. B. (2019, September 11). Jumlah Penonton Gundala Capai 1,3 Juta, Salip Bumi Manusia & Makmum. Retrieved from Tirto.id website: <https://tirto.id/jumlah-penonton-gundala-capai-13-juta-salip-bumi-manusia-makmum-ehTL>
- BEKRAF. (2019). *Pandangan Umum Industri Film Indonesia 2019*. Jakarta: BEKRAF.
- Beumers, B. (2003). Soviet and Russian Blockbusters: A Question of Genre? *Slavic Review*, 62(3), 441–454. doi: <https://doi.org/10.2307/3185800>
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2004). *The Art of Watching Films*. New York: McGraw-Hill.
- Burke, L. (2008). *Superhero Movies*. Oldcastle Books Ltd.
- Davis, G., & Hall, M. (2012). *The Makeup Artist Handbook: Techniques for Film, Television, Photography, and Theatre*. Routledge.
- Grant, B. K. (2003). *Film Genre Reader*. USA: University of Texas Press.
- Hardi, R. F. (2014). Analisis Genre Film Action Indonesia dalam Film The Raid Redemption (2011) dan The Raid 2 Berandal (2014). *Commonline Departemen Komunikasi*, 4(2), 110–121.
- Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. New York: St. Martin's Press.
- Landau, D. (2014). *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. A&C Black.
- Langford. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lichtenfeld, E. (2007). *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*. Wesleyan University Press.
- Rasheed, Zeeshan, & Shah, M. (2002). Movie Genre Classification by Exploiting Audio-Visual Features of Previews. *Object Recognition Supported by User Interaction for Service Robots*, 2, 1086–1089.
- Said, S. (1992). The Rise of the Indonesian Film Industry. *East-West Film Journal*, 6(2), 99–115.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. (2009). *Televisi, Kekerasan & Perempuan*. Jakarta: Kompas.
- Tasker, Y. (2004). Steve Neale Action Adventure as Hollywood Genre. *The Action and Adventure Cinema*, 87–99.
- Tucker, H. (2007). At the Movies. *ITNOW*, 49(5), 8–9.
- Wibawa, S. (2018). Kita Punya Bendera: Chinese Ethnic and Nationalism Narratives. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 9(2), 71–91. doi: <https://doi.org/10.33153/capture.v9i2.2130>

Publisher:
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:

Sinulingga, Kinanthi N.V.M. & Wibawa, Satrya. (2022). Genre Analysis of the Film *Gundala*. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 30-40.