

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada penelitian analisis genre dalam film *action* Indonesia yang berjudul *The Raid Redemption*(2011) dan *The Raid 2 Berandal*(2014). Analisis genre dari film berjudul *The Raid Redemption*(2011) dan *The Raid 2 Berandal*(2014) dilakukan dengan mendeskripsikan karakteristik film sehingga, analisis tersebut perlu menggunakan pendekatan melalui analisis skema dasar genre atau *repertoire of elements* yang dilakukan untuk melihat bagaimana karakteristik film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal* sebagai film ber-genre *action*. Skema dasar tersebut mempunyai unsur-unsur antara lain narasi dan plot, karakter, setting, ikonografi, dan *style* (format).

Seperti yang dikutip dari www.koran-sindo.com, banyak film laga yang berhasil menyita perhatian masyarakat, salah satunya adalah film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal* yang menceritakan tentang superhero lokal karena tokoh utamanya menggunakan pencak silat yang merupakan salah satu ciri khas kesenian beladiri Indonesia. Dari pernyataan di atas dapat dikategorikan bahwa film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal* termasuk film *action* Indonesia. Film yang serentak tayang diseluruh dunia pada 23 Maret 2011 (menurut data dari liputan6.com) menyedot sekitar 1 juta penonton di Indonesia.

Setiap film itu memiliki ciri-ciri khusus, ada beberapa ciri film yang berfokus pada hal yang sama dan terjadi berulang-ulang, dan hal itu dapat dipandang dari unsur dari element naratif dan sinematik yang dijadikan dasar

untuk melihat ciri-ciri khusus tersebut. Sehingga muncullah sebuah klasifikasi yang disebut dalam dunia perfilman hingga saat ini, metode tersebut adalah genre.

Menurut Timothy Corrigan dalam bukunya *A Short Guide About Film*, genre berasal dari bahasa perancis yang berarti "tipe" atau "jenis". Dengan memperhatikan beberapa hal seperti *setting*, cerita, karakter tokoh, dan sebagainya, seseorang dapat menilai genre suatu film. Walaupun awal mulanya genre merupakan metode yang digunakan dalam dunia sastra tulis, namun setelah munculnya film dan menjadi sebuah media massa populer, genre mulai menjadi salah satu kajian yang digunakan dalam studi film. Maka dari itu istilah genre telah dikenal jauh lebih dulu sebelum kemunculan film. Sejarah awal genrelahir dari pemikiran Aristotle(Altman 1999,h. 2).

Lebih mendalam, mengenai Genre, menurut Barry Keith Grant dalam buku *Genre, Film, Reader III* mengatakan:

Chronologically, genre criticism thus narrowly predates the early work of auteurism, but it developed more slowly because it failed to enjoy the popularitaton that heralded the arrival of directur oriented "theory".(Grant 2003)

Genre semakin bervariasi, meskipun masih ada genre-genre yang dominan seperti drama percintaan dan horor. Genre film *action* di indonesia yang biasa juga disebut film laga pada dekade 80-an dibintangi oleh Barry prima, Willy Dozen dan Advent Bangun. Kemudian setelah kemunculan film *Merantau* dan *The Raid*, nama Iko Uwais melambung sebagai pemain film yang bergenre*reaction*.

Hollywood sebagai industri film terbesar di dunia sejak awal dijadikan sebagai titik tolak perkembangan genre-genre besar dan berpengaruh. Genre-genre besar ini jumlahnya hingga kini telah mencapai puluhan. Untuk memudahkan

pembahasan, genre-genre besar ini akan kita bagi berdasarkan pengaruh dan sejarah perkembangannya. Genre-genre besar ini akan kita bagi menjadi dua kelompok, yakni genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre-genre induk ini merupakan landasan utama bagi pengembangan genre-genre induk kecil (khusus) dibawahnya. Masing-masing genre tersebut memiliki karakteristik serta pola dasar yang berbeda-beda. Perlu dicatat pula bahwa setiap film cerita setidaknya memiliki satu genre induk. Berikut ini skema genre induk primer dan sekunder:

<i>Genre Induk Primer</i>	<i>Genre Induk Sekunder</i>
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik sejarah	Detektif
Fantasi	<i>Film noir</i>
Fiksi-ilmiah	Melodrama
Horor	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan Gangster	Roman
Musikal	<i>Superhero</i>
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase
<i>Western</i>	<i>Thriller</i>

(Pratista 2008, h. 12-13)

Film merupakan sebuah produk media massa yang memiliki keunikan, yaitu memadukan dua hal dalam tampilannya, yaitu audio dan visual, kedua hal menjadi suatu kesatuan yang membentuk film. Unsur audio merupakan perkembangan dari teknologi rekaman suara, sedangkan visual merupakan perkembangan dari teknologi fotografi. Disaat yang bersamaan, film juga

merupakan produk dari suatu budaya masyarakat (Nowlan, 2001). Selain itu menurut Kloker, Film merupakan suatu hal yang dekat dengan dunia tempat kita tinggal dan dekat dengan kehidupan kita sehari-hari, yang bisa menyentuh kehidupan sosial kita (Kloker1998, h.13).

Terdapat dua unsur utama yang membentuk sebuah film, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif ini adalah cerita yang dilekatkan pada tokoh filmnya, waktu, konflik, dan lokasi merupakan contoh unsur-unsur pembentuk unsur naratif. Kemudian dari unsur sinematik lebih pada hal-hal yang bersifat teknis dan bernilai seni.Terdapat empat elemen dalam unsur sinematik sebuah film yaitu, sinematografi, editing, suara, dan *mise-en scene*. (Pratista 2008, h. 1).

Film jika dilihat dari sejarahnya ada dua aspek penting untuk melihat bagaimana kedudukan film dan peranannya tumbuh, pertama film sebagai tontonan umum yaitu sekitar tahun 1990-an awal, karena menjadi lahan bisnis besar dalam dunia hiburan masa depan bagi kalangan masyarakat kota. Aspek kedua film dianggap sebagai hiburan kalangan rendahan masyarakat kota. Pada masa orde baru ruang gerak industri film untuk berkembang sedikit sekali. Industri ini yang relatif kecil, banyak terdapat adanya sensor dan hambatan dari monopoli distribusi. (Sen, 2000, h. 179).

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, peneliti merumuskan masalah yang hendak dikaji dalam penelitian ini, yaitu:

Bagaimana *repertoire of elements* (narasi dan plot, karakter, ikonografi, *setting*, *style* (format)) dari film *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014) sebagai film *action* Indonesia?

I.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik film bergenre *action* yang berjudul *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014) berdasarkan *repertoire of elements* yang meliputi: narasi dan plot, karakter, *setting*, ikonografi, *style* (format).

I.4. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai genre *action* pada film *The Raid Redemption* produksi tahun 2011 dan *The Raid 2 Berandal* produksi tahun 2014 ini diharapkan akan memberikan manfaat penelitian berupa:

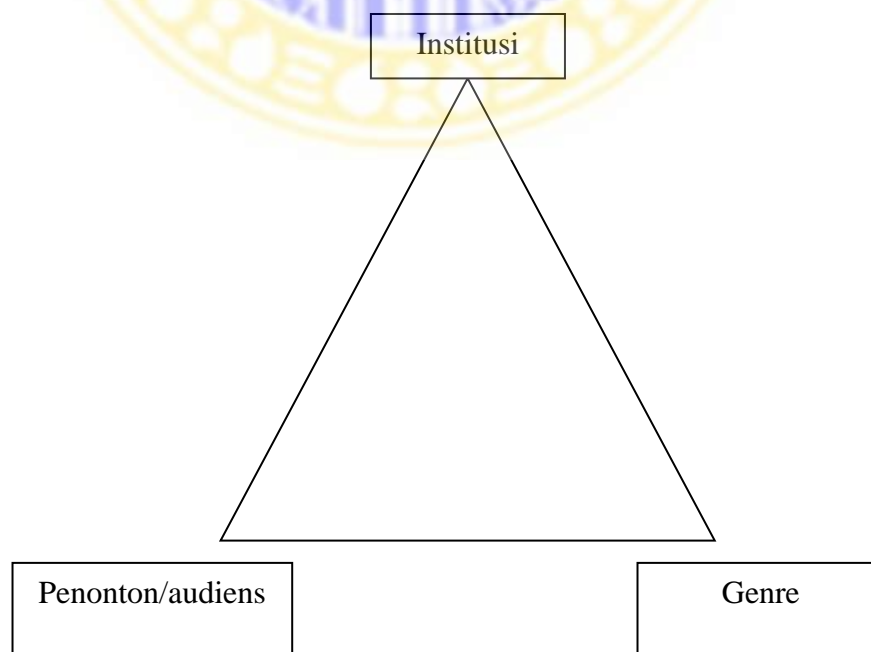
- I.4.1 Menyediakan seperangkat analisis yang berbentuk deskriptif genre film *action* pada film *action* Indonesia *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal*.
- I.4.2 Menyediakan rujukan atau referensi akademik dalam bidang kajian media dan budaya.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Teks Film dan Genre

Film merupakan media komunikasi massa yang menampilkan gambar-gambar dan adegan bergerak yang tersusun yang menjadi sebuah cerita tersaji kepada penonton. Teks adalah salah satu bagian dari film, dan didefinisikan sebagai sebuah struktur pemaknaan yang saling berkaitan, bersinggungan, dan dapat dipahami.. Sturkturnya dapat berupa gambar, tulisan, ataupun suara yang dikaitkan dalam konteks tertentu yang bercerita, jadi film merupakan kumpulan teks yang berupa rangkaian gambar yang bergerak yang mencakup audio visual.

Audiens dapat mengidentifikasi teks ke dalam genre tertentu apakah sesuai seperti harapan produser. Berikut ini merupakan kaitan antar *interaction* institusi, audiens, dan genre sehingga teks dapat teridentifikasi.



(Lacey 2000, h. 142)

Robert P Kloker dalam buku *The Oxford Guide to film Studies* mengatakan :

A text is something that contains a complex of event (images, words, sounds) that are related to each other within context, which can be a story or narrative. all of the parts of a text cohere, work together toward common goal of telling us something.(Kloker.1998, p. 12)

Pernyataan Klokertesebut menunjukkan bahwa sebuah cerita ataupun narasi merupakan hubungan antara peristiwa-peristiwa yang kompleks, yang berupa gambar-gambar, kata-kata, dan suara-suara yang saling berhubungan satu sama lain di dalam suatu keadaan yang disampaikan melalui teks.

Teks memiliki peran besar sebagai salah satu unsur yang membentuk genre, sebagai pembentuk ciri khusus sebuah genre. Seperti yang dikatakan Nick Lacey:

...once a text been identified as belonging to a particular genre than the reader has certain expectation about what rules apply in this particular narrative world.(Lacey. 2000, p. 135)

Lacey menjelaskan bahwa hubungan segitiga diatas antara teks, genre, penonton dan institusi pembuat film menunjukkan berada ditengah segitiga yang menghubungkan genre, penonton dan institusi. Teks merupakan pengulanganterus menerus dalam kajian genre (*repertoire of element*) sebagai ciri khusus sebuah genre, dan penonton menjadi mudah dalam memilih film berdasarkan genre apa yang disukai, karena penonton mengetahui dan mengenal teks dari beberapa macam genre. Penonton dapat memprediksi dan telah memiliki keinginan dalam menentukan jenis genre

film yang ditonton. Produser bekerja dengan memahami teks yang terdapat dalam genre untuk membuat film dengan suatu genre, ketika sebuah film dengan suatu genre tersebut diluncurkan penonton memahami teks dalam genre film itu. Sehingga diharapkan terjadi kesepahaman yang tidak tertulis antara penonton dan produser terhadap teks yang ditampilkan dalam genre film tersebut. Oleh karena itu suatu teks bisa didekontekstualisasi dan di sisi lain juga bisa direkontekstualisasi ke dalam situasi baru yang jauh berbeda dengan situasi awal dimana teks tersebut dibuat (Wenats 2009 dalam Roidatul Ula A'izah 2013). Dengan kata lain penonton bebas memaknai film yang ditonton terlepas dari pemaknaan yang dimiliki sutradara.

I.5.2 Teori Genre

Sebenarnya Studi genretelah muncul lebih dahulu dibandingkan studi *auteur*, akan tetapi perkembangan studi genre berjalan lambat dan sempat tenggelam. Para kritikus film lebih tertarik untuk mengkaji film dari sudut pandang *auteur*. (Stokes 2007, h. 89). Saat Hollywood datang dengan tujuan bisnis dan mencari keuntungan, saat itulah kepopuleran genre mulai muncul kembali. Akhirnya dengan adanya hal itu membuat genre berkembang pesat dan digunakan sebagai salah satu metode untuk memudahkan pemasaran film, karena penonton juga terklasifikasi oleh genre apa yang digemari, sehingga sedikit banyak dapat menjamin jumlahnya.

Pengertian dari genre itu sendiri adalah pola-pola atau bentuk-bentuk dan struktur-struktur yang menunjukkan produk seni individu dan yang menjelaskan konstruksi atau bangunan produksi seni atau film oleh pembuat seni tersebut dan pembacaannya oleh penonton (Ida2011, h. 96).

Sedangkan menurut Shaughnessy, Genre merupakan kumpulan teks yang memiliki serangkaian karakteristik konvensional seperti isi, struktur naratif, dan *visual style*, yang digolongkan sebagai tipe tekstual (O'Shaughnessy2005, h. 208). Sama seperti yang diungkapkan Pratista (2008) dalam bukunya yang berjudul Memahami Film, kata genre yang berasal dari bahasa Perancis ini memiliki pengertian sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, *action* atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter. Secara garis besar, pengertian genre ini adalah bentuk atau tipe dari klasifikasi sebuah film.

Menurut Ida (2011, h. 96), teknik yang digunakan dalam analisis genre film ini adalah menggunakan *Repertoire of Elements*, atau elemen-elemen genre, yaitu yang terdiri dari karakter, *setting* atau latar, ikonografi, cerita atau narrative, dan bentuk teks (teks style).

Unsur-unsur genre dalam film seperti yang diungkapkan Lacey untuk menjadi aspek dalam menganalisis genre film antara lain : 1. Karakter (tokoh dalam film), 2. *Setting* (ruang atau tempat dan waktu), 3.

ikonografi (objek atau suara), 4. Narrative (cerita dan tema), 5. Style (gaya atau model film) (Ida 2011, h. 96).

Masing-masing genre memiliki ciri khusus, hal ini dibentuk dari skema dasar yang dimiliki yaitu berupa pengulangan dari elemen-elemennya. Berdasarkan buku Nick Lacey yang berjudul “Narrative and genre key concept in media studies”, ketika mencoba untuk mengidentifikasi apakah teks tertentu milik genre tertentu, maka digunakan skema dasar genreyakni tipe karakter, *setting*, ikonografi, naratif, dan *style* (Lacey 2000, h. 136). Skema dasar genre tersebut adalah sebagai berikut:

1. Narasi dan Plot
2. Karakter
3. *Setting*
4. Ikonografi
5. *Style/* format

I.5.2.1 Narasi dan Plot

Narasi adalah sebuah rangkaian cerita peristiwa yang menimbulkan sebab akibat, dan yang tersaji dalam film maupun tidak. Menurut Todorov (dalam A'izah, 2013) narasi dibagi dalam tiga tahap, yaitu, Pendahuluan (*beginning*), pertengahan (*middle*), penutupan (*ending*). Plot adalah peristiwa yang terangkai dan tersaji di dalam film, baik visual maupun audio.

I.5.2.2 Karakter

Karakter dalam film memiliki jenis, yaitu wujud nyata berupa manusia atau bukan manusia. Karakter bukan manusia bisa berupa binatang ataupun bisa makhluk gaib. Banyak juga dari jenis genre dapat dikategorikan dalam tipe-tipe umum. Misalnya stereotipe banci biasanya merujuk pada karakter laki-laki di dalam teks atau orang dalam realita kehidupan. Sedangkan karakter putri yang biasanya diperankan oleh perempuan umumnya terdapat dalam serial TV. Menurut Propp (1969) tiap karakter (manusia dan non manusia) dapat memiliki peran-peran yaitu: *Villain, donor, helper, hero, false hero, dispatcher, princess*.

I.5.2.3 Setting

Setting merupakan lokasi atau waktu. *Setting* memberikan sumbangan yang berharga pada tema atau efek total sebuah film karena saling berhubungan dengan unsur-unsur cerita (Boggs 1992, h. 68). *Setting* memiliki berfungsi sebagai petunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, pembangun mood, dan petunjuk sebuah motif, kemudian menurut Himawan pratista *setting* merupakan wilayah dari *mise-en-scene* yang membentuk unsur senematik dan art dari sebuah film (Pratista 2008, h. 62).

Berikut ini merupakan beberapa fungsi dan tujuan dari *setting* dalam film (Pratista 2008, h. 65):

1. *Setting* sebagai petunjuk ruang dan wilayah, salah satu fungsi *setting* adalah untuk menentukan ruang. Sebuah *setting* dalam film dapat dikatakan baik apabila sesuai dengan konteks ceritanya. *Setting* seperti

warung, kantor, rumah, dan lain sebagainya pasti berbeda, karena setiap *setting* ruang atau wilayah dalam hal ini memiliki atribut atau sesuatu yang melekat sesuai dengan ciri khasnya.

2. *Setting* sebagai petunjuk waktu, ini adalah fungsi dari *setting* yang memberikan informasi waktu atau zaman yang sesuai dengan konteks naratifnya. Petunjuk-petunjuk waktu pagi, siang, dan malam biasanya juga memiliki fungsi dalam konteks naratif film waktu. Beberapa genre juga sangat bergantung pada sebuah *setting* dalam konteks waktu, seperti film *Sang Kiai* yang merupakan cerita sejarah memiliki *setting* yang dibuat sedemikian rupa sehingga mampu membuat suasana cerita seperti masa lalu.
3. *Setting* sebagai petunjuk status sosial, dengan kaitannya dengan status sosial bagaimana *setting* dan kostum yang digunakan pemain menggambarkan status sosial karakter yang diperankan dan penonton mendapatkan petunjuk dari hal itu. *Setting* pada kaum kalangan atas adalah dengan rumah yang megah dan berpakaian bagus, sedangkan kalangan tidak mampu menggunakan baju yang seadanya dan sederhana.
4. *Setting* sebagai pembangun *mood*, untuk hal ini *setting* erat kaitannya dengan *lighting* atau tata cahaya. Tata cahaya yang terang biasanya menunjukkan suasana formal. Sedangkan jika tata cahaya yang cenderung gelap biasanya bersifat misteri dan mencekam. Hal lain seperti cuaca juga bisa membangun *mood*, seperti biasanya ada gledek,

hujan deras sebagai angin sebuah, angin kencang serta kilat dapat membangun sebuah mood yang mencekam.

5. *Setting* kostum dan tata rias, bagian kostum dan tata rias ini merupakan pendukung dari fungsi *setting* dalam film. Kostum mempunyai fungsi menjadi petunjuk waktu dan ruang, karena suatu periode zaman dalam sebuah wilayah mempunyai busana yang khas. Kemudian tata rias, memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjukkan usia tertentu dan membuat karakter wajah bukan manusia. Selain memanipulasi usia, tata rias juga berfungsi untuk membuat karakter non manusia terlihat nyata (Pratista2008).

I.5.2.4 Ikonografi

Ikonografi merujuk pada gambar, suara, ataupun dialog yang diasosiasikan dengan sebuah genre. Sound dalam ikonografi ini, *sound effect* dan musik latar juga diasosiasikan dalam sebuah genre. Sound dibagi menjadi dua kategori yaitu:

- a. Diagetic sound adalah suara
 - b. yang berasal dari *scene*, semua suara yang datang dari dalam dunia realitas cerita filmnya. Termasuk dialog, suara yang dihasilkan objek atau karakter, serta suara musik yang dihasilkan instrumen dalam *action* cerita (Pratista 2008, h. 160)
 - c. *Non diagetic sound* adalah suara yang asalnya tidak langsung dari dalam *scene* film, seperti musik ilustrasi. Musik ini bisa membuat *mood* penontonnya.

I.5.2.5 Style/ Format

Setiap genre mempunyai style atau gaya tertentu yang diasosiasikan dengan genre tersebut. Style merujuk pada unsur artistik dan teknik dalam sebuah film, seperti teknik kamera yang digunakan untuk pengambilan gambar dan tata cahaya. Berikut adalah teknik kamera berdasarkan kategori dari jarak kamera:

Extrem long shot, adalah teknik dengan jarak kameranya jauh dengan objeknya. Sehingga gambar disekitar objek seperti pemandangannya lebih dikedepankan.

Long shot, jarak kamera pada teknik ini agak jauh. Objek terlihat lebih dan masih mengedepankan pemandangan sekitar.

Medium long shot, jarak ini adalah jarak yang kamera menghasilkan gambar yang seimbang antara pemandangan sekitar dan objek utama. Dalam teknik ini objek manusia akan terlihat dari atas sampai batis bawah lutut.

Medium shot, teknik ini dapat menampilkan objek manusia setengah. Sehingga mimik wajah dan gestur terlihat.

Medium close up, objek manusia akan diambil dari dada keatas. Teknik ini cocok untuk adegan percakapan.

Close up, teknik ini menampilkan objek dengan detail. Seperti kaki, wajah, sehingga objek kecil terlihat jelas. Jika objek diluar manusia akan diambil dengan detail.

Extrem close up, merupakan teknik dengan jarak paling dekat. Sehingga akan terlihat jelas seperti hidung atau telinga.

Ada kategori lain dari teknik kamera berdasarkan sudut dan angle, berikut ini ada lah jeni-jenisnya:

1. High angle
2. Low angle
3. High key lighting
4. Low key lighting

Menurut Ida (2011), teknik analisis yang digunakan untuk melihat genre adalah teknik strukturalisme dalam film, meliputi kerja kamera dan gerakan atau movements, kostum yang digunakan aktor, *setting* (latar), komposisi warna, suara (termasuk efek), karakter, dan environment atau background yang meliputi lingkungan, daerah, wilayah, atau latar belakang. Tujuan dari analisis genre ini berguna untuk mendeskripsikan pada khalayak luas tentang karakteristik dan struktur dari film dalam suatu karakteristik atau kategori tertentu.

I.5.3 Film Action Indonesia

Film indonesia pada awal kemunculan juga terpengaruh oleh perfilman Hollywood. Pada tahun 1926 muncul film cerita rakyat yang berjudul "loetoeng kasaroeng" di Indonesia. Film ini bisa tidak murni film "Indonesia" karena dibuat oleh tokoh perfilman belanda yang bernama L. Heverdrop, dia adalah tokoh perfilman belanda yang mempunyai riwayat hidup yang panjang sebagai sutradara di film Hollywood. Film-film

Hollywood beberapa juga telah dibuat ulang dan hal ini telah terjadi sejak lama. Contohnya adalah film Hollywood berjudul ”*Moutuny on the Bounty*” yang dibuat pada tahun 1935, kemudian film ini dibuat kembalidengan judul yang sama dan cerita yang tidak jauh berbeda, film ini dibuat kembali pada tahun1962 oleh sutradaranya lewis Milestone (Nuswandana, 2004).

Melihat perkembangan film Indonesia yang jatuh bangun, mulai dari impor film hingga persainganya dengan film Malaysia, film India, film Mandarin, dan film Hollywood yang banyak ditayangkan di indonesia pada tahun 1950-an. Kemudian tren film drama yang memperlihatkan adegan seks dan menjadi tontonan terlaris pada tahun 1970-an. Pada tahun 1990-an sampai dengan 2000-an awal keadaan perfilman Indonesia sedang mengalami penurunan produksi secara drastis seakan-akan mati suri oleh Departemen Penerangan, yang bertanggung jawab atas urusan perfilman, bahkan media juga senada. Akan tetapi jika melihat data jumlah produksi film dibawah ini :

Tahun	Jumlah film yang diproduksi
1994	26 judul film
1995	22 judul film
1996	34 judul film
1997	32 judul film
1998-1999	4 judul film
2000	11 judul film
2001	3 judul film
2002	14 judul film
2003	15 judul film
2004	31 judul film

Angka diatas berdasarkan data film yang lolos sensor dari lembaga sensor film (Kristanto, 2007, h. xxi)

Kegiatan produksi film di Indonesia mengalami peningkatan sampai tahun 2005 karena para sineas muda saling bersaing untuk menghasilkan film yang menarik perhatian audiens. Film-film Indonesia pada tahun 2005 yang dihasilkan kurang begitu menunjukkan tema dan genre, tema percintaan percintaan remaja mendominasi film Indonesia saat itu. Data film lolos sensor 2005 memperlihatkan judul-judul film yang bertemakan percintaan dengan latar belakang gaya hidup adalah *Satu Kecupan (Buruan Cium Gue)*, *Tentang Dia*, *Fantasi*, *Catatan akhir Sekolah*, *Me vs High heels*, *Lovely Luna*, *Inikah Rasanya Cinta*, *Ungu Violet*, *Dealova*, *Apa Artinya Cinta*, *Alexandria*, *Realita Cinta & Rock 'n Roll*, *Vina Bilang Cinta*, dan *Garasi*. Total 14 film remaja ini lebih dari sepertiga jumlah film yang lolos sensor tahun 2005 yaitu 33 judul film. (Kristanto 2007, h. xxi).

Menurut Pratista (2008), dalam film genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, *action* atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter. Semua hal ini berkaitan dengan fungsi utama dari genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. jadi pengertian genre adalah sebuah bentuk atau jenis klasifikasi film.

Genre film terbagi dalam dua kelompok, diantaranya adalah genre induk primer dan genre induk sekunder (Pratista, 2008). Genre induk primer adalah genre-genre pokok yang berkembang sejak awal film. sedangkan genre induk sekunder adalah perkembangan dari genre induk primer. Film

action adalah salah satu genre induk primer. Genre film *action* adalah adaledakan, ada pukul-pukulan, ada tembak-tembakan, dan ada kejar-kejaran.

Pengertian ekstrem pada tokoh antagonis dan protagonis adalah jika antagonis maka sosok penjahat yang harus benar-benar dibunuh, dan untuk tokoh protagonis adalah sosok sang penyelamat yang benar-benar sakti dan mampu menghadapi penjahat dengan jumlah puluhan bahkan ratusan. Jenis genre film *action* ini penuh dengan adegan berkelahi, baik menggunakan kekuatan fisik maupun metafisik. Di Indonesia pemeran utama film *action* atau laga masih didominasi oleh laki-laki.

I.6 Metodologi Penelitian

I.6.1 Pendekatan dan fokus Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Berfokus pada analisis karakteristik genre film *action* *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014) dengan melihat *repertoire of elements* yang terdiri dari narasi dan plot, karakter, ikonografi, setting, style (format).

I.6.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif karena peneliti ingin menggambarkan atau mendeskripsikan karakteristik genre *action* film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal*.

1.6.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis genre yang digunakan pada kajian media (*media cultural studies*) untuk mengidentifikasi karakteristik genre pada film *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014) melalui analisis genre menggunakan unsur-unsur genre atau yang disebut *repertoire of elements* yang meliputi narasi dan plot, karakter, ikonografi, setting, style (format). Dengan menganalisis aspek-aspek tersebut, maka dapat mengidentifikasi karakteristik film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal* yang bergenre *action*.

1.6.4 Unit Analisis

Peneliti dengan menggunakan analisis genre, dimana teks yang dimaksud berupa film yang terekam dalam bentuk file video. Unit analisis pada penelitian ini adalah elemen-elemen genre, yakni narasi dan plot berupa alur cerita dan adegan, karakter menganalisis tokoh, *setting* menganalisis tempat dan waktu, ikonografi melihat ikon-ikon pada film, dan style (format) seperti teknik pencahayaan dan teknik pengambilan gambar.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data primer dilakukan dengan cara melakukan analisis tekstual terhadap film *The Raid Redemption* dan *The Raid 2 Berandal*. Data sekunder diperoleh dari buku, teks, data, internet.

1.6.6 Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah merupakan keseluruhan teks dan gambar-gambar yang termasuk dalam elemen genre *action* yang dinarasikan. Sehingga akan menghasilkan data berupa narasi teks yang mendeskripsikan karakteristik film.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Narasi dan plot dari film tersebut akan dianalisis menggunakan teori Todorov (dalam A'izah, 2013) yang ada dalam Pratista (2008). Yaitu tahap persiapan/permulaan/pendahuluan, konfrontasi atau petengahan, resolusi atau penutupan. Tahap-tahap tersebut merupakan struktur tiga babak. Tahap pertama/persiapan/permulaan memiliki beberapa fase, begitu juga dengan tahap kedua dan ketiga yaitu konfrontasi dan resolusi.

Karakter yang dilihat dari film diatas pemilihan peran pemain yang ada di dalam film. Seperti halnya karakter dan peranan *the hero*, *the princess*, dan *villain* dalam film ini. *Setting* yang diperhatikan dalam film tersebut mengenai pemilihan tempat, ruangan, serta waktu yang digunakan. Pemilihan tersebut karena setiap genre film tentunya memiliki *setting* yang khas dan melekat dalam teks film tersebut.

Setting dari film diatas terdiri dari tempat dan waktu. *Setting* tempat menganalisis tempat-tempat yang diperlihatkan dalam adegan. *Setting* waktu, apakah pagi hari, siang atau malam yang ada pada adegan film.

Ikonografi yang dilihat dari film diatas adalah kostum yang dipakai pemainnya, efek suara dan musik yang mengiringi suatu

adegan. Selanjutnya format/style yang dilihat dari film di atas adalah penggunaan pencahayaan atau *lighting*, *camera shots*, *camera movement*, *camera angle*, dan penggunaan warna.

