

# Analisis Desain Karakter dan Latar Tradisional Epic Hero Archetype dalam Film Modern “John Wick”

**Naldo Yanuar Heryanto**

Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Desain  
Universitas Pelita Harapan  
Indonesia  
[naldo.heryanto@uph.edu](mailto:naldo.heryanto@uph.edu)

**Asep Ramdhan**

Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Institut Teknologi Nasional Bandung  
Indonesia  
[asep.ramdhan@itenas.ac.id](mailto:asep.ramdhan@itenas.ac.id)

Diterima: Oktober, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

## ABSTRAK

Arketip Epic Hero muncul dalam salah satu literatur yang diperkenalkan oleh Dean Miller, yaitu pengembangan dari desain arketip dalam cerita fiksi yang diawali oleh Joseph Campbell dan Carl Gustav Jung. Arketip ini memiliki ciri khas yang menjadikan desain karakternya memiliki kategori khusus tidak sama dengan visualisasi arketip hero lainnya karena sudah menjadi acuan dalam cerita untuk media hiburan terutama yang ada dalam film aksi modern. Desain Epic Hero yang tadinya dirancang untuk kisah-kisah tradisional kini dapat diterapkan dalam kisah modern yang mengikuti jaman kekinian, salah satunya adalah waralaba film aksi John Wick yang sudah mencapai seri ke-empat film layar lebarnya. Dalam studi kasus ini, Desain karakter arketip ini akan diteliti dengan analisis terapannya tidak hanya pada rancangan karakternya tetapi juga desain latar yang menjadikan dunianya sejalan dengan konsep arketip epic hero tradisional, termasuk juga sejalan dengan rancangan alur sebagai pembuktiannya bagaimana kedalaman sebuah desain dapat dilakukan dengan bermakna secara konseptual tidak hanya mengandalkan gimik atau tayangan laga dan

aksi saja, sehingga akhirnya penelitian ini dapat menjadi sebuah inspirasi kreatifitas dan memiliki keilmuan yang erat relasinya antara seni tradisional dan modern.

**Kata Kunci: Epic Hero, Dean Miller, Hero Archetype, Character and Environment Design, John Wick**

## PENDAHULUAN

Dari berbagai macam golongan arketip yang ada, Epic Hero memiliki makna sendiri dalam kategori rancangan desain arketip dari karakter dalam penceritaan yang berkaitan kuat dari kebudayaan menurut historiografinya (Feeney, 2021). Arketip sendiri telah dipopulerkan Carl Jung dan Joseph Campbell melalui *The Hero's Journey* (Pearson, 2015). Pola *Hero's Journey* bersifat lintas budaya dan terus berevolusi, sehingga struktur arketip seperti Epic Hero dapat diterapkan tidak hanya pada mitologi Barat, tetapi juga pada narasi kontemporer dunia modern (Shahid, 2021). Kata "Epic" mengandung etimologi kata sifat epos menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti penting, abadi, historikal, dan kompleks. Epikos sendiri berasal dari bahasa Yunani. Arketip ini awalnya direpresentasikan dalam kisah-kisah mitologi dan cerita rakyat legendaris karakter dewa dewi di Yunani (Ray, 2015), seperti contohnya kisah Hercules, Beowulf, Dante's *Inferno* dan Perseus yang memiliki alur cerita dia adalah karakter yang dibangun dari kondisi paling bawahnya sebagai manusia biasa bertalenta yang tidak diketahui oleh dunia dan sekelilingnya ia ditempatkan. Karakter seperti ini tidak mengalami eksposisi penceritaan bahwa ia akan mendapatkan sebuah kekuatan baru untuk menjadi tokoh utama penentu yang penting dalam cerita tersebut, Jadi karakter ini memang sudah memiliki kekuatan luar biasa (Brown, 2021) dan kemampuan khusus yang menjadikannya berbeda yang lebih hebat daripada seluruh karakter yang ada di dalam cerita, namun ia memilih atau diposisikan untuk tidak menjadi menonjol di dalam latar dunianya, sampai suatu waktu konflik itu datang dan memaksanya untuk mengambil peran penting mengubah cerita hingga puncaknya ia berhasil mengalahkan musuh-musuhnya dan sukses melewati berbagai macam rintangan seorang diri.

Yang membedakan Epic Hero dari arketip hero lainnya adalah di dalam busur alur karakternya (*Character's Arc*), karakter ini tidak mengalami jatuh bangun (gagal dan bangkit) untuk membangun naik turunnya emosi dan ketegangan dalam cerita bagi penikmatnya, karena Epic Hero digambarkan sebagai sosok yang sempurna yang tidak terkalahkan dan dengan terlihat mudah' sanggup menghadapi beban rintangan yang berlipat-lipat kali lebih besar dari dirinya sendiri. Seperti Hercules sebagai salah satu embodimen kesempurnaan dari Epic Hero (Shashidhar, 2023) seorang manusia setengah dewa yang berhasil mengalahkan 12 rintangan yang tidak masuk akal bagi manusia atau dewa biasa dimana dalam ceritanya ia seorang diri harus membunuh banyak makhluk mitos yang menjadi beban tugasnya menghadapi dendam Hera. Dante yang turun ke lapisan neraka paling bawah dan mengalahkan banyak iblis penjaga per lapisan hingga menghadapi sang iblis kematian sendiri untuk

menyelamatkan jiwa istrinya yang hilang, atau Beowulf yang memimpin pelayaran dan membunuh monster laut serta naga dengan tangan kosongnya sendiri. konsep kepahlawanan epik dalam epos klasik seperti tokoh-tokoh ini tetap relevan di abad ke-21 karena menunjukkan nilai-nilai keteguhan moral dan tanggung jawab sosial yang menjadi fondasi identitas manusia modern (Needham, 2018).

Dean Miller menjelaskan bahwa Epic Hero memiliki atribut anti tragic hero atau berlawanan dengan karakterisasi yang dimiliki tragic hero. Karakter Epic Hero sudah dibekali dengan progres moral yang kuat sehingga karakter ini tidak akan memiliki keinginan yang mengandung unsur pesimistik, karakter tersebut dinyatakan layak sebagai Epic Hero karena ia sanggup mempertahankan kepercayaan dirinya walau didera dengan rintangan yang setidaknya masuk akal mungkin dalam jalur ceritanya (Miller, 2003). Figur Epic Hero selalu menjadi pusat naratif dari epos karena ia mewujudkan moral imagination dan ideal kolektif zamannya (Welch, 2024). Epic Hero dikategorikan sebagai veteran yang sudah sangat dewasa mentalnya karena latar belakangnya yang membuat ia menjadi seperti adanya dan siap untuk menyelesaikan sebuah konflik besar di dalam sebuah cerita.

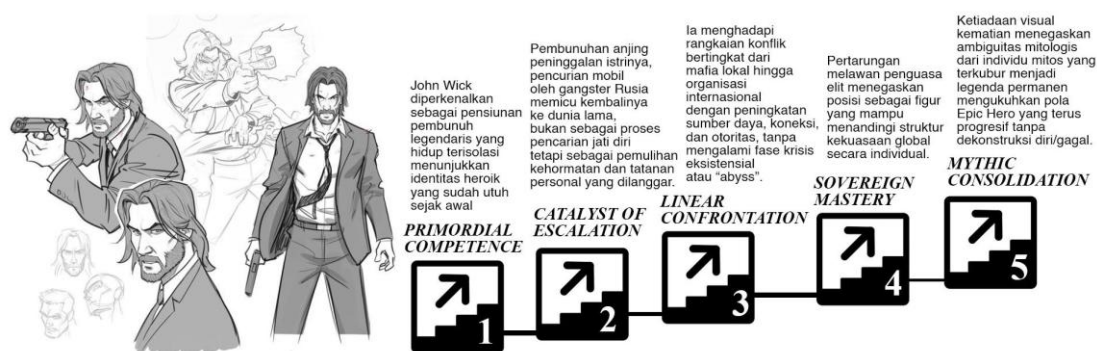
Arketip kepahlawanan sangat berhubungan juga dengan psikologi konsumen modern yang menyatakan bahwa figur hero, termasuk tipe Epic Hero, memicu persepsi kepercayaan dan kekuatan karena asosiasi simboliknya terhadap keberhasilan dan keunggulan moral (Laksmidewi, 2017). Dean juga menulis konteks Heroisme epik selalu menempatkan individual yang asing di dalam dunia yang jauh dan berbeda dari representasi dirinya sehingga dapat terlihat kontradiksi yang jelas antara dia dan lawan sekelilingnya. Fungsi dan tujuan dari kisah dengan arketip Epic Hero secara sederhana adalah untuk menunjukkan kesempurnaan yang memuaskan bagi audiensnya secara ekstrim bahwa sesuatu yang mustahil dapat dilampaui oleh satu orang manusia tanpa mengalami kegagalan, tentunya yang menjadi kekurangan dari arketip ini adalah kurang realistis berbeda dengan arketip hero lainnya, sehingga memiliki niche pasarnya tersendiri. Visualisasi Tokoh dari arketip ini selalu digambarkan dengan karakter yang berkarisma tinggi, bahkan ketika masih dalam kondisi eksposisi awalnya. Latar dimana ia berada, selalu digambarkan dengan kondisi yang berlawanan karena memang Epic Hero diposisikan agar terlihat menonjol dan kontradiksi dengan sekelilingnya.

Dalam media hiburan modern hari ini seperti permainan video game dan film, arketip Epic Hero sering digunakan terutama untuk mengusung genre dan sub-genre yang erat relasinya dengan dominasi aksi-nya seperti God of War, Max Payne, The Equalizer, dan beragam film laga yang dibintangi oleh Liam Neeson seperti Taken dan Cold Pursuit dimana ia seorang diri berhasil mengatasi berbagai macam rintangan hingga menyelesaikan sebuah permasalahan utama dalam ceritanya. Dari berbagai macam temuan tersebut, arketip desain Epic Hero tidak semata-mata harus mengacu kepada referensi mitologi Yunani atau cerita rakyat tradisional lagi (Wilson, 2021), karena evolusi adaptasi media kian terus berkembang sehingga dapat diterapkan secara natural dan menyatu dengan dunia yang menggunakan rancangan latar era yang lain.

Dalam penelitian ini, studi kasus difokuskan pada waralaba film John Wick, yang secara konsisten menampilkan representasi Epic Hero melalui metafora dan simbolisasi visual dalam empat film: John Wick: Chapter 2, John Wick: Chapter 3 – Parabellum, dan John Wick: Chapter 4. Waralaba neo-noir action-thriller ini berpusat pada karakter ciptaan Derek Kolstad, disutradarai oleh Chad Stahelski, serta diproduksi dan didistribusikan oleh Lionsgate Films dan Summit Entertainment. Tokoh John Wick diperankan Keanu Reeves bersama aktor lain seperti Halle Berry, Laurence Fishburne, Bill Skarsgård, Mark Dacascos, Lance Reddick, Scott Adkins, Donnie Yen, Ruby Rose, serta aktor Indonesia Yayan Ruhian dan Cecep Arif Rahman. Setiap film diproduksi dengan anggaran sekitar USD 40–100 juta, memperoleh rating IMDb 7,4–7,8 dan Rotten Tomatoes 89–90%, serta tersedia di platform streaming seperti Vidio, Genflix, dan Amazon Prime Video. Ekspansi waralaba mencakup komik oleh Dynamite Entertainment (sejak 2017) serta spin-off seri *The Continental: From the World of John Wick* dan film *Ballerina* (2024–2025).

Kisah John Wick berpusat pada mantan pembunuh bayaran yang kembali beraksi setelah gangster Rusia mencuri mobilnya dan membunuh anjing peninggalan mendiang istrinya, Helen. Aksi balasan ini membuatnya terekspos kembali dan dipaksa menerima misi pembunuhan yang ternyata merupakan jebakan sponsornya. Setelah berhasil menumpas pihak penjebak, ia justru menjadi buruan organisasi internasional dengan hadiah tinggi. Sepanjang seri, John secara progresif mengalahkan para pemburu dari level rendah hingga elit, meningkat dari perlengkapan seadanya di rumahnya menuju pemanfaatan koneksi, karisma, dan hak istimewa dalam jaringan bawah tanah global. Meskipun pada film terakhir ia dinyatakan meninggal, ambiguitas dipertahankan karena kematiannya tidak diperlihatkan. Latar belakangnya sebagai yatim piatu yang dibesarkan sindikat Ruska Roma di Belarus dan dilatih menjadi pembunuh legendaris berjudul “Baba Yaga” yang menegaskan fondasi heroik sejak awal yaitu sosok berkemampuan “setengah dewa” yang hidup terisolasi sebelum konflik dimulai, lima tahun setelah pensiun usai menyelesaikan tugas tersulit bagi Tarasov. Struktur ini memperlihatkan paralel kuat dengan arketip Epic Hero Yunani yaitu figur yang telah mapan sejak awal dan terus menegaskan superioritasnya melalui eskalasi ujian, sekaligus menunjukkan bagaimana desain Epic Hero mampu melampaui batas anakronistik antara tradisi klasik dan adaptasi modern.

Berikut pemetaan Progressive Epic Hero’s Journey (gambar 1) tanpa fase “abyss/fall” beserta rujukan teoretis yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan relevan dengan studi arketipe, epik, dan struktur naratif heroik epik. Menurut Miller, pahlawan epik tidak memerlukan tahap abyss karena identitas heroiknya telah mapan secara ontologis sejak awal narasi, alur epik berfungsi sebagai rangkaian ujian eskalatif yang menegaskan otoritas dan fungsi kosmis sang pahlawan, bukan sebagai proses krisis psikologis atau dekonstruksi diri seperti dalam model monomit modern. Tokoh seperti Beowulf, Hercules, Dante, dan figur kontemporer seperti John Wick menunjukkan pola heroik progresif, tidak mengalami kehancuran ontologis, melainkan eskalasi ujian yang semakin menegaskan otoritas mereka.

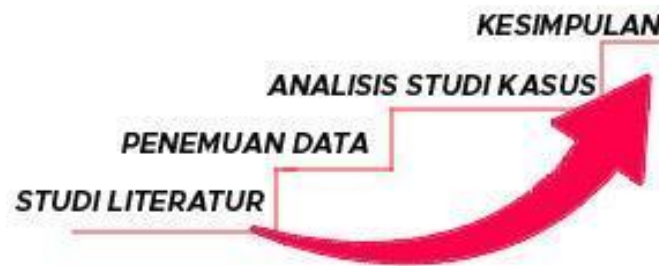


**Gambar 1 John Wick & Diagram Progres.**  
(Sumber: Patrick Brown, 2025; Dokumentasi Pribadi, 2026)

Tahap pertama, yaitu Kompetensi Asal (Primordial Competence) Hero epik klasik sering kali hadir sebagai figur yang telah mapan secara moral dan fisik. Dalam kajian epik Anglo-Saxon, hero seperti Beowulf tidak mengalami “formative failure”; ia sudah terlegitimasi sejak awal sebagai ideal warrior (Chance, 1986). Konsep ini sejalan dengan pembacaan struktural epik oleh Mikhail Bakhtin yang melihat epik sebagai genre yang menampilkan “absolute past” dan figur heroik yang stabil secara ontologis (Bakhtin, 1981). Tahap kedua, Pemicu eskalasi (Catalyst of Escalation) tidak mengubah identitas hero, melainkan mengaktifkan kembali fungsi heroik. Dalam tradisi mitologi Yunani, tugas-tugas Hercules bukan perjalanan pencarian jati diri, tetapi serangkaian labours yang mengafirmasi kekuatan yang sudah ada (Nagy, 1990). Ini jelas berbeda dengan model Campbell (Hero’s Journey) yang memerlukan disorientasi identitas sebelum transformasi. Tahap ketiga, Konfrontasi Linear (Linear Confrontation), adalah serangkaian tantangan meningkat secara linear tanpa kegagalan. Northrop Frye menempatkan pahlawan epik dalam mode “mythic-high mimetic”, di mana hero memiliki kapasitas superior yang relatif konstan (Frye, 1957), Maka konflik berfungsi sebagai eskalasi skala, bukan krisis eksistensial. Tahap keempat, penguasaan berdaulat (Sovereign Mastery) Hero mencapai dominasi simbolik terhadap tatanan konflik dimana pahlawan epik tidak selalu mengalami transformasi psikologis, tetapi menunjukkan continuity of heroic identity yang diperkuat melalui ujian. Di sinilah model “progressive mastery” berakar dari kemenangan berulang yang menghasilkan otoritas mitis. Tahap kelima adalah konsolidasi mitis (Mythic Consolidation) yang menjadi Tahap akhir bukan tentang transformasi karakter, melainkan konsolidasi figur hero sebagai mitos hidup. Dalam pembacaan epik Dante, perjalanan bukan tentang kehancuran diri, tetapi peneguhan visi kosmik yang telah diyakini sejak awal (Auerbach, 1961) dimana hero tidak berubah secara esensial, tetapi dunia yang dikonfigurasi ulang oleh keberadaan hero.

## METODOLOGI

Metode (Gambar 2) yang digunakan dalam melakukan analisis adalah melalui studi pustaka karakterisasi Dean Miller yang mengadaptasi terminologi pahlawan Yunani tradisional dan juga contoh studi kasus lainnya dari adaptasi modern.



**Gambar 2 Tahapan Metode Analisis. (2025)**

Analisis semiologi terhadap visual dan representasi penanda menggunakan semiotika Peirce (Liszka, 1996). Proses penelitian diawali dengan studi literatur yang merupakan langkah awal dalam tahapan penelitian ini, studi literatur disini adalah pustaka karakterisasi baik secara literatur dan rancangan desain dari arketip Epic Hero tersebut, tahap kedua adalah penemuan data yang mencakup dari sumber pustaka dan tulisan dari pengembangan yang telah dilakukan selama ini oleh penulis dan peneliti yang mencatat informasi terkait hingga permasalahan utama adanya adaptasi yang dilakukan dari metode tradisional ke modern, kemudian tahapan dilanjutkan dengan analisis studi kasus yang sudah melibatkan dari alat bedah analisis seperti semiotika penanda dan karakterisasi Epic Hero serta subyek itu sendiri dalam kasus ini adalah karakter dan latar film John Wick, tahap ini lalu diakhir dengan kesimpulan yaitu hasil dari pembuktian analisis yang telah dikumpulkan dan dilakukan agar dapat memberikan sebuah konklusi akhir.

## HASIL & PEMBAHASAN

Desain Latar film-film John Wick selalu dilatari dengan karya seni bersejarah baik itu lukisan, seni patung, atau properti dekorasi lainnya. Representasi melalui desain, baik karakter maupun latar pahlawan epik di layar bukan hanya menekankan kekuatan fisik atau kehebatan aksi, tetapi juga membangun dimensi mitologis dan moral yang merefleksikan nilai-nilai kepahlawanan klasik dalam konteks budaya kontemporer (Augoustakis, 2019). Tentunya hal ini bukanlah suatu kebetulan, karena desain latar ini memiliki makna simbolik yang me-metafora-kan Epic Hero. Berikut (tabel 1) adalah pemetaan beberapa analisis semiotika terhadap representasi Epic Hero pada Desain Visual John Wick :

**Tabel 1 Tabel analisis. (2025)**

| Objek/Elemen Visual                       | Metode Semiotika | Penanda                                     | Petanda                             | Makna Simbolik                                                 |
|-------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Patung Hercules dikeroyok Pantheon (Roma) | Ikon & Alegori   | Figur Mitologi Yunani dalam posisi diserang | Ujian heroik melawan kekuatan besar | Metafora John yang diuji para "dewa" (otoritas dunia kriminal) |
| Patung Dewa Kali                          | Simbol kultural  | Dewa kematian dan pengampun nyawa           | Otoritas hidup-mati                 | Legitimasi mitologis takdir dan                                |

## Analisis Desain Karakter dan Latar Tradisional Epic Hero Archetype dalam Film Modern “John Wick”

de-lite

Vol. 5, No. 2

|                                          |                           |                                                 |                                              |                                                                          |
|------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|                                          |                           |                                                 |                                              | kelangsungan hidup John                                                  |
| Patung Garuda di ruang netral            | Simbol ideologis          | Garuda menghadap John                           | Potensi, kekuasaan, legitimasi moral         | Zona sakral yang menjamin keselamatan sementara John                     |
| Patung Malaikat Bethesda di Central Park | Simbol religius           | Malaikat memandang ke bawah                     | Dalam pengawasan ilahi                       | Langit turut menyaksikan perjalanan hero                                 |
| Lukisan The Battle of Custoza (1880)     | Alegori Historis          | Pertempuran dengan kemenangan pihak kecil       | David vs Goliath                             | Ramalan visual, individu kecil menjatuhkan organisasi raksasa            |
| Lukisan The Raft of the Medusa (1819)    | Alegori naratif           | Rakit korban kapal karam saling berebut selamat | Kekacauan, egoisme, inkompetensi elit        | Sindikrit kriminal sebagai sistem rapuh yang runtuh oleh satu orang hero |
| Desain hotel Continental (Olimpus)       | Mitos & Intertekstualitas | Winston (Zeus), Bowey King (Apollo), Charon     | Struktur dunia dewa dan dunia bawah          | John menembus lapisan dunia seperti Dante                                |
| Koin emas Continental                    | Simbol sistemik           | Mata uang khusus dunia bawah                    | Akses menuju level bahaya lebih dalam        | Ritual perjalanan hero dalam ujian epik                                  |
| Skema warna emas                         | Simbol warna              | Latar emas                                      | Harapan dan kedamaian sementara              | Zona aman bagi hero epik                                                 |
| Skema warna biru-hijau                   | Simbol warna psikologis   | Latar dingin stabil                             | Ketenangan dan kesiapan menghadapi rintangan | Mentalitas stoik hero epik                                               |
| Skema warna merah                        | Simbol bahaya             | Dominasi merah latar dan karakter               | Ancaman, jebakan, eskalasi konflik           | Puncak ketegangan ujian hero                                             |
| Tangga Sacre-Coeur Paris                 | Metafora ruang            | Ratusan anak tangga                             | Rintangan berlapis panjang                   | Perjalanan heroik bertahap menuju puncak                                 |
| Adegan lalu lintas melingkar             | Metafora labirin          | Jalan berputas penuh kendaraan                  | Dunia kacau yang harus ditembus              | Hero menavigasi kekacauan                                                |
| Shot top-view satu kali                  | Metafora kosmik           | Kamera adalah mata langit                       | Observasi ilahi terhadap hero                | Legitimasi mitologis kepahlawanan John                                   |
| Kostum hitam formal kevlar               | Simbol karakter           | Jas hitam elit protektif                        | Profesionalisme, kematian, stoisisme         | Representasi Baba Yaga sebagai agen kematian                             |
| Tato Fortis Fortuna Adjuvat              | Simbol verbal             | Moto latin punggung                             | Keberuntungan bagi pemberani                 | Takdir melawan dunia sendirian                                           |
| Adaptivitas senjata (pensil dan pisau)   | Indeks kemampuan          | Pemanfaatan objek sekitar                       | Fleksibilitas dan kecerdasan tempur          | Hero unggul melalui mastery dan kalkulasi                                |
| Tatapan kosong minim emosi               | Kode karakterisasi        | Ekspresi dingin dan terisolasi                  | Stoisisme dan kesendirian                    | Epik hero selalu berjuang sendirian                                      |

|                                       |                 |                                            |                                     |                                                             |
|---------------------------------------|-----------------|--------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Kehilangan istri,<br>anjing dan mobil | Simbol motivasi | Objek afeksi<br>personal yang<br>direnggut | Panggilan balas<br>dendam           | Fondasi empatik<br>mengaktifkan<br>perjalanan hero          |
| Tampilan veteran<br>Keanu Reeves      | Simbol persona  | Jenggot, rambut<br>memutih                 | Senioritas,<br>reputasi, legendaris | Figur mitologis<br>modern setara<br>Hercules dan<br>Perseus |

Sebagian besar adegan yang menunjukkan John dalam kondisi tidak bertarung seperti sedang berjalan dan berkomunikasi dengan karakter lainnya, ia selalu membelakangi patung-patung kepercayaan dan dewa dewi mitologi yang melambangkan bahwa langit sedang menyaksikan dan menguji John melalui sepak terjang-nya. Misalnya Patung Hercules yang sedang dikeroyok oleh seluruh Pantheon di museum Galeria Nazionale Arte Moderna di Roma, Itali dimana John sendiri akan melakukan adegan melawan pengeroyokan musuhnya di latar tersebut. Patung Hindu, Dewa Kali di latar ketika John dibebaskan dari mandat kematian, karena Dewa Kali adalah Dewa kematian yang memiliki otoritas untuk mengambil atau mengampuni nyawa manusia. Patung Garuda yang menghadap John di meja kecil belakang kursi tempat duduk John ketika sedang berada dalam area tunggu ruang netral dimana nyawa nya aman jauh dari ancaman sementara di chapter 2. Patung raksasa Malaikat Teras Bethesda di Central Park New York yang menghadap ke bawah tepat John sedang berjalan. Lukisan tahun 1880 “The Battle of Custoza” melambangkan ramalan ke depan mengenai orang yang kecil seperti David akan datang mengalahkan organisasi raksasa seperti Goliath, sama seperti kisah di lukisan tersebut dimana perang Austria dimenangkan oleh bantuan kecil dari Venesia atau John yang seorang diri akan menjatuhkan seluruh sindikat yang memburunya.

Sutradara Chad Stahelski menjelaskan 15 lukisan lainnya di latar film seperti di film ke-4 juga memiliki makna simbolik yang fokus kepada kisah dan karakterisasi John Wick. Seperti misalnya lukisan cat minyak “The Raft of the Medusa” oleh Theodore Gericault tahun 1819, lukisan ini bertema dan berceritakan mengenai kejadian kapal karam yang menjadi ikon dari romantisisme Perancis. Di dalam lukisan ini terdapat gambar rakit yang dibangun dengan kayu bekas dan terhanyutkan di tengah ombak laut. Rakit itu dikendarai oleh banyak sosok yang mewakili sebuah intertekstualitas, misalnya sosok berkulit hitam di bagian atas pada lukisan melambaikan kain merah dan putih menandakan jauhnya kapal penolong. Di bawahnya terdapat orang-orang yang masih hidup yang meneriakan dan memohon pertolongan dari kematian dan penderitaan. Pada bagian bawah kiri gambar terdapat orang-orang yang sudah mati. Lukisan ini dibuat berdasarkan kejadian nyata inkompetensi seorang kapten Hugues Duroy de Chaumareys yang salah ditunjuk oleh patron kerajaan untuk mengemban tugas mustahil tanpa memeriksa kemampuan dan pengalaman kapten yang tidak ada demi mengantarkan kapal naval Perancis Medusa dengan tujuan Senegal. Pada akhirnya kapal ini menabrak barisan pasir laut dan terlambat untuk diperbaiki sehingga awak kapal tingkat elit memutuskan untuk melarikan diri dengan sekoci yang terbatas, meninggalkan 150 orang dalam sisa rakit yang masih mengambang. Hanya 15 orang yang digambarkan pada lukisan yang kemudian diselamatkan oleh kapal Argus di

kemudian waktu. Pada akhirnya hanya 10 orang yang selamat dengan ditemukannya bukti-bukti terjadi kanibalisme, pembunuhan dan penenggelaman serta perkelahian untuk bertahan hidup diantara mereka. Insiden ini telah menjadi skandal politik internasional pada era tersebut.

Dalam latar film John Wick, lukisan ini menjadi alegori bagi sindikat kejahatan dimana semua orang egois saling menyelamatkan dirinya sendiri, hal ini disimbolisasikan oleh adegan Winston yang memperingatkan Marquis agar tidak gegabah tetap memegang aturan dan tidak menjadi liar seperti binatang, namun karena John Wick sudah bertekad memburu dan menghabisi Marquis, maka aturan ini dilanggar oleh Marquis untuk menyelamatkan dirinya dan memasang perintah pemburuan untuk menggagalkan John. Lukisan ini juga melambangkan analogi Marquis sebagai kapten kapal yang ditunjuk oleh sindikat namun tidak memiliki pengalaman yang cukup sehingga kesombongan dan inkompetensinya akhirnya meruntuhkan sindikat dan dikorbankan untuk bertabrakan dengan kedatangan John Wick. Kesimpulannya lukisan ini menggambarkan kejam dan ganasnya dunia di tempat John berada dan dianggap sebanding atau seimbang dengan karakter John sebagai seorang diri, seorang Epic Hero. Desain latar the Continental, yang menjadi hotel tempat John bekerja sendiri terinspirasi dari Desain Olympus dimana karakter Winston mewakili Dewa Zeus dan Bowery King sebagai Apollo. Karakter Charon atau penjaga kapal kecil di dunia bawah (neraka) juga mewakili dari mitologi Yunani yang ada sebagai malaikat pengantar menuju dunia orang mati. Hal ini juga melambangkan bahwa John akan melewati seluruh rintangan seperti Dante yang akan turun ke lapisan neraka terdalam seorang diri untuk mencapai tujuannya. Charon sendiri yang diperankan oleh Lance Reddick menerima koin pembayaran untuk mengantarkan John ke tempat selanjutnya sama seperti dalam mitologi tersebut, properti koin emas dalam latar Continental memiliki fungsi yang sama untuk mengantarkan John menuju pintu akses sindikat organisasi yang lebih dalam dan berbahaya.

Seringkali pewarnaan dalam latar John Wick seperti pada seri prekuennya menggunakan latar-latar berwarna emas untuk menunjukan lokasi aman bagi John karena emas ini dimetaforakan sebagai adanya harapan bagi John untuk sudah sampai pada tahap kedamaiannya. Sedangkan warna siaga bagi John adalah latar-latar yang lebih banyak menggunakan warna hijau dan biru, karena karakterisasi Epic Hero yang tenang dan sanggup menghadapi rintangan apapun. Kemudian patung-patung atau latar yang berwarna merah yang terkadang juga diletakan pada warna baju karakter lain yang berinteraksi dengan John melambangkan tingkat bahaya yang lebih tinggi, seperti datangnya sebuah jebakan, munculnya musuh-musuh John tidak lama lagi, atau ketika laga itu terjadi dan ketegangan memuncak, maka pemakaian warna merah pada latar akan semakin banyak. Selain itu, Pengambilan latar seperti ratusan anak tangga Sacre-Coeur di Paris digunakan sebagai rintangan yang berlapis dan panjang bagi John, sama seperti rotasi jalan besar untuk adegan John berlaga diantara hiruk pikuknya kendaraan lalu lintas melawan musuh-musuhnya.

Latar tampak atas yang diambil dengan teknik satu kali pengambilan kamera pada John Wick Chapter 4 adalah dikondisikan sebagai mata penonton sebagai langit yang

turut menyaksikan kepiawaian John sebagai Epic Hero. Dalam adegan ini, latar per kamar diatur sedemikian rupa berbentuk kotak per kotak untuk bergilirnya hujan rintangan musuh demi musuh. Dalam desain karakter John Wick sendiri dirancang dengan kemeja hitam dan jas elitis yang menunjukkan gaya-nya sebagai orang yang memiliki profesionalitas dan kesigapan sebagai orang yang awas dengan sekelilingnya, warna hitam sendiri mewakili dari Baba Yaga, yaitu dirinya sendiri yang ditakuti dan dihormati oleh banyak orang sebagai pengantar kematian juga. Ia tidak bergaya kasual karena lapisan-lapisan rapat itu diperlukan dimana kemeja tersebut juga berfungsi sebagai alat pelindung berbahan kevlar, keseriusan, kerapihan busana dan komitmen di bidang profesinya yang dikenal sebagai orang yang tidak memiliki emosi, tidak banyak berbicara, tatapan mata yang kosong, terisolasi seperti karakterisasi Epic Hero yang harus berjuang sendiri. John memiliki tato di punggungnya yang bertuliskan “Fortis Fortuna Adjuvat”, pepatah latin yang ditulis oleh seorang penulis Romawi, Terence yang artinya “Keberuntungan menyertai orang yang Pemberani” melambangkan dirinya yang seorang diri akan menjadi musuh dari seluruh dunia yang akan dijalani-nya. Berikut (gambar 3) sebagai kompilasi properti dan gambaran visual yang tampil dalam film.



The Raft of the Medusa (1819)



The Battle of Custoza (1880)



Statue of Kali on Background



Angel of Bethesda on Background



Hercules &amp; Olympus on Background

**Gambar 3 Kompilasi properti latar film John Wick. (Dokumentasi Pribadi, 2025)**

Selain itu ia juga dirancang memiliki kemampuan adaptif yang fleksibel terutama dalam menggunakan obyek sebagai senjata seperti pensil, kapak, pisau, dan berbagai variasi senjata api. Bahkan ia menghitung jumlah peluru yang ditembakkan secara kalkulatif terhadap musuh-musuhnya dalam sebuah aksi agar memiliki waktu dan kesempatan yang tepat untuk melakukan isi ulang terhadap jenis senjata satu tangan maupun jenis yang berat, John digambarkan sebagai seseorang yang memiliki banyak pengetahuan dengan senjata api yang banyak diperlihatkan pada seri ketiga film ini, dimana ia memasang sendiri kerangka pistol yang akan dipersiapkannya sebelum berangkat. Selain itu ia juga mampu membela diri dalam jarak dekat dengan kemampuan seni bela dirinya. Pose yang digunakan dalam beraksi tetap konsisten

seperti menodongkan pistol dengan kondisi miring sebagai lambang pemberontakan dari aturan dunia. John memiliki keterikatan yang kuat terhadap yang ia miliki satu-satunya seperti istrinya sendiri, anjing peliharaan, dan mobil pribadinya yang harus hilang dari tangannya agar membangun empati bagi penonton dan motivasi panggilannya menjadi Epic Hero. Senioritas juga dimunculkan dari pemilihan aktor Keanu Reeves sebagai representasi John Wick yang kuat menggunakan jenggot dan sedikit rambut putih pada tampilannya. Agar tetap seimbang dengan kerapiahannya, desain rambut John tidak dibuat terlalu panjang namun tetap dapat mewakili senioritas dan karisma tingkat veteran yang terlihat darinya. Seseorang yang memiliki reputasi yang ditakuti oleh dunia seperti Hercules atau Perseus sebagai anak titisan dewa Zeus yang suatu hari akan menggebrak dunia.

## **KESIMPULAN & REKOMENDASI**

Analisis dalam penelitian membuktikan adanya temuan bedah elemen seni yang banyak terdapat pada karakter John Wick beserta latar dunia dalam keempat film layar lebarnya, dimana temuan ini adalah sebuah representasi yang mengandung simbolisasi makna kisah dan rancangan arketip Epic Hero yang diperkenalkan oleh Dean Miller. Melalui analisis semiologi desain karakter dan latar John Wick ini menjadi jembatan informasi adanya adaptasi yang dapat dirancang dari adanya kisah tradisional yang diangkat dan ditransformasikan ke dalam film modern.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pelita Harapan (UPH) dan Institut Teknologi Nasional (Itenas) atas dukungan serta kolaborasi yang terjalin dalam kegiatan penelitian dan pengembangan artikel penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak laboratorium dan fasilitas penelitian yang telah menyediakan sarana dan lingkungan kerja yang mendukung, sehingga proses eksplorasi dan penciptaan dapat berlangsung dengan optimal. Sinergi antar institusi ini menjadi wujud nyata dari semangat kolaboratif dalam memperkuat riset dan inovasi di bidang desain dan teknologi kreatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Auerbach, E. (1961). *Dante: Poet of the secular world*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Augoustakis, A., Raucci, S. (2019). *Epic Heroes on Screen*. United Kingdom: Edinburgh University Press.

- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination: Four essays* (M. Holquist, Ed.; C. Emerson & M. Holquist, Trans.). Austin, TX: University of Texas Press.
- Brown, D. (August 2021). 6 Common Hero Archetypes in Literature. Retrieved from <https://masterclass.com/articles/common-hero-archetypes-in-literature>
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Princeton, NJ: Princeton University Press. (Original work published 1949)
- Chance, J. (1986). *The lord of the rings: The mythology of power*. Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Feeney, D., Hinds, S. (2021). *Explorations in Latin Literature: Volume 1, Epic, Historiography, Religion*. England: Cambridge University Press.
- Frye, N. (1957). *Anatomy of criticism: Four essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Laksmidewi, D., Susianto, H., & Afiff, A. Z. (2017). "The Effect of Hero Archetype in Advertising on Perceived Product Efficacy." *Indian Journal of Marketing*, 47(5), 21-36.
- Liszka, J. J. (1996). *A General Introduction to The Semiotic of Charles Sanders Peirce*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Miller, D. A. (2003). *The Epic Hero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Nagy, G. (1990). *Greek mythology and poetics*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Needham, J. (2018). "And a hero will save us: What do heroes from ancient and medieval epics teach us in the 21st century?" *Athens Journal of Humanities & Arts*, 5(2), 207-224.
- Photographs, P. (21 August 2023). *The Paintings in John Wick Chapter 4*. Retrieved from <https://paintphotographs.com/article/the-paintings-in-john-wick-chapter-4#:~:text=Meaning%20of%20the%20painting%20The,the%20Marquis%20to%20a%20duel>.
- Pauzan, A. A. (2018). *A Semiotic Analysis of the John Wick 1 Film Using Charles Sanders Peirce's Semiotic Theory* (Bachelor Thesis). Retrieved from Alauddin State Islamic University of Makassar. (40300113086)
- Pearson, C. S. (2015). *The Hero Within: Six Archetypes We Live By*. San Francisco: HarperOne.

Pinterest. (n.d.). John Wick Tutorial by Patrick Brown on DeviantArt [Pinterest pin]. Retrieved October 26, 2025, from <https://www.pinterest.com/pin/185843922112326485/>

Ray, R. (4 June 2015). Types of Heroesin Literature. Retrieved from <https://storyboardthat.com/articles/e/types-of-heroes>

Rotten Tomatoes. (2023). John Wick [Film series page]. Fandango Media. Retrieved October 26, 2025, from [https://www.rottentomatoes.com/franchise/john\\_wick](https://www.rottentomatoes.com/franchise/john_wick)

Shahid, M. S., Ur Rehman, T., & Mukhtar, R. (2021). “Investigate How the Archetypal Hero’s Journey is Represented in Literature Across Different Cultures and Genres.” *Bulletin of Business and Economics*, Online.

Shashidhar, A. M. (13 January 2023). Character Creation Types of Heroes: Crafting your Characters. Retrieved from <https://jerichowriters.com/types-of-heroes>

Welch, A. (2024). *The Epic: A Very Short Introduction* (Chapter 3: “The Epic Hero”). Oxford University Press.

Wilson, R. (2 December 2021). What is an Epic Hero. Epic Hero Definition. Retrieved from <https://study.com/academy/lesson/epic-hero-definition-characteristics-examples.html>

## **BIODATA PENULIS**

Naldo Yanuar Heryanto adalah dosen dan peneliti di bidang Desain Komunikasi Visual yang berfokus pada kajian budaya visual, arketipe, dan narasi visual kontemporer. Ia aktif mengembangkan riset yang menggabungkan perspektif Cultural Studies dengan praktik desain, terutama dalam konteks identitas dan representasi visual di media modern. Selain mengajar, ia juga terlibat dalam berbagai proyek kreatif dan publikasi akademik yang menjembatani dunia pendidikan, riset, dan industri kreatif.

Asep Ramdhan adalah dosen dan peneliti di Institut Teknologi Nasional (Itenas), Bandung, yang berfokus pada bidang desain, media, dan komunikasi visual. Ia aktif dalam pengembangan riset dan pendidikan desain yang berorientasi pada inovasi, budaya, serta teknologi kreatif. Melalui karya dan aktivitas akademiknya, Asep Ramdhan berupaya menjembatani teori dan praktik desain dalam menjawab tantangan komunikasi visual di era digital dan masyarakat kreatif.