

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film *300* merupakan film produksi *Warner Bros*, sebuah perusahaan film di Amerika, yang diadaptasi dari sebuah grafik novel *300* karya Frank Miller. Film ini menceritakan ulang pertempuran antara bangsa Sparta melawan Persia di Thermopylae, sebuah wilayah yang sangat kecil di pesisir Timur Yunani, yang benar-benar terjadi pada tahun 480 SM. *Graphic Novels* (Novel Grafis) sendiri sesungguhnya bukanlah komik. Grafik novel tetaplah novel, namun menggunakan gaya pembawaan cerita seperti layaknya komik yaitu menggunakan banyak ilustrasi serta menceritakan ceritanya dari awal sampai tamat dalam satu buku ("Grafik Novel", 2009, para. 1). Novel grafis *300* ini kemudian diangkat ke layar lebar dan disutradarai oleh Zack Snyder. Pertempuran yang diceritakan dalam film ini juga dikenal sebagai perang Greco-Persia. Dalam film *300* dikisahkan bahwa demi memenuhi ambisinya untuk menaklukkan seluruh wilayah Yunani, Raja Persia The Great Xerxes menghimpun seluruh pasukan darat dan lautnya dalam jumlah yang sangat besar. Pertempuran yang memakan korban dalam jumlah besar ini pun akhirnya dimenangkan oleh bangsa Persia (*Wikipedia ensiklopedia bebas*, 2006, para. 1).

Film *300* menjadi kontroversial karena kedua bangsa tersebut digambarkan dengan sangat berbeda yakni bangsa Sparta dengan sosok yang gagah, rupawan serta pemberani sedangkan bangsa Persia sebagai sosok yang mengerikan, kejam dan penuh dengan unsur kelicikan. Kritikan pedas terhadap film ini pun muncul terutama dari Pemerintah Iran. Presiden Iran Mahmoud Admadinejad mengungkapkan rasa marahnya karena film ini dinilai mendeskreditkan Iran (bangsa Persia) yang digambarkan sebagai penjahat, tidak berprilaku manusiawi dan hanya berpikir untuk menyerang bangsa lain serta suka membunuh bahkan penggambaran tokoh-tokoh Persia yang ada dalam film pun terkesan buruk rupa.. Para pejabat Iran ikut menyuarakan protes karena bagi mereka film ini sebagai upaya lebih luas untuk merendahkan Iran. Pemerintah Iran bahkan melarang film *300* diputar di bioskop-bioskop di seluruh wilayah Iran

("Kontroversi Film 300", 2007, para. 2). Pemerintah Iran sendiri secara resmi melalui Lembaga Budaya Republik Islam Iran meminta UNESCO untuk menindak dan melarang penayangan film *300* yang bertendensi mendeskreditkan peradaban dan sejarah bangsa Iran (Anas, 2008).

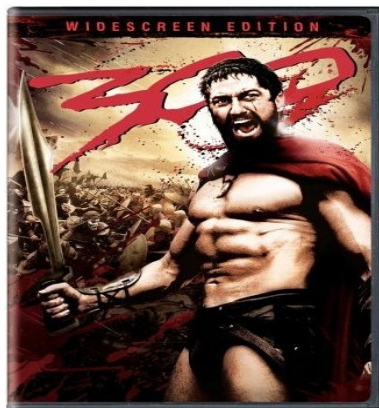
Salah satu blogger Iran yang mendapat penghargaan *The Human Rights Defender Award*, Omid Memarian, yang juga seorang wartawan di Amerika Utara, menentang keras atas "serangan terhadap budaya dan tradisi". Ia pun menyayangkan ketidakcocokan sejarah dalam cerita yang diangkat film *300* ("The Human Rights Defender Award", 2008).

Bahkan pengamat sejarah mengajukan protes mengenai tentara Persia yang digambarkan berkulit hitam dan seperti monster, padahal pada kenyataannya ras Persia berkulit putih. Menurut mereka, wajah seperti monster adalah *prejudice* terhadap orang Parsi yang diwujudkan dalam lukisan komik. Iran digambarkan sebagai orang Barbar yang menakutkan dan membawa bencana di seluruh Yunani. Dengan kata lain film ini adalah adaptasi dari sebuah *prejudice* yang ditujukan kepada orang Persia. Harus diakui bahwa film *300* membuat bangsa Parsi nampak seperti seorang Barbar yang bodoh dan tidak berdaya (Farry, 2007, para. 5).

Menurut para pengamat politik Asia Timur, film *300* termasuk agenda yang sudah diperhitungkan sejak jauh hari untuk mencoreng wajah Iran yang memiliki peradaban yang sangat tua. Sejarah peradaban Iran lebih dahulu muncul beberapa abad sebelum peradaban Eropa. Iran merupakan bangsa yang pertama kali mendirikan imperium di dunia. Pada saat itu, bangsa Iran berkuasa di berbagai kawasan yang meliputi Mesir hingga India, dan melintasi Teluk Persia hingga Yunani. Karena film *300* telah mempermainkan identitas sejarah sebuah bangsa, film ini jelas telah melanggar etika dan menyinggung perasaan bangsa Iran. Tak heran bila kemudian muncul gelombang protes terhadap film ini dari bangsa Iran, baik yang tinggal di Iran maupun di luar negeri. Orang-orang Iran, dari berbagai agama, mazhab, dan haluan politik bersama-sama membela bangsa mereka yang telah dilecehkan oleh film ini ("Film Hollywood 300", 2007, para.1).

Industri perfilman tidak bisa kebal terhadap kemungkinan dramatis yang melekat pada penelitian kontroversial yaitu "benturan peradaban" dan keselarasannya atau dialog tentang peradaban. Bertentangan dengan itu,

Hollywood telah memuat dirinya sendiri ke dalam kedua perspektif, sebagai korban oleh beberapa film seperti *Kingdom of Heaven* (2005) dan salah satu film *box office* paling sukses di tahun 2007, *300*, arahan sutradara Zack Snyder. Pada gilirannya, sinematik yang bervariasi berdampingan dengan debat paradigmatik kontemporer-kealamiahan dunia kontemporer dan hubungan masa depan antara Timur dan Barat-telah menambahkan sebuah dimensi artistik dalam diskusi panjang ini, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan baru tentang hubungan antara sinema, sejarah, budaya, dan politik (“Persians and Greeks: Hollywood and the Clash of Civilisations”, 2007, para. 1).



Gambar 1.1

Sumber: “Cover 300 DVD”, 2007

Sekalipun menuai banyak kritikan, film ini berhasil memenangkan penghargaan dalam kategori *Best Fight MTV Movie Awards 2007*, penghargaan sebagai *Best Dramatic Film* and *Best Action Film honors* pada tahun 2006-2007 *Golden Icon Awards* (Wikipedia ensiklopedia bebas, 2006).

Didasari oleh kontroversi tentang bagaimana budaya bangsa Persia yang ada dalam film ini, peneliti ingin mengetahui representasi budaya bangsa Persia dalam film *300* melalui metode analisis isi kualitatif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan kontroversi yang ditujukan kepada film *300*, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana representasi budaya Persia dalam Film *300* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Sementara tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi budaya Persia dalam film *300*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Penulisan penelitian ini dapat mengembangkan kajian media film serta memberikan kontribusi pada analisis isi film sekaligus memaparkan budaya bangsa Persia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan bahwa film sebagai media penyampaian nilai-nilai tertentu dalam pemikiran yang ada serta kaitannya dengan identitas, ideologi dan kekuasaan.

1.5. Batasan Penelitian

Peneliti hanya mengkhususkan penelitian ini pada representasi budaya bangsa Persia dengan menggunakan metode analisis isi kualitatif. Subjek penelitian adalah film *300*. Objek penelitian adalah representasi budaya Persia yang ada didalam film.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Bab ini secara ringkas menguraikan hal- hal yang merujuk pada permasalahan yang akan dibahas dalam bab V. Bagian ini berisi penjabaran mengenai latar belakang mengapa peneliti memilih pokok bahasan tersebut, rumusan masalah, tujuan penelitian ini dilakukan, manfaat yang didapat dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang menunjang penelitian antara lain teori budaya, budaya Persia, analisis isi serta teori representasi yang digunakan peneliti dalam mengupas permasalahan pada bab IV.

BAB III. Metode Penelitian

Pada bab ini dijelaskan tentang definisi konseptual, jenis penelitian, metode penelitian, sasaran penelitian, *unit of analysis*, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

BAB IV. Analisis Data

Bab ini berisi analisa hasil penelitian secara umum tentang sasaran penelitian yaitu film *300*. Bab ini juga berisikan pula mengenai hasil analisis penelitian.

BAB V. Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan umum dari penelitian, terutama mengenai hasil yang diperoleh dari pembahasannya, serta berisi saran yang berguna sebagai bahan masukan dan bahan evaluasi bagi pemerintah dan juga penelitian selanjutnya.