

4. ANALISIS DATA

4.1. *300 The Movie*

4.1.1. Sinopsis

Berdasarkan dari grafik novel karya Frank Miller, *300* tentang Pertempuran Thermopylae pada tahun 480 SM. Dimana Raja Spartan memimpin pasukannya melawan Persia yang sangat banyak. Pertempuran ini dapat dikatakan telah menginspirasi seluruh bangsa Yunani untuk bersatu melawan Persia dan menghantarkan mereka kepada demokrasi mereka yang pertama.

Dalam Pertempuran Thermopylae, seluruh Yunani bersekutu melawan pasukan Persia yang menyerang mereka di perbatasan gunung Thermopylae. Dengan sangat mengejutkan, bangsa Yunani diserang kembali oleh musuh mereka yang tercatat dalam salah satu sejarah yang paling terkenal pada masa itu. *The Great Xerxes*, raja Persia, memimpin sebuah pasukan pilihannya lebih dari 100.000 pasukan pria (Xerxes sebelumnya memiliki sekitar 170.000 pasukan) ke Yunani dan dengan berani dihadapi oleh 300 bangsa Sparta, 700 Thespian dan prajurit budak lainnya. Xerxes menunggu King Leonidas selama 10 hari untuk menyerah atau mengepung pasukannya hingga tidak ada pilihan untuk bergerak. Pertempuran tersebut berlangsung selama 3 hari dan 300 orang prajurit Sparta terbunuh. Spartan ditaklukkan oleh seseorang yang bernama Ephialtes, dan tidak disangka-sangka menjadi pengkhianat dan bersekutu dengan Persia. Ephialtes memberitahukan kepada Xerxes tentang strategi jalur terpisah yang melalui Thermopylae, dimana Persia dapat menggunakannya untuk mengepung Yunani.

Pada tahun 480 SM, Xerxes mengirimkan pasukannya dalam jumlah yang banyak untuk menaklukkan Yunani. Bangsa Sparta di kota Yunani merumahkan petarung-petarung pilihannya dan 300 orang dari mereka dipilih untuk bertarung dengan Persia di Thermopylae, melibatkan para prajurit dalam tebing yang sempit dimana mereka tidak akan mampu mengatasi musuh mereka yang sangat banyak. Pertempuran ini layaknya sebuah misi bunuh diri, artinya menggunakan waktu yang ada bagi seluruh prajurit Yunani untuk mempersiapkan diri dalam penyerbuan.

Bagaimanapun juga hal tersebut tidak membuat Spartan menggentarkan hati, Spartan memutuskan untuk menghabisi sebanyak mungkin orang Persia yang mereka mampu.

Pada mulanya, seorang Pembawa Pesan Persia mengunjungi King Leonidas meminta Spartan untuk tunduk kepada Xerxes. Merasa terhina atas sikap Persia, King Leonidas menendang Pembawa Pesan tersebut ke dalam sumur. Mengetahui adanya ancaman dari pasukan Xerxes, King Leonidas mengunjungi Ephors (para pendeta) untuk meminta restu sebelum mengirimkan pasukan Spartan dalam pertempuran. Leonidas mengajukan untuk memukul mundur musuh mereka yang banyak itu dengan menggunakan daerah *Hot Gates Thermopylae*, menggiring Persia menuju ke jalan pintas yang sempit antara tebing dan laut. Para Ephors sangat berhati-hati dalam memutuskan rencana King Leonidas dan memutuskan untuk berkonsultasi dengan *Oracle*, gadis tercantik di Spartan yang terpilih untuk menyerahkan tubuhnya dirasuki oleh dewa. Dalam keadaan tidak sadar dan kerasukan, *Oracle* mengatakan bahwa Spartan tidak seharusnya pergi berperang karena mengganggu perayaan *Carneian* yang sakral. (*Carneian* adalah salah satu perayaan agama yang paling penting bagi seluruh Spartan dan kota-kota Dorian lainnya, yang dirayakan bagi Yang Mulia Apollo Carneios, yang disembah dalam beberapa macam bagian di Peloponnesus). Leonidas pergi dari tempat itu dengan penuh amarah, dan para pendeta menerima uang emas Xerxes sebagai sogokan dari salah satu pengkhianat Spartan yaitu Theron, untuk memberikan tanggapan negatif mereka ke Leonidas.

Leonidas enggan untuk menentang keputusan yang penuh kebohongan oleh para pendeta yang korupsi itu, tetapi istrinya Queen Gorgo mendorongnya untuk berpikir dengan bijak. Leonidas pun memilih 300 orang prajurit terbaiknya sebagai pengawalnya dalam perjalanan yang terkesan tidak terburu-buru itu menuju ke lokasi strategi *Hot Gates*. Istrinya pun mengucapkan selamat tinggal, mengatakan kepada Leonidas untuk kembali dengan perisai atau di atasnya dan kemudia memberikan sebuah kalung.

Dalam perjalanan mereka bertemu beberapa prajurit lain yang terkejut karena Spartan mengirim pasukan dalam jumlah sedikit. Leonidas menanyakan profesi mereka yang merupakan tukang besi dan tukang batu. Dia pun menunjuk

bahwa dia membawa lebih banyak prajurit daripada mereka. Bergabung dengan Arcadian dan bangsa Yunani yang lain, mereka tiba di *Hot Gates Thermopylae*. Semakin mendekatnya pasukan Persia, mereka membangun tembok yang tersusun atas tumpukan mayat orang-orang Persia. Badai besar menghancurkan beberapa armada Xerxes, tetapi ini hanyalah presentase kecil dari banyaknya pasukan yang akan mereka hadapi.

Seorang pria dengan tubuh bongkok dan wajah yang mengerikan, Ephialtes, datang menemui Leonidas untuk memperingatkannya akan jalan kecil yang tepat berada di posisi belakangnya. Ephialtes mengatakan bahwa orang tuanya meninggalkan Sparta pada waktu kelahirannya untuk menyelamatkan hidupnya. Dia berharap agar dapat menebusnya dengan bertarung untuk Leonidas. Leonidas pun menjelaskan bahwa tiap ksatria Sparta adalah sebuah kunci dari kaki ke tangan, dan meminta Ephialtes untuk menunjukkan bahwa dia dapat mengangkat perisainya dengan cukup tinggi agar dapat melindungi dengan baik sesama prajurit. Ketika hal ini menjadi jelas bahwa dia tidak dapat melakukannya, Leonidas dengan jantan mengatakan kepada Ephialtes agar merawat para prajurit yang terluka. Harapan Ephialtes pun hancur saat itu.

Seorang utusan Persia tiba, dan menemukan bahwa mayat sekumpulan prajurit sebelumnya menjadi bagian dari tumpukan tembok batu yang besar. Persia menyatakan bahwa panah mereka akan menutup matahari, dan Spartan setuju mereka akan dengan mudah melawannya dalam bayangan. Utusan Persia pun akhirnya terbunuh.

Sebelum pertempuran, Persia menuntut agar Spartan menyerahkan diri mereka. Leonidas menolaknya dan menantang Persia untuk datang dan akan mengambil senjata-senjata itu dari mereka. Dengan formasi yang ketat, prajurit Spartan menggiring Persia menuju ke tanah sempit dan berulang-ulang menampik mereka dengan keras dan menimbulkan banyak korban dalam jumlah besar.

Xerxes yang begitu terkesan dengan kemampuan bertempur Spartan, secara pribadi mendekati Leonidas untuk membujuknya agar mau menyerah. Xerxes pun menjanjikan Leonidas kekayaan dan kekuasaan dengan menukarkannya dengan mengabdikan hidupnya untuk Xerxes. Leonidas pun mundur, berjanji akan membuat

“Raja Dewa” berdarah dan kembali untuk menggabungkan kembali pasukannya. Merasa tidak senang atas penolakan, Xerxes mengirimkan pengawal bertopeng pribadinya, “*The Immortals*”, untuk membuktikan bahwa Spartan salah besar atas hal itu. Pertempuran pun kembali berlanjut, dengan Spartan menghadapi seluruh prajurit dan binatang dihimpun dari hampir seluruh wilayah kekaisaran Persia: dari kaum Barbar Mongolia dan ahli sihir Timur hingga Badak raksasa Afrika dan Gajah Petarung dari India. Bagaimanapun, beberapa prajurit pemberani Sparta berhasil melumpuhkannya dan menjadi semakin jelas bahwa akan ada yang lebih luar biasa lagi menyusul.

Ephialtes mendatangi Xerxes, dan setuju untuk menunjukkan jalan kecil kepada Persia dan menukarkannya dengan sebuah seragam, seiring dengan janji akan memberikan wanita dan kekayaan.

Kembali ke Sparta, Queen Gorgo telah mencoba untuk berunding dengan dewan untuk mengirimkan bantuan kepada Leonidas. Salah seorang dewan yang ramah menyusun rencana untuknya agar dapat berbicara di depan dewan, tetapi dia pun mengatakan bahwa Queen Gorgo akan tetap membutuhkan Theron di pihaknya. Theron pun setuju untuk menolongnya jika Sang Ratu mau tidur dengannya, dan hal itu pun dilakukan Queen Gorgo.

Di *Hot Gates*, Spartan mempelajari bahwa mereka telah dikhianati, bahkan mereka tahu bahwa pertarungan mereka adalah hukuman. Bangsa Arcadia menarik diri dari kenyataan kematian di depan mata. Akan tetapi Spartan menolak mengikutinya. Leonidas dengan enggan meminta Dillios untuk kembali ke Sparta dan mengatakan tentang kematian mereka yang terelakkan.

Sementara itu di Sparta, Queen Gorgo mengajukan seruannya kepada dewan-dewan. Sebagai janji akan mendukung Sang Ratu, Theron malahan mengkhianatinya, menuduhnya melakukan perzinahan. Dengan penuh amarah, Queen Gorgo merebut sebuah pedang dan menusukannya ke Theron, memutuskan sekantong penuh emas dari balik jubahnya. Dan koin emas yang tercetak simbol Persia berjatuh di lantai, Para Dewan menyadari bahwa inilah pengkhianatan Theron dan mereka setuju untuk bersatu melawan Persia.

Di *Hot Gates*, Persia telah mengepung Spartan, Jenderal Xerxes menantang mereka agar menyerah, dengan pernyataan itu Leonidas pun tetap akan menjadi Raja Spartan dan menjadi Dewa Perang dari seluruh Yunani, yang hanya dapat dikabulkan oleh Xerxes. Ephialtes pun mendesak Spartan, yang kemudian ditimpali Leonidas, “*You may live forever*”. Yang artinya semoga kau hidup selamanya. Sebuah penghinaan dari budaya dalam menilai kematian dan keberanian dalam pertempuran. Leonidas menjatuhkan perisanya dan melepaskan pelindung kepalanya, nampak seakan-akan membungkuk dengan penuh kepatuhan. Stelios kemudian melompatinya dan membunuh Jenderal itu. Xerxes yang geram meminta pasukan-pasukannya menyerang. Selama pemanah Persia melemparkan tembakan panahnya, Leonidas bangkit dan melemparkan tombaknya kepada Xerxes, dan nampaknya digoncangkan oleh ingatannya akan kematiannya sendiri, melihat bahwa sebagian bangsa Spartan akan binasa di bawah pasukan yang sangat banyak

Mengakhiri cerita ini sebelum Spartan yang lain yang tengah menonton dan menyimak, Dillios mengumumkan bahwa 120.000 pasukan kuat Persia yang mengalahkan pasukan Sparta yang sedikit yang hanya 300 orang akan menghadapi 10.000 pasukan Sparta yang memimpin 30.000 pasukan Yunani. Memuji pengorbanan Leonidas, Dillios memimpin pasukan gabungan seluruh Yunani kepada pertarungan sengit melawan Persia, menyerukan berikutnya yaitu Pertempuran Plataea.

4.1.2. Para Pemain 300



Gambar 4.1 Para Pemain 300 The Movie

- Gerard Butler sebagai King Leonidas: Raja Spartan
- Lena Headey sebagai Queen Gorgo: Ratu Spartan
- Dominic West sebagai Theron: Politisi Spartan; Koruptor
- David Wenham sebagai Dilios: Narator dan Prajurit Spartan
- Rodrigo Santoro sebagai King Xerxes: Raja Persia
- Michael Fassbender sebagai Stelios: Pasukan Spartan Muda
- Vincent Regan sebagai Kapten Artemis: Kapten Pendukung Leonidas dan Teman
- Andrew Tiernan sebagai Ephialtes: Spartan yang terbuang; Pengkhianat Spartan
- Andrew Pleavin sebagai Daxos: Prajurit Arcadia
- Tom Wisdom sebagai Astinos: Putra Tertua Kapten Artemis
- Stephen McHattie sebagai Pendukung Pemerintahan Spartan; Tokoh Politik Spartan
- Peter Mensah sebagai Pembawa Pesan Persia
- Kelly Craig sebagai *Oracle*
- Tyler Neitzel sebagai Leonidas Muda
- Robert Maillet sebagai Über *Immortal* (Raksasa)
- Patrick Sabongui sebagai Jenderal Persia

4.1.3. Sutradara



Gambar 4.2 Zack Snyder

Zack Snyder lahir pada tanggal 1 Maret 1966 dan merupakan seorang pembuat film, penulis naskah sekaligus sutradara film yang berasal dari Amerika. Setelah membuat debut film romannya dengan pembuatan ulang *Dawn of The Dead* pada tahun 2004, Snyder memperoleh pengakuan yang lebih luas dengan menggarap

film gebrakannya pada tahun 2007 yang juga berhasil mencapai *box office* yaitu 300. Sebuah film yang diadaptasi dari *Dark Horse Comics* mini seri karya penulis seniman Frank Miller dengan judul yang sama, kemudian menjadi asisten penulis naskah serta mengarahkan film kepahlawanan *Watchmen*.

Snyder lahir di Green Bay, Wisconsin dan dibesarkan di Greenwich, Connecticut. Ayahnya adalah seorang rekruter eksekutif dan ibunya adalah seorang pelukis sekaligus guru fotografi di *Daycroft School*. Sosok ibunya inilah yang menginspirasi Snyder untuk belajar melukis selama satu tahun setelah lulus sekolah menengah di *Heatherley School of Fine Art* Inggris, meskipun pada saat itu Snyder telah memulai debutnya sebagai pembuat film. Setelah itu, dia mendaftarkan diri di *Art Center College of Design* di Pasadena, California. Hingga saat ini, Snyder masih tinggal di Pasadena dengan istri keduanya, produser Deborah Snyder dan ke-enam anaknya.

Zack Snyder sebagai *director* dan sinematografer, sutradara iklan komersial televisi untuk beberapa kliennya antara lain perusahaan mobil ternama Audi, BMW, Subaru dan Nissan. Selain itu Snyder pernah diberi kepercayaan untuk menggarap iklan komersial Nike, Reebok dan Gatorade yang dikenal sebagai produk ternama di Amerika.

Beberapa film yang dengan sukses disutradarai oleh Zack Snyder antara lain *Dawn of the Dead* (2004), *300 The Movie* (2007), *Watchmen* (2009), dan *Guardians of Ga'Hoole* (2010). Salah satu film historikal yang diangkat dari sebuah novel grafik dan berhasil menggebrak perfilman adalah film *300*. Zack Snyder mengadaptasi kesuksesan novel tersebut dan mengangkatnya ke layar lebar. Film *300* berhasil meraup pemasukan hingga 70 juta dolar AS pada minggu pertama peluncuran film tersebut, maka tidak mengherankan apabila film garapan Snyder ini langsung memecahkan rekor *box office* di bulan Maret 2007 (Lake, 2008).

Dalam situs resminya sendiri, Snyder mengungkapkan bahwa film-film hasil karyanya adalah film yang sengaja dikemas secara kejam dan tidak biasa dibandingkan dengan film-film lainnya. Oleh karena itulah, Snyder dikenal sebagai “*visionary film with no apologies*” yang artinya visioner film tanpa permintaan maaf.

Beberapa penghargaan yang diterima Snyder, antara lain *Saturn Award of Best Director for 300* (2008) dan *Hollywood Movie of The Year* (2007).

4.1.4. Penulis



Gambar 4.3 Frank Miller

Frank Miller lahir di Olney, Maryland pada tanggal 27 January 1957. Miller dikenal sebagai penulis, seniman dan sutradara film dari Amerika yang dikenal dengan sisi gelap, cerita-cerita komik bergaya film dan grafik novel untuk perusahaan komik Dark House Comics, DC Comics serta Marvel Comics. Kiprahnya sebagai seniman dimulai ketika salah satu karyanya dipublikasikan di *Gold Key Comic* dan disetujui oleh buku komik serial TV, *The Twilight Zone* pada bulan Juni 1978, menggambar komik untuk serial *Royal Feast* dan *Endless Cloud*.

Pekerjaan yang pertama kali mengukuhkan Miller sebagai penulis komik yang mulai diperhitungkan, dihormati dan diakui oleh seniman-seniman dunia adalah karyanya *Daredevil* dan *300*. Selain diakui sebagai penulis yang pandai dan berbeda, seniman, pendongeng, Frank Miller juga dikenal sebagai salah satu kreator unggul yang diakui bahkan diluar industri komik. Miller sangat blak-blakan dan tidak segan untuk memberikan pujian kepada orang lain yang telah membuahkan karya baik. Bahkan sosok Miller tidak takut untuk berkomentar apabila ada seseorang yang berniat menghancurkan industri komik. Dengan seluruh kerja kerasnya serta pengalaman-pengalamannya di industri komik, menjadikan Miller layak untuk memperoleh banyak penghargaan, antara lain :

- 1991 *Will Eisner Comic Industry Awards - Nominee - Best Writer*

- 1991 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Winner - *Best Writer/Artist:* (with Geof Darrow)
- 1992 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Nominee - *Best Artist:* ("*Sin City*" in *Dark Horse Presents* [*Dark Horse*])
- 1993 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Nominee - *Best Writer:* (*Naughty Bits* [*Fantagraphics*])
- 1993 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Winner - *Best Writer/Artist:* ("*Sin City*," *Dark Horse Presents* [*Dark Horse*])
- 1996 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Nominee - *Best Cover Artist:* (for *X #18-21*, *Sin City: The Big Fat Kill* and *Sin City: Silent Night* [*Dark Horse*])
- 1996 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Winner - *Best Writer/Artist:* (*300* [*Dark Horse*])
- 1998 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Winner - *Bob Clampett Humanitarian*
- 1999 *Will Eisner Comic Industry Awards* - Nominee - *Best Cover Artist:* (for *300* [*Dark Horse*])

4.1.5. Penghargaan

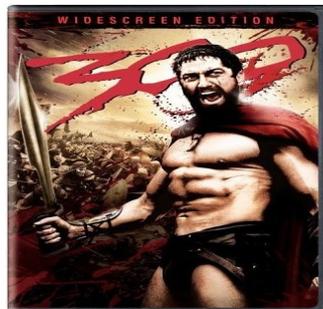
Beberapa penghargaan yang berhasil diraih melalui film *300* ini adalah:

1. *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA Year Result Award* Category/ Recipient(s) 2008 *Saturn Award Best Action/ Adventure/ Thriller Film.*

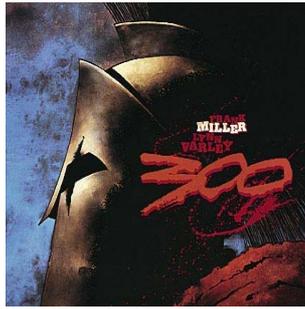
- *Best Director* Zack Snyder
- *Nominated Saturn Award Best Actor* Gerard Butler
- *Best Make-Up*
- *Best Music*
- *Best Special Effects*
- *Best Supporting Actor*
- *Best Supporting Actress*
- *Best Writing*

2. *Art Directors Guild Year Result Award Category/Recipient(s) 2008 Nominated Excellence in Production Design Award Feature Film - Fantasy Film*
3. *BMI Film & TV Awards Year Result Award Category/Recipient(s) 2007 Won BMI Film Music Award.*
4. *Cinema Audio Society, USA YearResultAwardCategory/Recipient(s) 2008 Nominated C.A.S. Award Outstanding Achievement in Sound Mixing for Motion Pictures.*
5. *Costume Designers Guild Awards Year Result Award Category Recipient(s) 2008 CDG Award Excellence in Costume Design for Film-Fantasy.*
6. *Empire Awards, UK Year Result Award Category/Recipient(s) 2008 Empire Award Best Actor.*
7. *Golden Trailer Awards Year Result Award Category/Recipient(s) 2007 Golden Trailer Best of Show.*
8. *Hollywood Film Festival Year Result Award Category/Recipient(s) 2007 Hollywood Movie of the Year.*
9. *MTV Movie Awards Year Result Award Category/Recipient(s) 2007 MTV Movie Award Best Fight.*
10. *People's Choice Awards, USA Year Result Award Category/Recipient(s) 2008 People's Choice Award Favorite Action Movie.*
11. *Teen Choice Awards Year Result Award Category/Recipient(s) 2007 Teen Choice Award Choice Movie Actress: Action Adventure.*

4.1.6. Cover DVD dan Novel Grafik 300



Gambar 4.4. Cover DVD 300 *The Movie*



Gambar 4.5 Grafik Novel *300*

300 adalah film tahun 2007 yang diadaptasi dari grafik novel dengan judul yang sama karya Frank Miller, dan merupakan menceritakan ulang pertempuran di Thermopylae. Film ini disutradarai oleh Zack Snyder sementara itu Miller berperan sebagai eksekutif produser sekaligus konsultan. Film karya Snyder ini diambil dengan teknik khusus, untuk menolong mereplika penggambaran dari buku komik aslinya.

300 dirilis baik di konvensional maupun di IMAX theaters di Amerika Serikat pada 9 Maret 2007, dan dibuat dengan format DVD, Blu-ray, dan HD DVD pada 31 Juli 2007. Pembukaan film *300* ini merupakan pembukaan film terbesar ke 24 dalam sejarah *box office*, meskipun banyaknya kritikan ditujukan pada penampilan film ini. Beberapa orang bahkan memujinya sebagai sebuah prestasi murni, sementara yang lain mengkritik tampilan visual melalui karakterisasi dan penggambaran bangsa Persia pada masa sejarah yang menimbulkan kontroversial.

Website resmi film *300* diluncurkan oleh Warner Bros pada tahun 2005. “Seni Konseptual” dan blog produksi Zack Snyder merupakan atraksi permulaan situs ini. Tak lama kemudian, dalam website ditambahkan jurnal video yang menggambarkan detail produksi, termasuk cuplikan gambar komik ke layar dan tokoh-tokoh dalam *300*. Pada bulan Januari 2007, studio tersebut meluncurkan sebuah halaman *MySpace* untuk film ini. *The Art Institute* juga bekerjasama menciptakan *micro-site* untuk mempromosikan film ini.

Film yang dirilis di Amerika Utara ini mendapatkan pemasukan sebesar 28 juta dolar pada hari pembukaannya dan mengakhiri akhir pekannya dengan mendapatkan pemasukan sebesar 70 juta dolar dengan memecahkan rekor yang semula dipegang oleh *Ice Age: The Meltdown* untuk pembukaan akhir pekan terbesar di bulan Maret. Ini

merupakan pembukaan terbesar ketiga untuk sebuah film *R-rated* sepanjang sejarah perfilman selain *The Matrix Reloaded* dan *Passion of The Christ*.

Pada bulan Juni 2008 lalu, produser Mark Canton, Gianni Nunnari dan Bernie Goldmann menyatakan bahwa mereka mulai bekerja untuk membuat sekuel film *300*. *Legendary Pictures* (Warner Bros) mengumumkan bahwa Miller akan menulis kelanjutan dari grafik novelnya, dan Zack Snyder telah mendeklarasikan ketertarikannya dalam menyutradarai sekuel film ini, sekalipun dia tetap menunggu sampai dia melihat grafik novelnya sebelum benar-benar menangani proyek film ini (*Wikipedia ensiklopedia bebas*, 2008).

4.2. Analisis dan Intepretasi Data

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti representasi budaya bangsa Persia dalam film *300*. Budaya adalah suatu konsep yang membangkitkan minat. Secara formal budaya didefinisikan sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi melalui usaha individu dan kelompok. Sedangkan representasi adalah penggambaran terhadap suatu realitas yang kemudian dikomunikasikan atau diwakilkan dalam berbagai macam tanda baik dalam bentuk suara maupun gambar. Adapun karakteristik-karakteristik budaya dapat mempengaruhi budaya suatu daerah, yaitu komunikasi dan bahasa, pakaian dan penampilan, makanan dan kebiasaan makan, waktu dan kesadaran akan waktu, penghargaan dan pengakuan, hubungan-hubungan, nilai dan norma, rasa diri dan ruang, proses mental dan belajar, kepercayaan dan sikap (Mulyana, 2006, p. 58-62).

4.2.1. Representasi Budaya Persia

Representasi budaya Persia adalah konstruksi gambaran visual, kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya yang merujuk kepada karakter bangsa Persia yang dapat diamati melalui cara mereka berpakaian, bersosialisasi, sudut pandang mereka terhadap waktu dan norma-norma yang ada.

4.2.1. Representasi Budaya Persia : Pakaian dan penampilan

Tabel 4.1. Representasi Budaya Persia : Pakaian dan penampilan (scene 1-6)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
1	0 (0%)	1 (100%)	0
2	1 (100%)	0 (0%)	2
3	1 (100%)	0 (0%)	1
4	0 (0%)	1 (100%)	0
5	1 (100%)	0 (0%)	1
6	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa pada scene 1-6, representasi budaya Persia dalam hal berpakaian dan berpenampilan muncul pada scene 2, 3, 5. Bila dilihat dari frekuensinya maka scene 2 memiliki kemunculan representasi budaya Persia : pakaian dan penampilan yaitu sebanyak 2 kali sedangkan scene 3 dan 5 sebanyak 1 kali.

Dalam scene 2, representasi budaya Persia : pakaian dan penampilan muncul pada saat *Persian Messenger* (Pembawa Pesan Persia) datang menemui Leonidas didampingi oleh Theron. Kemudian kemunculan kedua dapat dilihat ketika Pembawa Pesan Persia berhasil menemui Leonidas dan tengah menyampaikan pesan Xerxes. Melalui gambar tersebut dapat dilihat bahwa pakaian yang dikenakan oleh Pembawa Pesan Persia berupa jubah panjang dengan dominasi warna coklat keemasan lengkap dengan penutup kepalanya. Yang menarik adalah sebagai orang Persia, Pembawa Pesan Persia adalah orang kulit hitam dan bermata terang. Padahal sebagian besar orang Persia adalah berkulit putih pucat, bukan berkulit gelap seperti

Pembawa Pesan tersebut (Jean Gilbert Victor, 1999). Pada bagian wajah terdapat sebuah tindikan di hidung dan dua buah tindikan pelipis sebelah kanan (gambar 4.6)



Gambar 4.6 *Persian Messenger* dan Theron (scene 2)



Gambar 4.7 *Persian Messenger* (scene 2)

Pada scene 3 dapat kita lihat bahwa prajurit pengawal Pembawa Pesan Persia mengenakan jubah panjang sama seperti Pembawa Pesan. Hanya saja bentuk serta warna pakaian yang dikenakan berbeda, para prajurit pegawai mengenakan jubah panjang dengan menyelempangkan kain yang terhubung dari bagian belakang hingga depan berwarna kuning keemasan beserta cadar yang menutupi wajahnya. Cadar itu dikenakan untuk menutupi bagian wajah sehingga hanya menampilkan bagian matanya saja, cadar dibuat khusus untuk menutupi hidung dan wajah dari sengatan matahari yang terik dan debu ketika sedang bertempur. Kain yang diselempangkan di bagian punggungnya digunakan juga untuk menyanggah kantong anak panah yang kerap dibawa oleh mereka. Pada bagian penutup kepala dapat dilihat juga bahwa penutup kepalanya berbentuk persegi, padahal umumnya berbentuk lingkaran (Jean Gilbert Victor, 1999).



Gambar 4.8 Prajurit Pengawal Persia (scene 3)



Gambar 4.9 Prajurit Pengawal Persia (tampak belakang)
(scene 3)

Pada scene 5, Jenderal Persia bersama Theron datang menemui The Ephors agar memberikan ramalan palsu kepada Leonidas dengan cara memberikan sogokan. Melalui gambar ini dapat diketahui bahwa Jenderal Persia bertubuh gemuk, berkepala botak dan berjenggot. Pada bagian kepala hingga wajah terdapat banyak tindikan. Pakaian yang dikenakan adalah jubah panjang hingga menutupi kaki, berwarna coklat keemasan dari logam dengan penuh lilitan rantai emas dari bagian punggung hingga bagian dada. Bila nampak dari depan, Jenderal Persia memiliki kesamaan dengan Pembawa Pesan Persia yaitu sama-sama berkulit gelap. Alis dan bibir tebal, hidungnya besar dan matanya berwarna gelap. Pada bagian wajah menjuntai rantai emas yang terhubung hingga bagian kepala belakang. Pada bagian leher, Jenderal Persia mengenakan kalung rantai emas yang sangat tebal sehingga menutupi seluruh bagian lehernya.



Gambar 4.10 Jenderal Persia (scene 5)



Gambar 4.11 Jenderal Persia dan Theron (scene 5)

Tabel 4.2. Representasi Budaya Persia : Pakaian dan penampilan (scene 7-12)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
7	0 (0%)	1 (100%)	0
8	0 (0%)	1 (100%)	0
9	0 (0%)	1 (100%)	0
10	0 (0%)	1 (100%)	0
11	1 (100%)	0 (0%)	1
12	1 (100%)	0 (0%)	1

Sumber: Olahan Peneliti

Melalui tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada scene 7 hingga 12, yang terdapat kemunculan budaya Persia dari segi pakaian dan penampilan hanya terdapat pada scene 11 dan scene 12 dengan frekuensi kemunculan yang sama yaitu hanya 1

kali. Kemunculan tersebut adalah kemunculan Komandan Persia yang tengah menuju ke Sparta untuk memantau Hot Gates, sebuah jalan pintas yang sempit antara tebing dan laut. Pada scene 11, Komandan Persia datang dengan ditandu sejumlah budak-budaknya sambil melepaskan cambukan ke arah budak-budaknya.

Pada scene 12, nampak Komandan Persia atau Utusan Persia yang sedang berdiri di atas kursi tahtanya yang ditandu oleh banyak prajurit. Bila dilihat dari segi berpakaian, Komandan Persia mengenakan jubah perang yang terbuat dari logam dengan kain berwarna kuning yang dililitkan pada bagian perut, kain kecil yang menjuntai di bagian leher berwarna kuning dan nampak lusuh. Baju yang dikenakan dilengkapi pelindung dada yang terbuat dari logam. Sang Komandan juga mengenakan helm perang yang terbuat dari logam dengan bentuk seperti kerucut panjang dengan gerigi-gerigi kecil yang berjajar pada bagian helmnya. Terdapat kemiripan bentuk helm yang dikenakan Komandan Persia ini dengan Komandan Persia pada masa Zoroastrian, hanya saja helm yang dikenakan di zaman Zoroastrian berbentuk bulat dengan bulu hitam di atasnya sedangkan helm yang dikenakan Komandan Persia dalam film ini berbentuk kerucut dan bergerigi yang merupakan hasil kreatifitas sutradara film. Karena secara keseluruhan baju perang Sang Komandan terbuat dari logam, maka dominasi warnanya adalah warna abu-abu dan hitam.



Gambar 4.12 Komandan Persia di atas tandu (scene 11)



Gambar 4.13 Komandan Persia atau Utusan Persia (scene 12)

Tabel 4.3. Representasi Budaya Persia : Pakaian dan penampilan (scene 13-18)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
13	1 (100%)	0 (0%)	1
14	1 (100%)	0 (0%)	3
15	0 (0%)	1 (100%)	0
16	0 (0%)	1 (100%)	0
17	1 (100%)	0 (0%)	1
18	1 (100%)	0 (0%)	1

Sumber: Olahan Peneliti

Melalui tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa representasi budaya Persia dapat dilihat kembali pada scene 13, 17, dan 18. Frekuensi kemunculannya pun beragam, yaitu pada scene 13, 17 dan 18 berjumlah 1 kali sedangkan frekuensi kemunculan tertinggi adalah pada scene 14 sebanyak 3 kali.

Pada scene 13 muncul prajurit perang Persia yang tergolong prajurit tingkat bawah karena dapat dilihat dari jubah perang yang nampak biasa dan tidak mewah. Prajurit pada gambar berikut mengenakan surban berwarna putih di kepalanya dan pada kain cadar melingkar pada bagian leher namun tidak menutup wajahnya.



Gambar 4.14 Prajurit Persia (scene 13)

Sedangkan pada scene yang lain yaitu scene 14 merupakan scene yang paling banyak frekuensi kemunculan representasi budaya Persianya lewat pakaian dan penampilannya. Diawali dengan munculnya sejumlah serdadu perang Persia yang mengenakan jubah perang lengkap dengan perisai yang berbentuk oval pipih dengan lekukan di bagian tengah seperti biola dan tombak panjang di tangan. Para serdadu mengenakan jubah perang dengan dominasi warna hitam keabu-abuan. Mereka mengenakan sepatu kulit, pelindung dada, pelindung tangan dan surban serta cadar yang menutupi wajah mereka sehingga hanya nampak bagian matanya saja.



Gambar 4.15 Serdadu Persia (scene 14)

Kemudian muncul Panglima Perang Persia pada scene yang sama. Panglima Perang Persia yang memimpin pasukan berkuda Persia dalam gambar ini memiliki tindikan pada bagian pipi sebelah kiri dan pelipis mata sebelah kanan atas. Panglima perang Persia hanya mengenakan kain cadar tetapi tidak menutupi wajahnya. Gambar ini juga menunjukkan bahwa para pemimpin-pemimpin perang Persia tidak mengenakan surban yang melingkar diatas kepala tetapi mengenakan helm perang besi berbentuk bulat dan pada bagian dalamnya terdapat kain penutup yang terurai untuk menutupi bagian leher dan tengkuk. Rambut dan

jenggotnya yang hitam dan ikal dibiarkan tumbuh panjang dan lebat sedikit berbeda dengan beberapa panglima perang pada gambar-gambar sebelumnya yang berkepala botak. Pada masa Persia kuno seperti yang tergambar dalam film ini, umumnya pria Persia selalu membiarkan jenggotnya tumbuh sebagai simbol kedewasaan (Jean Gilbert Victor, 1999).



Gambar 4.16 Panglima Perang Persia (scene 14)

Tidak lama setelah kemunculan Panglima Perang Persia, pada scene yang sama muncul juga Pasukan Berkuda Persia yang serentak menyerang pasukan Spartan. Pasukan berkuda Persia mengenakan jubah perang hampir sama dengan prajurit-prajurit perang Persia yang lain, mereka juga dilengkapi dengan perisai dan tombak di tangan mereka. Yang membedakan adalah helm yang ada di kepala mereka karena prajurit perang yang lain hanya mengenakan surban dan cadar. Helm itu berbentuk bulat pada bagian atas dan terdapat tonjolan pada bagian tengahnya.



Gambar 4.17 Pasukan Berkuda Persia (scene 14)

Pada scene berikutnya yaitu scene 17, Xerxes mulai menampilkan dirinya untuk bernegosiasi dengan Leonidas dengan tujuan agar Leonidas melunakkan hatinya dan mau menyerah. Di sepanjang scene ini, Xerxes datang dengan ditandu oleh puluhan budaknya (gambar 4.18). Karena berat yang luar biasa, budak-budak

tersebut bahkan harus menandu dengan formasi berdekatan satu sama lain. Budak-budak Xerxes yang nampak dalam gambar bertelanjang dada dan hanya mengenakan kain putih yang dililitkan sebagai celana.

Melalui gambar 4.19 dapat terlihat bahwa *The Great Xerxes* secara fisik memiliki tubuh yang ramping namun atletis serta jauh lebih tinggi dibandingkan dengan King Leonidas. Dalam gambar tersebut, Xerxes digambarkan memiliki tinggi lebih dari 9 kaki. Padahal Xerxes yang sesungguhnya dalam sejarah tidaklah demikian melainkan berjenggot dan jauh lebih pendek (*Real Faces 300 Spartans*, 2008).

The Great Xerxes sebagai Raja Persia hanya mengenakan celana dalam berwarna emas dan pada bagian belakang menjuntai kain hingga menyentuh tanah (gambar 4.20). Xerxes mengenakan juntaian rantai dari emas dan beberapa hiasan emas di kepala, leher, bahu, dada dan pergelangan lengan. Puluhan juntaian rantai-rantai emas yang berukuran besar dan kecil itu memenuhi hampir seluruh tubuhnya. Bahkan rantai-rantai emas tersebut menghiasi seluruh tubuh *The Great Xerxes* bahkan sampai kaki. Xerxes hanya mengenakan sandal yang diberi hiasan yaitu gelang kaki setinggi lutut. Gelang kaki itu memiliki lingkaran pada bagian pergelangan kaki dan lutut, pada masing-masing lingkaran itu terjuntaikan rantai-rantai emas yang diameternya cukup tebal tepat di bagian betis. Pada bagian lengan mengenakan gelang-gelang dan cincin-cincin emas besar dijarinya. Yang menarik adalah sebagai seorang pria, Xerxes memiliki kuku-kuku yang panjang dan menghiasinya dengan warna emas (gambar 4.21).

Pada gambar 4.22 dapat dilihat bahwa Xerxes memiliki banyak tindikan di bagian wajahnya seperti pipi kanan atas, pipi kanan bawah, pelipis mata kanan, hidung dan telinga. Rantai emas menjuntai dari kepala hingga pipi kiri bawah. Anting emas yang dikenakan Xerxes jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan orang-orang Persia yang lain yang ada dalam film. Banyaknya tindikan dan anting pada bagian wajah menandakan bahwa semakin tinggi kedudukan, maka semakin banyak pula tindikan dan anting yang ada pada wajah dan telinga. Riasan wajahnya terkesan *gothic* (*Gothic* adalah suatu kemampuan untuk menemukan seni dimana seni nampak seperti kurang menemukan cahaya dalam kegelapan dan meraupnya untuk semua

yang bernilai baginya (Ayakoma, 2008), karena pada bagian alis dibuat sangat tipis seperti alis wanita. Alis itu merupakan ide make up artis mendukung tampilan mata Xerxes (Rebecca Murray, 2007). Pada bagian mata nampak penuh dengan *eyeliner* hitam sehingga mata Xerxes nampak lebih tajam dan nampak kejam. Pada bagian kelopak mata diberi warna emas yang mengkilap, sedangkan bagian wajah dibuat mengkilat.



Gambar 4.18 The Great Xerxes (scene 17)



Gambar 4.19 Xerxes dan Leonidas (scene 17)



Gambar 4.20 The Great Xerxes (berdiri di atas tandu)
(scene 17)



Gambar 4.21 The Great Xerxes (dada hingga kaki)
(scene 17)



Gambar 4.22 The Great Xerxes (close up) (scene 17)

Pada scene 18, terdapat kemunculan *The Immortals*, pasukan elit Xerxes selama ratusan tahun. Mereka merupakan satuan elit dari Armada Kekaisaran Persia. Pakaian yang dikenakan adalah jubah panjang berwarna hitam lengkap dengan baju perang besi pada bagian dada dan bahu, mengenakan surban di atas kepalanya. Terdapat pelindung bahu pada bagian bahu kiri dan kanan berbentuk oval yang terbuat dari besi. Yang menarik adalah pasukan *Immortals* tidak memakai cadar tetapi topeng logam dengan bentuk yang mengerikan menyerupai wajah orang menjerit untuk menutupi wajahnya dan memanggul pedang di punggungnya sehingga nampak seperti ninja daripada pasukan Persia.

Sesungguhnya pasukan *The Immortals* yang digambarkan dalam film ini lebih cenderung seperti pasukan Ninja daripada pasukan Persia. Pasukan *The Immortals* tidak mengenakan pakaian serba hitam seperti Ninja, tidak mengenakan topeng Jepang yang mengerikan, kain hitam atau putih di atas kepala mereka dan mereka tidak punya taring, tidak memanggul pedang dengan gaya Jepang. Pasukan *The Immortals* mengenakan seragam berwarna ungu (warna resmi pasukan Immortals) dan penutup kepala berwarna emas untuk melindungi mereka dari badai pasir. (Karens Whimsey, 2008)

Pada scene yang sama juga ditunjukkan ketika topeng logam salah satu dari pasukan *The Immortals* terlepas ketika bertarung dengan Dillios (salah satu prajurit Sparta), kemudian nampaklah wajah aslinya. Wajah asli *The Immortals* adalah manusia berwajah buruk rupa seperti monster dengan guratan-guratan wajah yang sangat banyak dan gigi-giginya pun terdiri dari gigi taring yang tajam. Wajahnya penuh dengan keriput, mulutnya menganga lebar dan bagian bibirnya rusak bahkan seperti berdarah. Yang unik adalah pasukan elit kaisar Persia ini berjari 6, pada bagian ujung luar jari setelah jari kelingking, mereka mempunyai jari kecil tambahan yang berkuku tajam.



Gambar 4.23 Pasukan *The Immortals* (scene 18)



Gambar 4.24 Wajah salah satu Pasukan *The Immortals* (scene 18)

Tabel 4.4. Representasi Budaya Persia : Pakaian dan penampilan (scene 19-24)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
19	1 (100%)	0 (0%)	2
20	1 (100%)	0 (0%)	4
21	0 (0%)	1 (100%)	0

22	1 (100%)	0 (0%)	4
23	1 (100%)	0 (0%)	1
24	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Pada tabel di atas, representasi budaya Persia : pakaian dan penampilan muncul pada scene 19, 20, 22, dan 23.

Pada scene 19, frekuensi kemunculannya adalah sebanyak 2 kali yaitu munculnya pasukan primitif dan ahli sihir Persia. Sedangkan pada scene 20, frekuensi kemunculannya sebanyak 4 kali yaitu munculnya monster-monster yang dikerahkan Xerxes untuk membunuh prajurit Spartan. Dan pada scene 22 juga memiliki frekuensi kemunculan yang sama dengan scene 20 yaitu sebanyak 4 kali. Dan pada scene 23, frekuensi kemunculannya sebanyak 1 kali.

Pada scene 19, Xerxes juga mengerahkan pasukan primitifnya bahkan ahli sihirnya untuk mengalahkan Spartan. Dengan pakaian seperti suku primitif lengkap dengan tameng dan golok di tangan mereka, sekujur tubuh mereka dibaluri pewarna kulit berwarna putih. Hiasan kepala mereka dibentuk seperti kepala kerbau dengan tanduk di sisi-sisinya, ada pula yang hanya penutup kepala saja tanpa tanduk kerbau di sisi-sisinya. Senjata yang mereka bawa antara lain cambuk dan golok. Wajah mereka juga diwarnai putih dan dicoreng-coreng sehingga memperlihatkan bahwa mereka berasal dari suku primitif (gambar 4.25 kiri).

Sedangkan pakaian yang dikenakan oleh para ahli sihir adalah jubah panjang berwarna hitam dengan penutup kepala yang menutupi wajahnya, pada bagian depan terdapat rumbai-rumbai yang terbuat dari rantai logam sehingga menutupi bagian wajah bawah. Helm yang dikenakan berbentuk kerucut berwarna hitam di bagian tengah depan terdapat logam perak berbentuk persegi. Di tangan kanannya terdapat semacam bom yang digunakan untuk mengalahkan Spartan, memang lebih mirip dengan bom akan tetapi ketika diledakkan akan memercikan kembang api disertai semburan pecahan kaca yang menyebar (gambar 4.25 kanan).



Gambar 4.25 Pasukan primitif dan Ahli sihir Persia (scene 19)

Gambar-gambar dibawah ini adalah monster-monster yang dikerahkan Xerxes dalam pertempuran melawan Spartan. Secara keseluruhan, monster-monster ini adalah monster andalan Xerxes untuk mengalahkan musuhnya. Monster-monster tersebut antara lain Badak Raksasa Afrika, Manusia Bertangan Kapak, Monster Herodot dan Gajah Petarung dari India.

Gambar 4.26 menunjukkan salah satu monster andalan Xerxes yang dikerahkan pada awal pertempuran yaitu *Uber Immortal*. Monster ini dirantai sedemikian kuat dengan menggunakan rantai yang tebal, menunjukkan bahwa dia sangat buas dan tidak terkendalikan. Dia bertubuh tinggi, berotot dan pada otot-ototnya nampak guratan-guratan nadinya yang besar. Hampir di sekujur tubuhnya terdapat bekas luka seperti luka cambuk, luka jahitan dan luka sayatan. Wajahnya sangat menyeramkan, dahinya penuh guratan keriput, hidungnya besar, bibirnya penuh luka dan bertaring. Dalam film ini Uber Immortals lebih merupakan semacam makhluk buas hasil genetic yang dibenci. Tubuhnya yang tinggi, seperti raksasa, kuat, berotot, bertampang buas dan memiliki tambahan taring-taring yang tajam. Pasukan Immortals selalu mengikatnya dengan rantai seperti binatang untuk menjinakkannya, meskipun di tengah-tengah pertempuran. Ketika pasukan Persia membebaskannya untuk menghajar Spartan, maka seketika itu juga pasukan Immortals yang lain malah menjadi sasaran amukan monster ini.



Gambar 4.26 Monster Persia, *Uber Immortals*
(scene 19)

Gambar 4.27 merupakan gambar monster kedua yang dikerahkan Xerxes yaitu Badak Raksasa Afrika. Dalam film juga dikatakan bahwa Xerxes melepaskan monster-monsternya dari setengah dunia. Badak raksasa ini memiliki tubuh yang sangat besar dan raksasa. Badak bercula dua ini dirantai pada bagian hidungnya, di bagian mata diberi pelindung seperti kaca kuda. Culanya yang terpanjang berada di bagian paling ujung nampak sangat tajam karena terdapat gerigi-gerigi kecil yang tajam. Sekali menghempaskan culanya maka tubuh manusia akan langsung terkoyak (scene 20).



Gambar 4.27 Badak Raksasa Afrika (scene 20)

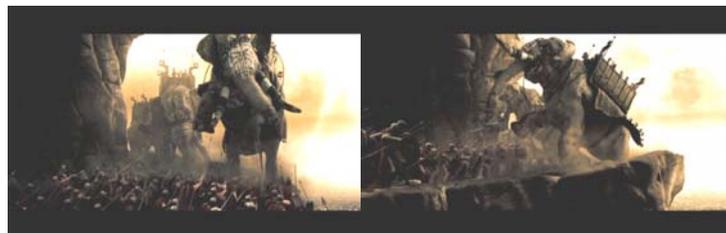
Monster ketiga yang dipelihara oleh Xerxes adalah Manusia Berkapak. Memang monster ini tidak diturunkan untuk bertempur, akan tetapi monster ini sengaja digunakan Xerxes untuk menghukum mati tawanan Persia baik dari kalangan orang Persia sendiri ataupun Spartan. Tubuhnya yang gemuk, kepalanya botak, perut dan dadanya penuh dengan luka bekas jahitan, cipratan darah berwarna merah yang mulai agak kering berada di sekujur tubuhnya karena baru saja memenggal kepala salah satu tawanan Persia. Pada bagian perut terdapat luka-luka bekas jahitan, dan pada bagian

tangan terdapat kapak yang sangat tajam. Kapak ini bukan terbuat dari besi akan tetapi seperti dijahit dan diciptakan secara sengaja untuk membunuh tawanan. Monster ini juga mengenakan tindikan pada bagian tengah hidung dan kalung rantai seperti kalung anjing yang berwarna hitam dan bergerigi (Gambar 4.28).



Gambar 4.28 Manusia Bertangan Kapak (scene 20)

Monster keempat yang dikerahkan Xerxes adalah Gajah Petarung dari India. Tubuh gajah ini sangat besar, besar tubuhnya melebihi tubuh gajah pada umumnya. Gajah ini dikendalikan oleh prajurit Persia yang membuat semacam tandu di punggung gajah dan melengkapinya dengan senjata pada bagian tubuh gajah. Karena gerak gajah yang lamban mengakibatkan Persia kalah ketika melawan Spartan yang mendorong gajah-gajah itu tererosok ke dalam jurang dan akhirnya mati (Gambar 4.26).



Gambar 4.29 Gajah Petarung India (scene 20)

Pada tabel yang sama di scene 22, frekuensi kemunculan representasi budaya Persia : pakaian dan penampilan adalah sebanyak 4 kali dapat dilihat dari munculnya pemain musik dalam istana Xerxes, pria tanpa tangan, wanita buruk rupa di dalam istana dan para penari. Hal tersebut dapat dilihat dari serangkaian gambar pada gambar 4.30.

Para penghibur Raja Persia atau pemain musik yang ada di dalam istana snampak sedang menghibur Xerxes. Salah satu dari pemain musik itu adalah pemain kecapi yang berkepala kambing. Pemain kecapi ini mengenakan hiasan leher berwarna

keemasan dan sedang memetik kecapi diiringi dengan penari di sisinya. Nampak juga seorang wanita yang sedang meniup seruling diiringi dengan penari-penari wanita lainnya. Para wanita ini mengenakan pakaian yang memperlihatkan lekuk tubuhnya sehingga nampak vulgar. Pada bagian wajah dipenuhi dengan tindikan dan hiasan kepala dan wajah mereka menjuntai panjang. Tidak hanya pada bagian wajah tetapi seluruh tubuh mereka penuh dengan untaian perhiasan.

Wajah para wanita Persia dalam film ini nampak *gothic* (*Gothic* adalah suatu kemampuan untuk menemukan seni dimana seni nampak seperti kurang menemukan cahaya dalam kegelapan dan meraupnya untuk semua yang bernilai baginya (Ayakoma, 2008), karena pada bagian mata lebih ditonjolkan dan dipertegas. Warna mata mereka cenderung hitam, hidung mancung dan warna kulitnya sedikit gelap. Sedangkan warna rambut mereka ada yang pirang, hitam dan coklat. Semua wanita Persia yang ada dalam film ini mengenakan tindikan dan hiasan kepala dari untaian perhiasan yang menjuntai dari kepala hingga bagian wajah. Mulai dari awal film hingga akhir, bangsa Persia yang digambarkan dalam film ini selalu mengenakan untaian emas atau rantai emas. Hal ini seakan ingin menunjukkan bahwa Persia kaya akan hasil bumi berupa emas, apapun bentuk kekayaan yang diidam-idamkan manusia seakan dimiliki semuanya oleh orang Persia yang mau mengabdikan hidupnya kepada Xerxes.

Nampak dalam scene ini dua orang wanita Persia yang ada dalam film sedang berciuman dan salah satunya berwajah buruk rupa. Nampak pada gambar berikut pada bagian wajah sebelah kiri terdapat luka cacat.

Seorang pria sedang duduk menyaksikan para penari yang menghibur di dalam istana. Pria tersebut bertubuh cacat tanpa kedua tangan. Pria tersebut tidak mengenakan pakaian, dan di sekujur tubuhnya hanya dihiasi juntaian rantai emas pada bagian kepala, wajah, leher, dada, dan lengan.

Di tengah suasana di dalam istana, para penari hanya dengan kain tipis dan kalung berupa rantai emas yang melingkar di bagian dada dan kemaluan. Beberapa dari wanita itu memiliki tindikan di hidung. Bahkan beberapa wanita tampak sedang dalam posisi terlentang malah sengaja memperlihatkan dadanya dan mengumbar

selangkangannya untuk menggoda Ephialtes. Sesama wanita bahkan dengan asyik saling menggoda dan bercinta di antara kerumunan penari-penari erotis tersebut.

Melalui scene ini, dapat dilihat bahwa kehidupan di dalam istana begitu penuh dengan kesenangan duniawi. Kebebasan dalam melakukan apapun misalnya berpasangan sesama jenis, bercinta dengan sesama jenis yang digambarkan di dalam film seakan begitu wajar. Munculnya pria dan wanita yang bertubuh cacat menunjukkan bahwa orang-orang terbuang dan dikucilkan karena kecacatan tubuh pun bisa memperoleh kenikmatan duniawi bahkan bergelimang harta.



Gambar 4.30 Para penghibur di dalam istana beserta wanita Persia (scene 22)

Melalui scene 23, Xerxes kembali muncul dengan pakaian yang sama, yang dikenakan sebelumnya pada scene 17. Dengan penuh kesombongan Xerxes berdiri di tahtanya dan para wanita Persia berada di sisi tahtanya seakan tidak berani mendekati Kemuliaan Rajanya (gambar 4.31).



Gambar 4.31 Xerxes di istana (scene 23)

Tabel 4.5. Representasi Budaya Persia : Pakaian dan penampilan (scene 25-30)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
25	0 (100%)	1 (100%)	0
26	0 (0%)	1 (100%)	0
27	1 (100%)	0 (100%)	2
28	0 (0%)	1 (100%)	0
29	0 (0%)	1 (100%)	0
30	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel ini menunjukkan bahwa pada scene 25-30 hanya terdapat 1 scene yang menunjukkan adanya representasi budaya Persia : pakaian dan penampilan yaitu scene 27. Dalam scene ini frekuensi kemunculannya adalah sebanyak 2 kali yaitu munculnya para pemanah Persia dan seorang juru bicara Xerxes.

Juru bicara Xerxes nampak sedang berunding dengan King Leonidas untuk menyerah kepada Persia. Dia memiliki tindikan di hidung, mengenakan jubah perang dan hanya mengenakan surban saja diatas kepalanya. Sementara Juru Bicara Xerxes sedang bernegosiasi dengan Leonidas, para pemanah dari atas bukit tengah bersiap-siap menarik busur panahnya. Para pemanah Persia mengenakan jubah perang lengkap dengan busur dan anak panahnya. Yang menjadikan sedikit berbeda dengan pasukan

Persia yang lain adalah bentuk penutup kepala yang terbuat dari logam dengan lingkaran di atas penutupnya. Cadar hanya menutupi bagian leher depan dan belakang saja (gambar 4.32).



Gambar 4.32 Juru Bicara Xerxes dan Para Pemanah

4.2.2. Representasi Budaya Persia : Waktu dan kesadaran akan waktu

Tabel 4.6. Representasi Budaya Persia : Waktu dan kesadaran akan waktu (scene 1-6)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
1	0 (0%)	1 (100%)	0
2	1 (100%)	0 (0%)	1
3	0 (0%)	1 (100%)	0
4	0 (0%)	1 (100%)	0
5	1 (100%)	0 (0%)	1
6	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Melalui tabel 4.6 di atas dapat diketahui adanya representasi budaya Persia yang berhubungan dengan waktu dan kesadaran akan waktu. Dari scene 1-6 yang menampilkan representasi budaya Persia : waktu dan kesadarn akan waktu yaitu pada scene 2, dan frekuensi kemunculannya sebanyak 1 kali. Dalam film ditunjukkan bahwa Xerxes tidak selalu turun tangan ketika hendak menemui Leonidas. Di awal sudah

dimunculkan Pembawa Pesan yang ditugaskan Xerxes untuk menyampaikan agar Leonidas mau menyerahkan Sparta kepadanya. Apabila Leonidas menolak untuk menyerahkan Sparta, maka seluruh Spartan akan menderita dan dijadikan budak. (gambar 4.33)



Gambar 4.33 *Persian Messenger* (Pembawa Pesan Persia) (scene 2)

Waktu dan kesadaran akan waktu dapat dimengerti berbeda antara budaya yang satu dengan budaya lainnya. Sebagian orang tepat waktu dan sebagian orang lainnya merelatifkan waktu. Dalam beberapa budaya, kesegeraan ditentukan oleh usia atau status, misal di beberapa negeri orang-orang bawahan diharapkan datang tepat waktu ketika rapat tetapi bos terakhir tiba. Dalam scene 2 direpresentasikan bahwa seorang Pembawa Pesan pergi ke Sparta menemui Leonidas sambil menyodorkan kalung tengkorak untuk menyampaikan pesan Rajanya, Xerxes. Hal tersebut juga dapat dilihat dari perkataan:

Persian Messenger : *Bumi dan air.....*

Jika nilai kehidupanmu melampaui penghancuran komplitmu. Dengarkan dengan teliti, Leonidas.

Xerxes menaklukkan dan mengendalikan segala yang dilihatnya. Ia memimpin pasukan dalam jumlah yang sangat besar.

Sangat banyak, sampai air di sungai kering olehnya.

Semua Raja Dewa Xerxes perlukan ini: pemberian bumi dan air yang bersahaja.

Geram melihat perilaku Leonidas terhadap Pembawa Pesan, Xerxes juga mengutus Jenderal Persia untuk datang menghampiri *The Ephors*. *The Ephors*

merupakan para peramal yang selalu memberikan nasihat kepada Raja Spartan sebelum Sang Raja mengambil keputusan. Ramalan tersebut datang dari *Oracle*, gadis tercantik di Spartan yang terpilih untuk menyerahkan tubuhnya dirasuki oleh dewa, dan yang dapat mengartikan ramalan *Oracle* hanyalah Para Ephor. Mengetahui hal tersebut, Jenderal Persia pun menemui diam-diam Para Ephor dan menyogok mereka dengan sejumlah koin-koin emas atas perintah Xerxes agar memberikan nasihat palsu kepada Leonidas dan mengurungkan niatnya untuk pergi bertempur. Hal ini juga dapat dilihat melalui perkataan :

Jenderal Persia : *Sekarang kau memang diberikan berkat oleh raja dewa, mereka yang bijaksana dan orang suci.*
Dan bila Sparta terbakar, kau akan mandi dalam emas.
Ramalan baru akan dikirimkan padamu dari setiap sudut kerajaan setiap harinya.....



Gambar 4.34 Jenderal Persia dan Theron menyogok The Ephors (scene 5)

Tabel 4.7. Representasi Budaya Persia : Waktu dan kesadaran akan waktu
 (scene 7-12)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
7	0 (0%)	1 (100%)	0

8	0 (0%)	1 (100%)	0
9	0 (0%)	1 (100%)	0
10	0 (0%)	1 (100%)	0
11	0 (0%)	1 (100%)	0
12	1 (100%)	0 (0%)	1

Sumber: Olahan Peneliti

Xerxes mengirimkan utusannya yaitu Komandan Persia. Hal tersebut dapat dilihat dari perkataan:

Komandan Persia : *Aku utusannya !*

Untuk pemimpin di seluruh dunia,

dewa dari para dewa, Raja dari para Raja.



Gambar 4.35 Komandan Persia (scene 12)

**Tabel 4.8. Representasi Budaya Persia : Waktu dan kesadaran akan waktu
(scene 13-18)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
13	0 (0%)	1 (100%)	0
14	1 (100%)	0 (0%)	1
15	0 (0%)	1 (100%)	0

16	0 (0%)	1 (100%)	0
17	0 (0%)	1 (100%)	0
18	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Pada serangan berikutnya berdasarkan tabel diatas, Xerxes kembali mengerahkan Panglima Perangnya agar Spartan menurunkan senjata dan menyerah. Ketika Panglima Perang itu menggertak Spartan, tepat dari atas langit sebuah tombak meluncur ke arahnya dan menghujam tubuhnya. Serentak pada saat itu juga, para prajurit Persia marah dan menyerang Spartan. Perkataan Panglima Perang Persia sebagai utusan Xerxes kepada Spartan agar mau menyerah dapat dilihat melalui perkataan :

Panglima Perang Persia: *Rakyat Sparta !*

Jatuhkan senjatamu !



Gambar 4.36 Panglima Perang Persia berteriak (scene 14)

**Tabel 4.9. Representasi Budaya Persia : Waktu dan kesadaran akan waktu
(scene 19-24)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
19	0 (0%)	1 (100%)	0
20	0 (0%)	1 (100%)	0

21	0 (0%)	1 (100%)	0
22	0 (0%)	1 (100%)	0
23	0 (0%)	1 (100%)	0
24	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Pada scene 19-24 tidak terdapat adanya kemunculan representasi budaya Persia : waktu dan kesadaran akan waktu.

**Tabel 4.10. Representasi Budaya Persia : Waktu dan kesadaran akan waktu
(scene 25-30)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
25	0 (0%)	1 (100%)	0
26	0 (0%)	1 (100%)	0
27	1 (100%)	0 (0%)	1
28	0 (0%)	1 (100%)	0
29	0 (0%)	1 (100%)	0
30	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, untuk yang terakhir kalinya Xerxes (dalam scene 27) memutuskan untuk turut serta dalam pertempuran, akan tetapi untuk mewakili ungkapan amarahnya itu, Xerxes mengutus Juru Bicaranya untuk berbicara terlebih dahulu dengan Leonidas. Hal ini dapat dilihat dari perkataan:

Juru Bicara Xerxes: *Raja Dewa datang mengagumi keberanian dan keahlian bertempur Spartan.*



Gambar 4.37 Juru Bicara Xerxes (scene 27)

4.2.3. Representasi Budaya Persia : Penghargaan dan pengakuan

**Tabel 4.11. Representasi Budaya Persia : Penghargaan dan pengakuan
(scene 1-6)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
1	0 (0%)	1 (100%)	0
2	0 (0%)	1 (100%)	0
3	0 (0%)	1 (100%)	0
4	0 (0%)	1 (100%)	0
5	0 (0%)	1 (100%)	0
6	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada representasi penghargaan dan pengakuan dalam scene 1-6 dalam film ini.

**Tabel 4.12. Representasi Budaya Persia : Penghargaan dan pengakuan
(scene 7-12)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
7	0 (0%)	1 (100%)	0
8	0 (0%)	1 (100%)	0
9	0 (0%)	1 (100%)	0
10	0 (0%)	1 (100%)	0
11	0 (0%)	1 (100%)	0
12	1 (100%)	0 (0%)	1

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa representasi budaya Persia : penghargaan dan pengakuan kembali muncul pada scene 12 dengan frekuensi kemunculan sebanyak 1 kali. Dalam scene ini Komandan Persia begitu bangga memuji Xerxes sebagai Raja segala Raja dan Dewa segala Dewa. Hal ini dapat dilihat melalui perkataan:

Komandan Persia : *Aku utusannya !*

Untuk pemimpin di seluruh dunia,

dewa dari para dewa, Raja dari para Raja.



Gambar 4.38 Komandan Persia memuji Xerxes (scene 12)

**Tabel 4.12. Representasi Budaya Persia : Penghargaan dan pengakuan
(scene 13-18)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
13	0 (0%)	1 (100%)	0
14	0 (0%)	1 (100%)	0
15	0 (0%)	1 (100%)	0
16	0 (0%)	1 (100%)	0
17	1 (100%)	0 (0%)	1
18	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

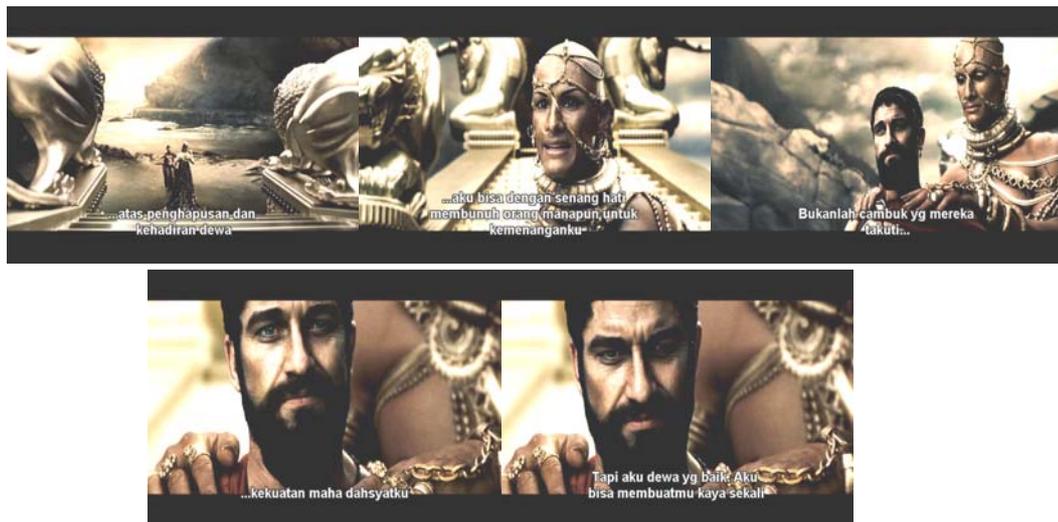
Tidak terdapat kemunculan adanya representasi penghargaan dan pengakuan dalam scene 13-18.

Penghargaan dan pengakuan merupakan suatu cara untuk mengamati suatu budaya adalah dengan memperhatikan cara dan metode memberikan pujian bagi perbuatan-perbuatan baik dan berani, lama pengabdian atau bentuk-bentuk penyelesaian tugas. Orang-orang Persia menyangka bahwa posisi yang mereka duduki dalam hirarki sosial sudah ditandai dengan jelas. Dan mereka dituntut untuk disiplin dalam menunjukkan rasa hormat mereka kepada orang yang memiliki kedudukan yang lebih tinggi baik secara status dan kekuasaan. Hirarki sangat penting dalam budaya Persia, bangsa Persia akan sering menghakimi pernyataan lebih kepada status pembicaranya daripada isi dari pernyataannya.

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa representasi budaya Persia : penghargaan dan pengakuan kembali muncul pada scene 17. Dalam scene ini Xerxes menganggap dirinya adalah Raja Dewa yang berkuasa dan tidak terkalahkan. Hal ini dapat dilihat melalui perkataan:

Xerxes: *Memang harus disesalkan. Memang tak berguna jika seperti itu, raja pemberani dan laskarmu yang gagah berani harus*

binasa...Segalanya disebabkan oleh kesalahpahaman. Atas penghapusan dan kehadiran dewa, aku bisa dengan senang hati membunuh orang manapun untuk kemenanganku. Pertimbangkan negeri yang indah ini, pertimbangkan nasib para wanita mu. Bukanlah cambuk yang mereka takuti...kekuatan maha dahsyat ku. Tapi aku dewa yang baik. Aku bisa membuat mu kaya sekali.



Gambar 4.39 Xerxes memuji dirinya sendiri di depan Leonidas (scene 17)

**Tabel 4.13. Representasi Budaya Persia : Penghargaan dan pengakuan
(scene 19-24)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
19	0 (0%)	1 (100%)	0
20	0 (0%)	1 (100%)	0
21	0 (0%)	1 (100%)	0
22	1 (100%)	0 (0%)	1
23	0 (0%)	1 (100%)	0
24	0 (0%)	1 (100%)	0

Berdasarkan tabel 4.13 diatas diketahui bahwa terdapat kemunculan representasi budaya Persia : penghargaan dan pengakuan muncul pada scene 22. Sekali lagi Xerxes memuji dirinya sendiri, memuji "Keagungan"nya di hadapan Ephialtes. Xerxes pun menjanjikan harta, wanita dan kenikmatan dunia kepada Ephialtes dengan begitu mudah karena dirinya memang orang baik. Menurut Xerxes, orang yang baik adalah orang yang sanggup mengabdikan segala permintaan dan sanggup memberikan kenikmatan yang diinginkan manusia yaitu harta dan wanita. Hal itu dapat dilihat melalui perkataan:

Xerxes : *Karena aku memang baik.
Peluklah aku sebagai rajamu dan sebagai dewamu.
Kau akan temukan....aku baik
Aku hanya minta...kau bersujud*



Gambar 4.40 Xerxes memuji dirinya di hadapan Ephialtes (scene 22)

**Tabel 4.14. Representasi Budaya Persia : Penghargaan dan pengakuan
(scene 25-30)**

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
25	0 (0%)	1 (100%)	0
26	0 (0%)	1 (100%)	0
27	1 (100%)	0 (0%)	1
28	0 (0%)	1 (100%)	0
29	0 (0%)	1 (100%)	0

30	0 (0%)	1 (100%)	0
----	-----------	-------------	---

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4.13 diatas diketahui bahwa terdapat kemunculan representasi budaya Persia : penghargaan dan pengakuan muncul pada scene 22 sebanyak 1 kali. Pada scene ini, Juru Bicara Xerxes menyatakan bahwa yang sanggup memberikan pengampunan hanyalah Xerxes, karena Xerxes adalah satu-satunya jagoan di dunia. Hal ini dapat dilihat dari perkataan:

Juru Bicara Xerxes : *Raja Dewa datang mengagumi keberanian dan keahlian bertempur Spartan. Meskipun penghinaanmu, meskipun fitnahanmu....kita siap memaafkan semuanya....dan yang lebih, memberi pahala untuk servismu.
Hanya bisa dilakukan oleh jagoan dunia.
...Jika kau turunkan lenganmu, dan bersujud pada Xerxes suci.*



Gambar 4.41 Juru Bicara sedang memuji Xerxes (scene 27)

4.2.4. Representasi Budaya Persia : Hubungan-hubungan

Tabel 4.15. Representasi Budaya Persia : Hubungan-hubungan (scene 1-6)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
1	0 (0%)	1 (100%)	0
2	0 (0%)	1 (100%)	0

3	0 (0%)	1 (100%)	0
4	0 (0%)	1 (100%)	0
5	0 (0%)	1 (100%)	0
6	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada representasi hubungan-hubungan dalam scene 1-6.

Tabel 4.16. Representasi Budaya Persia : Hubungan-hubungan (scene 7-12)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
7	0 (0%)	1 (100%)	0
8	0 (0%)	1 (100%)	0
9	0 (0%)	1 (100%)	0
10	0 (0%)	1 (100%)	0
11	0 (0%)	1 (100%)	0
12	1 (100%)	0 (0%)	1

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4.15 di atas dapat diketahui representasi budaya Persia : hubungan-hubungan. Budaya juga mengatur hubungan-hubungan manusia dan hubungan-hubungan organisasi berdasarkan usia, jenis kelamin, status, kekeluargaan, kekayaan, kekuasaan, dan kebijaksanaan, misalnya unit keluarga yang merupakan wujud paling umum hubungan manusia (Mulyana, 2006:60). Dalam hal ini orang-orang Persia pada masa ini dikenal sebagai orang yang ramah dan sangat menghargai budak-budaknya, mereka juga memperlakukan budak dengan baik dari segala hal seperti upah, makanan, dan sebagainya (*Cultural Intelligence for Military Operations of Iran*, 1995).

Berbeda dengan yang muncul dalam scene 12, dimana Komandan Persia sebagai utusan Xerxes memperlakukan budak-budaknya secara tidak manusiawi. Para budak itu harus menggotong tandu Komandan Persia yang besar dan berat sembari dicambuki oleh Komandan Persia yang terus menerus memerintahkan budak-budaknya agar bergerak cepat. Para prajurit dan budak nampak ketakutan ketika melihat mayat orang-orang Persia yang ditusuk tombak, tetapi Komandan Persia tidak peduli dan terus melucuti dengan cambukan. Hal ini dapat dilihat melalui perkataan:

Komandan Persia : *Gerak !*

Teruskan, kalian !

Gerak !

Kubilang, maju !

Berhenti disini !

Siapa yang beri perintah !



Gambar 4.42 Komandan Persia mencambuk budak-budaknya (scene 12)

Tabel 4.17. Representasi Budaya Persia : Hubungan-hubungan (scene 13-18)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
13	0 (0%)	1 (100%)	0
14	0 (0%)	1 (100%)	0
15	0 (0%)	1 (100%)	0
16	0 (0%)	1 (100%)	0
17	1 (100%)	0 (0%)	1

18	0 (0%)	1 (100%)	0
----	-----------	-------------	---

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa pada scene 17 terdapat representasi budaya Persia : hubungan-hubungan. Perlakuan semena-mena juga dilakukan Xerxes terhadap budak-budaknya, meskipun budaknya menuruti kehendak Xerxes akan tetapi Xerxes memperlakukan budak-budaknya seperti benda yang tidak berguna. Ketika Xerxes hendak menuruni tandunya, budak-budak yang menggotong tandu Xerxes segera berlari menuju ke depan tandu dan membungkuk dengan sigap dan berurutan. Mereka membungkuk agar punggung mereka dapat digunakan Xerxes sebagai anak tangga menuruni tandu raksasa itu. Bahkan prajurit bawahan Xerxes juga ikut memberikan punggungnya agar Xerxes dapat menapakkan kakinya di tanah. Hal ini dapat dilihat melalui gambar 4.42 di bawah ini:



Gambar 4.43 Xerxes menuruni tandunya (scene 17)

Tabel 4.18. Representasi Budaya Persia : Hubungan-hubungan (scene 19-24)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
19	0 (0%)	1 (100%)	0
20	0 (0%)	1 (100%)	0
21	0 (0%)	1 (100%)	0
22	0 (0%)	1 (100%)	0

23	0 (0%)	1 (100%)	0
24	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada kemunculan representasi hubungan-hubungan dalam scene 19-24 dalam film ini.

Tabel 4.19. Representasi Budaya Persia : Hubungan-hubungan (scene 25-30)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
25	0 (0%)	1 (100%)	0
26	0 (0%)	1 (100%)	0
27	0 (0%)	1 (100%)	0
28	0 (0%)	1 (100%)	0
29	0 (0%)	1 (100%)	0
30	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Melalui tabel di atas dapat dilihat bahwa representasi hubungan-hubungan tidak muncul.

4.2.5. Representasi Budaya Persia : Nilai dan norma

Tabel 4.20. Representasi Budaya Persia : Nilai dan norma (scene 1-6)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
1	0 (0%)	1 (100%)	0
2	0 (0%)	1 (100%)	0

3	0 (0%)	1 (100%)	0
4	0 (0%)	1 (100%)	0
5	1 (100%)	0 (0%)	1
6	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 4.20 menyebutkan bahwa terdapat 1 kali kemunculan representasi budaya Persia : nilai dan norma yaitu pada scene 5. Di dalam scene 5 ini, narator yaitu Dillios menyatakan bahwa Persia memang dikenal sebagai kaum yang licik dan bermain curang dengan cara korupsi untuk mencapai tujuannya. Hal ini dapat dilihat dari perkataan:

Narator: *Tak berharga, berpenyakit, curang....
korupsi
Angkuh memang babi/orang rendah*



Gambar 4.44 Pernyataan Dillios sebagai Narator (scene 5)

Tabel 4.21. Representasi Budaya Persia : Nilai dan norma (scene 7-12)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
7	0 (0%)	1 (100%)	0
8	0 (0%)	1 (100%)	0

9	0 (0%)	1 (100%)	0
10	0 (0%)	1 (100%)	0
11	0 (0%)	1 (100%)	0
12	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada representasi nilai dan norma dalam scene 7-12 dalam film ini.

Tabel 4.22. Representasi Budaya Persia : Nilai dan norma (scene 13-18)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
13	0 (0%)	1 (100%)	0
14	0 (0%)	1 (100%)	0
15	0 (0%)	1 (100%)	0
16	0 (0%)	1 (100%)	0
17	0 (0%)	1 (100%)	0
18	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada representasi nilai dan norma dalam scene 13-18 dalam film ini.

Tabel 4.23. Representasi Budaya Persia : Nilai dan norma (scene 19-24)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
19	0 (0%)	1 (100%)	0
20	0 (0%)	1 (100%)	0

21	0 (0%)	1 (100%)	0
22	0 (0%)	1 (100%)	0
23	0 (0%)	1 (100%)	0
24	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dalam scene 19-24 tidak ada kemunculan representasi nilai dan norma.

Tabel 4.24. Representasi Budaya Persia : Nilai dan norma (scene 25-30)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
25	0 (0%)	1 (100%)	0
26	0 (0%)	1 (100%)	0
27	0 (0%)	1 (100%)	0
28	0 (0%)	1 (100%)	0
29	0 (0%)	1 (100%)	0
30	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada representasi nilai dan norma dalam scene 25-30 dalam film ini.

4.2.6. Representasi Budaya Persia : Kepercayaan dan sikap

Tabel 4.25. Representasi Budaya Persia : Kepercayaan dan sikap (scene 1-6)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
1	0 (0%)	1 (100%)	0

2	0 (0%)	1 (100%)	0
3	0 (0%)	1 (100%)	0
4	0 (0%)	1 (100%)	0
5	0 (0%)	1 (0%)	0
6	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dalam scene 1-6 tidak ada kemunculan representasi kepercayaan dan sikap.

Tabel 4.26. Representasi Budaya Persia : Kepercayaan dan sikap (scene 7-12)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
7	0 (0%)	1 (100%)	0
8	0 (0%)	1 (100%)	0
9	0 (0%)	1 (100%)	0
10	0 (0%)	1 (100%)	0
11	0 (0%)	1 (100%)	0
12	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dalam scene 7-12 tidak ada kemunculan representasi kepercayaan dan sikap.

Tabel 4.27. Representasi Budaya Persia : Kepercayaan dan sikap (scene 13-18)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
13	0 (0%)	1 (100%)	0
14	0 (0%)	1 (100%)	0
15	0 (0%)	1 (100%)	0
16	0 (0%)	1 (100%)	0
17	0 (0%)	1 (100%)	0
18	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Tidak ada representasi kepercayaan dan sikap dalam scene 13-18.

Tabel 4.28. Representasi Budaya Persia : Kepercayaan dan sikap (scene 19-24)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
19	0 (0%)	1 (100%)	0
20	0 (0%)	1 (100%)	0
21	0 (0%)	1 (100%)	0
22	1 (100%)	0 (0%)	1
23	0 (0%)	1 (100%)	0
24	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4.28 dapat diketahui bahwa pada scene 22 terdapat representasi budaya Persia : kepercayaan dan sikap. Orang-orang dalam semua budaya

tampaknya mempunyai perhatian terhadap hal-hal supernatural yang jelas dalam agama-agama dan praktik-praktik agama mereka. Tradisi-tradisi religius dalam berbagai budaya secara disadari atau tidak disadari mempengaruhi sikap-sikap kita terhadap kehidupan, kematian, dan hidup sesudah mati (Mulyana, 2006:62).

Persia kuno menganut kepercayaan Zoroastrian, yaitu pemuja api. Zoroaster, sebutan untuk para pemuja api, dikenal sangat menjunjung semangat kemandirian (Icas Indonesia, 2002).

Kepercayaan Zoroastrian ini merupakan agama yang paling pertama dianut oleh orang-orang Persia dan selalu melekat pada kebudayaan Persia. Zoroastrian merupakan terbentuk dari gambaran dualistik kosmos. Dewa Zoroastrian, Ahura Mazda, adalah perwujudan kebenaran. Cahaya merupakan simbol utama dalam kepercayaan ini, karena cahaya merepresentasikan hadirnya kebajikan dan keagungan Tuhan (*Cultural Intelligence for Military Operations of Iran*, 1995).

Dalam gambar 4.42 ini tidak menunjukkan bahwa Persia menyembah api sebagai bentuk kepercayaan, akan tetapi perwujudan simbol api dapat dilihat melalui obor-obor yang menyala di sisi-sisi tahta Xerxes. Xerxes berdiri tepat di antara pelita yang menyala terang, sementara Ephialtes tengah bersujud di hadapan Xerxes. Gambar ini menunjukkan bahwa ketika Xerxes berdiri di antara pelita, Xerxes menampilkan sisi kebajikan dan keagungannya di hadapan Ephialtes dan penghuni dalam istananya.



Gambar 4.45 Ephialtes bersujud di hadapan Xerxes (scene 22)

Tabel 4.29. Representasi Budaya Persia : Kepercayaan dan sikap (scene 25-30)

Scene	Ada	Tidak Ada	Frekuensi
25	0 (0%)	1 (100%)	0

26	0 (0%)	1 (100%)	0
27	0 (0%)	1 (100%)	0
28	0 (0%)	1 (100%)	0
29	0 (0%)	1 (100%)	0
30	0 (0%)	1 (100%)	0

Sumber: Olahan Peneliti

Melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa tidak ada representasi kepercayaan dan sikap dalam scene 25-30.

4.3. Distorsi Budaya Persia Zoroastrian dalam Film 300

- Pakaian dan penampilan

Bila dilihat dari segi pakaian dan penampilan, baik pria maupun wanita Persia pada zaman ini menggunakan jubah panjang. Karena begitu panjang dan tebal jubah yang dikenakan, maka perhiasan tidak pernah menempel pada tubuh mereka karena tertutup pakaian yang mereka kenakan. Wanita Persia mengenakan *chadur*, semacam kerudung, sebuah kain membentuk lingkaran besar dengan diameter 2 meter, lalu dibelah dua. Satu belahan setengah lingkaran itu akan diselubungkan ke tubuh dan menutupi tubuh kecuali muka. *Chadur* menjadi lambang kesalehan wanita Persia, perempuan ber-*chadur* dianggap lebih sopan. Bahkan terdapat sebuah kalimat kebanggaan orang Persia dari dulu hingga sekarang yaitu *chadur behtarian hejab va neshane-ye melli-e mast*, yang artinya *chadur* adalah hijab terbaik dan simbol bangsa kita. (Sulaeman, 2007, p. 22) Di luar rumah, perempuan Iran (Persia) umumnya mengenakan baju panjang hingga mata kaki dan berlengan panjang yang biasa disebut *mantou* dengan warna gelap, seperti hitam, coklat, atau biru tua. Begitu juga dengan kaum prianya yang sebagian besar memanjangkan jenggotnya sebagai simbol kedewasaan (Sulaeman, 2007, p. 23).

Dalam film *300*, wanita dan pria Persia direpresentasikan sebagai orang-orang yang berpenampilan seronok dan tidak senonoh. Wanita-wanita Persia yang digambarkan dalam film ini semuanya tidak mengenakan pakaian yang semestinya dapat menutup aurat tubuhnya, malah bagian-bagian tubuh seperti dada, paha, perut dan pantat dengan sengaja diperlihatkan. Raja Persia (*The Great Xerxes*), sebagai laki-laki, direpresentasikan dengan pakaian yang tergolong aneh serta tanpa rambut (botak) dan jenggot. Bahkan dapat dikatakan bahwa Xerxes tidak mengenakan pakaian tetapi hanya memakai celana dalam berwarna emas dan jubah di punggungnya yang menjuntai hingga ke tanah.

Sejak zaman Zoroastrian, wanita Persia dikenal sangat suka mempercantik diri dan menjaga penampilannya. Bagian wajah yang menjadi perhatian mereka adalah alis mata (Sulaeman, 2007, p. 38). Bila dilihat dari film *300*, yang paling mudah dan jelas perepresentasian bentuk wajah dan penampilannya adalah pada wajah Xerxes. Xerxes digambarkan sebagai Raja Persia yang mengenakan *eye shadow* berwarna emas, *eyeliner* hitam dan tebal disepanjang garis matanya, dan alis yang tipis dan runcing pada bagian atasnya. Tampilan mata Xerxes dibuat tajam seperti mata wanita, terutama pada bagian alis mata. Memiliki banyak tindikan di wajah, menggunakan anting, cincin dan kalung, berkuku panjang berwarna emas layaknya wanita.

- Nilai dan norma

Bila dilihat dalam film *300*, terdapat sebuah scene yang bersetting di dalam istana Xerxes yang di dalamnya terdapat banyak pelita atau obor dengan api yang menyala-nyala. Di dalam film memang tidak digambarkan bahwa Persia menyembah api, akan tetapi terdapat sebuah *shot* dalam scene itu digambarkan Ephialtes yang sedang bersujud di hadapan Xerxes. Xerxes nampak berdiri di atas tahtanya dan dia berdiri di antara pelita atau obor yang tengah menyala-nyala itu seakan merepresentasikan bahwa cahaya api itu memberikan pancaran keagungan dan kehormatan melebihi dewa manapun.

Orang-orang Persia pada masa Zoroastrian dikenal sangat hangat dalam sikap dan sifat. Sebuah filsafat hidup yang dipegang teguh dan diyakini oleh orang-orang Persia sebagai suatu keyakinan yang mulia sejak masa Zoroastrian

ini adalah *pendar-e nik*, *goftar-e nik*, *rafter-e nik* (berpikir baik, berucap baik, berperilaku baik). Zoroaster meyakini bahwa apabila semua orang mengamalkan ketiga hal tersebut, maka dunia akan aman, tenteram, damai dan sentosa. Zoroaster bahkan dikenal sebagai orang-orang yang jarang bermasalah secara sosial, menjauhi sikap-sikap korup, bertutur santun dan berperilaku sopan (Sulaeman, 2007, p. 168).

Film *300* merepresentasikan orang-orang Persia sebagai orang-orang yang kejam, berpikir licik, bahkan menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuannya sekalipun harus dengan melakukan tindak korupsi. Sebagai penggambaran akan bangsa yang kaya, orang-orang Persia dalam film ini juga selalu menjanjikan harta yang melimpah apabila tujuannya berhasil tercapai. Hal ini dapat dilihat ketika Jenderal Persia datang menghampiri Ephors dan menjatuhkan koin-koin emas itu di hadapan Ephors (scene 5) dan ketika Xerxes memamerkan kenikmatan dunia kepada Ephialtes agar Ephialtes mau bersekutu dengannya maka pundi-pundi emas akan dimilikinya (scene 22).

Pada zaman Zoroastrian, semua umat manusia masih menjalani masa-masa pra-sejarah dan hidup primitif. Akan tetapi, orang-orang Persia sudah mampu membangun istana yang megah. Bahkan berdasarkan catatan sejarah lainnya, bangsa Persia sudah sangat beradab karena pada zaman itu mereka sudah mampu menyusun deklarasi HAM, mengatur hak-hak para pekerja, mengelola sistem pengairan sawah, instansi pos, bendungan air, dan jalur transportasi yang panjang. Karenanya, upaya Barat untuk menggambarkan Iran (Persia) sebagai bangsa dengan latar belakang peradaban yang barbar, bengis, kejam, dan imperialis, akan terasa sangat absurd dan *a histories* (Sulaeman, 2007, p. 243).

- Kepercayaan dan sikap

Persia merupakan sebuah kerajaan di Asia Barat dan orang-orang Persia dikenal sangat menjunjung tinggi warisan budaya leluhurnya. Dalam buku *Pelangi di Persia* yang dikarang oleh Dina Y Sulaeman tahun 2007, dikatakan bahwa Zoroastrian merupakan masa dimana Zoroaster menjadi kepercayaan tertua yang ada di Persia. Orang Persia, yang saat ini menjadi orang Iran,

menyebut bahwa para pengikut kepercayaan ini disebut *Zardust*, mengikuti nama “nabi” pembawa ajaran agama ini yaitu Zardust. Secara internasional mereka disebut juga sebagai Zoroaster. Selama ini banyak orang menganggap bahwa Zoroaster menyembah api, padahal mereka tidak menyembah api. Mereka menyembah “tuhan” bernama Ahura Mazda, zat gaib yang tidak bisa diserap pancaindera. Zoroaster tidak menjadikan api sebagai sarana penyembahan. Akan tetapi, api memang dipercayai sebagai unsur alam yang paling unggul dibandingkan unsur-unsur lainnya seperti air, tanah atau udara. Oleh karena itu ketika tiba perayaan ibadah yang disebut Atashkadeh, mereka selalu menyalakan api sebagai bentuk penghormatan kepada benda tersebut dan mengusahakan agar api itu tetap menyala sepanjang masa (Sulaeman, 2007, p. 165).

4.4. Persia sebagai Peradaban dalam Film 300

Telah diteliti sebelumnya bahwa benturan peradaban bukanlah sebuah hipotesis yang secara empirik diteliti, ini merupakan sebuah agenda, sebuah pandangan dunia yang secara global diimplementasikan oleh Amerika Serikat dalam melawan musuh-musuh, semuanya dalam nama dominasi globalisasi. Penemu penelitian ini, Samuel Huntington, telah mendesak Barat untuk menjaga ekonomi dan kekuatan militer sebagai keharusan untuk melindungi kepentingan-kepentingannya dalam berhubungan dengan peradaban Non Barat.

Sesuatu yang memberi sinyal tentang tesis ini adalah penulisan intelektual dalam lingkungan pergaulan dengan logikanya yang bertentangan, tidak hanya melanda sebuah segmen akademis tetapi juga industri perfilman. Sebuah kasus dalam poin ini adalah Frank Miller, penulis film 300, yang juga merupakan warga negara AS, telah mengekspresikan identifikasi yang jelas dengan polarisasi ekstrim yang berdampungan yang melihat Muslim Timur sebagai musuh. Miller menyatakan, *”It seems to me quite obvious that our country and the entire Western World is up against an existential foe that knows exactly what it wants . . . and we’re behaving like a collapsing empire.”*

Artinya, “Hal ini terlihat cukup jelas bagi saya bahwa negara kita dan seluruh bagian Dunia Barat sedang bangkit melawan musuh yang eksistensial yang mengetahui

secara pasti apa yang diinginkan...dan kami sedang berperilaku seperti sebuah kekaisaran yang tengah roboh.” Akan terdapat satu hal jika bias Kebaratan Miller telah meninggalkan kegemaran pribadinya, tidak mendominasi hasil pemikiran intelektualnya, tetapi bahwa perlawanan yang sesungguhnya adalah kasus yang dapat terlihat dalam rasisme terbukanya, menstereotipekan dengan jahat bangsa Persia dan “sekelompok Asia” dalam grafik novel, seperti dalam film yang diadaptasikan dari naratifnya.

Hayden White, seorang sejarawan dan penulis dengan karyanya *Metahistory*, telah mengamati bahwa “fakta-fakta bersejarah merupakan penjinakkan secara politik”. Pertanyaan-pertanyaan penting yang berkembang ini mengenai “objektifitas” dan “netralitas” dalam disiplin sejarah, sebaik dalam kurang lebih disiplin genre film bersejarah. Film *300* mempraktekkan “ethno sejarah” dengan mengagungkan “kebaikan” Yunani melebihi “keburukan” bangsa Persia, yang mewujudkan betapa keterlaluannya, arogannya, kelambanan, misteri, keberingasan, monster, kekejian dan perusak. Keekstriman penjarannya memunculkan pertentangan dengan wawasan sejarawan Paul Cartledge yang menyatakan bahwa tradisi peradaban Barat telah dibentuk dengan jelas atau diperkaya oleh peradaban Timur. Hal ini juga mengingatkan kembali apa yang telah Theodor Adorno tulis tentang *The Violence of History* (Kekejaman Sejarah), yang melarang kesepakatan bersama sebagai kesepakatan politik yang bukan lagi merupakan sebuah alternatif (“Persians and Greeks: Hollywood and the Clash of Civilisations”, 2007, para. 22).

Film *300* mungkin secara visual merupakan sebuah karya inovatif dan bahkan perintis, seperti yang diklaim oleh beberapa pengamat, kontennya masih tradisional dan wajar, sekalipun seringkali mendapat pujian tentang warisan leluhur Yunani. Sebagai contoh, dalam film digambarkan bahwa wanita Yunani begitu menikmati kesetaraan derajat, dengan keadaan dimana Yunani terpisah dari patriarkal bangsa Persia, yang dituduhkan karena telah mengubah bentuk fisik para wanita Persia (semua wanita-wanita yang ada dalam istana Xerxes digambarkan dengan tanda-tanda kecacatan fisik) dan merupakan perayu pria.

4.5. Produksi vs Representasi Budaya Persia dalam Film 300

Budaya merupakan tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi melalui usaha individu dan kelompok. Budaya juga berkenaan dengan sifat-sifat dari objek-objek materi yang memainkan peranan penting dalam kehidupan sehari-hari (Mulyana, 2006, p. 18). Dalam film ini dapat disaksikan bagaimana orang-orang Persia pada masa Zoroastrian berpakaian dan berpenampilan, mulai dari budak orang Persia hingga Raja Persia. Dimulai dari Raja Persia, The Great Xerxes, yang hanya mengenakan celana dalam berwarna emas dengan penuh perhiasan di sekujur tubuhnya dan banyaknya tindikan di bagian wajah hingga karakter orang-orang Persia yang barbar, buruk rupa seperti monster, licik dan kejam.

Dua hari setelah 300 rilis di Amerika, Agen Berita Luar Negeri Iran melaporkan bahwa pemerintah Iran tidak senang dengan penggambaran budaya mereka dalam film tersebut. Javad Shamqadri, dewan kesenian untuk Presiden Mahmoud Ahmadinejad menyatakan bahwa film itu merupakan "bagian dari sebuah perang psikologi secara luas yang membidiki budaya Iran". Hal tersebut juga dapat dilihat melalui pernyataan resmi dewan Iran berikut: (Controversy 300, 2008)

Following the Islamic Revolution in Iran, Hollywood and cultural authorities in the U.S. initiated studies to figure out how to attack Iranian culture. Certainly, the recent movie is a product of such studies. The movie's effort would be fruitless, because values in Iranian culture and the Islamic Revolution are too strongly seated to be damaged by such plans.

Artinya, "Setelah Revolusi Islam di Iran, Hollywood dan para ahli kebudayaan di Amerika Serikat menginisiasi penelitian untuk memikirkan dengan hati-hati bagaimana cara menyerang budaya Iran. Tentunya, film ini (Film 300-catatan peneliti) adalah sebuah produk dari penelitian itu. Upaya film itu tidak akan berbuah, karena nilai-nilai dalam budaya Iran dan Revolusi Islam terlalu kuat untuk dihancurkan oleh rencana semacam itu."

Steven Rea, salah seorang jurnalis *Time* di Amerika menyatakan bahwa film 300 dengan penggambarannya terhadap Persia ini merupakan sebuah tindakan dimana

stereotip-stereotip orang Barat terhadap budaya Asia dan Afrika saling bersilangan (Controversy 300, 2008).

Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Dina Y Sulaeman, penulis buku *Pelangi di Persia* sekaligus narasumber penelitian ini, dalam hasil wawancara dengan peneliti yang menyatakan bahwa budaya Iran sangat kuat, terutama dalam hal memegang teguh keyakinan yang mereka anggap mulia. Dina Sulaeman menambahkan bahwa wajar apabila orang-orang Persia merasa marah karena keagungan keyakinan yang mereka anut sejak dulu direpresentasikan secara terdistorsi dalam film itu. (10 Mei 2009)

Film ini menggambarkan sebuah kelompok kecil para petarung kebebasan Eropa melawan sekelompok besar prajurit dari budak Iran. Akan tetapi peneliti menemukan bahwa meskipun orang-orang mungkin membandingkannya dengan konflik yang muncul dan isu yang muncul di era modern ini, Snyder menyatakan bahwa dirinya hanya berusaha membuat film itu sama persis seperti versi grafik novel Miller, dan dirinya pun tidak bermaksud untuk menciptakan film menjadi sebuah uraian terhadap konflik Amerika-Iran yang ada seperti yang diucapkannya dalam situs resminya zack-snyder.com: (Lake, 2008)

Someone asked me, 'Is George Bush Leonidas or Xerxes?' I said, 'That's an awesome question.' The fact they asked tells me that this movie can mean one thing to one person and something totally different to another. I clearly didn't mean either. I was just trying to get Frank's book made into a movie.

Artinya, "Seseorang bertanya padaku, 'Apakah George Bush Leonidas atau Xerxes?' Aku berkata, 'Itu adalah sebuah pertanyaan yang mengagumkan.' Fakta yang mereka tanyakan mengatakan kepadaku bahwa film ini bisa berarti sesuatu bagi satu orang dan sesuatu yang benar-benar berbeda untuk orang yang lain. Sesungguhnya aku tidak bermaksud untuk menggambarkan Bush baik sebagai Leonidas maupun Xerxes-catatan peneliti. Aku hanya mencoba membuat buku Frank menjadi film." Dengan kata lain tidak ada agenda politik untuk medeskreditkan budaya Persia melalui film ini.

Filosofi dan penulis dari Slovenia, Slavoj Žižek mempertahankan film ini dari mereka-mereka yang menyerangnya sebagai sebuah contoh dari "macam patriot militer yang paling buruk dengan sindiran yang jelas untuk memicu ketegangan dengan Iran dan Iraq." Dia menuliskan bahwa cerita dalam film ini merepresentasikan sebuah kota kecil

yang miskin (Yunani) yang diserbu oleh pasukan yang cukup besar dari Persia, bahkan malah memberi kesan tentang identifikasi terhadap bangsa Sparta dengan kekuatan adidaya yang cacat (BBC, 2008).

Snyder menjelaskan bahwa terdapat "sebuah sensitivitas tinggi antara Timur versus Barat dengan yang ada di studio film". Spekulasi media tentang sebuah kemungkinan kesinambungan antara konflik Greco-Persian dengan konflik yang baru saja muncul. Situs resmi Snyder yang memuat sesi tanya jawab mencantumkan bahwa seseorang tentunya menterjemahkan film ini menjadi politik jaman sekarang. Namun hal itu kembali dijawab oleh Snyder dengan menyatakan bahwa sementara dia waspada orang-orang akan membaca film melalui lensa konflik jaman sekarang ini, tidak ada niatan ataupun hubungan antara film dan konflik dunia yang ada sekarang (*Wikipedia ensiklopedia bebas*, 2008).

Dengan kata lain, film *300* bukanlah sebuah bentuk pendeskreditan Barat terhadap budaya Iran karena baik sutradara maupun pihak produksi menyatakan bahwa film ini dibuat bukan untuk mengesampingkan bangsa manapun khususnya Iran. Juru bicara rumah produksi Warner Bros yang menanggapi kritikan-kritikan menyatakan bahwa film *300* merupakan sebuah proyek film fiksi yang terinspirasi oleh grafik novel Frank Miller dan berdasarkan peristiwa bersejarah yang digambarkan secara bebas. Studio mengembangkan film ini murni sebagai proyek fiksi dengan tujuan utama yaitu menghibur penonton. Tidak ada maksud untuk mengucilkan suatu etnis atau budaya atau membuat pernyataan politik (*300 Movie*, 2008). Sehingga dapat diketahui bahwa karakteristik budaya Persia yang terepresentasi dalam film *300* adalah pakaian dan penampilan, waktu dan kesadaran akan waktu, hubungan-hubungan, nilai dan norma, penghargaan dan pengakuan serta kepercayaan dan sikap, sedangkan yang tidak terepresentasi dalam film tersebut adalah komunikasi dan bahasa, makan dan kebiasaan makan, rasa diri dan ruang, serta proses mental dan belajar.