

BAB I

PEDAHULUAN

A. ALASAN PEMILIHAN JUDUL

Kreativitas, dan perkembangan teknologi media televisi yang semakin pesat merupakan salah satu hal yang membuat film sebagai salah satu bentuk media yang mempunyai unsur seperti menjangkau khalayak luas dan sifatnya yang menarik membuat Film Hollywood dapat menguasai pasaran dunia sehingga disukai oleh masyarakat tidak hanya lokal tapi global yang menampilkan kecanggihan teknologi yang memungkinkan setiap orang untuk mewujudkan imajenasinya. film Hollywood banyak memuat unsur budaya dan gaya hidup merupakan salah satu sumber *Soft Power*, *Soft Power* merupakan alat untuk mencapai kepentingan nasional Amerika. Film budaya dan nilai positif tentang Amerika yang ingin di capai yaitu penyebaran nilai sebagai salah satu sumber *Soft Power* Amerika. inti dari *soft power* adalah bagaimana mempengaruhi dan mengerakan orang lain tanpa menggunakan ancaman atau pembayaran (*payment*) seperti yang dilakukan *hard power*. *Soft Power* menggunakan cara-cara halus yang dapat diterima masyarakat, dan secara tidak sadar membuatnya tergantung sehingga tujuan dapat dicapai. Atas dasar itulah kemudian penulis berkeinginan untuk dapat merealisasikan fenomena ini kedalam sebuah penelitian ilmiah dengan judul:

Pencapaian kepentingan nasional Amerika Melalui Kontribusi film Hollywood (Sebuah Pendekatan Soft Power)

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Kepentingan nasional Amerika Serikat adalah hal yang mendasari kebijakan luar negeri, Film Hollywood menjadi salah satu bentuk media massa yang paling berpengaruh membawa nilai Amerika Serikat. Film hollywood merupakan salah satu cermin kebebasan berbicara dalam sistem demokrasi Amerika Serikat. Dalam film orang bisa bercerita tentang apa saja untuk mewujudkan imajenasinya dan nilai-nilai dasar demokrasi Amerika Serikat, sistem pemerintahan, hak-hak individu, dan kebebasan di Amerika Serikat digambarkan melalui film Hollywood. Film Hollywood menjadi penting saat film tersebut dapat memberikan pengetahuan yang baru khususnya tentang Amerika Serikat atau tentang tindakan Amerika Serikat. Nilai dalam film merupakan kerangka berpikir yang berusaha mengarahkan pikiran dan perilaku penontonnya setelah melihat film. Menyebarkan nilai sehingga dapat membentuk citra Amerika Serikat melalui film ke arah sesuai yang diinginkan merupakan tujuan dari kepentingan ideologi yang ingin dicapai Amerika Serikat.

Kepentingan nasional merupakan unsur yang penting terutama dalam kepentingan ideologi (*ideological interest*). Nilai yang dimiliki akan semakin berarti bila disebarkan hingga nilai tersebut dapat mempengaruhi pihak lain. Amerika Serikat dapat mencapai kepentingan nasionalnya dengan menguasai media dan teknologi informasi melalui penguasaan media massa yang tersebar di dunia, *Kekuatan halus (soft Power)* adalah topeng zaman informasi baru untuk imperialisme yang lama namun definisi imperialisme tidaklah seperti yang lama

yaitu membutuhkan wilayah jajahan tetapi pengaruhnya

Soft Power merupakan bagian dari power secara keseluruhan yaitu bagaimana aktor A mempengaruhi aktor B untuk mengikuti keinginan aktor A. tetapi, inti dari *soft power* adalah bagaimana mempengaruhi dan mengerakan orang lain tanpa menggunakan ancaman atau pembayaran (*payment*) seperti yang dilakukan *hard power*. *Soft Power*¹ lebih menekankan bagaimana menarik perhatian orang lain untuk mengikuti keinginan kita. *Soft Power* hadir dalam berbagai bentuk seperti dalam budaya, kebijakan, dan institusi. *Soft Power* menggunakan cara-cara yang dapat diterima masyarakat, dan secara tidak sadar membuatnya tergantung sehingga tujuan dapat di capai. Kekuatan *soft power* yang dapat masuk dan berasimilasi dalam segala bidang akan sulit dilepaskan satu sama lain dan akan menimbulkan suatu ketergantungan. Di sinilah tujuan dan efek dari *soft power* berkerja.

Soft power Amerika Serikat banyak diproduksi oleh Hollywood. Harvard Microsoft, dan Michael Jordan Menurut Nye, salah satu sumber *soft power* Amerika Serikat adalah eksportir film dan program televisi dan program nomer satu didunia, meskipun India lebih banyak memproduksi film pertahunnya. Intelektual Republik Ceko menyatakan bahwa "jika sebuah negara dapat membuat film tentang dirinya, negara tersebut pasti mempunyai kebanggaan dan inner strength, cukup kuat dan bebas². Sedangkan menteri luar negeri perancis yang meneliti mengapa *Amerika Powerfull* karena Amerika Serikat menginspirasi

¹ Soft Power . power based on intangible or indirect influences such as culture, values, and ideology. <http://www.wordspy.com/words/softpower.asp> diakses 29 maret 2007.

² Joseph Nye, *The Meaning of Power in World Politics* (New York: Public

mimpi dan keinginan pihak lain dengan kemajuan image melalui film dan televisi dan karena pelajar dari negara lain yang belajar di Amerika Serikat.³

Film dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk. Namun yang jelas film sebenarnya punya kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film sangat berpengaruh.⁴ Film dianggap punya pengaruh lebih kuat terhadap khalayaknya ketimbang media lain. Isi dan teknik pembuatan film memang sedemikian rupa sehingga mengikat perhatian penontonya.⁵

Penempatan film sebagai media pembelajaran atau tuntunan yang seringkali ditumpangi oleh penyebaran ideologi tertentu, didasarkan pada pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagainya lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan untuk mengantar pesan secara unik. Ringkasnya, terlepas dari dominasi penggunaan film sebagai alat hiburan dalam sejarah film, tampaknya ada semacam aneka pengaruh yang menyatu dan mendorong kecenderungan sejarah film menuju kepenerapannya yang bersifat didaktif propagandis, atau dengan kata lain bersifat manipulatif.⁶

Dalam *information age* ini media sebagai otak dari institusi *power*, dan Hollywood menjadi salah satunya mengetahui bagaimana untuk memanipulasinya. Hollywood sebagai perusahaan *manufacture* terbesar dalam industri budaya telah menjalankan perannya untuk mendorong agenda kedepan,

³ Soft power n Power based on intangible or indirect influences such as culture, values, and

dapat dikatakan sebagai dominasi hegemoni dunia, gelombang baru sentimen patriotik yang tidak dipertanyakan, melihat Amerika sebagai “dunia” merupakan salah satu tandanya.⁷ sejak awal telah diketahui bahwa Hollywood sebagai salah satu institusi dimana film sebagai media yang paling *powerfull*, film diciptakan dengan desain emosional pada penonton dengan tujuan untuk mengontrol pikiran mereka.

Film sebagai salah satu bentuk media yang mempunyai unsur seperti menjangkau khalayak luas dan sifatnya yang menarik dapat menjadi salah satu sumber *soft power* yang potensial. Film Hollywood dipilih karena keberhasilannya menguasai pasaran dunia sehingga disukai oleh masyarakat tidak hanya lokal tapi global yang menampilkan kecanggihan teknologi dan memungkinkan setiap orang untuk mewujudkan imajenasinya. Hollywood mempunyai kontribusi yang besar terhadap pembentukan image dan kekuatan Amerika Serikat sebagai sebuah negara.

Film Hollywood seperti *Black Hawk Down* yang diangkat dari kisah nyata perang di Mogadishu Somalia Oktober 1993. film yang dibuat tahun 2001 dan disutradarai oleh Ridley Scott dan diproduksi oleh Jerry Bruckheimer ini bergenre action, perang, dan mendapatkan banyak penghargaan untuk best Editing dan best Sound. Film action *Black Hawk down* menggambarkan kekuatan tentara Amerika, selain Film *action* yang menggambarkan kekuatan tentara Amerika, film Hollywood juga menggambarkan tentang kehidupan di Amerika. Seperti dalam

⁶ *Ibid*, hal 14.

⁷ Tony Kashani is a Film professor at College of San Mateo, as well as a lecturer in the cinema departement at San Francisco State University. This paper was presented at the 15th annual

film *American Beauty* yang juga mendapatkan penghargaan Oscar sebagai film terbaik yang menggambarkan tentang kehidupan keluarga Amerika pada Umumnya.

Film-film Hollywood banyak memuat budaya merupakan salah satu sumber *Soft Power*, *Soft Power* merupakan alat untuk mencapai kepentingan nasional Amerika. Film budaya dan nilai positif tentang Amerika Serikat yang ingin di capai yaitu mempromosikan nilai-nilai dalam budaya Amerika Serikat dan mewujudkan imajenasi pembuat dan penonton melalui film (penyebaran nilai). Film Hollywood oleh Amerika dijadikan sebagai 'mata uang' untuk mendapatkan kepentingannya. Penyebaran pengetahuan tentang Amerika sekaligus penyebaran yang positif tentang Amerika Serikat. Dan industri film Hollywood sebagai salah satu sumber *Soft Power* Amerika Serikat yang potensial.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana Soft Power Membantu Pencapaian Kepentingan Nasional Amerika Serikat?

D. KERANGKA PEMIKIRAN

1. Film Sebagai Soft Power

Media massa merupakan jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.⁸ Seperti yang diungkapkan Stuart Hall. Media massa merupakan sarana yang paling penting dari kapitalisme abad 21 untuk memelihara hegemoni ideologis. Media massa juga menyediakan kerangka berpikir bagi berkembangnya budaya lewat usaha kelompok dominan yang terus menerus berusaha mempertahankan, melembagakan, melestarikan kekuasaan demi mengerogoti, melemahkan, dan meniadakan potensi tanding dari pihak yang dikuasai.⁹

Persoalan-persoalan yang dilansir media massa membentuk peta pemikiran (Politik) dalam masyarakat atau yang disebut Austine Ranney sebagai '*cognitive maps*'.¹⁰ Menurut Noam Chomsky, pengontrolan pikiran kita oleh Amerika merupakan suatu hal yang sangat erat dengan media massa yang dikendalikannya.¹¹ Menurut tradisi fundamentalis media massa disebut sebagai "*culture industries*" yang dilihat berdasarkan ekonomi. Menurut pandangan ini isi media dan arti yang dibawa oleh pesan yang ada di dalamnya ditentukan berdasarkan ekonomi suatu institusi dimana media tersebut diproduksi.¹²

Karena film bagian dari media massa dan sebagai bentuk komunikasi massa mempunyai beberapa tahap dasar seperti yang terjadi pada komunikasi

⁸ Drs Jalaludin Rahmat M.,sc *Psikologi Komunikasi* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2001)hal 189.

⁹ [www.google.com/Hegemoni American Film](http://www.google.com/Hegemoni%20American%20Film) diakses 29 maret 2007.

¹⁰ .Ibid.

¹¹ .Ibid

¹² Daniel Chandler, "*based and superstructure*"

www.media4journalism.com/mediam02.html diakses 1 April 2007

yang berhadapan (*face to face*) hanya pada setiap tahapnya lebih kompleks, tahap tersebut antara lain:¹³

- 1) Komunikasi massa dimulai dengan pengiriman pesan yang lebih profesional (*professional communicators*). Mereka yang memutuskan ide dan lewat medium apa pesan akan di sampaikan.
- 2) Pesan dan arti yang ada dalam pesan tersebut akan disesuaikan oleh spesialis produksi, proses ini tidak hanya meliputi pemilihan simbol verbal dan non verbal tetapi penciptaan *special effect* yang sesuai dengan medium yang digunakan.
- 3) Penyampaian pesan melalui penggunaan teknologi yang terspesialisasi seperti cetak, film atau broadcasting untuk menyebarkan informasi seluas mungkin.
- 4) Pesan diterima oleh *Audience* yang luas dan bermacam secara personal melalui berbagai macam cara sesuai dengan medium yang mereka gunakan.
- 5) Penerima individual (*Individual Receivers*) membangun interpretasi dari pesan yang parallel dengan apa yang diinginkan oleh *professional communicator*.
- 6) Sebagai hasil dari proses pemaknaan ini, penerima informasi akan terpengaruh dalam berbagai cara seperti perasaan, pemikiran, atau tindakan dan disinilah efek komunikasi jalan.

Media massa menjadi industri karena penguasaan modal, teknologi, pasar dan *audience*, dengan penguasaan ini media pasti mempunyai efek yang besar pada pencipta maupun khalayak penerima informasi dari media massa. Terdapat empat aspek dalam melihat efek pesan dalam media massa pada khalayak komunikasi massa antara lain:¹⁴

1. Efek Kognitif

Efek kognitif terjadi apabila ada perubahan pada apa yang diketahui. Difahami, atau diprersepsi khalayak. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan, atau informasi. Informasi yang kita terima dari massa akan membentuk, mempertahankan dan mendefinisikan citra¹⁵ kita tentang dunia yang ada dalam pikiran kita. Kemampuan media massa untuk membentuk citra, mempengaruhi apa yang dianggap penting oleh masyarakat inilah yang disebut sebagai *agenda setting*. Dampak media massa (kemampuan untuk menimbulkan perubahan kognitif diantara individu-individu) telah dijuluki sebagai fungsi *agenda setting* dari komunikasi massa. Disinilah terletak efek komunikasi massa yang terpenting. Kemampuan media untuk menstruktur dunia buat kita.

2. Efek Afektif

Efek afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, atau dibenci khalayak. Efek ini ada hubungannya dengan emosi, sikap atau nilai. Sikap ditentukan oleh citra, citra ditentukan

¹⁴ Ibid., 219-249

oleh sumber informasi, salah satunya adalah media massa. Media massa tidak mengubah sikap secara langsung. Media massa mengubah dulu citra, dan citra mendasari sikap. Menurut Charles K. Atkin, media massa secara berarti mempengaruhi orientasi afektif, walaupun dampaknya tidak sebesar pada orientasi kognitif. Komunikasi massa menimbulkan perubahan kecil pada intensitas sikap lebih umum terjadi dari pada "konversi" (perubahan seluruh sikap) dari satu sisi masalah ke sisi masalah lain.

3. Efek behavioral

Efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan berperilaku. Efek behavioral ini seperti pengalihan kegiatan, penjadwalan kegiatan sehari-hari, efek pada perilaku sosial yang diterima (*efek proposial behavioral*), dan pada perilaku agresif.

4. Efek Sosial (Efek Ideologis)

Banyak peneliti yang tidak memasukan efek ini dalam membahas efek komunikasi massa, salah satu yang mengemukakan teori efek sosial ini adalah George Gerbner. Setiap masyarakat berusaha menanamkan sejenis peraturan yang menetapkan apa yang boleh dan apa yang tidak boleh. Peraturan ini yang disebut. Ideologi melahirkan dirinya dalam bentuk teks, pesan-pesan yang diproduksi lembaga-lembaga sosial dan tampak pada proses komunikasi. Distribusi pesan menciptakan lingkungan simbolis (*symbolic environment*) yang mencerminkan struktur dan fungsi lembaga yang memproduksi film itu

Film hadir dalam berbagai macam jenis atau biasa disebut sebagai *genre*. *Genre* adalah hasil manipulasi tanda dan makna yang dilakukan oleh artis secara individual dan pembuat film dalam konteks yang telah disetujui oleh kesepakatan publik. Dalam lingkup sosial, *genre* merupakan sebuah institusi yang mengikat antara produser (stradara, studio) dan penonton yang berhubungan dalam pemaknaan apa yang ditampilkan dilayar.¹⁶ *Genre* film merupakan bermacam bentuk atau tipe, kategori, klasifikasi yang dapat teridentifikasi atau kelompok film yang mempunyai kesamaan pola, teknik dan penciptaan film yang dapat dikenali yang didalamnya termasuk salah satu atau lebih dari setting. Isi, tema, period plot, motif, gaya, struktur, situasi, karakter, dan bintang. Banyak film yang berdiri diantara beberapa *genre*.¹⁷

Pembagian *genre* didasarkan pada bagian mana yang ingin ditonjolkan dalam film (*highlight*) dan efek apa yang ingin didapat dari penonton. *Genre* film ada beberapa macam yaitu major *genre*, minor *genre*, kategori non *genre*, dan sub *genre*, minor *genre* kategori non *genre* dan sub *genre* berada didalam major *genre*. Yang termasuk dalam major *genre* antara lain:¹⁸

1. Film Action

Film action biasanya berciri high energy, dana besar, menggunakan stuntman, pertarungan, pelarian, bencana alam, ledakan, gambar bergerak cepat, pahlawan penjahat (*good guy hero battling bad guy*)

¹⁶ Tom Ryall, "Genre and Hollywood" dalam John Hill and Pamela Chuch Gibson *The Oxford guide to Film Studies*, (Oxford University Press) Hal 327-328.

¹⁷ <http://www.filmsite.org>. diakses tanggal 2 April 2007

¹⁸ Ibid

yang semuanya bertujuan untuk membuat penonton berkhayal, menghibur.

2. Film Pertualangan

Film ini merupakan cerita yang menarik, menampilkan tempat-tempat baru yang eksotis (pemandangan alam, hutan, laut), berupa pertualangan, ada juga unsur film *action* atau *epic*

3. Film Komedi

Jenis film yang ringan dibuat untuk membuat penonton tertawa dengan dialog maupun tingkah laku yang lucu.

4. Film Kejahatan dan Gangster

Film gangster dibuat dalam situasi kejahatan, perampokan, dan tindakan-tindakan di luar hukum yang ada.

5. Film Drama

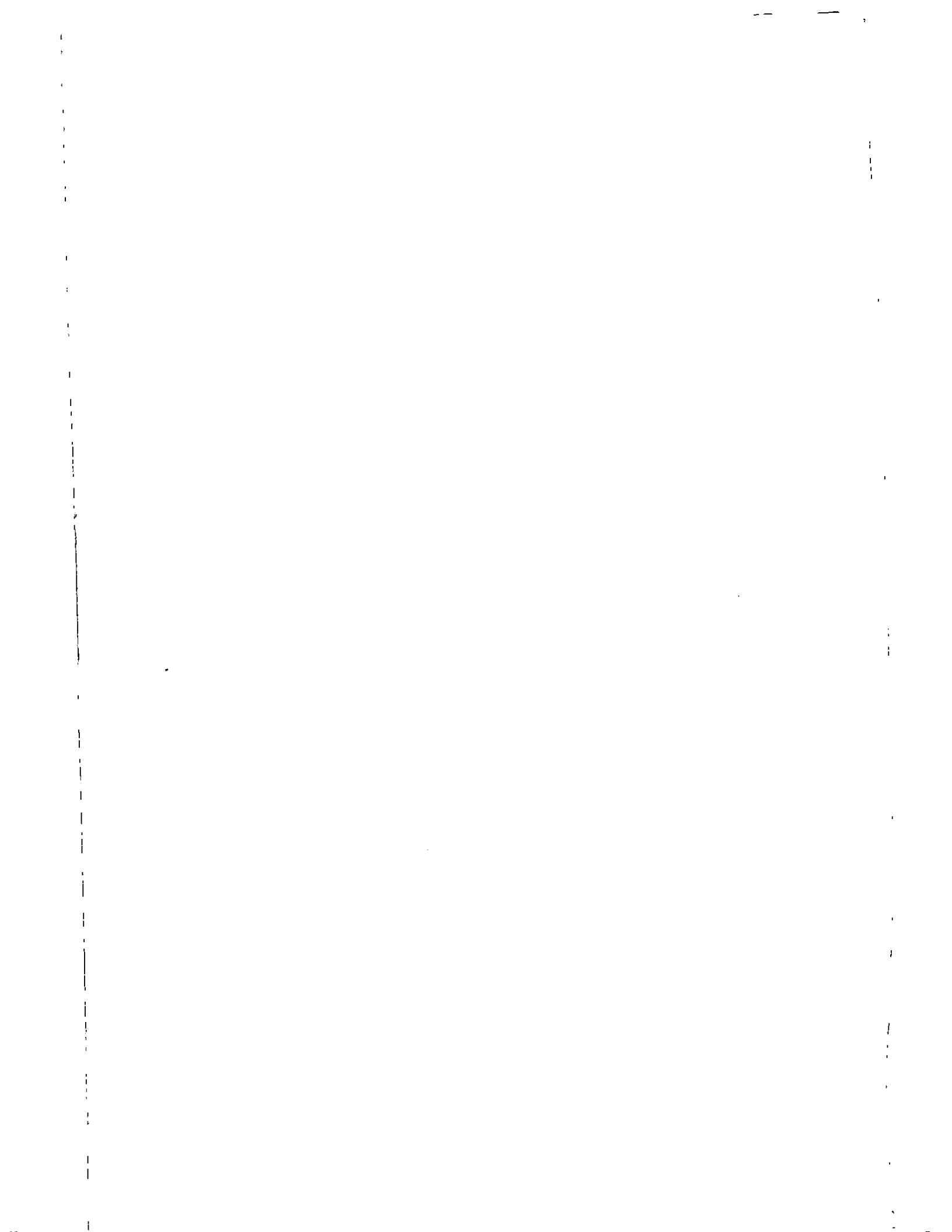
Dianggap sebagai film yang serius, menyajikan karakter sebenarnya, kehidupan sesungguhnya, interaksi antar karakter, dan membawa pesan tertentu tentang kehidupan.

6. Film Sejarah/*Epic*

Film *epic* banyak mengambil dari sejarah, legenda, menggunakan banyak pemain, melibatkan penataan kostum dan setting yang detail, dan mewah.

7. Film Horor

Ditampilkan dengan latar belakang yang menakutkan dan mengerikan



Film dengan imajenasi, fantasi lengkap dengan pahlawan, aliens, planet, tempat yang fantastic, teknologi yang futuristic, penciptaan makhluk yang aneh dengan kekuatan yang tidak diketahui.

9. Film Musical atau Dance

Bentuk yang menekankan pada lagu atau tarian sebagai keseluruhan cerita (dialog berupa lagu)

10. Film Perang

Film perang yang menggambarkan peperangan melawan sebuah negara, manusia, atau makhluk lain.

11. Film Western

Film yang merupakan film asli Amerika Serikat yang menggambarkan awal sejarah Amerika Serikat, menampilkan koboi, Indian, dan perang awal kemerdekaan.

Dalam film Hollywood ditemukan tanda *superlatif*¹⁹ seperti hasrat kekerasan, gairah seks, efek ketakutan dan rona kematian yang ditarik kearah perwujudan simbolik yang paling ekstrim, sehingga semuanya melampaui apa yang dapat dibayangkan akal sehat atau yang mungkin ada di dunia realitas, yang oleh Jean Baudrillard disebut *hyper-signs*.²⁰ Tanda-tanda ini digunakan untuk menciptakan sebuah dunia perikayasaan realitas, penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal usul atau referensi realitas dan disebut sebagai *hiperealitas*. *Hiperealitas* ini diciptakan melalui proses *simulasi*,²¹ dan pada

¹⁹ Superlatife adalah tanda dan unsure visual lainnya yang melewati batas, yang dibantu oleh kemampuan teknologi pencitraan/imagology sehingga peristiwa jadi amat ekstrim.

²⁰ Adalah sebuah tanda yang melampaui prinsip, definisi, struktur, dan fungsinya sendiri

²¹ Simulasi adalah penciptaan realitas yang tidak lagi mengacu pada realitas di dunia nyata sebagai acuan. Simulasi adalah realitas kedua, dan realitas yang ditampilkan media adalah

akhirnya akan membentuk sebuah simulakrum dimana perbedaan antara duplikasi dan yang asli sudah menjadi kabur dan tidak dapat dibedakan. Teknik simulasi komputer melahirkan teknologi realitas virtual (*virtual reality*) dimana sebuah teknologi yang mampu menciptakan berbagai realitas.²²

Menurut Baudrillard, tanda-tanda ini dikonstruksikan sebagai komoditi dalam wacana kapitalisme yang menuntut adanya pengemasan, pesona, kejutan, provokasi, dan daya tarik. Kemasan tanda dan mediumnya lebih menarik perhatian setiap orang dari pada pesan dan makna yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Marshall McLuhan sebagai *medium is the message*. Artinya, orang tenggelam dalam pengemasan tanda itu sendiri, lewat kecanggihan teknologi simulasi dan teknologi citraan (*imagology*). Tanda-tanda dalam film juga merupakan perwujudan budaya sebagai *system of signification*.²³

Film merupakan suatu bentuk komunikasi, dan komunikasi yang menentukan bentuk budaya. Film juga merupakan barang yang diciptakan oleh budaya tertentu, yang merefleksikan budaya tersebut, dan nantinya akan mempengaruhi penonton.²⁴ Budaya sebagai keseluruhan gaya hidup suatu masyarakat, kebiasaan/adat-istiadat, sikap, dan nilai-nilai mereka, serta pemahaman yang sama yang menyatukan mereka sebagai satu masyarakat dalam

realitas yang sudah diseleksi ini (*second hand reality*) bahasa dan tanda yang ada didalam realitas ke dua ini seolah merefleksikan realitas yang sesungguhnya padahal ia adalah realitas artificial yang diciptakan melalui kecanggihan teknologi simulasi.

²² Yasraf Amir Piliang, *Hipersemotika : tafsir culture Studies atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: jalasutra, 2003), hal. 43-59.

²³ Ibid.,

wujud gambar visual digunakan untuk memberikan ilustrasi tentang pola-pola kebudayaan suatu masyarakat.²⁵

Budaya merupakan salah satu sumber *Soft power*.²⁶ Seiring berkembangnya teknologi, dimensi *power* pun ikut berubah. *Power* tidak hanya *Hard* tapi juga *Soft* yaitu tidak lagi menggunakan kekerasan atau paksaan tapi bagaimana menarik pihak lain dengan menggunakan *persuasi* untuk membentuk *prepsi*. Disebut *soft power* atau kekuatan yang halus, karena tidak menggunakan cara-cara seperti ancaman, pemaksaan, sanksi, atau pembayaran seperti yang dilakukan *hard power*. Melainkan menggunakan nilai, budaya, kebijakan, dan institusi sebagai unsurnya. Unsur-unsur ini disebarkan melalui cara-cara yang menarik. *Soft power* digunakan melalui kemampuan untuk menarik pihak lain salah satu caranya adalah melalui budaya dan budaya tersebut dibawa oleh film.

2. Soft Power Dan Kepentingan Nasional

Kepentingan nasional merupakan kepentingan yang dimiliki oleh sebuah negara dan tujuan yang mendasar serta faktor yang paling menentukan para pembuat keputusan dalam merumuskan kebijakan luar negeri.²⁷ Menurut Donald E. Nuchterlein yang dikutip oleh David V Edwards kepentingan nasional dapat dikategorikan sebagai berikut:²⁸

²⁵ Dalam penelitian ini, selanjutnya kata budaya dan nilai digunakan sebagai term yang bisa saling dipertukarkan satu sama lainnya dengan tidak mempengaruhi perubahan makna.

²⁶ Joseph S.Nye, Jr., Op., cit., hal 11

1. *Defense Interest*

Kepentingan negara untuk melindungi negara dan rakyatnya melawan ancaman dari luar.

2. *Economic Interest*

Kepentingan negara untuk meningkatkan ekonomi suatu negara dalam berhubungan dengan negara lain.

3. *World Order Interest*

Kepentingan untuk memelihara sistem politik dan ekonomi internasional agar negara dan rakyat merasa aman dan melakukan perdagangan di luar batas wilayahnya secara aman.

4. *Ideological Interest*

Kepentingan untuk melindungi dan menyebarkan seperangkat nilai yang dianut oleh suatu negara dan dipercayakan baik juga untuk rakyat lainnya.

Konsep kepentingan nasional yang paling berpengaruh adalah konsep kepentingan nasional menurut Morgenthau.²⁹ Morgenthau menyamakan kepentingan nasional dengan usaha untuk mengejar *power*, dimana *power* adalah segala sesuatu yang bisa mengembangkan dan memelihara kontrol suatu negara terhadap negara lain yang bisa dicapai melalui teknik pemaksaan kooperatif.³⁰

Power juga berarti kemampuan negara atau aktor hubungan internasional untuk mengontrol ataupun mempengaruhi negara/aktor lain dan peristiwa-

²⁸ David V. Ewards, *The American Political Experience*, Hal. 588

²⁹ Graham Evans dan Jeffrey Newnham, *The penguin Dictionary of Internasional Relation*. (London : Penguin Books, 1998), hal.345.

³⁰ Theodore A. Couloumbis, .Op.,Cit.,Hal 114.

peristiwa dalam sistem internasional sehingga hubungan internasional dilihat sebagai suatu hubungan yang bersifat *struggle for power*.³¹ Unsur power antara lain kekuatan (*force*), pengaruh (*influence*), dan kekuasaan (*authority*).³² Bentuk *power* juga bermacam-macam antara lain : aktual dan potensial *power*, *hard power* dan *soft power*, *tangible* dan *intangible*, menurut Morgenthau, *power* di sini sebagai alat dan tujuan dalam tindakan politik internasional.³³ *Power* sebagai tujuan yang ingin dicapai atau *power* sebagai alat mencapai tujuan (kepentingan nasional).

Memasuki era modern bentuk *power* mengalami dua perubahan yaitu perubahan struktur dan bentuk *power*. Perubahan struktur terjadi setelah berakhirnya perang dingin dimana sistem dunia saat itu bipolar menjadi multipolar setelah Uni Soviet jatuh. Sedangkan perubahan bentuk *power* terjadi dari *hard power* menjadi *soft power*. *Hard power* saat ini masih tetap digunakan, tetapi *soft power* menjadi kekuatan yang patut diperhitungkan untuk mencapai tujuan. Perubahan disebabkan oleh tiga hal yaitu, pertama negara aliansi sudah tidak memerlukan perlindungan dari ancaman komunisme, kedua penggunaan kekuatan (*force*) oleh negara *major power* terhadap dunia, ketiga dianggap terlalu beresiko karena nasionalisme dunia ketiga yang kuat, ketiga masalah yang dihadapi dunia semakin kompleks dan tidak harus diselesaikan dengan militer.³⁴

³¹ Martin Griffiths and Theory O'Chanllaghan. *International Relation The Concept* (London 2002),hal 12-13

³² Graham Evans dan James H Wolfe, *Pengantar Hubungan Internasional : Keadilan dan Power*, terj. Mercedes Marbun (jakrta :Putra Abidin,1999),hal 87

³³ Ibid

³⁴

Menurut Foucault, fungsi *power* dalam era modern akan sulit untuk dilihat. Masyarakat akan mematuhi norma dan nilai sosial dominan tidak melalui paksaan tapi melalui kerjasama. Foucault melihat modern *power* sebagai kemampuan untuk mengatur hubungan antara yang mendominasi dan subordinatnya.³⁵

Power digunakan sebagai alat tujuan untuk mencapai kepentingan nasional dan *soft power* merupakan salah satu bentuk *power*. *Soft power* selain mempunyai efek langsung pada tujuan yang spesifik tapi juga mempunyai efek pada tujuan umum yang dikejar negara. Arnold Wolfers membedakan antara tujuan spesifik yang ingin dicapai dengan tujuan yang lebih luas seperti membentuk lingkungan yang kondusif untuk demokrasi.³⁶ Kesuksesan untuk mengejar kedua tipe tujuan tersebut penting dalam kebijakan luar negeri. Tujuan Amerika seperti mencegah serangan, perlindungan perbatasan, dan untuk tujuan yang lebih luas (*milieu goals*) *soft power* lebih relevan. *Soft power* lebih mempunyai peran penting dalam mempromosikan demokrasi, hak asasi manusia, dan pasar bebas. *Soft power* lebih mudah menarik orang untuk berdemokrasi daripada memaksa orang untuk demokratik.³⁷

Soft power berdasarkan pada kemampuan untuk membentuk persepsi dan kecenderungan (*preference*) orang lain. *Soft power* tidak sama dengan pengaruh, dimana pengaruh juga bisa didapat dari *hard power*, *soft power* lebih dari persuasi atau kemampuan untuk menggerakkan orang lain dengan argumen, tapi *soft power* juga merupakan kemampuan untuk menarik dan ketertarikan tersebut akan

mendorong pada akuisisi.³⁸ Kemampuan untuk membentuk citra (pembentukan *agenda setting*) pihak lain terhadap sesuatu sehingga pihak tersebut tertarik (*attraction*) dan akhirnya dapat diajak untuk berkerjasama merupakan unsur yang ada dalam *soft power*.

Soft power adalah kemampuan untuk mengontrol pemikiran dan tindakan pihak lain dengan menggunakan cara-cara yang halus, tidak melalui paksaan. *Soft power* terletak pada kemampuan untuk membentuk preferences pihak lain. *Soft power* tidak sama dengan pengaruh (*influence*) dan lebih dari sekedar mempengaruhi (*persuasion*) tapi merupakan kemampuan untuk menggerakkan orang lain menggunakan argumen dan yang terpenting adalah kemampuan untuk menarik.³⁹

Sumber-sumber *soft power* merupakan bentuk power yang *intangible*, yaitu power yang bentuknya tidak nyata (*untouchable dan uncountable*) dan hampir tidak mungkin mengukur dan mengkalkulasikannya karena melibatkan sikap dan nilai. Terdapat tiga macam sumber *soft power* yaitu budaya (jika digunakan untuk mempengaruhi), nilai domestik dan kebijakan (jika disebarluaskan didalam dan di luar negeri), kebijakan luar negeri (legitimasi dan *moral authority*) budaya merupakan seperangkat nilai dan praktik yang menciptakan arti dalam masyarakat. Budaya dibedakan menjadi dua yaitu *high culture* (literatur, seni, dan pendidikan) dan *popular culture* (yang fokusnya pada *mass entertainment*). Budaya berkerja dalam institusi diluar pemerintahan. Budaya yang memuat nilai-

nilai domestik dicerminkan dalam kebijakan luar negeri dalam hubungan internasional.

Tujuan *soft power* yang potensial adalah *soft power* harus menarik dimata audience tertentu, dan ketertarikan itu harus dapat mempengaruhi kebijakan yang akan dikeluarkan. Intinya dalam *soft power* ada pesan apa yang dikirimkan dan diterima oleh siapa dalam keadaan seperti apa, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kita untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan.⁴⁰

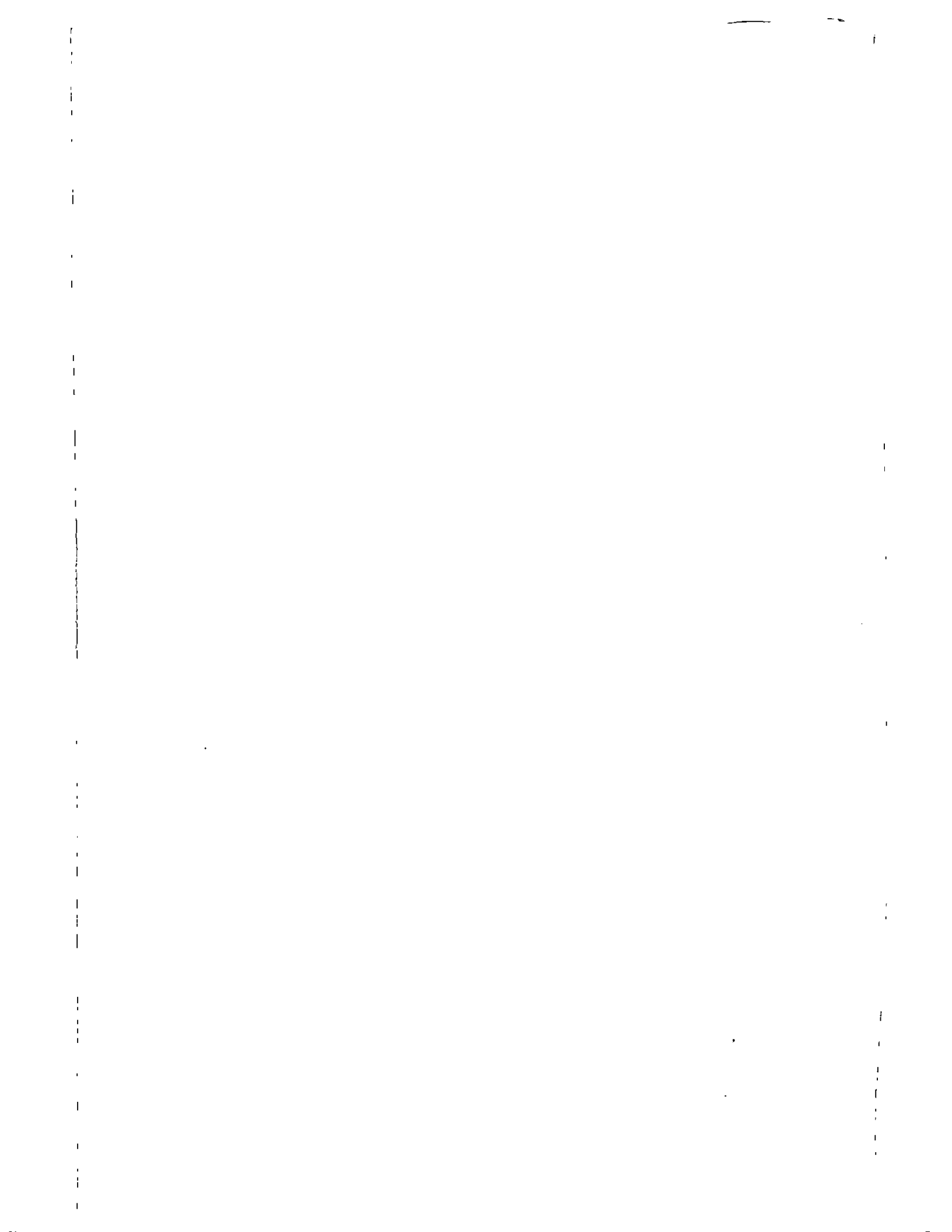
3. Film Soft Power Dan Kepentingan Nasional

Film sebagai salah satu bentuk media massa dengan penguasaan teknologi canggih dan hiburan akan dapat diterima dengan mudah. Film sejak awal kemunculannya telah menjadi pendorong utama sosialisasi, menyediakan role-models, cara berpakaian/fashion, hubungan dan cinta, pernikahan dan karir.⁴¹ Menurut Hurbert Blumer, film merupakan sumber imitasi, *unintentional learning*, dan pengaruh emosional.⁴²

Menurut Victor C Mambor film merupakan dokumen kehidupan sosial sebuah komunitas. Film menunjukkan pada kita jejak-jejak yang ditinggalkan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini, dan keinginan manusia terhadap masa yang akan datang. Sehingga dalam perkembangannya film bukan lagi sekedar usaha menampilkan "citra bergerak" (*moving images*), namun juga telah diikuti muatan-muatan kepentingan tertentu seperti politik, kapitalisme, hak asasi

⁴⁰ Ibid Hal. 44.

⁴¹ Ibid Hal. 44.



manusia, atau gaya hidup.⁴³ Elemen visual film tidak perlu diterjemahkan lagi sehingga gambar bergerak menjadi *power* komunikasi yang universal.⁴⁴

Kemampuan untuk berbagi informasi dan dipercayai merupakan sumber penting dari ketertarikan dan *power*. Oleh karena itu bentuk *power* telah mengalami perubahan besar dalam bentuknya. *Power* negara yang nyata atau *hard power* bukan menjadi satu-satunya *power* yang potensial. Negara yang lebih menarik akan mendapatkan *power* lebih yaitu negara yang mempunyai dan menguasai saluran informasi dan komunikasi akan dapat membentuk informasi (*to frame issues*) dalam sudut pandangnya. Dan ketertarikan ini lah yang merupakan inti kekuatan dari *soft power*. Selain itu negara dengan budaya dan ide yang dominan akan dapat mempengaruhi norma global seperti liberalisme, pluralisme dan otonomi yang didukung nilai dan kebijakan dari dalam dan luar negeri.⁴⁵

Dalam masyarakat yang liberal *soft power* berkembang diluar kontrol pemerintah, pemerintah tidak dapat dan tidak seharusnya mengontrol budaya. Sebaliknya, tanpa kontrol pemerintah inilah yang membuat sumber *soft power* ini menarik.⁴⁶ Dalam politik internasional, sumber *soft power* sebagian besar muncul dari nilai dalam satu organisasi atau negara yang diekspresikan dalam budaya. Seperti dalam kebijakan dan *internal practies*. Sebuah institusi dapat meningkatkan *soft power* suatu negara karena jika budaya dan ideologi suatu negara menarik, maka pihak lain akan secara sukarela mengikuti.⁴⁷

⁴³ <http://kunci.ot.id/teks/victor2.html> diakses tanggal 6 april '07

⁴⁴ <http://www.wikipedia.org/wiki/Informasi/Informasi> Diakses tanggal 2 April 2007

Oleh karena itu, *power* sebagai alat untuk mencapai kepentingan nasional juga mengalami perubahan. Pada awalnya kepentingan nasional dapat dicapai dengan penggunaan *hard power*, seperti militer dan ekonomi, tapi kini kepentingan nasional yang tidak dapat dicapai dengan *hard power* akan dapat dicapai dengan *soft power*. Kepentingan nasional terutama kepentingan ideologis akan lebih mudah diterima bila menggunakan cara-cara yang halus, tidak dengan paksaan. Kepentingan untuk menyebarkan nilai dan mempengaruhi akan lebih mudah dicapai jika menggunakan cara-cara yang lebih dapat diterima dengan menggunakan ketertarikan seseorang dengan promosi terus menerus sehingga dapat digunakan untuk memberikan penjelasan atau klasifikasi yang akhirnya dapat membentuk citra atau gambaran. Karena *soft power* merupakan *capacity to persuade another actor to do something through influence*.⁴⁸ Daya tarik ideologi, budaya, martabat (*prestige*), atau kesuksesan suatu negara dapat menjadikan negara tersebut memimpin dan diikuti secara sukarela oleh negara lainnya.⁴⁹

Film dengan karakteristik yang menarik dan membawa budaya tertentu dapat menjadi salah satu sumber *soft power*. Setiap film dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat dunia, terutama jika dialognya telah dialih suarakan (*dubbing*) atau diterjemahkan.⁵⁰ Dan film oleh banyak pihak disebut sebagai suatu bentuk karya seni; film menghibur, mendidik, mencerahkan dan menginspirasi penonton.⁵¹

⁴⁸ Conway W, Henderson, Op, Cit hal 100

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ http://www.wikipedia.org/wiki/motion_picture diakses tanggal 8 April 2007

E. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pemikiran tersebut diatas maka penulis mempunyai jawaban sementara atas permasalahan bagaimana *Soft Power* membantu pencapaian kepentingan nasional Amerika Serikat, berdasarkan definisi dan unsur-unsur yang ada dalam *Soft Power*, efek media, dan komponen Hollywood sebagai industri maka dapat dioprasionalkan *soft power* dalam film hollywood yaitu

1. Untuk mempromosikan nilai-nilai dalam budaya Amerika Serikat dan mewujudkan imajenasi pembuat dan penonton.
2. Film Hollywood digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu kejadian (klarifikasi) yang dilihat dari sudut pandang Amerika Serikat.
3. Film Hollywood mampu membentuk *agenda setting* penonton tentang Amerika Serikat karena telah membawa tujuan tertentu dan nilai Amerika Serikat.

F. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk menjawab permasalahan bagaimana film Hollywood memberi kontribusi bagi pencapaian kepentingan nasional Amerika Serikat. Penulis melihat keselarasan antara film hollywood dengan kepentingan nasional Amerika Serikat. Penulis menggunakan konsep *soft power* sebagai jembatan antara film dan kepentingan nasional. Karena menggunakan pendekatan *soft power* penulis akan melihat pada arti strategis

budaya dan nilai yang dibawa oleh film Hollywood bagi pencapaian kepentingan Amerika Serikat. Penelitian ini menekankan pada proses bagaimana film berkerja dan menyumbangkan (memberikan kontribusi) bagi pencapaian kepentingan nasional Amerika Serikat dan tidak melihat apakah atau seberapa jauh kontribusi film Hollywood dapat mempengaruhi pihak lain. Penulis juga menggunakan beberapa contoh film Hollywood untuk mengetahui budaya Amerika Serikat yang dibawa oleh film Hollywood sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alat kepentingan nasional Amerika.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan data kuantitatif sebagai pendukung. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah melalui buku, jurnal, dan situs internet serta media massa.

H. Jangkauan Penelitian

Penulis membatasi film yang diteliti berdasarkan pada 3 genre film yang ada termasuk juga serial televisi sebagai pendukung. Film dari *genre* perang (Black Hawk Down), genre drama (American beauty), dan film documenter (Fahrenheit9/11).

I. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab yaitu:

Bab I : merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, kerangka pemikiran, hipotesis, tujuan penelitian, teknik pengumpulan data, jangkauan penelitian, sistematika penulisan. Dalam kerangka pemikiran dijelaskan tiga konsep yaitu film sebagai *soft power*, *soft power* dan kepentingan nasional, dan film, *soft power* dan kepentingan nasional.

Bab II : Menjelaskan arti penting film Hollywood bagi Amerika Serikat.

Bab III : Menjelaskan Arti strategis film Hollywood dalam kepentingan nasional Amerika Serikat.

Bab IV : Berupaya mencari penjelasan untuk menjawab *soft power* yang dimiliki Amerika yang digunakan untuk mencapai kepentingan nasional Amerika Serikat dalam film Hollywood yang dilihat berdasarkan beberapa contoh film Hollywood.

Bab V : Menjabarkan simpulan yang berisi simpulan dari hasil penelitian