

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perang Vietnam merupakan perang yang terjadi antara Republik Vietnam (Vietnam Selatan) dengan Republik Demokratik Vietnam (Vietnam Utara). Vietnam Selatan dibantu oleh Amerika, Korea Selatan, Thailand, Filipina, Australia, dan Selandia Baru, sedangkan Vietnam Utara dibantu oleh RRC dan Korea Utara. Perseteruan antara Blok Barat dengan Blok Timur yang disebut dengan Perang Dingin menjadi pemicu terjadinya Perang Vietnam. Perang Vietnam diawali dengan pendeklarasian Vietnam Selatan menjadi Republik Vietnam pada tanggal 26 Oktober 1955 yang telah menunda konferensi perdamaian Jenewa (Afiyanti, Ed, 2006:65). Isi dari perjanjian Jenewa ini yaitu pembagian wilayah Vietnam menjadi 17 wilayah, Vietnam Selatan tidak setuju dengan pembagian ini dan menunda perjanjian sehingga Negara Vietnam terpecah menjadi Komunis Utara dan Non-Komunis Selatan.

Perpecahan ini menjadi sebab salah satu terjadinya Perang Vietnam dan terdapat perbedaan pemikiran politik antara Vietnam Utara dengan Vietnam Selatan. Vietnam selatan berpandangan ingin mengubah ideologi dengan menentang komunisme untuk menyekat perluasan pengaruh komunis oleh Uni Soviet. Sedangkan Vietnam Utara bermaksud melakukan usaha dan perjuangan menyatukan Negara Vietnam dalam sebuah negara sosialis dan menghilangkan campur tangan dari pihak asing di Vietnam.

Perang Vietnam berakhir pada 30 April 1975 ditandai dengan pengambilalihan kota Saigon oleh pihak komunis (Afiyanti, Ed, 2006:71). Hasil dari Perang Vietnam yaitu Amerika mengalami kekalahan dan Negara Vietnam bersatu. Jumlah korban dari militer Amerika sebanyak 58.209 orang meninggal dan 153.303 orang cedera. Amerika menarik mundur pasukannya pada tahun 1973 setelah disepakati perjanjian damai. Setelah itu, Vietnam Utara bergerak ke selatan dan dengan mudah menyingkirkan pasukan Vietnam Selatan. Negara Vietnam bersatu menjadi Republik Sosialis Vietnam.

Untuk menutupi rasa malu atas kekalahan Perang Vietnam, Amerika melakukan usaha-usaha untuk mengubah pandangan masyarakat dunia, salah satunya melalui media dengan memproduksi film yang bertemakan Perang Vietnam. Agresi-agresi militer yang selalu diandalkan oleh Amerika sampai pada perihal ideologi menjadi narasi pada karya-karya film perang tersebut. Pemunculan tokoh utama yang menjadi pahlawan Amerika diperlihatkan dengan jelas untuk menunjukkan kekuatan Amerika sebagai negara adi kuasa.

Melihat fungsi yang ada pada film, yaitu salah satunya film sebagai media informasi. Dalam hal ini film menjadi media untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas yang sangat efektif, mampu mengajak dan mempengaruhi masyarakat dengan maksud dan tujuan tertentu. Informasi yang disampaikan dalam film berupa kenyataan yang sebenarnya maupun informasi yang sudah dikonstruksi oleh media. Pada sisi inilah film menjadi perbincangan besar apakah film sebagai refleksi atau sebagai representasi dari realitas sosial

Jowett dan Turner menyampaikan ulasan tentang media film secara berbeda.

Menurut Garth Jowett, media massa film mampu merefleksikan masyarakat karena desakan hakikat komersial untuk menyajikan isi yang tingkatnya akan menjamin kemungkinan audiens yang luas. Sedangkan menurut Graeme Turner, yaitu film mengkonstruksi dan “menghadirkan kembali” gambaran dari realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, mitos, dan ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium (Irawanto, 1999:14).

Dari pandangan Jowett, film yang merupakan refleksi dari realitas sosial, sekadar memindahkan realitas yang ada pada masyarakat tanpa mengubah realitas itu, kepentingan komersial menjadi alasan bagi media untuk menyajikan film seputar kehidupan masyarakat agar audiens dapat ikut merasakan apa yang terjadi dalam cerita film, sehingga dapat menarik banyak keuntungan. Hal ini bertentangan dengan ulasan yang disebutkan Turner di atas, bahwa “film merupakan representasi realitas sosial, gambaran dari realitas yang telah dikonstruksi dan disajikan kembali oleh media sehingga merubah sedikit banyak makna yang disampaikan kepada masyarakat” (Irawanto, 1999:). Terjadinya perubahan makna dari realitas ini karena terdapat maksud-maksud tertentu yang ingin disampaikan oleh media. Berawal dari pandangan Turner ini, peneliti menggunakan analisis pada metode semiotika, yang memandang bahwa film merupakan representasi dari realitas sebagai hasil dari konstruksi media.

Konstruksi yang dibentuk oleh media sangat tergantung pada ideologi yang ada di balik media. Media memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat, Burton menjelaskan salah satu kekuatan dari media adalah kekuatan terhadap produk dan ideologi produk yang dibentuk

kemudian mengkomunikasikan ideologi, nilai, dan ide yang selanjutnya ide ini dapat membentuk pandangan audiens (Burton, 2008:72). Dalam tradisi ideologi Marxis Marx dan Engels ditandai sebagai penguasa ide kelas yang mencapai dominasi dalam era sejarah tertentu. Konsep ideologi yang diatur dalam Ideologi Jerman: (Marx dan Engels 1975 59ff) Apakah sebagian besar setuju dan telah digunakan untuk menyerang ide-ide yang disahkan hegemoni kelas penguasa, yang menyamar sebagai kepentingan umum tertentu, aturan kelas yang membingungkan dan ditutupi, dengan demikian hanya tertuju pada kepentingan yang mendominasi (Kellner, 1995:2). Adanya ideologi pada media dapat memberikan fungsi politik untuk membentuk opini publik dan diharapkan dapat dikontrol oleh pemerintah.

Banyak sederetan film tentang Perang Vietnam yang mempunyai tujuan untuk membentuk pandangan masyarakat dunia seperti *Rambo (1985)*, *Missing in Action (1984)*, *Uncommon Valor (1983)*. Film-film ini adalah representasi Amerika era Reagan yang ingin melupakan tragedi kekalahan masa lalu dalam Perang Vietnam dan menebusnya dengan gambaran kemenangan melalui tokoh veteran jagoan yang kembali ke medan perang dan memenangkan setiap pertarungan melawan komunisme (Aryanto, 2009:54). Film-film tersebut menggambarkan bagaimana Amerika melakukan intervensi kepada negara-negara Dunia Ketiga dengan sangat agresif atas nama bahaya komunisme. Film *Rambo IV* yang merupakan kelanjutan dari seri sebelumnya menjadi salah satu film laga Amerika yang membungkus makna penting dalam mempertahankan image Amerika terhadap pandangan dunia bahwa Amerika adalah negara

Penelitian ini mengambil objek yaitu film Rambo IV, dalam film ini Amerika merepresentasikan Perang Vietnam dengan penggambaran kemenangan melalui sosok pahlawan Amerika. Pahlawan yang ditunjukkan oleh Amerika adalah sosok pahlawan yang sangat peduli dengan kemanusiaan, berdedikasi dan mampu *survive* dalam kondisi apapun. Rambo Adalah sosok pahlawan Amerika yang bisa mewakili atas salah satu kekuatan dari Amerika yaitu sang veteran Amerika dalam Perang Vietnam.

Sosok Rambo dalam film ini direpresentasikan sebagai seorang mantan veteran Amerika pada Perang Vietnam yang kini menjadi warga sipil di pedalaman Thailand, Rambo hanya bekerja sebagai penangkap ular dan menyewakan perahu. Rambo direpresentasikan dalam film ini sangat berbeda dengan Gambaran prajurit Amerika pada Perang Vietnam. Amerika pada Perang Vietnam sangat agresif dan berlebihan dalam menghadapi lawan perangnya yaitu negara Vietnam Utara sebagai pihak komunis. Amerika merasa benar dalam invasinya ke Vietnam karena dengan alasan usaha yang dilakukan adalah untuk menekan perkembangan pengaruh komunisme di dunia. Tetapi cara yang dilakukan Amerika tidak lebih sebagai negara pecundang yang menghadapi segala perselisihan dengan bertempur. Amerika sebagai negara maju dan pihak komunis yaitu Vietnam Utara adalah negara terbelakang, yang dirasa oleh Amerika adalah pasti akan mendapat kemenangan dengan bertempur dengan negara kecil seperti Vietnam Utara ini. Namun pada akhirnya Akhirnya Amerika mengalami

kebalahan pada Damna Vietnam dan kedua Negara Vietnam bersatu menjadi

Inti dalam film Rambo IV adalah misi penyelamatan para misionaris Amerika yang dilakukan oleh Rambo dari kekejaman militer Myanmar. Misionaris Amerika adalah sukarelawan dari persatuan gereja di Colorado yang berusaha membantu orang-orang suku Karen. Di suku Karen sedang terjadi perang saudara yang sudah puluhan tahun terjadi. Myanmar adalah Negara komunis yang memiliki militer sangat kejam, dengan membantai para penduduk Karen dengan maksud agar tidak ada lagi pemberontak yang berani melawan militer Myanmar. Militer Myanmar dikenal sadis dan kejam, tidak berbeda dengan militer di negara-negara komunis lainnya seperti Vietnam, Rusia, dan Uni Soviet. Militer Myanmar direpresentasikan sebagai pihak antagonis yang selalu diposisikan buruk dan jahat. Pembantaian-pembantaian yang dilakukan oleh ratusan militer Myanmar sering sekali diperlihatkan dalam adegan film.

Pada film Rambo *First Blood Part II* (1985), Rambo juga melakukan penyelamatan terhadap veteran Perang Amerika yang ditawan oleh Rusia. Awal misi Rambo dalam *First Blood Part II* ini, penyelamatan 2500 orang amerika yang masih hilang di Asia Tenggara, diperkirakan mereka disandera di suatu tempat, dimana tempat itu merupakan tempat Rambo meloloskan diri dari tahanan perang. Hanya Rambo yang tahu seluk beluk daerah itu, dan akhirnya Rambo yang berangkat untuk membawa misi penyelamatan itu. Film ini merupakan Rangkaian film era Reagan yang mengikuti rumus sama untuk merepresentasikan kembali ke tim veteran Vietnam sebagai superhero atau manusia super seperti Rambo untuk menyelamatkan sekelompok tentara Amerika yang hilang dikurung oleh Vietnam dan Soviet (Kellner, 1995:13)

Dalam Film Rambo yang lain juga menceritakan Rambo sebagai Penyelamat yaitu pada film *First Blood Part 3 (1988)*. Di film ini Rambo melakukan misi penyelamatan terhadap Trautman yaitu pimpinan Rambo pada masa Perang Vietnam Vietnam. Keberhasilan Rambo dalam misi penyelamatan menjadi klimaks dari beberapa film ini, dalam film Rambo IV penggambaran kekalahan pihak militer Myanmar oleh Rambo seorang diri hanya dibantu dengan sekelompok pemberontak pada akhir cerita. Rambo sebagai pahlawan Amerika dengan dengan latar belakang mantan veteran Perang Vietnam yang kini telah menjadi warga biasa/sipil masih mempunyai jiwa nasionalisme yang tinggi dengan melakukan misi penyelamatan misionaris Amerika.

Konteks kepahlawanan Amerika berkaitan dengan Perang Vietnam yang terdapat dalam film Rambo sangat berbeda dengan apa yang ada pada Perang Vietnam. Pada waktu Perang Vietnam, militer Amerika adalah pahlawan bagi Amerika yang telah gagal memenangkan Perang dengan militer Vietnam Utara. Dalam film Rambo IV, pahlawan Amerika diposisikan oleh Rambo yang dapat memenangkan pertempuran melawan Militer Myanmar. Dalam konsep kepahlawanan Amerika ada beberapa stereotip yang menjelaskan karakter pahlawan Amerika. Secara umum stereotip pahlawan Amerika memiliki sifat dan karakter sebagai berikut: memiliki komitmen yang kuat, menjadi orang biasa (*ordinary man*), kejantanan, pendiam dan penyendiri/*loner* (Adi, 2008:102-106). Pembicaraan mengenai *hero* mengacu pada suatu pemahaman tentang konsep kepahlawanan. Seorang pahlawan biasanya diperlihatkan sebagai tokoh legendaris yang memiliki kelmapan dan kemampuan besar seorang p

berprestasi, berani dan bersifat mulia. Konsep kepahlawanan secara umum menyangkut kepribadian seseorang dalam kehidupan, yang merupakan perpaduan antara pola pikir dan perbuatan.

Dari beberapa stereotip di atas sifatnya saling berkaitan, pahlawan Amerika untuk dapat mempertahankan komitmen bahwa dia adalah menjadi orang biasa yang berasal dari kalangan biasa dan selalu memperjuangkan dan mengabdikan pada prinsip kemanusiaan. Seorang pahlawan seperti Rambo memiliki konsep moral yang tinggi yaitu komitmen yang kuat tidak melanggar realitas dalam kehidupan dan tidak pernah memanjakan hawa nafsu. Penggambaran karakter *hero* Amerika yang nampak dalam film Rambo IV yaitu bahwa seorang *hero* atau tokoh utama selalu berpakaian biasa dan sederhana, seperti yang dikatakan oleh Adi, bahwa *hero* dalam film laga sering digambarkan berpakaian lebih informal dibanding tokoh antagonisnya (Adi, 2008:102). Hal yang sangat penting bahwa pahlawan Amerika adalah seorang yang mempunyai jiwa sosial yang tinggi, sangat peduli dan peka terhadap keadaan yang ada disekitar

Kejantanan merupakan karakter yang sangat melekat pada sosok pahlawan manapun. Sifat jantan dapat diperlihatkan dengan penggambaran dari sosok yang sendiri jauh dari keluarga. Berhubungan erat dengan kejantanan adalah tampilan fisik (*physical appearance*) seorang *hero* harus melakukan hal-hal yang berbahaya (Adi, 2008:104). Untuk memperlihatkan kekuatan sosok pahlawan yang mampu melindungi yang lemah dilihat dari aspek fisik, dengan badan kekar dan berotot. Aspek fisik ini sangat berkaitan dengan maskulinitas

Maskulinitas merupakan karakter kepahlawanan yang sangat identik pada sosok pahlawan Amerika, mengutip ulasan Kellner bahwa "maskulinitas mendefinisikan bahwa pahlawan laki-laki memiliki kelebihan dalam hal kekuatan fisik yang luar biasa, penggunaan persenjataan yang sangat efektif" (Kellner, 1995:66). Dari segi fisik, sosok Rambo sangat mengumbar keperkasaan, dengan menonjolkan otot-otot pada tubuh yang kekar. Dalam beberapa adegan sering kali menampakkan masa lalu Rambo dalam pertarungan sebelumnya, yaitu ketika Rambo mengalami tekanan dari musuh, dan pada kisah masa perang di Vietnam. Identifikasi maskulin dapat dilihat pada aspek *macho* yang memiliki karakteristik tujuan, ketegasan, dan moralitas yang paling kuat (Fiske, 1999:186). Sikap moral menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, Rambo dengan berani melakukan tindakan untuk kepentingan sosial dengan perwujudan nyata yaitu penyelamatan misionaris Amerika.

Ketertarikan peneliti betawal dari sejarah Perang Vietnam dimana Amerika ikut campur dalam masalah ke dua Negara Vietnam dan melakukan invansi secara besar-besaran dengan membumi hanguskan Negara Vietnam Utara sebagai negara komunis. Namun Pada akhirnya Amerika mengalami kekalahan dan merasa sangat malu atas intervensi yang telah dilakukan. Dalam film Rambo IV ini Amerika menyulap fenomena tersebut dengan penggambaran kemenangan melalui sosok pahlawan Amerika yang bertempur melawan pihak komunis yaitu Negara Myanmar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu *"Bagaimana kepahlawanan direpresentasikan dalam film Rambo IV?"*

C. Tujuan Penelitian

Setelah diketahui rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui dan menjelaskan bagaimana kepahlawanan Rambo direpresentasikan dalam film Rambo IV.
2. Membongkar makna-makna dan simbol-simbol kepahlawanan yang terdapat dalam film Rambo IV.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif pada pengembangan studi ilmu komunikasi khususnya dalam analisis film pada metode analisis semiotika dengan menggunakan perspektif interpretif untuk menjelaskan bagaimana media membentuk suatu realitas.

2. Manfaat Praktis

Dapat dijadikan suatu referensi dalam studi ilmu komunikasi khususnya tentang film sebagai salah satu media penyampaian suatu gagasan dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, selain itu dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi mahasiswa khususnya dalam

analisis semiotika film, serta para pengkaji ilmu komunikasi pada umumnya.

E. Kerangka Teori

Bagian ini menjelaskan tentang teori-teori yang dijadikan referensi/landasan teoritis penelitian yang meliputi Perspektif Interpretif, Komunikasi sebagai Produksi Makna, Representasi, Media dan Ideologi, *Hero*.

E.1. Perspektif Interpretif

Perspektif sering disebut dengan sudut pandang atau cara seseorang untuk menilai, memandang suatu fenomena sosial dalam proses komunikasi. Setiap orang memiliki cara pandang sendiri yang tentunya satu sama lain saling berbeda. Ada dua perspektif dalam memahami teori komunikasi yaitu, perspektif objektif dan perspektif interpretif (Griffin, 2000: 6).

Perspektif objektif biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif, dengan menggunakan paradigma post-positivistik. Penelitian yang dilakukan lebih menekankan keobjektifan peneliti dan kebenaran yang disebutkan bersifat tunggal. Sedangkan perspektif interpretif digunakan dalam penelitian kualitatif yang sifatnya subjektif. Dalam melakukan penelitian lebih menekankan keberpihakan peneliti. Ilmu komunikasi merupakan salah satu ilmu yang berada dalam jalur ilmu sosial, maka kedua perspektif ini secara langsung memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kajian ilmu komunikasi.

Walaupun kedua perspektif ini dapat diterapkan dalam penelitian komunikasi, akan tetapi baik itu perspektif objektif maupun perspektif interpretif memiliki sejumlah perbedaan dalam beberapa hal, antara lain di

penelitian yang digunakan, pengambilan kesimpulan penelitian serta bagaimana posisi peneliti ketika memulai penelitian (Griffin, 2000: 9). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan perspektif interpretif karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Interpretif merupakan sebuah kajian yang menghasilkan sesuatu sesuai dengan interpretasi dan penafsiran dari sang peneliti. Interpretif mempunyai asumsi bahwa kebenaran dan makna itu tidak memiliki batas-batas umum. Para ahli komunikasi yakin bahwa perspektif interpretif ini sangat bersifat subjektif, hasil dari penelitian ini sangat bergantung pada interpretasi peneliti (Griffin, 2000:10). Kebenaran bersifat subjektif dan makna dapat dipahami dari hasil interpretasi subjektif karena teks memiliki makna yang beragam tergantung dari subjek yang menginterpretasikannya.

Griffin menjelaskan beberapa hal tentang teori interpretif dapat dikatakan baik, antara lain: *Pertama*, memahami orang lain, interpretif merupakan upaya untuk memahami kondisi manusia. *Kedua*, Penguraian Nila-nilai, teori interpretif harus mampu membawa nilai – nilai kemanusiaan kearah nilai yang terbuka. *Ketiga*, mampu membangkitkan semangat estetis, hal ini akan mampu membangkitkan imajinasi para peneliti dalam menginterpretasikan sesuatu. *Keempat*, persetujuan masyarakat, teori interpretif dikatakan baik jika hasil penelitiannya banyak disepakati dan didukung oleh pihak lain dari disiplin ilmu sejenis, meskipun pada dasarnya dihasilkan dari interpretasi subjektif akan tetapi dukungan dari pihak lain dapat membuat hasil penelitian tersebut terlihat teruji validitasnya. *Kelima*, perubahan masyarakat bahwa teori interpretif bisa

dikatakan baik jika hasilnya dapat memberikan manfaat positif bagi masyarakat (Griffin, 2000:27-30).

E.2. Komunikasi Sebagai Produksi Makna

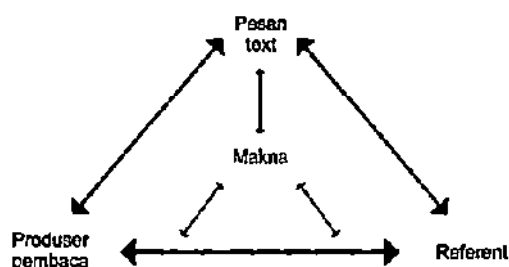
Komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dan komunikan dengan menggunakan media dan menghasilkan makna serta *feed back*. Dalam proses komunikasi terdapat beberapa elemen-elemen yang saling berhubungan yaitu *encoder, decoder, receiver, sender, channel, feed back*. Seseorang dalam melakukan interaksi dengan menyampaikan pesan yang diharapkan menghasilkan makna yang diinginkan, tidak menutup kemungkinan muncul adanya kendala seperti *noise* yang akan sedikit menghambat makna yang akan diterima. Komunikasi yang dilakukan tidak hanya secara verbal melalui kata-kata tetapi dapat dilakukan juga secara non-verbal dengan menggunakan isyarat atau simbol-simbol yang dapat dipahami antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi secara non-verbal ini diantaranya seperti *style*, gerakan tubuh, ekspresi wajah serta simbol-simbol lain.

Terdapat dua mazhab dalam komunikasi, salah satunya yaitu komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna. Ini terkait dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam menghasilkan makna. Studi komunikasi adalah studi tentang teks dan kebudayaan, metode studi yang utama adalah semiotika/ilmu tentang tanda dan makna (Fiske, 2004:9). Komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna menjadi Mazhab kedua dalam studi

Dari mahzab ini memiliki model komunikasi secara skematik yang dapat menunjukkan interaksi konstan dan praktik dinamis, yaitu :

Tabel. 1.1

Pesan dan Makna



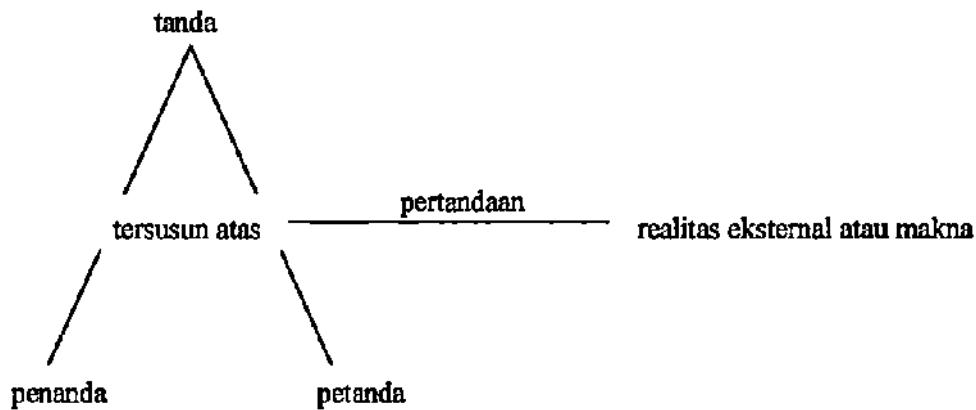
(Sumber: Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 2004:11)

Model ini menjelaskan bahwa produser dan referen menduduki kedudukan yang sama. Semua unsur yang terlibat saling bergantung dan bekerja sama dalam menjalankan proses komunikasi. Makna merupakan hasil interaksi dinamis kemudian bisa berubah seiring berjalannya waktu.

Komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna yang ditekankan bukan pada komunikasi sebagai proses, tetapi komunikasi sebagai pembangkitan makna. Dalam berkomunikasi, pesan yang disampaikan berupa tanda yang akan mendorong kita untuk menciptakan makna. Studi tentang makna dalam komunikasi memiliki tiga unsur, yaitu (a) tanda, (b) acuan, (c) penggunaan tanda. Tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi oleh indra kita, tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda (Fiske, 2004:61). Antara ketiga unsur ini saling berkaitan satu sama lain dengan melihat proses komunikasi sebagai interaksi menggunakan tanda.

Tabel 1.2

Unsur makna dari Saussure



Sumber: (Fiske, *Cultural and Communication studies*, 2004:66)

Tatanan pertandaan menurut Saussure menggambarkan relasi antar petanda dan penanda di dalam tanda. Petanda merupakan sebuah konsep abstrak, sedangkan penanda adalah citra akustik, dan hubungan antara konsep dan citra adalah tanda (Barthes, 2009:159). Pemahaman ini kemudian dikenal dengan istilah denotasi. Denotasi ini akhirnya memunculkan makna secara harfiah yang disebut makna denotatif. Sebuah pesan yang tidak mengandung makna atau perasaan tambahan maka disebut makna denotatif. Sedangkan proses pemaknaan yang melibatkan interaksi tanda yang bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturnya disebut dengan konotasi. Pesan yang mengandung arti tambahan, perasaan tertentu atau nilai rasa tertentu di samping makna dasar, disebut makna konotatif (Fiske, 2004:118). Komunikasi sebagai

E.3. Representasi

Representasi merupakan “sebuah bagian esensial dari proses makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kulturnya” (Hall, 1997:15). Representasi dipahami sebagai suatu sistem yang menghubungkan makna dan bahasa dengan kultur. Sebuah representasi dapat membantu menciptakan gagasan mengenai kelompok masyarakat tertentu dimasukkan ke dalam suatu golongan. Hal ini dapat artikan bahwa media seakan-akan mengatur pemikiran kita terhadap pengelompokkan suatu masyarakat tertentu dan tentang mengapa masyarakat tersebut perlu untuk dikelompokkan pada kategori tertentu. Pengelompokkan tersebut menjadi bagian dari proses berpikir kita dimana kemudian kita melakukan penilaian-penilaian terhadap suatu kelompok masyarakat.

Menurut Hall, ada dua proses representasi yaitu representasi mental dan bahasa. Representasi mental yaitu konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual). Representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak. Representasi bahasa menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol. Bahasa berperan penting dalam proses komunikasi makna. Konsep abstrak yang ada di kepala kita harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide tentang sesuatu dengan tanda dan simbol-simbol tertentu (Hall, 1997:16). Proses pertama memungkinkan kita untuk memaknai dunia dengan konstruksi seperangkat rantai korespondensi antara suatu system dengan sistem peta konseptual kita. Dalam proses kedua, kita mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara peta konseptual dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep.

sesuatu. Relasi antara kedua proses ini menjadi hal penting dari produksi makna lewat bahasa. Kedua proses representasi ini menjadikan makna sebagai sebuah kefahaman dalam berkomunikasi.

Selain dua proses representasi di atas, Hall menambahkan tiga teori pendekatan untuk memahami bagaimana kinerja dari representasi sebagai produksi melalui bahasa yaitu *pendekatan reflektif*, *pendekatan intensional*, *pendekatan konstruksionis* (Hall, 1997:24-25). Pendekatan reflektif merupakan sebuah pencerminan yang memandang bahwa bahasa berfungsi sebagai cermin yang bisa merefleksikan segala sesuatu yang ada di dunia dengan sebenarnya, pendekatan intensional merupakan penggunaan bahasa yang kita lakukan untuk berkomunikasi tentang sesuatu sesuai dengan cara pandang kita dalam menilai sesuatu tersebut, dan pendekatan konstruksionis penggunaan bahasa kita sendiri untuk mengkonstruksi sebuah makna.

Dalam penelitian ini tanda ditekankan pada keberadaan identitas, untuk mengetahui representasi *hero* dalam film Rambo IV. Istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Teks dipandang sebagai sarana sekaligus media di mana satu kelompok mengunggulkan diri sendiri dan memarjinalkan kelompok lain. Representasi ini penting dibicarakan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya dan perubahan pemahaman pengertian.

Perubahan inilah yang dinilai sebagai konstruksi dari realitas. Pada hakikatnya memang ada problematika antara realitas sosial yang kita alami sehari-hari dengan realitas media yang membentuk kesadaran dan sa

representasi adalah hasil dari suatu proses seleksi yang mengakibatkan bahwa ada sejumlah aspek dari realitas yang ditonjolkan serta ada sejumlah aspek lain yang direndahkan. Representasi berarti membentuk dan menghadirkan kembali suatu fenomena sosial yang kemudian membawa implikasi bahwa hasil dari suatu representasi pasti akan bersifat sempit.

Jadi pada umumnya, representasi adalah penggambaran terhadap sesuatu realitas yang dikonstruksi kemudian dikomunikasikan kembali dalam berbagai macam tanda, baik dalam bentuk suara dan gambar. Salah satu dari hasil representasi adalah film, karena film dibangun dari berbagai macam tanda dan kode. Maka dalam penelitian ini, kepahlawanan Rambo itu sendiri digambarkan melalui tanda-tanda dan kode-kode yang terdapat film "Rambo IV".

E.4. Media dan Ideologi

Ideologi secara sederhana dikenal dengan istilah ide atau gagasan. Destut de Tracy memunculkan kata ideologi sebagai istilah yang menunjuk pada ilmu tentang gagasan. Marx memahami ideologi sebagai sistem gagasan dan pelbagai representasi yang mendominasi benak manusia atau kelompok sosial (Althusser, 2008:34-35). Ideologi merupakan suatu konsep yang tidak abstrak sebagai sarana yang digunakan untuk ide-ide kelas yang berkuasa sehingga bisa diterima oleh keseluruhan masyarakat secara alami.

Marx juga menambahkan ideologi borjuis menjaga para pekerja yaitu kaum proletar tetap berada dalam kesadaran palsu. Kesadaran masyarakat tentang siapa dirinya, dan bagaimana menjalin hubungan dengan yang lain. Althusser tidak berpendapat dengan kesadaran palsu yang diabaikan di

Althusser, ideologi merupakan sesuatu hal yang tak disadari sudah tertanam dari dalam individu sepanjang hidupnya (Althusser, 2008:xvi). Dalam suatu negara ideologi yang ada yaitu ideologi para penguasa yaitu pemerintah. Ideologi ini memiliki kekuatan dan kekuasaan untuk melakukan segala sesuatu demi tujuan yang diharapkan.

Salah satu kekuatan ideologi yang berkaitan dengan media yaitu dapat memberikan fungsi politik pada media. Media mampu memobilisasikan opini publik dan mampu membentuk opini tentang berbagai macam peristiwa dan isu politik (Burton, 2008:89). Ideologi sangat berpengaruh terhadap isi media, bagaimana media menyampaikan pesan dan seperti apa media mengemas suatu pesan. Media menjadi sarana yang digunakan ideologi untuk menyebarkan informasi suatu pesan kepada masyarakat. Media memiliki kekuatan untuk membentuk produk, yang kemudian memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan ideologi, nilai, dan ide melalui produk tersebut (Burton, 2008:72). Ideologi mempengaruhi media dalam pengkontruksian makna yang dibangun dalam media, dengan tujuan pesan yang disampaikan oleh media dapat membentuk pandangan masyarakat.

Penjelasan mengenai ideologi sangat dibutuhkan dalam penelitian ini karena ideologi merupakan konsep sentral dalam representasi media. Praktek kontruksi pada media cenderung menyudutkan pikiran masyarakat, dengan demikian pesan yang dikomunikasi akan berhasil sesuai dengan ideologi dibalik media. Pada media, ideologi merupakan konsep makna yang menjelaskan suatu realitas dan sekaligus membuat nilai-nilai penambahan dari realitas

media film misalnya, Amerika dalam memproduksi film holywood memiliki tujuan tersendiri, selain dari tujuan komersial industri. Ideologi yang ada dibalik film Amerika sangat jelas terlihat dari semua segi kepentingan dari Amerika. Semua itu tergantung tema apa yang ada dalam film tersebut.

E.5. Kepahlawanan

Pahlawan merupakan orang yang pemberani, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa besar, suka menolong, bersedia berkorban untuk kepentingan umum/negara. Seorang individu atau kelompok, menonjolkan kemampuan individu-kelompok sebagai penentu sebuah perubahan. Menurut Frank Farley, mengartikan pahlawan dengan sifat-sifat yang dimiliki oleh seorang pahlawan, yaitu seorang pahlawan yang mewujudkan sifat:

1. Keberanian/keteguhan hati dan kekuatan
2. Kebaikan hati/berjasa, dan kemurahan hati
3. Terampil, ahli, dan cerdas
4. Jujur/ lurus hati
5. Kemampuan untuk menarik rasa sayang dan penghargaan dari orang lain
6. Kemampuan untuk mengambil resiko (Weztein, 2001:28).

Dari beberapa sifat ini dapat memberi pandangan tentang penggambaran karakter pahlawan yang ada disekitar kita. Selain itu penggambaran pahlawan juga disebutkan sebagai karakter utama dalam sebuah cerita, baik itu komik, novel atau film. Lawan dari pahlawan disebut dengan penjahat (*villain*), yaitu karakter utama yang jahat atau seorang yang buruk secara moral atau bertanggung jawab sebagai penyebab kerusakan, kekacauan, masalah, penyakit, maupun kerugian. Penjahat biasanya selalu membuat onar dan merusak fasilitas-fasilitas umum demi kepentingannya untuk kesenangan pribadi sendiri. Selain itu,

penjahat yaitu orang yang melakukan tindakan melanggar hukum, seperti teroris, pencuri, perampok dan koruptor.

Seorang pahlawan/*hero* rela berkorban mempertaruhkan nyawa demi masyarakat/negara untuk melawan orang yang jelas-jelas melakukan tindakan yang merugikan. Seperti yang disebutkan Clark (2001:26) bahwa seorang Pahlawan yaitu:

1. Mereka yang berangkat dari luar panggilan kewajiban.
2. Mereka yang bertindak bijaksana dalam tekanan.
3. Mereka yang mempertaruhkan nyawa, nasib baik atau reputasi mereka.
4. Mereka yang memperjuangkan maksud baik.
5. Mereka yang melayani sebagai panggilan untuk diri kita yang lebih tinggi (Clark, 2001:26).

Dari penggambaran pahlawan di atas menjelaskan bahwa seorang pahlawan/*hero* bertindak dengan kesadaran sendiri tanpa ada perintah dari pihak lain atau orang yang dianggap sebagai atasan mereka, selalu mempertimbangkan semua tindakan yang dilakukan dengan atau tanpa tekanan, mampu melakukan hal-hal yang membahayakan dirinya dan berani berkorban demi tujuan baik sebagai pelindung masyarakat atau negara.

Vladimir Propp seorang pemikir kebudayaan Rusia membagi dua macam *hero* yaitu "*victim hero*" dan "*seeker hero*". *Victim hero* yaitu seorang *hero* yang mengorbankan dirinya pada aksi para penjahat, sedangkan *seeker hero* yaitu *hero* yang menolong orang lain yang dicelakai atau berkorban pada penjahat (Berger, 1997 dalam Aryanto, 2009:105). Dari pendapat Propp ini membedakan pahlawanan yang menekankan pada cara melakukan tindakan. Namun secara umum tidak ada tingkatan pahlawan berdasarkan atas sifat-sifat tertentu. Seorang

pahlawanan yaitu seseorang yang mempunyai sifat keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, kekesatriaan.

Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan karakter pada *hero* dengan melihat dari dua unsur yang sangat melekat dari karakter *hero*. Dua unsur tersebut yaitu: pertama, “*Monomythic*”, merupakan tokoh pahlawan yang bertindak secara individual dalam memerangi para penjahat (*villain*). Yang dimaksud *monomythic* yaitu “sebuah cerita dongeng yang dibuat berdasarkan persilangan yang berhubungan dengan kebudayaan” (Wahlstrom dan Deming, 1980:143). Campbell juga menambahkan, kompleksitas dari *hero monomythic* merupakan sebuah berkah yang istimewa (Campbell, 1972 dalam Adi, 2008:162). Maksud dari pernyataan ini adalah *hero* sering menerima suatu penghargaan atau penghormatan dari masyarakat dan juga sering tidak diakui sebagai warga masyarakat bahkan ditentang oleh masyarakat.

Penggambaran pahlawan yang sempurna sebagai perwujudan yang terbaik sesuai dengan harapan masyarakat yang terlihat perkasa, tampak muda, giat secara fisik, menegakkan nilai-nilai moral, dan merupakan masyarakat dengan kemajuan-kemajuan teknologi; kedua, “*Demythification*”, yaitu suatu proses dimana karakter-karakter *hero* mengalami hilangnya sifat kedongengan mereka yang tinggi (Lang, 1988:167). Yang dimaksudkan sifat kedongengan di sini adalah karakter *hero* yang sangat sempurna, perkasa, dan bertindak secara individual. proses *demythification* adalah untuk membuat pahlawan terlihat seolah-olah dapat berbuat kesalahan agar ketika ia menampilkan sebuah tindakan

karakter-karakter *hero* membuktikan adanya usaha media dalam membangun realitas kepahlawanan, yaitu gambaran pahlawan yang dianggap sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini yang menginginkan gambaran pahlawan yang dapat dikenali dengan kelemahan-kelemahan manusianya.

F. Metodologi Penelitian

F.1. Paradigma Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan paradigma interpretif. Paradigma ini memandang suatu penelitian berdasarkan pemikiran langsung dari peneliti yang bersifat subjektif dan kebenarannya sangat relative tergantung dari interpretasi dari peneliti. Interpretif dipakai untuk memahami kehidupan sosial, tindakan aktor dalam sebuah film, dan menemukan bagaimana seseorang mengkonstruksi makna.

Hasil dari penelitian ini kebenarannya bersifat subjektif karena makna yang dipahami sebagai suatu hasil pemikiran dan interpretasi subjektif dari peneliti. Peneliti adalah subjek yang menginterpretasikan makna tersebut.

F.2. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode semiotika. Semiotika merupakan studi tentang tanda dan bagaimana cara tanda itu bekerja. Analisis semiotika dipelopori oleh dua orang yaitu ahli filsafat Charles Sanders Peirce dari Amerika dan Ferdinand de Saussure seorang ahli linguistik Swiss. Peirce menyebut ilmu tentang tanda dengan semiotika sedangkan Saussure menyebutnya dengan istilah semiologi. Konsep semiologi dari Saussure berha

dikemukakan oleh Pierce, tetapi kedua konsep itu masih memfokuskan perhatiannya terhadap tanda-tanda.

Penelitian ini akan menggunakan metode semiotika model Rolan Barthes yang menjadi penerus dari aliran Saussure. Dari pandangan Saussure (1916) dalam *Course in General Linguistics*, tanda merupakan entitas yang terdiri dari penanda dan petanda, dalam prosesnya penanda dan petanda ini dikukuhkan berdasarkan sistem aturan "*la langue*" (Eco, 2009:19). Penanda (*signifier*) merupakan kesan mental dari sebuah tanda, sedangkan petanda (*signified*) yaitu konsep yang dimunculkan oleh tanda. Sering disebutkan satu aspek tanda bertindak menandakan, aspek yang lain yaitu ditandakan. Sistem aturan atau relasi antara penanda dan petanda inilah yang disebut dengan sistem pertandaan (*signification*).

Hubungan antara penanda dan petanda bersifat *arbitrary* (bebas), penanda tidak memiliki hubungan yang alami dengan petanda (Thwaites, 2009:48). Karakter arbiter ini mengandung arti bahwa makna yang dihasilkan bersifat abstrak sesuai dengan kondisi kultural dan historis, seperti yang dikatakan Culler, bahwa tanda bergantung sepenuhnya kepada sejarah dan kombinasi dari penanda dan petanda pada momen tertentu yang terikat dengan ruang dan waktu (Culler, 1976 dalam Barker, 2008:73). Petanda memiliki banyak penanda, begitu juga dengan penanda yang memiliki banyak petanda. Menurut sifat dasarnya tanda memiliki banyak makna.

Dalam penggunaan tanda sangat terikat dengan aturan atau sistem pertandaan. Semuanya menandakan tanda bahwa terstruktur dan

parole. *Langue* merupakan sistem yang memungkinkan pelbagai aktivitas *parole* tersebut dihasilkan dan bersifat terbatas dan abstrak. Sedangkan *Parole* merupakan aksi individu yang berdasarkan pada bahasa tertentu, dan terbentuk dari penggunaan tanda aktual dan kongkret, secara potensial bersifat tak terbatas serta memiliki makna hanya sejauh memanifestasikan sistem *langue* (Thwaites dkk, 2009:54). Secara singkat, pemakaian bahasa secara umum disebut *langue* dan pemakaian bahasa secara individu disebut *parole*. Semiotika berurusan dengan perekonstruksian *langue* yang mendasari jenis *parole* tertentu. Saussure juga menyebutkan satu istilah penting yang masih berkaitan dengan *langue* dan *parole* yaitu "*langage*". *Langage* adalah bahasa pada umumnya yang merupakan kemampuan bahasa pada setiap manusia yang sifatnya pembawaan, dan dikembangkan dengan lingkungan dan stimulus (Sobur, 2006b:49). Saussure menggunakan istilah *langage* untuk merujuk pada keduanya yang merupakan kesatuan dari *langue* dan *parole*.

Menurut Barthes, bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan gagasan dari kehidupan masyarakat pada waktu tertentu. Bahasa menjadi bagian dari ilmu pengetahuan umum tentang tanda, fenomena kehidupan sosial masyarakat beserta kebudayaan merupakan tanda-tanda. Semiotika dapat meneliti tentang teks di mana tanda-tanda terkodifikasi kedalam sebuah sistem. Dengan demikian, semiotika dapat meneliti bermacam-macam teks seperti berita, film, iklan, fashion, fiksi, puisi dan drama (Sobur, 2006a:123). Pada umumnya film dibuat dengan kumpulan tanda, berbagai tanda saling bekerjasama untuk

F.3. Objek Penelitian

Penelitian ini memilih objek kajian film Hollywood "*Rambo IV*" yang mempunyai *tageline* "*In The Serpent's eye*" diproduksi oleh Millenium Films pada tahun 2007.

F.4. Teknik Pengumpulan data

a. Dokumentasi

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan dari dokumentasi video dalam format DVD, yang nantinya diharapkan bisa membantu dalam menyusun skripsi ini. Dokumentasi ini berupa film dari Rambo IV "*In The Serpent's eye*".

b. Studi Pustaka

Peneliti akan melakukan studi kepustakaan/literature dalam membahas dan juga sebagai landasan ilmiah untuk memperkuat analisis permasalahan dalam penelitian ini. Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang didapatkan dari buku, literature, internet, dan dari sumber yang dapat dipercaya dan baik untuk digunakan dalam penelitian ini.

F.5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar (Patton, 1980 dalam Moleong, 2001:103). Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis semiotika model Roland Barthes yang menjadi penerus dari gurunya yaitu Ferdinand de Saussure.

Sistem semiotika yang penting dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonik yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Sol

Dari setiap gambar yang muncul memberikan makna sendiri, makna yang terkandung dalam gambar memang kadang tidak tertangkap dengan jelas apa dan bagaimana maksudnya, penggunaan kode sebagai sistem tanda dalam film dilakukan untuk menyampaikan pesan yang tersirat dalam cerita. Menurut Barthes, dalam studi tentang tanda, peran pembaca menjadi salah satu area penting. Secara rinci Barthes menjelaskan tentang sistem pemaknaan dan membedakannya antara sistem pemaknaan tataran pertama yaitu *denotatif* dan sistem pemaknaan tataran kedua yaitu *konotatif*.

Tabel 1.3

Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIF SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

(Sumber: Paul Cobley & Litza Jansz. 1999, *Introducing Semiotics*. NY: Totem books, hlm.51. dalam Sobur, 2006b:69).

Tabel di atas Barthes menjelaskan bahwa tanda pada makna denotatif terdiri dari penanda dan petanda, menjadi makna utama yang dapat secara langsung diterima dengan panca indra. Pada saat yang sama tanda donotatif juga penanda konotatif, makna konotatif terjadi dari perkembangan makna yang bukan pada makna utama, dengan memahami konotasi kita dapat menemukan makna yang tersirat dari suatu fenomena kehidupan sosial

Tabel 1.4

Perbandingan Antara Konotasi dan Denotasi

KONOTASI	DENOTASI
Pemakaian figure	Literatur
Petanda	Penanda
Kesimpulan	Jelas
Memberi kesan tentang makna	Menjabarkan
Dunia mitos	Dunia keberadaan/eksistensi

Sumber: Arthur Asa Berger. 2000. *Media Analysis Techniques*. hlm. 15

Tatanan denotasi ini menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Konotasi menurut Barthes merupakan istilah yang dipakai untuk menunjukkan signifikansi tahap kedua, konotasi mempunyai makna yang subjektif (Fiske, 2004:118). Proses interaksi yang terjadi ketika tanda berhubungan langsung dengan kondisi seseorang beserta nilai kebudayaan yang ada. Pada tingkat denotatif, tanda-tanda itu mencuat terutama sebagai makna primer yang alamiah, sedangkan pada tingkat konotatif, yang berada pada tahap sekunder muncul makna ideologis.

Dari teori semiotika secara keseluruhan di atas yang dapat membantu dalam menganalisis pemaknaan yang terkandung dalam film Rambo IV, selanjutnya penelitian ini dianalisis secara tekstual dengan mengamati tanda-tanda yang terdapat pada isi film Rambo IV. Pada awalnya film dilihat secara keseluruhan baik dialog, simbol maupun dari adegan dari isi film. Selanjutnya analisis berdasarkan gambar atau potongan gambar sebagai tanda yang dimaksud dapat mewakili beberapa adegan yang lain untuk selanjutnya dianalisis dari sudut *shot size* (gerak kamera dengan obyek) teknik editing *come*

pengambilan gambar) dan pergerakan kamera yang dapat menghasilkan makna dan mengkonstruksi pesan dari perilaku tokoh dan kehidupan yang ditampilkan dalam cerita film.

Berdasarkan cara pengambilan gambar dengan memperhitungkan jarak kamera dengan objek, Berger menyebutkan ada 4 cara yaitu:

Tabel 1.5
Petanda (*shot size*), Definisi, dan Penanda (maknanya)

Petanda (<i>Shot Size</i>)	Definisi	Penanda (Makna)
(CU) Close-Up	Hanya wajah	Keintiman
(MU) Medium Shot	Hampir seluruh tubuh	Hubungan personal
(LS) Long Shot	<i>Setting</i> dan karakter	Konteks, skope dan jarak publik
(FS) Full Shot	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Sumber : Arthur Asa Berger, 2000, *Media Analysis Techniques: Teknik-teknik Analisis Media*, terjemahan: Setio Budi HH, hlm.33.

Selain 4 cara pengambilan gambar yang disebutkan Berger di atas, masih ada lagi cara pengambilan gambar dalam produksi film. Menurut Pratista ada 7 cara pengambilan gambar yaitu, *Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Long Shot, Medium Shot, Medium Close-up, Close-up, Extreme Close-up*. Dari ke-7 cara pengambilan gambar ini 4 telah disebutkan oleh Berger di atas berikut ini

cara pengambilan gambar berdasarkan jarak kamera terhadap objek selain yang telah disebutkan oleh Berger di atas:

Tabel 1.6

Daftar Tambahan Petanda (*shot size*), Definisi, dan Petanda (maknanya)

Petanda (<i>Shot Size</i>)	Definisi	Penanda (Makna)
(ELS) Extreme Long Shot	Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak	Kondisi lingkungan yang sangat luas dan besar
(MLS) Medium Long Shot	Dari bawah lutut sampai ke atas	Hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya relatif seimbang
(MCU) Medium Close-up	Dari dada ke atas	Hubungan personal yang lebih dekat antar tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik
(ECU) Extreme Close-up	Bagian dari wajah: mata, telinga, hidung, dll.	Keintiman yang sangat dekat

Sumber: Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film*, hal.105-106

Dari 2 tabel di atas menyebutkan cara pengambilan gambar berdasarkan jarak kamera terhadap objek. Berikut ini merupakan penjelasan dari cara pengambilan gambar tersebut:

Close-Up (CU):

Arah kamera yang dekat dan memperlihatkan bagian kecilnya saja, tetapi merupakan kesatuan yang utuh dari objek, misalnya: wajah, tangan, kaki yang mendukung untuk mengungkapkan arti simbolik dari objek yang digambarkan.

Pengambilan gambar seperti close-up dapat memberikan efek

pengambilan konsentrasi pada suatu titik, sehingga mudah menimbulkan rangsangan, reaksi dan tanggapan, bahkan emosi juga dapat menimbulkan informasi terhadap nilai yang tidak mungkin terlihat oleh penonton.

Medium Shot (MS):

Pengambilan gambar yang lebih dekat dari pada *long shot* dalam kaitan dengan subjek manusia. Pengambilan gambar seperti ini menampilkan objek misalnya manusia yaitu pada bagian pinggang keatas, untuk menjelaskan adegan apa yang sedang dilakukan, misalnya perkenalan, dengan memfokuskan pada tangan secara keseluruhan.

Long Shot (LS):

Pengambilan gambar seperti ini untuk menunjukkan adegan suasana pemandangan atau lingkungan secara keseluruhan, menjelaskan posisi objek pada suatu tempat yang dapat dikenali. Penanda atau pengambilan gambar secara *long shot* mempunyai definisi memperlihatkan *setting* dan karakter.

Full Shot (FS):

Shot yang menekankan pada sosok seseorang secara keseluruhan bagian. Pengambilan gambar ini untuk menjelaskan pada objek, misalnya pada penokohan, yang akan berfungsi menjelaskan secara utuh keadaan tokoh. Full shot juga dapat menjelaskan atau menunjukkan lokasi tempat di mana adegan itu

Extreme Long Shot (ELS):

Pengambilan gambar dengan jarak yang sangat jauh, sehingga wujud fisik manusia nyaris tidak terlihat. Pengambilan gambar semacam ini biasanya digunakan untuk menunjukkan sesuatu hal yang besar. Misalnya dalam film Rambo IV pengambilan gambar yang sangat jauh untuk menunjukkan lokasi Desa Klaw Kbe Lo yang sangat luas dengan kondisi yang memprihatinkan akibat perang saudara dengan bangsa Myanmar.

Medium Long Shot (MLS):

Pengambilan gambar bagian lutut sampai ke atas, dengan memperlihatkan gerakan manusia yang relatif seimbang dengan lingkungan sekitar.

Medium Close-up (MCU):

Jarak kamera dengan objek manusia semakin dekat yaitu dari dada ke atas, lingkungan sekitar yang menjadi *background* sedikit tertutup oleh badan manusia yang mendominasi *frame*.

Extreme Close-Up (ECU):

Yaitu pengambilan gambar Close-up yang lebih detail dan memfokuskan pada satu unsur benda atau bagian badan. Misalkan, Ujung pisau atau busur, bola mata, hidung. Bagian yang difokuskan menjadikan rincian penting dalam rangkaian cerita.

Selain dari Shot Size atau ukuran jauh dekat pengambilan gambar, analisis dalam film Rambo IV ini juga ditambah dengan analisis dari teknik editing. Tabel

Tabel 1.7

Teknik Editing, Definisi dan Penanda (makna)

Petanda (transisi editing)	Definisi	Penanda (makna)
1. <i>Fade In</i>	Transisi dari gelap ke terang	Permulaan dari sebuah cerita
2. <i>Fade Out</i>	Transisi dari terang ke gelap	Akhir dari sebuah cerita
3. <i>Cut</i>	Pemotongan dari gambar satu ke gambar yang lain	Simultan, kegairahan
4. <i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	“penetuan” kesimpulan

Sumber : Arthur Asa Berger, 2000, *Media Analysis Techniques: Teknik-teknik Analisis Media*, terjemahan: Setio Budi HH, hlm:34.

Fade merupakan istilah dari transisi atau perpindahan gambar, transisi ini memiliki dua kategori yang saling berlawanan, yang pertama transisi gambar yang awalnya hitam pekat kemudian secara perlahan berpindah terang dengan menampilkan suatu gambar utuh, transisi ini dinamakan *fade in*. Sebaliknya yang kedua transisi gambar utuh secara perlahan gambar berubah menjadi layar hitam pekat pada layar, transisi ini dinamakan *fade out*. Dari kedua transisi ini efeknya sangat dirasakan oleh penonton. Transisi *fade* ini digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu yang lama, yaitu berganti hari, minggu, bulan, bahkan tahun (Pratista, 2008:126). Dari perubahan waktu ini adegan yang terjadi masih pada ruang yang sama, yaitu masih melanjutkan cerita yang sebelumnya. Pada intinya transisi *fade in* dan *fade out* ini secara terus menerus digunakan dalam film, *fade in* untuk membuka adegan dan *fade out* untuk menutup adegan, bahkan biasanya *fade out* sering digunakan untuk menutup film, seperti pada akhir film Rambo IV, transisi *fade out* digunakan untuk mengakhiri cerita sebelumnya man

Cut atau *Cross Cutting* merupakan pemotongan dan penyambungan dari dua gambar dalam satu scene dengan waktu yang sama pada tembar yang berbeda. Pemotongan dan penggabungan gambar ini menunjukkan batasan pada cerita dengan pertimbangan adegan yang sebelumnya sudah cukup mewakili isi pesan yang disampaikan. Selain *cross cutting* sebagai transisi editing yang telah disebutkan Berger, *dissolve* juga merupakan transisi editing yang mempunyai kesamaan karakter dengan *cross cutting*, tetapi *dissolve* ada tambahan yaitu perpindahan antara kedua gambar secara halus, atau dapat dikatakan perpindahan gambar di mana gambar awal menipis ketajamannya dan gambar berikutnya semakin tajam. Biasanya transisi *dissolve* digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama (Pratista, 2008:125).

Wipe merupakan transisi editing dengan pergantian gambar secara bergeser dari arah kanan, kiri, atas atau bawah, transisi ini mempunyai efek yang sama dari cara bergesernya gambar. Bergantinya gambar pada arah yang digeser disesuaikan dengan komposisi gambar dan naratif cerita, sehingga terkesan perpindahan gambar menarik pandangan penonton. Selain itu transisi *wipe* ini menjelaskan perubahan waktu yang sebentar dari frame awal dengan frame yang baru (selang waktu hanya beberapa menit), berbeda dengan transisi *dissolve* yang menunjukkan perubahan waktu yang relatif agak lama yaitu jam, hari.

Selain dari teknik editing, analisis juga dilakukan dengan menggunakan sudut pandang kamera terhadap objek. Sudut pengambilan kamera dapat digunakan untuk membawa efek dramatis, kamera dapat menangkap subyek dengan sudut pengambilan kamera

Berikut adalah sudut pandang kamera yang biasa dipakai dalam film:

a. *High Angle*

Merupakan sudut pengambilan gambar dari atas dan terlihat objek tampak kecil. *High angle* ini memberikan arti bahwa objek dalam kondisi lemah, tertekan dan kurang berguna dalam alur cerita. Selain itu *high angle* juga biasa digunakan untuk memperlihatkan panorama alam yang luas serta sebuah wilayah kota atau pegunungan (Pratista, 2008:106). Dalam film Rambo IV, teknik *high angle* digunakan pada awal cerita, yang memperlihatkan lokasi pembantaian yang begitu luas di daerah persawahan yang dilakukan oleh Junta Myanmar terhadap penduduk Suku Karen.

a. *Straight on angle*

Sudut pengambilan gambar pada objek dalam frame secara lurus. Sudut pengambilan gambar yang sangat umum digunakan dalam film. *Angle* ini hanya menekankan pada keadaan yang sedang terjadi dengan sorotan kamera sejajar pandangan mata yang mempunyai sifat netral.

b. *Low Angle*

Sudut pengambilan gambar di mana kamera diposisikan lebih rendah dari objek dan disesuaikan pada jarak objek, jika jaraknya terlalu dekat biasanya disertai dengan *till up* atau sorot kamera sedikit

menjelaskan bahwa objek yang dituju mempunyai k

besar, lebar, pahlawan yang pada intinya

Kemudian analisis dilakukan juga dengan mempertimbangkan pergerakan kamera dalam menangkap objek. Pergerakan kamera tersebut diantaranya:

a. *Pan*

Pergerakan kamera dengan cara ini umumnya menggambarkan pemandangan. Istilah *pan* ini sendiri dari kata panorama yaitu pemandangan. Pan merupakan pergerakan kamera secara horizontal ke kanan dan ke kiri dengan posisi kamera statis (Pratista, 2008:109). Selain menggambarkan pemandangan pan juga biasanya digunakan untuk mengikuti gerakan tokoh dengan menyeimbangkan dengan frame.

b. *Till*

Till merupakan pergerakan kamera secara vertikal yaitu ke atas dan ke bawah dengan posisi kamera statis. Pergerakan kamera seperti ini biasa digunakan untuk menggambarkan objek yang tinggi seperti gedung, menara, pohon atau objek lain. Ada 2 jenis pergerakan kamera secara vertikal ini yaitu *Till-up* dari bawah mengarah ke atas dan *Till-down* dari atas mengarah ke bawah.

c. *Tracking*

Pergerakan kamera dengan merubah posisi kamera secara horizontal. Pergerakan kamera bervariasi selama masih menyentuh permukaan tanah diantaranya yaitu, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*).

d. *Crane Shot*

Pergerakan kamera ini dengan merubah posisi kamera secara vertikal maupun horizontal dengan tidak menyentuh tanah atau mel

2008:109). *Crane shot* secara umum digunakan dengan alat *crane* yang menggerakkan kamera naik turun sekaligus dengan operator kameranya. Selain itu biasanya digunakan helikopter untuk mengambil gambar. Pergerakan kamera seperti ini sangat bervariasi, bebas selama masih berada di atas tanah.

Dari beberapa teknik di atas, akan terlihat bagaimana perilaku tokoh, adegan dalam cerita yang menghantarkan pesan, serta setting dari film yang dimunculkan. Dari keseluruhan ini yang merupakan unsur visual dari isi film masuk pada bagian teks, teks dianalisis untuk mendapatkan interpretasi mengenai representasi *hero* Rambo pada penelitian ini.

F.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan di sini untuk menafsirkan suatu permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini dengan menggunakan uraian yang sistematis dengan cara penulisan perbab. Total dari keseluruhan yaitu 4 bab, adapun rincian dari isi penulisan dalam penelitian ini yaitu:

Bab satu yang berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, dan metodologi penelitian.

Bab dua berisi tentang gambaran cerita dan profil dari film Rambo IV "*In The Serpent's eye*" dan pemahaman tentang film-film Hollywood yang bertemakan Pahlawan Amerika dengan latar belakang Perang Vietnam.

Bab tiga berisi pembahasan dari masalah dan analisis penelitian dan kemudian dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN

Banyak film Hollywood yang mengangkat tema tentang Perang Vietnam sebagian besar adalah diproduksi untuk kepentingan politik dari Amerika selain dari kepentingan komersial. Film-film ini mempunyai tujuan untuk membentuk wacana baru terhadap persepsi masyarakat dunia tentang apa yang terjadi dalam Perang Vietnam. Amerika menjadikan film-film ini sebagai media propaganda tentang permasalahan Perang Vietnam yang terjadi karena intervensi Amerika terhadap Negara Vietnam.

Film-film tersebut salah satunya Rambo IV yang menjadi objek dari penelitian ini. Film Rambo IV atau bisa disebut Rambo 2008 dirilis pada Bulan Januari 2008 di bioskop seluruh dunia, namun tidak seluruhnya sukses beredar, khususnya di Myanmar, peredaran Film Rambo IV menuai protes keras dari Pemerintah Myanmar, polisi Myanmar melarang beredarnya film Rambo IV di Myanmar. Walaupun telah dilarang beredar, DVD film Rambo IV versi bajakan ramai diperjual belikan. Dari total keseluruhan pendapatan dari film Rambo IV mampu meraih 113.2 juta dolar Amerika.

Film Rambo adalah film Hollywood yang mengangkat tema tentang Perang Vietnam yang menggambarkan sosok pahlawan Amerika veteran Vietnam yang berhasil menang dalam menghadapi pertempuran melawan militer Myanmar. Dalam film ini Rambo sebagai pahlawan Amerika yang menjadi

transformasi dari militer Amerika pada perang Vietnam sedangkan pihak militer Myanmar di posisikan sebagai pihak komunis seperti Vietnam Utara.

Film Rambo IV sejak pertama kali dirilis di bioskop seluruh dunia mampu menghasilkan US\$18,2 juta pada hari pertama. Total pendapatan dari pemutaran film di bioskop seluruh dunia +/- US\$113.2 juta. Dari pendapatan yang begitu besar film Rambo IV mampu menduduki deretan *Top Box office*. Film Rambo IV pernah mendapatkan penghargaan sebagai pemenang "*Golden Trailer Awards*" pada tahun 2008 dengan kategori "*Most Original Poster*" Rambo "*Stencil*" *Lionsgate, Ignition Print*. Hanya dalam 1 kategori dari 6 kategori yang diperebutkan Film Rambo IV menyandang gelar "*Golden Trailer Awards*". Selain penghargaan ini film Rambo hanya masuk pada nominasi *Best In-Theater Advertising* pada penganugerahan "*Golden Trailer Awards*" seri GTA9 pada tanggal 8 Mei 2008.

Lokasi produksi untuk film Rambo IV dilakukan di tempat yang berbeda, yaitu di Arizona Amerika Serikat, Chiang mai daerah Thailand dan Mexico. Dari lokasi tempat produksi film yang berbeda ini sebagian besar produksi dilakukan di daerah Chiang mai Thailand terutama di sekitar hutan perbatasan Thailand-Myanmar. Sedangkan untuk masalah properti, dalam film Rambo IV tidak terlalu banyak memakai properti yang berat. Hanya memakai beberapa unit kapal motor dan perahu selain senjata yang digunakan. Berbeda dengan seri Rambo yang sebelumnya yang selalu menggunakan pesawat atau helikopter sebagai landasan

Untuk mengkaji analisis dalam film Rambo maka, peneliti menyajikan data dari objek penelitian yaitu profil dari film Rambo IV.

A. Profil Film Rambo IV

1. Judul Film : John Rambo (Rambo IV)
2. Tageline : *"In The Serpent's Eye"*
Heroes never die.... They just reload.
3. Genre : *Action/Adventure/Drama/War*
4. Produksi : Millennium Films & NU Image
Bekerjasama dengan
Equity Pictures Medienfonds
GmbH dan Co.KG IV
5. Sutradara : Sylvester Stallone
6. Produser : Avi Lerner, Kevin King Templeton, John Thomson
7. Penulis Skenario : Art Monterastelli dan Sylvester Stallone
8. Line Produser : Matt O'toole dan Russ Makowitz
9. Executive Producers :
 - Danny Dimbort
 - Boaz Davidson
 - Trevor Short
 - Andreas Thiesmeyer
 - Florian Lechner
 - Randall Emmett
 - George Furla
10. Penulis : David Marshall

11. DOP : Glern MacPherson, csc, asc
12. Casting : Sheila Jaffe, CSA
13. Costume Designer : Lizz Wolf
14. Music : Brian Tyler
15. Editor : Sean Albertson
16. Production Designer : Franco-Giacomo Carbone
17. Durasi : 01:27:12
18. Pemeran :
- a. Sylvester Stallone : John J. Rambo
 - b. Julie Benz : Sarah Miller
 - c. Matthew Marsden : School Boy
 - d. Graham McTavish : Lewis
 - e. Rey Gallegos : Diaz
 - f. Jake La Botz : Reese
 - g. Tim Kang : En-Joo
 - h. Maung Maung Khin : Mayor Pa Tee Tint
 - i. Paul Schulze : Michael Burnett
 - j. Cameron Pearson : Missionary 4 (Jeff)
 - k. Thomas Peterson : Missionary 2 (Dentist)
 - l. Tony Skarberg : Missionary 3 (Video-grapher)
 - m. James Wearing Smith : Missionary 5 (Preacher).
 - n. Kasikom Niyompattana : Snake Hunter #2
 - o. Shelton Bannachum : Snake Hunter #1

p. Suparkorn Kijsuwan	: Myint
q. Aung Aai Noi	: Lt. Aye
r. Ken Howard	: Arthur March
s. Aung Theng	: Pirate Leader
t. Pornpop Kamrusiri	: Snake Village Owner
u. Wasaway Panyarat	: Snake Village MC
v. Kammul Kawtep	: Snake Village Young Charmer
w. Somram Patchimtasana Karn	: Tha
x. Noajei (Arunee Prijareonsuk)	: Karen Interpreter
y. Kjam Saen	: Karen Interpreter #2
z. Aun Lung Su	: Burmese Hut Guard #1
aa. Pan dokncam	: Burmese Hut Guard #2
bb. Han Pik	: Burmese Hut Guard #3
cc. Tip Tiya	: Burmese Gate Guard #2
dd. Nee Lungjai	: Burmese Gate Guard
ee. Yupin Mu Pae	: Karen Begging Mother
ff. Moan Adisak	: Burmese Morning Guard #1
gg. Somsak Wongsu	: Burmese Dancer Trooper #1
hh. Surachai Muangdee	: Burmese Dancer Trooper #2
ii. Mana Sen-mi	: Burmese Patrol Boat captain
jj. Toole Khan Kham	: Burmese Sergeant
kk. Saiwan Lungta	: Burmese Trooper – Lt. aye's Hut
ll. Watcherentr Sedtha	: Burmese Young Boy

mm. Rapimpa Dibu : Karen Young Naked Girl

nn. May Kung : Pirate Bar Hooker #1

19. Rilis : 25 Januari 2008

20. Biaya Produksi : US\$ \$42.7 juta.

21. Total Pendapatan : US\$113.2 juta.

22. Lokasi Produksi film : Pegunungan bagian timur pedalaman Thailand

23. Bahasa : Inggris

24. Penghargaan : Pemenang “*Golden Trailer Awards*” seri GTA9 pada kategori “*Most Original Poster*”.

B. Karakter Tokoh

Karakter tokoh yang akan disebutkan di sini adalah para pemeran yang berperan penting dari film ini. Karakter ini akan membantu dalam analisis pada penelitian ini.

1. John J Rambo



Gambar 2.1. John J. Rambo

John J Rambo nama yang diberikan oleh Navajo (ayah dari Rambo) dan Marie Drago (ibu dari Rambo). Rambo lahir di daerah Bowie, Arizona pada tanggal 6 Juli 1947. Pada usia ke 17 Rambo lulus dari sekolah *Ranged High School* dan tidak berselang lama tepatnya pada tanggal 8 Juni 1964 Rambo kemudian masuk menjadi Angkatan Darat Amerika Serikat. Awal dari perjalanan Rambo pada penugasan pertama ke daerah Vietnam pada bulan September 1966, hanya 1 tahun Rambo kembali lagi ke Amerika untuk mengikuti pelatihan pasukan khusus "*Green Beret*" di Fort bragg, California utara.

Setelah 2 tahun mengikuti pelatihan itu Rambo kembali dikirim ke wilayah Vietnam, dan baru 2 tahun di sana Rambo tertangkap pada bulan November oleh pasukan Vietnam Utara. Rambo ditahan dan sering kali disiksa untuk diinterogasi bersama tahanan Amerika lainnya. Aksi Rambo mulai terlihat ketika Rambo berhasil meloloskan diri dari kamp tahanan pada bulan Mei 1972. Rambo dikirim kembali ke Vietnam untuk melanjutkan misi Amerika setelah mengikuti pelatihan terbang helikopter sebagai armada yang paling efektif.

Karakter Rambo dalam Film Rambo IV sebagai mantan militer Amerika yang pernah mengikuti Perang Vietnam menjadi sosok warga sipil di pedalaman Thailand. Ia hidup dan tinggal menyendiri, hanya bekerja sebagai penangkap ular sekaligus menyewakan perahu sebagai kegiatan sehari-hari. Rambo membaur dengan warga pedesaan dan terlihat sering membantu warga lain dalam kehidupan

Seperti diperlihatkan pada adegan durasi 00:04:30-00:05:25 Rambo menangkap ikan di Sungai Salween pada saat pulang ia bertemu dengan biksu dan seorang anak kecil dengan perahu kemudian Rambo memberikan hasil tangkapan ikan itu kepada biksu tersebut. Ini penggambaran kecil dari sosok Rambo pada kehidupan sehari-hari yang suka menolong ataupun memberi pada orang lain.

2. Sarah Miller



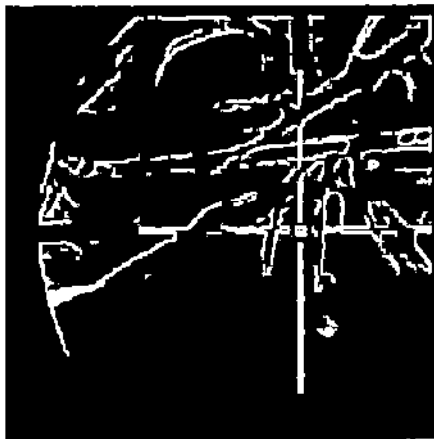
Gambar 2.2. Sarah Miller

Sarah Miller dipernakan oleh Julie Benz adalah guru kelas enam di Amerika Serikat. Sarah salah satu dari kelompok misionaris yang datang ke suku Karen. Misionaris ini membawa misi kemanusiaan untuk orang suku Karen, dengan membawa obat-obatan dan hal lain yang sifatnya meringankan beban dan mengurangi trauma dari perang saudara yang sedang berlangsung. Sarah orang yang berhasil membujuk Rambo untuk membawa mereka ke daerah suku Karen di perbatasan Myanmar. Sarah menjadi kekasih Michael Ruppert ketua dari misionaris

selalu dihalangi oleh Michael ketika memohon kepada Rambo untuk mengantarkan ke suatu pulau yang berdekatan dengan Myanmar, akhirnya Sarah berhasil membujuk Rambo untuk mengantarkan kelompoknya.

Sarah sebagai misionaris perempuan menjadi target oleh pembajak ketika rombongan misionaris dalam perjalanan berangkat dengan Rambo dan dihadang oleh kapal motor pembajak. Pembajak tidak menginginkan jumlah uang, hanya memaksa untuk menyulik Sarah. Tetapi usaha yang dilakukan oleh pembajak untuk menculik Sarah dari rombongannya tidak berhasil karena Rambo melawan dan membunuh semua para pembajak.

3. School Boy



Gambar 2.3. School Boy

Seorang tentara bayaran dari bangsa Inggris yang masih muda dan memiliki keahlian sebagai penembak jitu. Diantara tentara bayaran lainnya, School boy adalah orang yang paling mengerti dengan keadaan

... sebagai ... Memahami prinsip ... dalam ...

School Boy bukan nama sebenarnya, nama ini sering disebut oleh beberapa rekannya karena ia terkenal sebagai pelajar yang sangat gigih menjadi tentara. Nama yang sebenarnya tidak dimunculkan dalam film, sampai pada *title* hanya tercantum nama School Boy yang perankan oleh Matthew Marsden.

4. Michael Burnet



Gambar 2.4. Michael Burnet

Michael Burnet Adalah pemimpin misionaris dari kelompok gereja yang akan membantu orang di Burma. Michael adalah kekasih dari Sarah Miller yang menjadi anggota misionaris juga. Sikap Michael sangat cemburu pada Rambo karena kekasihnya sering melakukan pembicaraan ketika dalam perjalanan menuju daerah perbatasan. Sikap yang dilakukan oleh Michael menunjukkan bahwa ia tidak senang jika Sarah terlalu dekat dengan Rambo, yang harus banyak berbicara seharusnya Michael sendiri sebagai ketua rombongan dari misionaries ini, namun kenyataannya Rambo tidak mempunyai hubungan dengan Michael Burnet

Michael ditangkap bersama dengan yang lain pada saat beraktivitas di desa Karen. Akhirnya, Rambo dan tentara bayaran tiba untuk membebaskan dirinya dan yang lain. Dia merasa jijik ke lokasi perang dengan membunuh orang, ia menyatakan bahwa membunuh orang tidak akan pernah dibenarkan, tetapi pada saat akhir-akhir dari pertempuran itu, Michael memaksa diri untuk melawan dan membunuh seorang tentara Myanmar dengan batu.

5. Lewis



Gambar 2.5. Lewis

Lewis diperankan oleh orang kewarganegaraan asli Amerika yaitu Graham McTavish, dalam film Rambo IV sebagai pemimpin tentara bayaran yang disewa oleh pastur gereja Colorado untuk menjalankan misi penyelamatan terhadap para misionaris yang telah ditawan oleh tentara Tatmadaw. Sikap Lewis sangat angkuh dan sombong ketika berbicara dengan Rambo pada perjalanan berangkat dengan menggunakan kapal Rambo. Dia ingin menunjukkan bahwa ia adalah seorang

dan kuat, menurutnya tidak pantas jika ia melakukan pekerjaan karena memperhitungkan bayaran yang kecil.

Ketika sudah memasuki daerah Karen, Lewis dan tentara bayaran lain melihat kondisi desa yang hancur, banyak mayat dimana-mana dan pada saat itu datang satu truk kompi tentara Tamadaw dengan membawa para tawanan orang Karen dan akan melakukan pembunuhan pada orang Karen tersebut. Namun dapat digagalkan oleh Rambo, selanjutnya Lewis mengkomando tentara bayaran itu untuk kembali dan membatalkan misi penyelamatan ini. Lewis berhadapan langsung dengan Rambo yang sudah siap mengarahkan busur panah ke wajah Lewis dan mengancam akan membunuh Lewis jika dia kembali untuk menggagalkan misi ini. Akhirnya mereka melanjutkan misi dan kini komando dipegang leh Rambo dan bukan oleh Lewis lagi.

6. Mayor Pa Tee Tint



Gambar 2.6. Mayor Pa Tee Tint

Pa Tee Tint Seorang junta militer Myanmar berpangkat Mayor yang menjadi Pimpinan tertinggi militer Myanmar. Tint dikenal sebagai orang yang kejam, tanpa berpikir ia memberi perintah untuk melakukan pembantaian terhadap daerah Karen sebagai daerah yang dianggap melawan dari pemerintahannya. Dalam memimpin militer Myanmar Tint dibantu oleh adiknya yang akhirnya mati oleh Rambo dalam pembebasan sandera. Tint memiliki kelainan seksual, suka memperkosa dan menyodomi anak remaja suku Karen. Diperlihatkan pada adegan, seorang prajurit Myanmar mengantarkan seorang pemuda dari suku Karen ke barak tempat Tint tinggal.

7. Arthur Marsh



Gambar 2.7. Arthur Marsh

Adalah pastur gereja Colorado yang memerintahkan kelompok misionaris untuk melakukan misi kemanusiaan ke daerah Myanmar dan meminta Rambo untuk membawa para tentara bayaran ke tempat dimana

Colorado mempunyai program kemanusiaan yaitu membantu rakyat pada daerah perang, misi itu diperintahkan kepada misionaris dari gereja Colorado untuk membantu rakyat suku Karen yang telah beberapa puluh tahun terancam dari serangan militer Myanmar.

C. Sinopsis Film Rambo IV

Film Rambo IV menceritakan kisah penyelamatan misionaris Amerika yang ditawan oleh militer Myanmar. Rambo telah memilih untuk meninggalkan tempat kelahirannya dan tinggal di pedalaman Thailand. Rambo sehari-hari bekerja menyewakan perahu dan menangkap ular yang banyak ditemukan di hutan. Pada saat Rambo menjual hasil tangkapan ular pada tempat pertunjukan ular, Rambo didatangi oleh kelompok misionaris dari Colorado untuk membantu mereka menyeberangi sungai Salween dan mengantarkan ketempat yang sedang terjadi perang saudara yaitu daerah suku Karen wilayah Myanmar. Rambo dengan tegas menolak permohonan yang disampaikan oleh Michael Burnet seorang ketua misionaris itu. Alasan Rambo karena kedatangan mereka di suku Karen tidak akan membuahkan hasil kecuali dengan mengangkat senjata.

Awalnya Rambo enggan untuk teribat dalam konflik Burmese-Karen merupakan perang saudara yang terjadi sangat lama yaitu 60 tahun dan terus berlanjut. Kemudian Sarah miller salah satu anggota misionaris ini membujuk Rambo untuk bersedia mengantarkan kelompok itu dengan berbagai rayuan akhirnya Rambo menyetujui untuk mengantarkannya. Tujuan kelompok misionaris datang ke suku Karen untuk melakukan misi ke membantu rakyat Karen dengan peralatan medis dan obat-obat

khutbah dengan ceramah untuk menghilangkan trauma yang terjadi pada rakyat Karen.

Keesokan hari Rambo berangkat mengantarkan kelompok misionaris menyusuri pantai Salween sampai ke daratan yang paling dekat dengan lokasi suku Karen. Di tengah perjalanan pada malam hari mereka dihentikan oleh para pembajak yang ada di daerah sungai Salween. Dan meminta Rambo untuk menyerahkan salah satu dari anggota misionaris yang perempuan yaitu Sarah Miller. Rambo pun menolak dan menawar dengan pembayaran dengan sejumlah uang, tidak ada kata sepakat dan mereka tetap memaksa untuk meminta Sarah Miller akhirnya dalam hitungan detik Rambo menghabisi semua pembajak itu dengan sebuah pistol yang ia simpan dibalik celana. Tindakan yang dilakukan Rambo ini sangat sadis sampai diprotes oleh Michael Burnet dengan mengatakan “tujuan dari misi ini bukan untuk saling membunuh”. Kesadisan Rambo tidak ada apa-apanya jika dibandingkan dengan pembunuhan dan pembantaian yang dilakukan oleh militer Myanmar pada Rakyat Karen.

Mereka pun melanjutkan perjalanan dan sampai di hulu sungai pada pagi hari. Sebelum berpisah Sarah miller sempat memberikan sebuah kalung kepada Rambo dan kemudian Rambo meninggalkan tempat itu untuk kembali ke rumah. Setelah 2 minggu berlalu Rambo didatangi oleh Arthur Marsh seorang Pastur dari Gereja Colorado yang memerintahkan kelompok misionaris menjalankan misi kemanusiaan ke suku Karen. Dia menceritakan pada Rambo Bahwa setelah 10 hari diantarkan oleh Rambo sampai saat itu tidak ada kaba

kelompok misionaris itu ditangkep oleh militer Myanmar. K

Created with



nitroPDF professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

Marsh meminta bantuan Rambo, kali ini untuk mengantarkan kelompok tentara bayaran untuk menyelamatkan para misionaris tersebut. Dengan respon yang cepat dari Rambo kemudian menyetujui untuk mengantarkan dan membantu menyelamatkan para misionaris itu.

Rambo berangkat bersama tentara bayaran yang dipimpin oleh Lewis, dalam perjalanan Rambo hanya diremehkan oleh tentara bayaran itu dan sering dicemooh oleh Lewis dengan sikap sombongnya. Sesampai di lokasi dermaga perahu, tentara bayaran itu bergegas begitu juga dengan Rambo bermaksud untuk ikut dalam penyelamatan. Namun Lewis menolak Rambo untuk ikut dalam penyelamatan, bahwa Rambo harus menunggu di perahu sampai mereka kembali membawa misionaris pulang. Akhirnya Rambo menuju ke lokasi markas militer Myanmar tidak bersama dengan tentara bayaran yang lain.

Dalam melakukan perjalanan menuju lokasi penyanderaan, tentara bayaran itu dibantu oleh para pemberontak Karen yang sudah siap untuk memberi petunjuk tentang daerah itu. Sesampai di suku Karen terlihat banyak sekali korban yang mati akibat dari pembantaian yang dilakukan oleh militer Myanmar, dan tidak lama berselang datang truk militer Myanmar ke daerah itu. Menurunkan sekelompok tawanan dari suku Karen untuk dijadikan permainan dengan tujuan akhirnya dibunuh oleh militer Myanmar. Dengan segera kelompok tentara bayaran itu bersembunyi dan hanya diam melihat aksi pembunuhan yang akan dilakukan oleh militer Myanmar. Orang Karen berlari menyusuri sawah yang di dalamnya sudah diberi ranjau, namun sesampai ujung sawah tidak ada sat

Karen itu yang menginjak ranjau tersebut. Dengan sisan

Created with



nitroPDF[®] professional

download the free trial online at [nitropdf.com/professional](https://www.nitropdf.com/professional)

Myanmar itu menyuruh kembali lari ke arah truk dengan menembakkan senjata AKA47. Tiga tembakan yang di arahkan oleh militer itu tidak mengenai orang Karen, dan dengan tiba-tiba muncul Rambo dengan sigap meluncurkan busur panah ke arah militer Myanmar itu. Dalam hitungan detik semua militer Myanmar mati terkena anak panah dari Rambo, dan para tentara bayaran hanya diam tak takut melihat aksi yang dilakukan oleh Rambo.

Setelah kejadian itu, pemimpin dari tentara bayaran itu memilih untuk kembali dan membatalkan misi penyelamatan, karena dia merasa tidak mampu untuk menghadapi ratusan militer Myanmar. Dengan lantang Rambo menantang pada Lewis dengan mengarahkan busur panah ke muka Lewis. Rambo mengatakan "*Life for nothing or Die for something*", akhirnya Rambo berjalan ke arah lokasi Penyanderaan dan kemudian diikuti oleh orang pemberontak dan kelompok tentara bayaran. Proses penyelamatan sandera dilakukan pada dini hari tepat pada pukul 02:00 waktu setempat. Rambo keluar dari markas tersebut telat beberapa menit dan akhirnya ditinggalkan oleh kelompok tentara bayaran yang telah berhasil membawa para sandera, kecuali *school boy* (si penembak jitu) yang kembali untuk menunggu Rambo yang berhasil membawa Sarah Miller.

Pada pagi hari aksi yang dilakukan oleh Rambo baru diketahui militer Myanmar dan dengan cepat mereka memburu para Sandera yang telah berhasil kabur. Akhirnya para sandera dan kelompok tentara bayaran tertangkap oleh militer Myanmar kecuali Rambo, Sarah, dan School Boy. Kelompok tentara bayaran dan para sandera ditangkap di lokasi dekat derma

kemudian dibawa dengan tendat. Kemudian datang Rambo dan

membunuh satu militer Myanmar yang di atas mobil dengan senjata mesin besar. Aksi perang baru dimulai pada akhir cerita, Rambo dengan gagah membunuh banyak militer Myanmar dengan senjata mesin dengan peluru Kaliber 5mm.

Akhirnya perlawanan bertambah memanas ketika datang sekelompok pemberontak membantu Rambo untuk melawan militer Myanmar dan akhirnya semua militer Myanmar mati hanya tinggal Mayor Pa Tee tint yang hidup dan bermaksud akan melarikan diri. Dari arah yang tersembunyi muncul Rambo yang telah menusukkan Sebilah pisau pada perut Mayor Militer Myanmar ini. Akhir cerita Sarah bertemu dengan Michael Burnet dan kelompok misionaris lain. Kemudian Rambo Pulang ke kampung Halaman setelah mendapat penyadaran oleh Sarah.

Sinopsis dari Film Rambo ini hanya menceritakan secara singkat tentang penggambaran yang ada di dalam film Rambo IV dan dari gambaran yang terdapat di dalam film ini yang akan dianalisis dalam penelitian ini.

D. Profil Pembuat film

1. Millennium Films dan NU Image

Millennium Films adalah studio produksi film yang berada di Amerika. Dalam memproduksi film Rambo IV, Millennium films telah bergabung dengan *NU Images Films*. *Nu Image* merupakan perusahaan jasa yang melayani produksi dan distribusi film untuk domestic maupun internasional. Lokasi perusahaan ini di daerah Los Angeles, California. Sebagian besar dari karya film yang telah diproduksi oleh *NU Image* adalah genre Action Thriller. Da

perusahaan ini berdiri dengan nama NU Metro Entertainment Group oleh Avi Lerner. Perusahaan ini adalah perusahaan hiburan terbesar di Afrika selatan dengan memiliki 35 lokasi teater dengan total 140 buah tempat pemutaran film. Tidak lama perusahaan ini dijual.

Pada tahun 1992 pemilik dari *NU Metro entertainment Group* itu pindah ke Los Angeles dan mendirikan *NU Image* bersama dengan Danny Dimbort, Trevor Short dan Danny Lerner. Pada tahun 1996 *NU Image* bergabung dengan *Millennium Films* dengan dasar untuk memenuhi kebutuhan pasar berkembang dalam bidang seni film dan bersifat komersial. Dari tahun 1992 *NU Image* telah memproduksi lebih dari 100 film. Nu Image dan Millenium Films terus tumbuh dan berkembang sebagai perusahaan film yang mampu memproduksi sekitar 20 film per tahun. Dan sekarang sudah banyak film-film yang diproduksi dengan menampilkan bintang-bintang *top box office* yang mengantarkan perusahaan ini menjadi studio film besar.

Logo *NU Image*:



Gambar 2.8

Logo *Millennium Films*:



Gambar 2.9

Berikut ini adalah alamat kantor perusahaan dari Nu Image dan Millenium Film:

6423 Wilshire Blvd. Los Angeles, California 90048

Phone: +1 (310) 388-6900

Fax: +1 (310) 388-6901

www.nuimage.net ; www.millenniumfilms.com

2. Sylvester Stallone



Gambar 2.10 Sylvester Stallone

Sylvester Stallone menjadi sutradara dalam film Rambo IV. Stallone lahir di New York City, Amerika Serikat pada tanggal 6 Juli 1946. Nama asli dari Stallone adalah Michael Sylvester Gardenzio Stallone. Nama ini adalah pemberian orang tua ketika Stallone dilahirkan. Dalam bahasan tentang pribadi dari Stallone, ia sudah 3 kali menikah diantaranya menikah dengan Sasha Czack (1974-1985), Brigitte Nielsen (1985-1987), dan yang terakhir adalah menikah dengan Jennifer Flavin (1997-sekarang).

Stallone mengawali karir dalam dunia seni perfilman pada saat ia menjadi pemeran sekaligus sebagai penulis naskah pada film *Rocky* yang berhasil mendapatkan penghargaan *Academy Award* sebagai *Best Picture* pada tahun 1976. Ada dua film yang paling sukses mengantarkan Stallone menjadi bintang perfilman Hollywood yaitu film *Rocky* dan *Rambo*. Dua film ini merupakan film yang dibintangi oleh Stallone sebagai pemeran utama. Pada film *Rocky Balboa* tahun 1976 dan 1990 Stallone hanya menjadi penulis skenario selain menjadi tokoh utama. Dan pada film *Rocky Balboa* tahun 1979, 1982, 2006 Stallone menjadi sutradara, penulis skenario dan pemeran utama. Dari awal karir yaitu pada tahun 1970 Stallone telah menyutradarai 9 film Hollywood, diantaranya adalah *Paradise Alley* 1978, *Rocky II* 1979, *Rocky III* 1982, *Staying Alive* 1983, *Rocky IV* 1985, *Rocky Balboa* 2006, *Rambo IV* 2008, *The Expendables* 2010, dan *POE* 2010.

Penghargaan yang pernah diperoleh Stallone pada penganugerahan *Golden Raspberry Awards*. Sudah 30 kali Stallone masuk pada nominasi aktor dan

menerima 10 kali penghargaan pada *Golden Raspberry Awards*

Created with

2000 Stallone juga dipilih sebagai "*Worst Actor of the Century*" oleh *Razzie Awards*. Selain itu Stallone pernah dianugrahi penghargaan "*Action Star of the Millennium Award*" oleh *Dealer Video Software Association* pada acara konvensi tahunan yang ke-21 pada tanggal 16 Juli 2002. Penghargaan *Prestigious Jaeger-LeCoultre Glory to the Filmmaker Award* pada festival film Venesia Stallone tahun 2009 dianugrahkan pada Stallone.

Pada penganugerahan yang diadakan oleh *Razzies Awards* sampai tahun 2004, Stallone mendapatkan 10 kali gelar pemenang dalam kategori aktor dan sutradara film diantaranya pada film *Rhinestone* 1984 (*Razzies Awards 1985-best actor*), *Rambo: First Blood Part II* 1985 and *Rocky IV* 1985 (*Razzies Awards 1986- best actor*), *Rocky IV* 1985 (*Razzies Awards 19886-best director*), *Rambo: First Blood Part II* 1985(*Razzies Awards 1986-best screenplay*) dengan James Cameron dan Kevin Jarre, *Rambo III* 1988 (*Razzies Awards 1989-best actor*), Best actor pada dekade 1980-an, *Stop! Or My Mom Will Shoot* 1992 (*Razzies Awards 1993-best actor*), *The Specialist* 1994 (*Razzies Awards 1995-best screen couple*) dengan Sharon Stone, *Spy Kids 3-D: Game Over* 2003 (*Razzies Awards 2004-best actor century and Supporting Actor*). Dari penganugerahan yang diadakan oleh *Razzies Awards* ini Sylvester Stallone memecahkan rekor sebagai pemenang