



UNIVERSITAS INDONESIA

**GLOBALISASI MELAHIRKAN KEBERAGAMAN DALAM
KESERAGAMAN:
ANALISIS FILM *SHICHININ NO SAMURAI***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Humaniora**

**ALLAMAH MUMAIYIZ RAMADANI
NPM. 0706293532**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JEPANG
DEPOK
JULI 2011**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta, 12 Juli 2011



Allamah Mumaiyiz R.

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Allamah Mumaiyiz Ramadani

NPM : 0706293532

Tanda Tangan : 

Tanggal : 12 Juli 2011

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :
nama : Allamah Mumaiyiz Ramadani
NPM : 0706293532
program studi : Jepang
judul : Globalisasi Melahirkan Keberagaman dalam
Keseragaman: Analisis Film *Shichinin no Samurai*

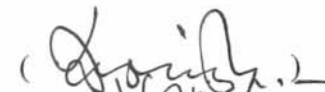
ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Siti Dahsiar Anwar S.S.

()

Ketua Dewan : Jonnie R. Hutabarat, B.A., M.A.

()

Penguji : Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si.

()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 12 Juli 2011

oleh
Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia


Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
UNIVERSITAS INDONESIA

Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.
NIP 196510231990031002

KATA PENGANTAR

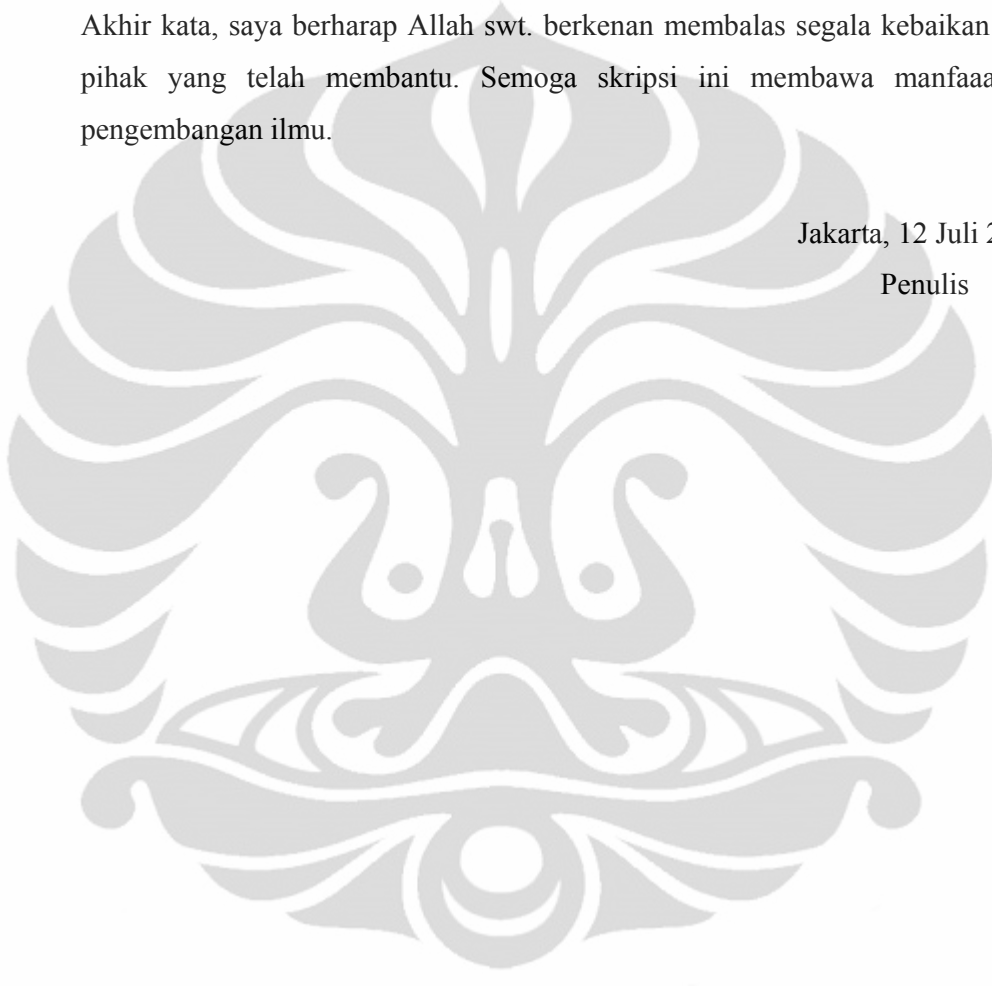
Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Ibu Siti Dahsiar Anwar selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan membantu saya serta menyediakan begitu banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini. (Terima kasih juga untuk semua masukan, nasehat, dan motivasinya) 先生、いろいろお世話になりました、心から感謝しております。どうもありがとうございます。
- (2) Ibu Diah Madubrangti selaku pembimbing akademis sekaligus penguji yang telah banyak memberi masukan yang bermanfaat.
- (3) Bapak Jonnie R. Hutabarat yang telah meluangkan waktu untuk membaca dan menguji skripsi saya.
- (4) Seluruh dosen Program Studi Jepang FIB UI dan dosen FIB UI lainnya yang selama masa studi telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
- (5) Bapak dan ibu tercinta, terima kasih atas berbagai dukungan dan doa-doa terbaiknya selama ini.
- (6) Kakak dan kakak ipar yang tidak pernah mengeluh meski sering direpotkan.
- (7) Kak Diyu yang banyak membantu memberikan data-data yang saya butuhkan.
- (8) Teman-teman program studi Jepang, khususnya angkatan 2007 yang telah memberikan banyak kenangan tak terlupakan.
- (9) Sahabat-sahabat istimewa dalam lingkaran istimewa yang selalu membangkitkan semangat.
- (10) Para Laskar 21 yang luar biasa, semoga persaudaraan ini akan indah selamanya.
- (11) Seluruh anggota Formasi, khususnya Formasi 19 yang tangguh.

- (12) Rekan-rekan KD Telaga Kehidupan yang menemani perjuangan-perjuangan terakhir di kampus perjuangan ini.
- (13) Semua pihak yang selalu membantu dan mendukung saya selama ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, saya berharap Allah swt. berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 12 Juli 2011
Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allamah Mumaiyiz Ramadani
NPM : 0706293532
Program Studi : Jepang
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Globalisasi Melahirkan Keberagaman dalam Keseragaman: Analisis Film
*Shichinin no samurai***

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 12 Juli 2011

Yang menyatakan



(Allamah Mumaiyiz Ramadani)

ABSTRAK

Nama : Allamah Mumaiyiz Ramadani

Program Studi : Jepang

Judul : Globalisasi Melahirkan Keberagaman dalam Keseragaman: Analisis Film *Shichinin no samurai*

Skripsi ini membahas indikator dan faktor mengglobalnya film *Shichinin no samurai* serta keberagaman yang dihasilkannya. Pembahasan ini menggunakan konsep globalisasi yang dikemukakan oleh Arjun Appadurai, khususnya melalui aspek *ideoscapes* dan *mediascapes*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif analisis. Indikator mengglobalnya film *Shichinin no samurai* diantaranya dilihat dari adanya film-film produksi asing yang mengadopsi film tersebut. Faktor penyebab mengglobalnya film ini tidak terlepas dari aspek *ideoscapes* dan *mediascapes* yang terdapat di dalamnya. Hasil dari penelitian ini mendukung akan konsep globalisasi yang dikemukakan Appadurai bahwa globalisasi tidak menciptakan homogenisasi namun justru melahirkan keberagaman.

Kata kunci :

film, globalisasi, *ideoscapes*, *mediascapes*, keberagaman

ABSTRACT

Name : Allamah Mumaiyiz Ramadani

Study Program : Japanese Studies

Title : Globalization Produce Diversity in Similarity: Analysis on *Shichinin no samurai* Film.

This thesis is made to examine the indicators and factors why *Shichinin no samurai* globalized and also the diversity that resulted. This study use globalization concept stated by Arjun Appadurai, particularly in aspect of *ideoscapes* and *mediascapes*. This research is qualitative method with analytical description technique. The Factors that causing this film can globalized is not regardless of the *ideoscapes* and *mediascapes* aspects contained in it. The results of this study support the concept of globalization that stated by Appadurai that globalization is not create the homogenization but instead produce the diversity.

Key words:

film, globalization, *ideoscapes*, *mediascapes*, diversity

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | vii |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| | |
| 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 8 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.4 Landasan Teori..... | 9 |
| 1.5 Metodologi Penelitian | 10 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 11 |
| | |
| 2. SHICHININ NO SAMURAI DAN FILM-FILM ADOPSINYA | 12 |
| 2.1 Sinopsis <i>Shichinin no samurai</i> | 12 |
| 2.2 Sinopsis <i>The Magnificent Seven</i> | 22 |
| 2.2 Sinopsis <i>Sholay</i> | 25 |
| 2.2 Sinopsis <i>A Bu's Life</i> | 30 |
| | |
| 3. INDIKATOR DAN FAKTOR PENYEBAB MENGGLOBALNYA SHICHININ NO SAMURAI..... | 35 |
| 3.1 Indikator Mengglobalnya <i>Shichinin no samurai</i> | 35 |
| 3.1.1 Film-film Adopsi <i>Shichinin no samurai</i> | 35 |
| 3.1.2 Kesamaan Film <i>Shichinin no samurai</i> dan Film-film Adopsinya | 38 |
| 3.2. Faktor Penyebab Mengglobalnya <i>Shichinin no samurai</i> | 49 |
| 3.2.1 Ideoscapes dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 49 |
| 3.2.1.1 Kambei sebagai Sosok Samurai ideal | 49 |
| 3.2.1.2 Gambaran Ideal dalam Hubungan antara Kelas Sosial | 53 |
| 3.2.2 Mediascapes dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 54 |
| 3.2.2.1 Detail-detail dalam Film | 55 |
| 3.2.2.2 Nilai Artistik dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 60 |
| 3.2.2.3 Teknik Penggunaan Kamera | 64 |
| 3.2.2.4 Penyuntingan..... | 65 |
| 3.2.2.5 Pembaruan Jidaigeki | 67 |
| 3.3 Keanekaragaman yang Dihasilkan dari <i>Shichinin no samurai</i> | 70 |

4. KESIMPULAN75

DAFTAR PUSTAKA77



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|----------------|---|----|
| Gambar 3.1.2.a | Persamaan Adegan Awal Film <i>Shichinin no samurai</i> dengan <i>The Magnificent Seven</i> Pada Saat Bandit Menuju Desa..... | 38 |
| Gambar 3.1.2.b | Persamaan <i>Shichinin no samurai</i> dan <i>The Magnificent Seven</i> Pada Adegan Saat Bandit Memutuskan untuk Kembali Lagi ke Desa..... | 38 |
| Gambar 3.1.2.c | Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 39 |
| Gambar 3.1.2.d | Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati dalam <i>The Magnificent Seven</i> | 39 |
| Gambar 3.1.2.e | Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati dalam <i>A Bug's Life</i> | 40 |
| Gambar 3.1.2.f | Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati dalam <i>Sholay</i> | 40 |
| Gambar 3.1.2.g | Tokoh Utama dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 41 |
| Gambar 3.1.2.h | Tokoh Utama dalam <i>The Magnificent Seven</i> | 41 |
| Gambar 3.1.2.i | Tokoh Utama dalam <i>Sholay</i> | 41 |
| Gambar 3.1.2.j | Tokoh Utama dalam <i>A Bug's Life</i> | 41 |
| Gambar 3.1.2.k | Metode Pengujian Keahlian dalam <i>Sholay</i> | 42 |
| Gambar 3.1.2.l | Metode Pengujian Keahlian dalam <i>A Bug's Life</i> | 42 |
| Gambar 3.1.2.m | Metode Pengujian Keahlian dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 42 |
| Gambar 3.1.2.n | Metode Pengujian Keahlian dalam <i>The Magnificent Seven</i> | 42 |
| Gambar 3.1.2.o | Kedatangan Para Samurai di Desa disambut dengan Kesunyian dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 43 |
| Gambar 3.1.2.p | Kedatangan Para Kobi di Desa Disambut dengan Kesunyian dalam <i>The Magnificent Seven</i> | 43 |

| | | |
|------------------|---|-------|
| Gambar 3.1.2.q | Kedatangan Para Serangga di Pulau Semut Disambut dengan Kesunyian dalam <i>A Bug's Life</i> | 43 |
| Gambar 3.1.2.r | Para Samurai Melatih Penduduk Desa Bertarung dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 44 |
| Gambar 3.1.2.s | Para Kobi Melatih Penduduk Desa Menggunakan Senjata dalam <i>The Magnificent Seven</i> | 44 |
| Gambar 3.1.2.t | Para Serangga Bersama Kawan Semut Bekerja Sama Membangun Pertahanan dalam <i>A Bug's Life</i> | 45 |
| Gambar 3.1.2.u | Penduduk Desa yang Tidak Mau Bekerja Sama Lagi dengan Para Tokoh Utama..... | 46 |
| Gambar 3.1.2.v | Para Penduduk Desa yang Bersatu dan Membantu Tokoh Utama untuk Bertarung Melawan Musuh dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 47 |
| Gambar 3.1.2.w | Para Penduduk Desa yang Bersatu dan Membantu Tokoh Utama untuk Bertarung Melawan Musuh dalam <i>The Magnificent Seven</i> | 47 |
| Gambar 3.1.2.x | Para Penduduk Desa yang Bersatu dan Membantu Tokoh Utama untuk Bertarung Melawan Musuh dalam <i>A Bug's Life</i> | 47 |
| Gambar 3.1.2.y | Persamaan dalam Adegan-adegan <i>Shichinin no samurai</i> dan <i>The Magnificent Seven</i> | 48-49 |
| Gambar 3.2.2.1.a | Peta dengan Lingkaran-lingkaran Kecil Perlambang Jumlah Bandit..... | 55 |
| Gambar 3.2.2.1.b | Peta Desa dari Empat Penjuru Mata Angin..... | 56 |
| Gambar 3.2.2.1.c | Peta Desa Dilihat dari Udara..... | 56 |
| Gambar 3.2.2.1.d | Panji Simbol <i>Shichinin no samurai</i> | 57 |
| Gambar 3.2.2.1.e | Adegan-adegan Lucu Kikuchiyo dalam <i>Shichinin no samurai</i> | 58-59 |
| Gambar 3.2.2.1.f | Adegan Lucu dalam <i>Seven Samura</i> | 60 |
| Gambar 3.2.2.2.a | Adegan Kambei Memanah di Tengah Hujan Lebat..... | 60 |
| Gambar 3.2.2.2.b | Adegan Saat Kikuchiyo Tewas..... | 61 |

| | | |
|------------------|--|-------|
| Gambar 3.2.2.2.c | Seorang Wanita yang Berdiri Sambil Tersenyum Misterius dalam kepulan Asap..... | 62 |
| Gambar 3.3.a | Tokoh-tokoh Utama dalam Film <i>Shichinin no samurai</i> , <i>The Magnificent Seven</i> , <i>Sholay</i> , dan <i>A Bug's Life</i> | 70-71 |
| Gambar 3.3.b | Tindakan Luar Biasa yang Dilakukan Oleh Tokoh Utama sehingga Membuat Mereka Menjadi Istimewa dalam Film <i>Shichinin no samurai</i> dan <i>The Magnificent Seven</i> | 71-72 |
| Gambar 3.3.c | Tindakan Luar Biasa yang Dilakukan Oleh Tokoh Utama sehingga Membuat Mereka Menjadi Istimewa dalam Film <i>Sholay</i> dan <i>A Bug's Life</i> | 72 |
| Gambar 3.3.d | Perbedaan Latar dalam Film <i>Shichinin no samurai</i> dan <i>The Magnificent Seven</i> | 73 |
| Gambar 3.3.e | Perbedaan Latar dalam Film <i>Sholay</i> dan <i>A Bug's Life</i> | 74 |

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20 terjadi perubahan sosial yang dikenal dengan modernisasi, di akhir abad ke-20 dan di awal abad ke-21 kembali muncul perubahan sosial yang memiliki gejala serupa yang kemudian disebut globalisasi. Definisi globalisasi menurut Ulrich Beck (2000) merupakan selimut masa untuk mendeskripsikan proses melalui kondisi dimana kedaulatan nasional negara diruntuhkan oleh aktor lintas negara dengan beragam prospek kekuatan, orientasi, identitas, serta jaringan. Salah satu tokoh yang mengemukakan teori tentang globalisasi yang terkenal yaitu Antony Giddens mendefinisikan globalisasi sebagai hubungan sosial di seluruh dunia yang menghubungkan tempat yang jauh sehingga suatu wilayah dapat terbangun oleh peristiwa yang terjadi di tempat lain yang bermil-mil jauhnya (Beynon & Dunkerley, 2000, p.8).

Dalam buku yang berjudul *What Is Globalization* karya Ulrich Beck, seorang antropolog bernama Arjun Appadurai—berbeda dengan tokoh-tokoh lainnya yang berpendapat tentang globalisasi—mengemukakan bahwa globalisasi tidak akan membawa penyeragaman budaya. Ia berbicara tentang *ethnoscapes* atau ruang pergerakan manusia seperti wisatawan, imigran, pengunjung, orang buangan, dan kelompok lain yang bergerak yang menandai keadaan dunia di mana kita tinggal merupakan tempat yang berubah-ubah (ketidakpastian) serta rapuh. Mereka dan kegelisahan mereka menimbulkan dorongan besar menuju perubahan dalam politik baik di dalam negara maupun antarnegara. Mereka merupakan salah satu aspek dalam menghadapi budaya global. Di samping *ethnoscapes*, Appadurai juga mengidentifikasi dan mendeskripsikan *technoscapes* yaitu pergerakan teknologi yang melewati batas negara; *financescapes* yakni perpindahan jumlah uang yang besar antara negara dengan kecepatan yang luar biasa; *mediascapes* yang merupakan ruang pergerakan media

yang menjadi sarana penyebaran imaji; *ideoscapes*, merupakan ruang pergerakan ide yang seringkali berhubungan dengan ide-ide yang umumnya berasal dari masa Pencerahan.

Imaji menjadi kekuatan khusus dalam kehidupan manusia sehari-hari. Lebih banyak orang di lebih banyak bagian dunia memimpikan dan memikirkan berbagai ‘kemungkinan’ yang lebih besar lebih dari apa yang mereka pernah alami sebelumnya. Sumber utama dari hal ini adalah media massa yang menawarkan pasokan yang luas dan terus berubah. Dalam hal ini, kedekatan imajiner dengan tokoh-tokoh dalam media secara simbolik juga dibuat. Banyak orang yang memandang dan mengevaluasi hidup mereka melalui citra yang dibangun oleh media, seperti televisi.

Bahkan orang-orang yang menghadapi situasi kehidupan yang paling tidak ada harapan—pekerja anak, sebagai contoh, atau mereka yang hidup bergantung pada sampah—tetap saja terbuka untuk imajinasi yang dibuat oleh industri budaya. Pemiskinan dibiarkan, bahkan mungkin diduplikasikan dalam kegemerlapan sebagai bentuk komoditas yang menarik yang diproklamkan dimana-mana. Kekuatan baru dari industri imaji global ini membawa gaya hidup lokal membaaur dengan ‘model’ yang asal-usul sosial dan spasial terletak di suatu tempat yang sama sekali berbeda sehingga terjadi globalisasi budaya.

Held (1999) menjelaskan agen utama dari globalisasi budaya, yaitu musik pop, televisi, sinema/film, dan pariwisata. Agen yang mungkin memiliki peran terbesar terhadap kemunculan budaya global seperti yang kita pahami saat ini datang dengan mediasi gambar bergerak dan rekaman suara, yakni film. Waters menganggap teknologi ini sebagai ‘demokratisasi’ yang di dalamnya mereka menyamakan perbedaan antara budaya.

Film bukan hanya sekedar hiburan tetapi juga merupakan bagian dari budaya industri dan politik (Kolker, 1999). Film merupakan penanda budaya yang juga menjadi bagian dari sebuah argumen yang lebih luas tentang representasi, proses sosial membuat gambar, suara, dan tanda-tanda untuk sesuatu (Turner, 1988). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, setiap film tentunya mengandung pesan atau makna tertentu sesuai dengan apa yang ingin

disampaikan oleh pembuatnya. Melalui film seseorang dapat menyampaikan suatu ide, saran, kritik, bahkan mimpi atau harapan kepada khalayak ramai.

Sejak awal perkembangan perfilman di Jepang, film asing telah diimport. Sekitar tahun 1920—1930-an perfilman Jepang banyak mendapat pengaruh dari film Eropa, khususnya Jerman, Denmark, Prancis, Italia, dan Soviet. Akan tetapi, pengaruh yang paling dominan ialah film Amerika. Film-film asing yang masuk ke Jepang telah membuka pikiran dan pengetahuan masyarakat Jepang akan kehidupan masyarakat di belahan dunia lain yang memiliki budaya yang sangat berbeda. Dalam film-film asing mereka melihat kebebasan dalam kehidupan bermasyarakat, seperti para wanita yang aktif dalam berbagai kegiatan, tidak seperti dalam film Jepang di mana wanita digambarkan seperti boneka yang patuh.

Akan tetapi, selama Perang Dunia sejak 1941 hingga 1945, film Amerika dilarang ditayangkan karena budaya Barat dianggap telah mengambil alih produk film asli Jepang. Kemudian setelah Perang Dunia berakhir dan Jepang mengalami kekalahan, otoritas Amerika mengatur penayangan film di Jepang selama tujuh tahun masa pendudukan. Film yang ditayangkan hanya yang menunjukkan sisi positif dari Amerika. Selain itu, ketika masa pendudukan berakhir, hampir seluruh film Hollywood memuliakan demokrasi dan kualitas hidup Amerika yang baik, sehingga tentunya kaum muda Jepang selanjutnya berpikir bahwa Amerika adalah negara yang ideal. Otoritas pemerintah pendudukan saat itu, dengan tujuan membuka jalan demokrasi di Jepang, membuat larangan film yang mengangkat pemikiran feodalistik dan memerintahkan film dengan tema liberal (kebebasan) (Sato, 1982).

Dengan ketentuan-ketentuan yang harus diikuti oleh para pembuat film saat itu, menjadikan film-film produksi Jepang menjadi lebih bergaya Amerika, yang menekankan pada kebebasan. Lebih dari itu, Bidang Informasi Publik dan Pendidikan mendorong pihak pembuat film untuk membuat film yang berbeda dengan gaya lama dan menemukan inovasi baru. Sejak saat itu, penulis maupun sutradara lebih memiliki kebebasan untuk berekspresi dalam karya mereka, bahkan mereka dapat mempelajari teknik-teknik pembuatan film Barat. Dengan

kebebasan berekspresi ini, membuat tidak hanya industri film yang mengalami kemajuan namun juga mereka yang secara individual memiliki kemampuan. Sutradara terkenal seperti Akira Kurosawa, Keisuke Kinoshita, Kon Ichikawa, Imai Tadashi, dan Kaneto Shindo merupakan contoh mereka yang populer selama masa setelah perang berkat usaha dan kemampuan yang mereka miliki (Richie, 1990).

Bert Cardullo (2008) dalam bukunya, *Akira Kurosawa Interview*, menyatakan bahwa Akira Kurosawa merupakan seorang sutradara yang jenius yang telah banyak menghasilkan karya bermutu dalam perfilman Jepang. Diantara sutradara yang memulai karirnya pada masa Perang Pasifik dialah melestarikan genre utama dalam perfilman Jepang, *jidaigeki* (film historis). Kurosawa dapat disebut sebagai sutradara untuk semua genre, semua masa, dan semua lokasi, jembatan antara tradisional dan modern, yang lama dan yang baru, budaya Timur dan Barat. Contohnya dalam setiap film drama historisnya masing-masing memiliki signifikansi kontemporer, sedangkan dalam film modernnya digambarkan dengan keharuan yang kuat akan setiap karakter, mendalam tapi tidak sentimental, humanisme yang berusaha memperkecil kekerasan yang mengelilingi mereka, dan sebuah perhatian yang tak berujung untuk ambiguitas eksistensi manusia. Selain itu, kariernya memberi tahu kita akan bentuk asli dari dunia film Jepang.

Kurosawa juga mengadopsi karya sastra Barat ke dalam filmnya, seperti *Throne of Blood/Kumono shujō* (くものしゅじょう 蜘蛛巣城) yang diangkat dari *Macbeth* karya Shakespeare, dan *Ran* (らん 乱) diangkat dari *King Lear*. Akan tetapi, pengaruh Barat tersebut berbalik, *Rashōmon* (らしやうもん 羅生門) menginspirasi Amerika untuk membuat *The Outrage* (1964); *Seven Samurai/Shichinin no samurai* (しちにん さむらい 七人の侍) diadopsi oleh film Hollywood yang berjudul *The Magnificent Seven* (1960); *Fistful of Dollars* (1967) merupakan sebuah film Itali yang terinspirasi dari *Yōjimbō*/用心棒 (ようじんぼう) (1961); dan sebuah film Hollywood terkenal *Star Wars* (1977) diangkat

dari *The Hidden Fortress/Kakushi toride no san akunin* (隠し砦の三悪人) (1958).

Oleh karena itu, bukan merupakan kebetulan bahwa sutradara pertama yang terkenal di Barat ialah Kurosawa, ketika filmnya, *Rashōmon*, meraih hadiah utama dalam Venice Film Festival pada tahun 1951, selain itu, juga meraih Special Oscar sebagai film berbahasa asing terbaik di tahun yang sama.

Pada Tahun 1950-an, sebagian besar jurnalis dan kritikus di Jepang menulis tentang film Jepang. Film Jepang muncul di layar perfilman Amerika ketika film *Rashōmon* karya Akira Kurosawa mendapat penghargaan dalam Festival Film Venesia. Beragam artikel tentang film Jepang banyak menjadi topik utama dalam koran maupun majalah dan artikel tentang *Rashōmon* diterbitkan di Amerika berbarengan dengan dirilisnya film tersebut di sana. Hal ini membuat Amerika semakin ingin tahu akan film Jepang lainnya sehingga banyak film Jepang lainnya yang juga dirilis di Amerika, begitu juga dengan artikel-artikel mengenai film Jepang (Yoshimoto, 2005).

Salah satu film karya Kurosawa lainnya yang juga mendapat penghargaan internasional ialah *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*). Film ini dirilis di Jepang pada tahun 1954. Diantara penghargaan yang diperoleh dari film ini antara lain, pemenang Silver Lion dan nominator Golden Lion dalam Festival Film Internasional Venesia (1954), pemenang Mainichi Eiga Concourse sebagai Best Supporting Actor (Miyaguchi Seiji), Tokyo Blue Ribbon Prizes, Best Music (Hayasaka Fumio), dan *Kinema Junpo* urutan ketiga sebagai *film of the year* (Yoshimoto, 2005, p.440).

Shichinin no samurai—salah satu karya seni terbaik pada abad 20—merupakan sebuah cerita kepahlawanan tentang kehormatan sebagai sebuah anakronisme (hal ketidakcocokan dengan zaman tertentu). Film ini sebenarnya merupakan salah satu film Jepang yang telah mendapat pengaruh Barat, namun film ini juga telah menjadi inspirasi film-film asing di luar Jepang termasuk Barat sendiri. Film *The Magnificent Seven* yang dirilis tahun 1960 merupakan salah satu film Barat yang memiliki cerita sama dengan *Shichinin no samurai*. Selain Barat, di Asia yaitu India juga membuat cerita yang serupa berjudul *Sholay* yang

dibuat tahun 1975. Bahkan hingga tahun 1998 pun dibuat kembali film animasi Barat yang mengambil cerita yang mirip dengan *Shichinin no samurai* yang disesuaikan dengan gaya pada masanya berjudul *A Bug's Life*. Selain alur, beberapa adegan film *Shichinin no samurai* juga menjadi inspirasi film-film asing lainnya.

Selain penghargaan-penghargaan yang diterimanya, *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*) juga menjadi nominator sebagai *Best Art Direction-Set Decoration* (Takashi Matsuyama) dan *Best Costume Design* (Kohei Ezaki) dalam Academy Award di USA tahun 1957; nominator *Best Film from any Source*, *Best Foreign Actor* (Toshiro Mifune & Takashi Shimura) dalam BAFTA (British Academy of Film and Television Art) Award tahun 1956; dan nominator sebagai *Best Overall DVD* dalam Satellite Award tahun 2006 (“Awards for Seven Samurai”, 2011).

Penyatuan dari semua unsur yang membentuk gaya individu Kurosawa mungkin terjadi paling tepat pada film *Shichinin no samurai*. Meskipun berlatar masa lalu, gambaran dalam film berkaitan dengan masa saat film itu dibuat. Film ini mencoba mengkritisi nilai-nilai kontemporer, namun menegaskan bahwa mereka bagaimana pun juga, sejujurnya menciptakan nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks kehidupan Jepang. Akan tetapi juga mengangkat kebenaran yang dianggap abadi dan perbuatan yang dipandang secara universal. Melalui aliran realismenya, Kurosawa menghadirkan karya yang diakui dunia. Dalam beberapa hal, gambaran yang diangkat dalam film ini merupakan kelanjutan dari *Rashomon*, film Kurosawa sebelumnya yang menunjukkan keterbatasan kaum intelektual. Dalam *Shichinin no samurai* ia melangkah melampaui intelektualisasi. Hanya mereka yang tindakannya muncul dari emosi merupakan tindakan yang valid dan bertindak karena motivasi tersebut ialah benar. Dalam film ini, hal yang biasanya hanya teori menjadi praktek. Tindakan kekerasan fisik cukup banyak diangkat dalam film ini (sebelumnya jarang film aksi yang menonjolkan kekerasan seperti *Shichinin no samurai*) hasil akhir dari semua aksi ini adalah suatu “*unpalatable truth*” atau “kebenaran yang tidak menyenangkan”.

Cerita film ini cukup sederhana. Sebuah desa dirampok oleh sekawanan bandit. Penduduk desa meminta bantuan kepada samurai yang tidak bertuan yang berjumlah tujuh orang. Mereka menyusun strategi dan menjalankannya pertahanan dari serangan bandit. Sejumlah orang tewas namun mereka berterima kasih atas perlindungan yang diberikan para samurai.

Pada adegan terakhir terlihat tiga orang samurai yang tersisa (Shimura Takashi, Kato Daisuke, dan Kimura Isao) berhenti di gundukan di mana teman-teman mereka dimakamkan. Para petani mengabaikan mereka karena sibuk dengan musim tanam. Shimura mengatakan pada dua rekan samurainya bahwa mereka (tujuh samurai) kalah lagi, sedangkan yang menang adalah para petani. Film ini mengajak untuk bekerja sama antarmanusia, tetapi juga mempertanyakan mengapa hal ini selalu dibuat menjadi tidak mungkin dan selalu menjadi tidak mungkin. Hal ini adalah tema yang sutradara sering katakan sebagai “*unpalatable truth*” atau “kebenaran yang tidak menyenangkan”.

Para samurai bertarung berdampingan dengan para petani, namun pada akhirnya tidak ada yang berubah, kecuali para bandit mati. Gambaran ini bukanlah sebuah tragedi, tetapi sesuatu yang menggembirakan. Beberapa adegan yang mengingatkan akan film ini diantaranya, pertarungan awal di mana ahli pedang menunjukkan pada kita segala sesuatu yang perlu kita tahu tentang samurai, rangkaian adegan saat Takashi (sebagai Kambei) merencanakan rencana untuk menguji samurai yang akan bekerja sama dengannya. Kemudian, kisah samurai terakhir dan kematiannya, serangan pertama bandit serta citra mereka yang bagaikan menantang langit. Selain itu, kekalahan terakhir dan rangkaian kegiatan menanam padi yang menjadi adegan terakhir, yang menginterpretasikan kebenaran dengan begitu sederhana dan begitu jujur.

Dalam pembuatan film ini—memakan waktu lebih dari satu tahun—Kurosawa menciptakan teknik baru, untuk pertama kalinya ia menggunakan lensa telephoto untuk mengambil gambar secara detail. Ia juga menggunakan multi kamera, setiap kamera mengambil adegan dari sudut yang berbeda, sehingga ia dapat langsung memotongnya tanpa menghentikan adegan dari satu sudut pandang yang satu ke sudut pandang yang lain. Film ini diakhiri dengan

pengambilan gambar yang hebat dengan adegan pertempuran di tengah hujan (Richie, 2005, p.170-171).

Dengan penghargaan-penghargaan internasional yang diraih film *Shichinin no samurai* menunjukkan bahwa film ini telah menarik perhatian dunia. Selain itu, adanya film-film produksi asing yang mengadopsi ceritanya menjadi bukti lain bahwa film ini telah mengglobal tidak hanya secara media namun juga secara ide. Kesuksesan film ini bukan hanya didukung oleh teknik yang digunakan melainkan juga karena pesan yang terkandung di dalamnya serta tidak lepas dari perkembangan teknologi perfilman Jepang saat itu sehingga membuat film dikenal dunia. Berdasarkan teori globalisasi yang dikemukakan Appadurai, *scapes* (ruang-ruang) yang terbentuk akibat poses globalisasi memang saling berkaitan, termasuk *ideoscapes* dan *mediascape*. *Ideoscapes* dan *mediascape* seringkali berjalan beriringan karena media adalah yang menjadi sarana penyampaian ide-ide tertentu. Oleh karena itu film menjadi salah satu media populer yang digunakan sebagai saran penyampaian ide seseorang. Akira Kurosawa sendiri pernah mengatakan bahwa film menjadi sarana terbaik untuk menyampaikan gagasannya (Gadi, 1966).

1.2 Perumusan Masalah

Lingkup permasalahan dalam skripsi ini yaitu indikator dan faktor mengglobalnya *Shichinin no Samurai (Seven Samurai)*. Untuk mengetahui bagaimana dan mengapa dunia menerima film *Shichinin no Samurai* serta keberagaman yang dihasilkannya, maka dalam skripsi ini diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai permasalahan yang ingin dijawab antara lain:

1. Indikator apa yang menyebabkan film *Shichinin no Samurai* dikatakan telah mendunia?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan film *Shichinin no Samurai* dapat mendunia?
3. Keberagaman seperti apa yang dihasilkan dari mengglobalnya *Shichinin no Samurai*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, skripsi ini disusun untuk menunjukkan lingkup ide (*ideoscapes*) dan pergerakan media (*mediascapes*) yang ada dalam film *Shichinin no Samurai* sehingga membuatnya mengglobal serta memahami bahwa globalisasi, seperti teori yang disampaikan oleh Appadurai, tidak membentuk homogenisasi tetapi justru membawa keanekaragaman masyarakat dalam berbangsa dan bernegara dengan ciri khasnya masing-masing.

1.4 Landasan Teori

Untuk mengetahui alasan mengapa film *Shichinin no Samurai* dapat mengglobal, teori globalisasi yang dikemukakan oleh Arjun Appadurai dirasa merupakan teori yang paling sesuai. Appadurai merupakan seorang antropolog yang sangat berpengaruh dalam teori globalisasi masa kini. Asumsi dasar dari teorinya ialah bahwa globalisasi tidak akan membawa homogenisasi (penyeragaman) kebudayaan. Dalam kenyataannya, proses globalisasi merupakan sebuah kondisi yang tidak dapat diprediksi, dengan melihat beragam pergerakan kompleks dari manusia, ide, citra, keuangan, teknologi, tenaga kerja, dan budaya. Globalisasi bukanlah menyatukan tapi justru membedakan masyarakat yang satu dengan yang lainnya karena ada arus yang melawan proses homogenisasi, seperti halnya dalam mengangkat isu yang sama namun dengan ciri khas masing-masing kelompok. Menurutnya globalisasi pada gilirannya bukannya melahirkan suatu ruang-ruang global yang tunggal, tapi malah melahirkan beberapa ruang yang berbeda satu sama lain walaupun ada kaitan di antaranya. Ia membagi ruang-ruang global tersebut menjadi lima, yaitu, *ethoscapes* (ruang pergerakan manusia), *technoscapes* (ruang pergerakan informasi melalui teknologi mutakhir, seperti internet), *finanscapes* (ruang pergerakann modal), *mediascapes* (ruang pergerakan gambar dan naratif), dan *ideoscapes* (ruang pergerakan ide-ide besar) (Beynon & Dunkerley, 2000).

Dalam bahasan tulisan ini, saya akan menggunakan teori Appadurai khususnya mengenai *ideoscapes* dan *mediascapes*. *Ideoscapes* merupakan ruang yang berisi ide-ide besar, ideologi, serta metode dalam menghadapi ideologi lain.

Ide-ide tersebut diantaranya, kebebasan, kesempatan yang merata, pengentasan kemiskinan, serta kesejahteraan dan hak asasi manusia. *Mediascapes* merupakan ruang pergerakan gambar dan naratif melalui media-media audio visual. Melalui ruang tersebut, media dapat memproduksi dan menyebarkan informasi. Media juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan suatu tujuan tertentu (Beynon & Dunkerley, 2000).

1.5 Metodologi Penelitian

Penulisan makalah ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan studi kepustakaan. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian dianalisa. Penulis menggunakan studi kepustakaan baik dari media cetak (buku) maupun media elektronik (internet) dan tentunya film *Seven Samurai* (*Shichinin no samurai*) merupakan data utama dalam skripsi ini yang merupakan media audiovisual. Selain itu, data lain yang dipakai ialah tentang perkembangan perfilman Jepang di dunia, serta data-data yang membahas mengenai film *Shichinin no Samurai*, seperti, teknik-teknik pembuatan film *Shichinin no Samurai*, nilai-nilai yang dikandung dalam film tersebut, juga mengenai kelebihan film tersebut sehingga dapat menarik perhatian dunia. Film-film lain yang diadopsi dari *Shichinin no Samurai* juga dijadikan sebagai indikator atas mengglobalnya film ini. Untuk memahami pesan atau kandungan yang ada dalam film *Shichinin no Samurai* maupun film-film adopsinya, penulis menonton film-film tersebut berulang kali, khususnya pada adegan-adegan yang dianggap penting, membuat catatan kecil yang kemudian disusun menjadi sinopsis serta analisis film dengan tetap mengacu pada referensi yang ada. Data yang didapat akan dianalisa berdasarkan teori globalisasi yang dikemukakan oleh Appadurai hingga menghasilkan jawaban mengenai alasan mengapa film itu dapat diterima di dunia dan apakah teori Appadurai tersebut berlaku untuk fenomena mengglobalnya *Shichinin no Samurai* yang menghasilkan keanekaragaman bukan keseragaman.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi yang mengangkat judul “Globalisasi Melahirkan Keberagaman dalam Keseragaman: Analisis Film *Shichinin no samurai*” ini terdiri atas empat bab. Bab pertama ialah pendahuluan yang berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori yang digunakan dalam penelitian tersebut, metodologi penelitian serta sistematika penulisan. Bab kedua berisi gambaran umum mengenai cerita film *Shichinin no samurai* dan film-film adopsinya yaitu *The Magnificent Seven*, *Sholay*, dan *A Bug's Life*. Bab ketiga membahas tentang indikator-indikator yang menunjukkan bahwa film *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*) mengglobal dan faktor penyebab mengglobalnya dengan analisis *Shichinin no samurai* melalui konsep *ideoscapes* dan *mediascapes* dari teori globalisasi Appadurai, serta keanekaragaman yang dihasilkan dari film tersebut. Bab keempat yang sekaligus bab terakhir yaitu penutup berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan.

BAB II

SHICHININ NO SAMURAI DAN FILM-FILM ADOPSINYA

2.1 Sinopsis *Shichinin no samurai*

Film *Shichinin no samurai* (七人の侍) yang dalam bahasa Inggris menjadi *Seven Samurai*, dimulai dengan adegan saat sekelompok bandit sedang mencari desa-desa yang akan mereka rampok. Mereka tiba di sebuah desa, namun pemimpin bandit tersebut menyadari bahwa mereka telah merampok desa tersebut pada musim panen sebelumnya, jadi ia memutuskan untuk kembali ke desa tersebut pada musim panen selanjutnya. Pembicaraan para bandit tersebut ternyata didengar oleh seorang petani yang merupakan penduduk desa tersebut. Akhirnya seluruh penduduk desa mengetahui rencana para bandit dan mereka berkumpul untuk membicarakan masalah tersebut. Mereka merasa cemas, takut, pasrah, dan ada pula yang marah. Mereka sangat menderita akibat perampokan yang selalu dilakukan oleh para bandit terhadap desa mereka. Meskipun panen, mereka tidak pernah menikmati hasil kerja keras mereka, karena semua hasil panen mereka selalu dirampok oleh bandit. Dalam pembicaraan ini, terjadi perdebatan antara penduduk desa. Ada yang mengusulkan untuk lapor pada pihak yang berwenang, namun usulan itu tidak ada gunanya karena pihak berwenang akan datang setelah para bandit pergi dari desa mereka dan tidak menyelesaikan masalah. Sebagian dari mereka sangat takut dan pasrah sehingga ingin menyerahkan seluruh hasil panen yang mereka punya lalu bunuh diri karena merasa tidak tahan akan penderitaan yang dialami. Ada pula seorang penduduk yang bernama Rikichi (利吉)—diperankan Yoshio Tsuchiya—memberikan usulan untuk bertarung melawan para bandit, menurutnya pilihan mereka hanyalah membunuh atau dibunuh (Kinema Junpousha, 2010).

Karena perbedaan pendapat tersebut, terjadi pertengkaran di antara mereka. Rikichi yang dengan emosinya ingin bertarung melawan para bandit itu mendapat tentangan dari penduduk desa lainnya. Menurut sebagian besar penduduk desa, ide Rikichi sangat tidak masuk akal, bagaimana petani yang tidak

mengenai berkelahi dapat melawan para bandit. Akhirnya mereka memutuskan untuk menemui tetua desa dan meminta nasehat padanya. Diluar dugaan, tetua desa, Gisaku (儀作)^{ぎさく}—diperankan oleh Kokuten Kodo—sependapat dengan ide Rikichi, namun ia tahu tidak mungkin petani dapat menang melawan bandit, sehingga ia menyarankan untuk menyewa samurai untuk membantu mereka. Namun, yang jadi permasalahan adalah bagaimana mungkin samurai mau membantu mereka yang tidak punya uang untuk membayar mereka. Tetua desa itu mengatakan bahwa mereka akan dibayar dengan makanan, jadi mereka harus mencari samurai yang kelaparan sehingga mau membantu mereka demi mendapatkan makanan. Ide ini memang tampak mustahil, namun mereka tidak ada pilihan lain kecuali menjalankannya (Kinema Junpousha, 2010).

Akhirnya, empat orang penduduk desa—termasuk Rikichi—pergi ke kota mencari samurai yang mereka butuhkan. Samurai pertama yang mereka temui untuk meminta bantuan justru menganggap mereka telah melecehkannya sehingga ia marah dan berlaku kasar pada mereka. Berhari-hari mereka telah meninggalkan desa, namun tidak pula mendapatkan hasil yang mereka harapkan sehingga mereka merasa putus asa. Di tengah keputusasaannya, mereka bertemu dengan seorang samurai bernama Kambei Shimada (島田勘兵衛)^{しまだかんべい}. Kambei mencukur rambutnya seperti seorang pendeta. Ia akan menolong seorang anak petani yang diculik dan dikurung dalam sebuah gubuk. Ia mendekati rumah tempat anak itu disandera dengan menyamar sebagai pendeta dan menangkap penculik itu selagi lengah, membunuhnya dan menyelamatkan anak tersebut (Kinema Junpousha, 2010).

Setelah peristiwa itu, keempat petani tadi merasa kagum dan memutuskan bahwa Kambei adalah orang yang mereka butuhkan. Ternyata Kambei diikuti oleh Katsushirō Okamoto (岡本勝四郎)^{おかもとかつしろう}—diperankan Isao Kimura—yang memohon untuk dapat menjadi muridnya dan juga oleh Kikuchiyo (菊千代)^{きくちよ} yang tidak punya keahlian dan sepertinya punya niat yang tidak baik. Akhirnya salah satu petani berlutut di depannya dan memohon. Kambei melihat untuk

menyelesaikan masalah mereka, tidak cukup satu atau dua orang samurai, dibutuhkan tujuh orang samurai, selain itu, Kambei mengatakan, “Tidak mudah mendapatkan samurai yang handal, khususnya ketika satu-satunya imbalan yang diterima hanyalah tiga kali makan dalam satu hari dan kesenangan dalam melakukannya. Selain itu, saya juga telah lelah untuk bertarung. Mungkin karena saya sudah tua.” (Richie, 1998).

Para petani sangat kecewa mendengar pernyataan Kambei hingga mereka menangis. Seorang buruh yang ada di sana meledek mereka dan mengatakan:

“I’m certainly glad I wasn’t born a farmer—rather be born a dog than a farmer. Take it from me, a dog has a better life. Look, why don’t you just go hang yourselves—all of you farmers. You’ll be much better off. . . . And you, samurai. You know what these wretches eat? Millet! Because they’ll be saving all their precious rice for you. They’ll be giving you all they have—they very best.”

Terjemahan:

“Saya sangat beruntung tidak dilahirkan sebagai seorang petani—lebih baik dilahirkan sebagai seekor anjing daripada seorang petani. Lihat, kenapa kau tidak menggantung dirimu sendiri—kalian semua para petani. Kalian lebih baik mati. . . . Dan kalian para samurai, kalian tahu apa yang orang malang ini makan? Jewawut! Karena mereka menyimpan beras mereka yang berharga demi kalian. Mereka akan memberikan pada kalian segala yang mereka punya, yang terbaik darinya.”

Akhirnya, Kambei memutuskan mau membantu mereka dengan alasan yang sama seperti saat ia mencukur rambutnya untuk menolong anak yang diculik tempo hari, tanpa imbalan apa pun (Richie, 1998, p.99).

Kambei mempunyai cara yang unik untuk mencari samurai-samurai lain yang berbakat. Ia menyuruh Katsushirō untuk berjaga di balik pintu dan bersiap memukul sekuat-kuatnya jika ada samurai yang datang. Samurai pertama yang datang tidak mengetahui keberadaan Katsushirō tetapi ia dapat menangkis serangan tersebut. Setelah dijelaskan tujuan ia diundang ke sana, samurai itu menolak ikut bergabung dengan Kambei untuk menolong desa petani. Kemudian mereka mencoba lagi dengan mengundang samurai yang kedua. Samurai kali ini, sudah mengetahui keberadaan Katsushirō bahkan sebelum ia masuk. Ia menjadi samurai pertama yang berhasil direkrut Kambei, samurai ini bernama Gorōbei

Katayama (片山五郎兵衛)^{かたやまごろうべえ}—diperankan Yoshio Inaba. Ia mengatakan, “Saya tahu bahwa para petani sedang dalam kesulitan tetapi bukan hal itu yang membuat saya mau bergabung. Saya menerima tawaran ini karena karakter Anda yang membuat saya sangat tertarik” (Richie, 1998, p.99).

Akhirnya mereka berdua bekerja sama untuk mencari samurai lainnya yang bersedia bergabung dengan mereka. Kambei bertemu dengan seorang samurai yang sangat ahli dalam bermain pedang bernama Kyūzō (久蔵)^{きゅうぞう}—diperankan Seiji Miyaguchi—namun ia menolak bergabung tetapi pada akhirnya ia berubah pikiran. Ia juga tanpa sengaja bertemu dengan kenalnya, Shichirōji (七郎次)^{しちろうじ}—diperankan oleh Daisuke Kato. Ia menanyakan pada temannya tersebut “Apakah kau lelah untuk bertarung?”, Kato menjawab tidak dan bergabung dengan mereka. Gorōbei berhasil merekrut seorang samurai bernama Heihachi Hayashida (林田平八)^{はやしだへいはち}, samurai yang kurang terampil dan memiliki karakter yang humoris. Gorōbei hampir menyerupai tokoh Kambei dan menjadi tangan kanannya, ia berhasil menemukan Heihachi (diperankan Minoru Chiaki) sedang memotong kayu, pekerjaan yang belum pernah dilakukan oleh seorang samurai (Richie, 1998).

Katsushirō pada awalnya tidak masuk dalam perhitungan kelompok tujuh samurai karena menurut Kambei ia masih terlalu muda untuk ikut bertarung. Katsushirō merasa sangat kecewa, ia memohon pada Kambei namun tidak juga diijinkan. Akan tetapi, karena bujukan salah seorang petani dan Gorōbei, akhirnya ia mengizinkan Katsushirō bergabung dengan mereka. Tinggal satu orang samurai lagi, namun sudah tidak ada waktu sehingga Kambei memutuskan untuk berangkat ke desa esok harinya (Kinema Junpousha, 2010).

Tiba-tiba muncul seorang warga yang menunjukkan bahwa ada seorang samurai yang menuju ke tempat mereka dalam keadaan mabuk. Samurai tersebut juga diuji dengan cara yang sama dengan cara Kambei mengetahui kemampuan samurai-samurai sebelumnya. Akan tetapi, samurai itu tidak dapat mengelak dan kepalanya terpukul oleh kayu yang dipegang oleh Katsushirō. Melihat hal

tersebut, Kambei mengambil kesimpulan bahwa ia bukan samurai asli ditambah dengan tingkahnya yang aneh, tetapi samurai itu terus saja mengatakan bahwa dirinya merupakan seorang samurai dengan menunjukkan silsilah keluarga milik seorang samurai yang ia curi (Kinema Junpousha, 2010).

Orang yang mengaku sebagai samurai itu bernama Kikuchiyo (diperankan oleh Toshiro Mifune). Sepanjang perjalanan para samurai menuju desa, ia terus mengikuti mereka dengan menunjukkan tindakan-tindakan yang berusaha menarik perhatian mereka. Sesampainya di desa para petani, tidak seorang pun penduduk desa yang menyambut mereka. Semua penduduk desa justru bersembunyi di rumah mereka masing-masing, seakan-akan mereka takut akan kedatangan para samurai itu. Untuk menarik perhatian penduduk, Kikuchiyo membunyikan alat yang biasa penduduk desa gunakan sebagai tanda datangnya para bandit. Akhirnya semua penduduk berkumpul seperti yang telah diduga. Dengan tindakannya tersebut, Kikuchiyo akhirnya diterima sebagai samurai ketujuh.

Para samurai mulai merancang strategi. Kambei, Gorōbei, dan Katsushirō membuat peta desa dan strategi sesuai dengan kondisi geografi tiap wilayah. Di bagian barat desa dibangun pagar untuk menutup jalan masuk ke desa, persawahan yang ada di wilayah selatan desa akan dibuat parit dan dibanjiri dengan air setelah panen, serta jembatan yang ada di bagian timur desa dihancurkan sehingga beberapa rumah yang ada di seberang jembatan harus dievakuasi agar wilayah dapat dipersempit sehingga lebih mudah dalam pengawasan.

Samurai lainnya mulai melatih bertarung dan memberi motivasi pada para petani untuk siap melawan para bandit. Pada suatu waktu, Kikuchiyo dengan mengenakan baju besi samurai membawa beberapa pakaian serupa lainnya yang ia temukan di rumah Manzo (万造^{まんぞう})—salah seorang petani di desa tersebut—ia berharap dapat bersahabat dengan samurai yang lain dengan membawa baju baja samurai yang ia temukan tersembunyi di desa. Akan tetapi, samurai yang lain menjadi geram karena mereka tahu bahwa baju itu didapat para petani dari samurai yang mereka bunuh.

- Kyūzō : *I'm begining to want to kill every farmer in this village.*
- Kikuchiyo : *What do you think farmers are? Saints? They are the most cunning and untrustworthy animasl on earth. If you ask them for rice, they'll say they have none. But they have. They have everything. Look in their rafters, dig in the ground, you'll find it. Rice in jars. Salt. Beans. Saké. Look in the mountains, hidden farms everywhere. And yet they pretend to be oppressed. They are full of lies. When they smell a battle they make themselves bamboo spears. And then they hunt. But they hunt the wounded and the defeated. Farmers are miserly, craven, mean, stupid, murderous beasts. (Tears in his eyes.) You make me laugh so hard I'm crying. But then, who made animals out of them? You. You did—you samurai. All of you damned samurai. (He picks up a handful of arrows and throws them at the wall.) Each time you fight you burn villages, you destroy the fields, you take away teh food, you seduce the women and anslave the men. And kill them kif they resist. You hear me—you damned samurai. (He begins to cry.)*
- Kambei : *(Quietly, with great sincerity.) You're a farmer's son aren't you?*

Terjemahan:

- Kyūzō : Saya ingin membunuh semua petani di desa ini.
- Kikuchiyo : Kalian pikir petani itu siapa? Orang suci? Mereka adalah yang paling licik dan binatang yang paling tidak dapat dipercaya di dunia. Jika kalian bertanya apakah mereka memiliki beras, mereka akan mengatakan bahwa mereka tidak punya. Tetapi sebenarnya mereka punya. Mereka punya segalanya. Lihat kasok mereka, gali dalam tanah, kalian akan menemukannya. Beras dalam guci, garam, kacang, *saké*¹. Lihat ke gunung, pertanian tersembunyi di mana-mana, namun mereka berpura-pura tertindas. Mereka semua berbohong. Ketika mereka tahu akan terjadi pertempuran, mereka membuat senjata bambu sendiri dan mereka berburu, namun mereka berburu orang yang terluka dan yang kalah. Petani itu kikir, pengecut, licik, bodoh, binatang pembunuh. (air mata keluar dari matanya.) Kalian membuatku tertawa geli hingga menangis. Akan tetapi, siapa yang membuat mereka seperti itu? Kalian. Kalian yang melakukannya—kalian para samurai. Kalian semua samurai terkutuk. (Ia mengambil segenggam anak panah dan melemparkannya ke dinding.) Setiap kali kalian bertarung kalian membakar desa, kalian rusak pertanian, kalian mengambil makanan mereka, kalian menggoda wanita, memperbudak para

¹ Minuman keras Jepang yang terbuat dari fermentasi beras (The Free Dictionary, 2011).

pria dan membunuh mereka jika mereka menolak. Kalian mendengarku—kalian samurai terkutuk. (Ia mulai menangis.)
 Kambei : (Diam dengan kesungguhan yang besar.) Kau adalah anak dari seorang petani bukan?

Kikuchiyo sebenarnya adalah anak seorang petani sehingga ia tahu betul bagaimana penderitaan para petani akibat perbuatan kaum samurai dan juga para bandit (Richie, 1998, p.101-102)

Di suatu hari yang hujan, Kyūzō pergi ke bukit untuk berlatih. Saat berlatih ia melihat Katsushirō bertemu dengan anak Manzo yang merupakan seorang wanita bernama Shino (志乃). Katsushirō membawakan nasi untuk Shino (diperankan Keiko Tsushima)—selama ini nasi hanya diperuntukkan untuk samurai sedangkan para petani hanya makan jewawut—namun Shino menolak, ia ingin membawakan nasi itu untuk seorang nenek yang sudah sangat tua yang hidup sebatang kara karena keluarganya telah dibunuh oleh para bandit. Melihat hal itu Kyūzō pun merasa iba sehingga pada saat makan ia pun menyimpan jatahnya untuk diberikan pada nenek itu. Samurai lainnya mengetahui kondisi tersebut dan mereka pun pergi menemui nenek itu untuk melihat kondisinya dan memberinya makan yang lebih layak. Hari-hari selanjutnya, mereka juga membagikan nasi untuk anak-anak di desa itu.

Samurai memberitahukan strategi mereka ke tetua desa dan penduduk desa. Selanjutnya penduduk dikumpulkan untuk diberi pengarahan oleh para samurai. Penduduk diarahkan untuk tinggal dalam kelompok agar dapat saling menjaga jika sewaktu-waktu para bandit datang. Para petani sangat tidak menyukai kehidupan militer, sehingga sebagian dari mereka memberontak.

Farmer : *All of you who live beyond the bridge, come with me, put down your spears. It's useless to carry a spear to protect someone else's house when you can't protect your own.*

Kambe : *Wait. Pick up that spear and return to your unit There are only three houses beyond the bridge and in the village there are twenty. We cannot endanger twenty because of three. And if the village is destroyed those three will not be safe anyway. Do you understand?*

War is like that. If you defend for all, each individual will be protected. He who thinks only of himself destroys himself. From now on, any such desertion will be punished.

Terjemahan:

Petani : Semua dari kalian yang tinggal di seberang jembatan, ikut denganku, letakkan tombak kalian. Percuma membawa tombak untuk menolong rumah orang lain sementara kalian tidak dapat melindungi rumah kalian sendiri.

Kambei : Tunggu. Ambil tombak itu dan kembali ke kelompok kalian... Hanya ada tiga rumah di seberang jembatan dan ada dua puluh rumah di dalam desa. Kita tidak dapat membahayakan dua puluh rumah hanya karena tiga rumah. Dan jika desa dihancurkan ketiga rumah itu juga tidak akan selamat. Kalian mengerti? Seperti itulah perang. Jika kalian memperjuangkan semuanya, setiap individu akan terlindungi. Mereka yang hanya memikirkan dirinya sendiri akan menghancurkan dirinya sendiri. Mulai sekarang jika ada pembelotan, maka akan dikenakan sanksi.

Tujuan dari Kambei adalah kehidupan sosial, karena itulah ia mau menolong desa. Ia berusaha tegas untuk bisa mendisiplinkan mereka karena mereka tidak akan bisa menang jika mereka berjuang secara individu, namun mereka harus bekerja sama (Richie, 1998, p.99).

Masa panen telah tiba, penduduk wanita yang sebelumnya disembunyikan akhirnya muncul untuk memanen. Pada malam harinya, saat yang lain tertidur pulas, Kambei dan Gorōbei berkeliling desa untuk berpatroli. Keesokan harinya, para penduduk mulai menjalankan strategi dengan membuat parit di persawahan yang sudah dipanen dan membanjirinya dengan air. Beberapa hari setelah panen, situasi tampak aman, tidak ada tanda-tanda kedatangan bandit. Akan tetapi, pada suatu hari terlihat tiga kuda asing yang ternyata milik para bandit berada di belakang bukit. Mendengar kabar itu, para penduduk menjadi panik. Kyūzō dan Kikuchiyo pergi untuk menangkap ketiga bandit tersebut. Setelah ketiga bandit itu tertangkap, para penduduk dengan sangat marah ingin membalas dendam pada mereka dengan mengeroyoknya, namun ketujuh samurai mencoba menenangkan situasi. Heihachi, Kyūzō, Kikuchiyo, dan Rikichi pergi ke markas para bandit untuk menyerbu dengan membakar markas mereka di saat mereka sedang terlelap. Ternyata di sana Rikichi melihat istrinya yang telah lama diculik

oleh para bandit, ia mencoba untuk menemui istrinya yang menerjang api karena berusaha menghindar darinya. Heihachi yang ingin menghalanginya justru tertembak dan tewas.

Tak lama setelah pemakaman Heihachi, para bandit berbalik menyerbu desa. Namun berkat strategi yang telah dipersiapkan sebelumnya para bandit mengalami kesulitan untuk memasuki desa. Dari tiga belas bandit yang datang, satu berhasil dibunuh oleh panah Gorōbei dan Kambei menyilang satu buah lingkaran kecil yang menjadi simbol para bandit di sisi peta yang selalu dibawanya.

Di sisi lain desa, para penduduk telah bersiap-siap untuk menghadapi serangan bandit, namun mereka terlihat takut sehingga para samurai mencoba memberi semangat pada mereka. Karena tidak bisa memasuki desa, para bandit membakar rumah-rumah yang berada di seberang parit yang telah ditinggalkan penghuninya, termasuk rumah tetua desa. Tetua desa dan anaknya masih berada di dalam rumahnya karena ia tidak mau mengungsi. Mengetahui hal itu, Kikuchiyo segera berusaha menyelamatkan mereka, namun tetua desa tidak berhasil diselamatkan. Pada saat itu ada seorang ibu (anak dari tetua desa) yang sudah terluka parah menyerahkan anaknya pada Kikuchiyo untuk diselamatkan. Peristiwa itu membuatnya sangat sedih karena mengingatkan pada masa kecilnya yang mengalami kejadian serupa dengan anak itu (Richie, 1998, p.101).

Bahkan di malam hari mereka harus tetap berjaga karena serangan dari para bandit tidak dapat diduga. Pada malam harinya, para bandit kembali menyerang, beberapa orang bandit berhasil masuk ke desa dengan diam-diam. Dalam pertarungan itu, tujuh orang bandit berhasil dibunuh. Tengah malam, mereka tetap berjaga meskipun jarak para bandit dari desa cukup jauh, namun mereka harus mengambil sejumlah senjata yang dimiliki para bandit karena senjata mereka lebih hebat dari yang dimiliki para penduduk. Kyūzō menawarkan diri untuk pergi mengambil senjata dari para bandit, ia pergi sendiri malam itu dan berhasil membunuh dua bandit serta membawa sebuah senapan. Tindakannya itu membuat Katsushirō semakin kagum akan kehebatannya (Richie, 1998, p.100).

Seperti yang diperkirakan, pagi harinya para bandit melancarkan kembali serangannya. Pertarungan yang cukup besar terjadi dan empat bandit berhasil dibunuh dan para bandit berhasil dipukul mundur. Namun, hal itu tidak berlangsung lama, para bandit kembali datang dengan pasukan yang lebih banyak. Kali ini, tidak hanya penduduk laki-laki yang ikut bertarung, para wanita pun tidak sabar dan ikut melawan para bandit meski hanya di barisan belakang dan dengan senjata seadanya.

Pertarungan kali ini semakin hebat. Banyak bandit maupun penduduk desa yang terbunuh bahkan juga beberapa samurai dari tujuh samurai. Gorōbei dan Yohei (よへい) gugur dalam pertarungan itu serta tiga belas bandit lagi berhasil dibunuh yang berarti bersisa tiga belas bandit yang masih harus mereka hadapi. Dengan pertarungan yang telah berjalan beberapa hari, membuat semuanya kelelahan. Pertarungan yang terakhir ini sekaligus menjadi pertarungan yang tersulit karena mereka harus bertarung dalam keadaan yang hujan lebat sehingga membuat gerak mereka menjadi terhambat dengan banyaknya lumpur. Pertarungan itu kembali mengambil korban, diantara tujuh samurai kini giliran Kikuchio dan Kyūzō sehingga samurai yang masih bertahan tinggalah Kambei, Shichirōji, dan Katsushirō.

Pengorbanan penduduk dan samurai yang gugur dalam pertarungan tersebut tidaklah sia-sia, para bandit akhirnya berhasil dikalahkan sehingga desa mereka tidak perlu takut dan menderita lagi. Para penduduk merayakan kemenangan mereka sekaligus menyambut masa tanam.

Pada akhir film ketika penduduk desa telah melupakan samurai yang telah menyelamatkan mereka, perhatian mereka telah tercurah ke proses penanaman padi, Kambei (satu dari tiga samurai yang bertahan) hanya satu-satunya yang tidak merasa sakit atau kecewa. Setelah pertarungan selesai, ia mengatakan pada teman lamanya, Shichiroji, dengan perasaan heran dan kagum, bahwa “Kita bertahan lagi”. Pada akhir film ia mengatakan pada temannya: “Dan kita kalah lagi” (Richie, 1998, p.103).

2.2 Sinopsis *The Magnificent Seven*

Pada awal cerita kita diperkenalkan dengan sebuah desa di Meksiko yang dihuni oleh para petani yang sederhana namun pekerja keras. Buah-buahan hasil pertanian mereka selalu dirampas oleh kelompok bandit yang dipimpin oleh Calvera (diperankan oleh Eli Wallach) yang datang setiap tahunnya. Mereka tidak berani melawan, namun jika hal ini terus dibiarkan hidup mereka semakin menderita. Di suatu musim panen, seperti biasanya, para bandit datang dan merampas makanan mereka dan ditambah memberi ancaman pada mereka yang berani melawan, bahkan Calvera membunuh salah satu penduduk desa yang berusaha menyerang mereka dengan alat pertanian yang ia miliki. Setelah kedatangan para bandit yang terakhir itu, penduduk desa merasa tidak tahan akan penderitaan yang terus mereka alami dan ingin segera menyingkirkannya. Akan tetapi karena mereka tidak punya cukup senjata dan kemampuan untuk melawan para bandit, pemimpin desa bertanya pada tetua desa (diperankan oleh Vladimir Sokoloff) untuk meminta nasehat (Antulov, 1999).

Tetua desa memberi nasehat agar mereka melakukan perlawanan, karenanya mereka harus membeli senjata dengan mengumpulkan uang dari para penduduk. Pada awalnya mereka ragu sebab meskipun mereka memiliki senjata mereka tetap tidak dapat menggunakannya, namun mereka tidak ada pilihan selain menjalankannya.

Tiga penduduk desa pergi ke kota untuk membeli senjata. Di perjalanan mereka menyaksikan sebuah perdebatan yang cukup sengit sedang terjadi antara beberapa orang di sana. Mereka memperdebatkan tentang pemakaman orang Indian yang dianggap tidak pantas dimakamkan di tempat mereka (orang kulit putih). Ketika ada seseorang yang mau menolong dan memakamkannya, pemilik kereta pembawa jenazah tidak mengizinkan keretanya digunakan untuk membawa jenazah orang Indian itu. Melihat kejadian tersebut, seorang koboi bernama Chris Adams (diperankan oleh Yul Brynner) kesal, akhirnya ia mengambil tindakan dengan membawa kereta berisi jenazah itu ke bukit untuk dimakamkan. Seorang koboi lain bernama Vin (diperankan oleh Steve McQueen)

yang ahli dalam menembak pergi bersamanya untuk membantunya melewati orang-orang yang mencoba menghalangi (Croatto, 2005).

Sesampainya di atas bukit ada beberapa orang yang berusaha menghadang mereka, namun dalam waktu singkat mereka dapat mengatasinya. Kehebatan dan keberanian mereka membuat semua orang yang melihat kejadian itu terkagum-kagum, termasuk ketiga petani dari desa tadi. Setelah melihat kejadian itu, ketiga petani tersebut pergi menemui Chris untuk meminta bantuannya mencarikan senjata untuk mereka. Namun, menurut Chris tidak mudah menemukan senjata dan harganya pun tidak murah. Lagipula mereka bukanlah orang yang mampu menggunakan senjata, sehingga Chris menyarankan agar mereka menyewa orang saja. Mendengar saran dari Chris, ketiga petani itu meminta Chris untuk membantu dan menjadi pemimpin mereka. Ketiga petani itu berusaha membujuk Chris dengan menceritakan penderitaan mereka dan menawarkan akan memberikan segala yang mereka miliki demi kedamaian desa mereka. Meskipun pada awalnya Chris menolak, akhirnya ia mau membantu, tapi menurutnya mereka memerlukan beberapa orang koboï lagi (Croatto, 2005).

Di kota memang banyak koboï tetapi tidak semua dari mereka memiliki kualitas yang bagus dan untuk menemukan orang yang mereka butuhkan Chris memiliki cara yang unik. Ketika seorang pemuda (Chico) datang, ia memintanya untuk berdiri dekat di depannya dan menyuruhnya untuk menepukkan kedua tangannya secepat mungkin. Tanpa disadarinya Chris mengeluarkan pistol dan menodongkan tepat di depannya, untung saja ia berhasil menangkap dengan tepukan kedua tangannya. Lalu mereka bergantian, Chris yang menepuk tangan dan pemuda itu yang menodongkan pistol, namun karena terlalu gugup pemuda itu pergi begitu saja.

Kemudian, pintu kembali diketuk. Chris membuka pintu dan segera bersembunyi di balik pintu, tetapi ternyata tidak ada orang di sana. Ia akhirnya keluar dan melihat siapa yang datang. Ternyata yang mengetuk pintu adalah teman lamanya bernama Harry Luck (diperankan oleh Brad Dexter). Harry adalah orang yang sangat berorientasi terhadap uang, ia mau bergabung bersama Chris karena ia pikir ada imbalan yang besar dari pekerjaan ini. Kemudian, ia

bertemu Vin dan memintanya bergabung saat Vin hampir saja mengambil pekerjaan di toko klontong karena ia kalah berjudi. Ia dan Vin kemudian mencari Bernardo O'Reilly (diperankan Charles Bronson) yang merupakan teman Harry yang sedang mengalami kesulitan keuangan. Lalu mereka bertemu dengan Britt (James Coburn) yang sangat hebat—ia memenangkan duel adu tembak hanya dengan sebilah pisau—meskipun pada awalnya ia menolak untuk bergabung, namun akhirnya ia berubah pikiran. Lee (Robert Vaughn) ikut bergabung dengan alasan agar ia tetap mendapat bayaran selama dalam pelarian meskipun hanya sedikit. Terakhir, Chico (diperankan Horst Bucholz), yang sebenarnya bukan koboi asli, ia bergabung dengan mereka hanya karena ia ingin ikut dalam pekerjaan yang menantang maut itu (Croatto, 2005).

Ketujuh pria itu tinggal di desa selama berminggu-minggu. Mereka membantu penduduk desa agar lebih kuat dengan memberikan latihan dalam menggunakan senjata, tongkat, dan apapun yang dapat mereka temukan untuk melawan para bandit serta membangun perangkap dan dinding kecil di sekeliling desa untuk menghadang serangan bandit. Setiap penduduk desa merasakan untuk pertama kalinya bertarung melawan bandit. ("The Magnificent Seven Plot Summary", 2003).

Selama para koboi dan penduduk desa bekerja sama, mereka mulai terikat satu sama lain. Chico bertemu dengan seorang gadis yang membuatnya tertarik bernama Petra (diperankan oleh Rosenda Monteros). Saat Calvera kembali ke desa tersebut, ia sangat marah ketika mengetahui bahwa penduduk desa telah menyewa koboi untuk membantu mereka. Setelah perkelahian singkat, para bandit akhirnya dapat dipukul mundur. Para penduduk desa sangat senang dan berterima kasih pada para koboi. Akan tetapi kesenangan mereka tidak berlangsung lama.

Pada suatu hari, Chico menyamar menjadi salah satu bandit dan berhasil masuk ke markas, ia mengetahui bahwa Calvera beserta anak buahnya akan kembali lagi ke desa—para penjahat itu mengalami kesulitan dan kelaparan, mereka membutuhkan makanan untuk dapat bertahan. Mengetahui hal itu, beberapa penduduk desa merasa cemas dan mereka ingin menyerah agar hidup

mereka aman sehingga mereka meminta para koboi untuk pergi. Sedangkan sebagian penduduk desa lainnya, tetap ingin berjuang dan bertarung melawan Calvera dan anak buahnya sehingga mereka meminta para koboi untuk tetap membantu mereka.

Para koboi berdiskusi apakah mereka tetap bertahan ataukah mereka harus pergi seperti apa yang diinginkan sebagian penduduk desa, namun akhirnya mereka semua memutuskan untuk tinggal. Strategi selanjutnya, mereka ingin membuat kejutan dengan langsung menyerang ke markas para bandit, tetapi ternyata mereka sudah tidak lagi di sana. Ketika ketujuh orang itu kembali ke desa, para bandit telah mengambil alih desa. Mereka diusir dari desa, Calvera tidak mau membunuh mereka karena ia tidak ingin masalah lain muncul.

Setelah keluar dari desa, Chris dan yang lain sepakat untuk kembali ke desa keesokan harinya, hanya Harry yang menolak untuk ikut karena menurutnya hal itu adalah keputusan yang konyol dan hanya cari mati. Saat pertempuran terjadi keesokan harinya, Harry kembali ke desa untuk membantu yang lain, namun ia tertembak dan akhirnya tewas. Bernardo juga tewas ketika melindungi sahabat-sahabat kecilnya. Lee dan Britt pun terbunuh. Melihat perjuangan para koboi, para penduduk desa pun tergerak untuk membantu dan mengambil apa saja yang mereka temui untuk dijadikan senjata melawan para bandit. Para bandit berhasil dikalahkan, Calvera sendiri tewas di tangan Chris. Sebelum tewas ia menanyakan pada Chris mengapa orang sepertinya mau kembali menyelamatkan desa, namun ia segera tewas tanpa mendapat jawabannya. Tersisa tiga orang dari tujuh koboi, Chris, Vin, dan Chico. Chico memutuskan untuk tetap tinggal di desa bersama wanita yang dikasihinya, sedangkan Chris dan Vin pergi dari desa. Sebelum pergi, Chris mengatakan pada Vin, “Benar yang dikatakan oleh tetua desa, bahwa kita kalah dan selalu kalah, sedangkan yang menang adalah para petani” (“The Magnificent Seven Summary”, 2006).

2. 3 Sinopsis *Sholay*

Seorang mantan inspektur polisi, Thakur Baldev Singh (diperankan Sanjeev Kumar) memanggil rekan lamanya dan memintanya untuk mencari tahu

keberadaan sepasang pencuri yang pernah ia tanggap saat masih bertugas sebagai polisi. Dua penjahat bernama Veeru (diperankan Dharmendra) dan Jai (diperankan Amitabh Bachchan) sangatlah akrab yang bekerja sama dan berbagi segala sesuatu. Mereka pernah bertemu dengan Thakur sebelumnya (seperti yang diperlihatkan dalam kilas balik), ketika mereka tertangkap saat mencoba merampok di kereta, Thakur membiarkan mereka bebas sementara untuk membantunya melawan bandit. Mereka berhasil menghentikan para bandit, namun Thakur terluka dan tak sadarkan diri. Veeru dan Jai berdebat, menurut Veeru mereka sebaiknya pergi melarikan diri dan membiarkannya tewas, sedangkan Jai berpendapat untuk menolong Thakur meskipun mereka akan masuk penjara. Keputusan mereka ditentukan dengan undian koin dan dimenangkan oleh Jai. Meskipun mereka berdua adalah para pencuri, namun mereka sangat menepati janji dan mereka bersedia melakukan apapun demi uang. Berdasarkan kejadian itu, menurut Thakur merekalah yang orang yang tepat untuk menolongnya dalam menghentikan kekejaman Gabbar Singh (diperankan Amzad Khan)—seorang penjahat yang terkenal dan dicari oleh para penguasa dengan imbalan Rs 50.000. Tetapi uang bukanlah apa yang menjadi tujuan Thakur. Veeru dan Jai ditemukan dan dibawa ke desa Ramgarh. Mereka berbicara dengan Thakur dan mengatakan akan membawa Gabbar kepadanya hidup-hidup dengan bayaran Rs 20.000 ditambah hadiah imbalan Rs 50.000. Setelah mengalami kesulitan dalam mempercayai satu sama lain, Thakur menuntut mereka untuk melakukan perjanjian dan akhirnya Jai berjanji bahwa mereka akan melakukan pekerjaan itu dan memutuskan untuk tinggal di Ramgarh untuk memukul mundur serangan dari Gabbar dan gerombolannya.

Pada suatu hari, tiga anak buah Gabbar tiba di Ramgarh untuk mengumpulkan perbekalan dari penduduk desa yang tidak berdaya melawan mereka. Akan tetapi, untuk kali ini mereka kembali dengan tangan kosong karena mereka dihadang oleh Veeru dan Jai. Para penduduk desa menunjukkan rasa terima kasihnya dengan mengelu-elukan pahlawan baru mereka. Di markas Gabbar, ketiga anak buahnya tersebut diinterogasi, bagaimana bisa mereka kalah hanya oleh dua orang sedangkan mereka bertiga. Kekejaman Gabbar

diitunjukkan dalam memberikan hukuman pada ketiga anak buahnya tersebut. Ia memperlakukan mereka dan menjadikannya sasaran tembak dengan pistol yang hanya diisi tiga peluru dari yang seharusnya enam dan memutarnya. Pada putaran awal, ketiganya selamat, ia dan seluruh anak buahnya tertawa terbahak-bahak dengan kejadian aneh itu, ketiga orang yang dijadikan sasaran tembak itu pun ikut tertawa meskipun awalnya takut. Sementara suara tawa mereka bergema di antara tebing-tebing batu, tiba-tiba Gabbar berhenti tertawa dan menggunakan sisa peluru yang ada dalam pistonya untuk menembak ketiganya hingga tewas.

Gabbar merencanakan untuk menyerang desa pada saat perayaan Holi². Veeru dan Jai berusaha untuk menghadang mereka namun keduanya nyaris tewas karena pistol yang mereka gunakan kehabisan peluru dan Jai terkeping. Sebenarnya Thakur mempunyai kesempatan untuk melemparkan senjata pada Veeru, namun ia tidak melakukannya dan tetap diam di tempat dimana ia berdiri. Akhirnya Veeru dan Jai berhasil selamat dan memukul mundur Gabbar serta pasukannya. Karena kecewa terhadap sikap Thakur tadi, mereka berniat untuk pergi dari desa dan memutuskan perjanjiannya dengan Thakur. Akan tetapi, sebelum mereka pergi, Thakur mengatakan alasan yang sebenarnya mengapa ia ingin menangkap Gabbar dan mengapa ia tidak membantu mereka. Beberapa waktu yang lalu, ketika Thakur masih menjadi seorang polisi, ia pernah menangkap Gabbar atas kasus perampokan yang dilakukannya. Karena hal itu, Gabbar merasa dendam terhadap Thakur dan berjanji akan membalasnya. Dalam waktu yang singkat ia berhasil kabur dari penjara. Setelah keluar dari penjara, ia datang ke rumah Thakur dengan darah dinginnya, membunuh kedua anak laki-laki Thakur, anak perempuannya, menantunya, dan cucu satu-satunya. Satu-satunya keluarga Thakur yang masih tersisa ialah menantu dari anak laki-laki keduanya, Radha (diperankan Jaya Bhaduri). Kemudian Thakur mencari Gabbar, namun kali ini ia terkalahkan oleh para anak buah Gabbar. Ia diikat dan disiksa, Gabbar mengingatkan pada Thakur atas janjinya bahwa ia akan kembali dan menghantuinya dan inilah hari itu. Dengan kejamnya, Gabbar mengeluarkan dua

² Hari raya umat Hindu yang dirayakan di India pada musim semi, biasa disebut juga dengan festival warna (McConnell, n.d.).

pedang dan memenggal kedua tangan Thakur. Meskipun Thakur selamat, ia menjadi cacat karenanya. Selama ini ia menutupi kecacatannya dari Veeru dan Jai, namun sekarang telah jelas mengapa ia tidak dapat membantu mereka secara fisik. Semakin lama tinggal di Ramgarh, Veeru dan Jai semakin menyukai desa tersebut dan menaruh simpati pada para penduduk yang hidup di bawah penindasan dari para perampok. Sebagian penduduk desa bahkan membuat mereka lebih dari sekedar suka. Veeru tertarik dengan seorang wanita muda bernama Basanti (diperankan Hema Malini) yang agresif dan banyak bicara dan ia bekerja sebagai pengemudi kereta kuda. Bibi dari Basanti tidak menyetujui Veeru menikah dengan Basanti, tetapi karena Jai membantu untuk melamar Basanti dan Veeru mengancam untuk bunuh diri jika ia tidak diijinkan menikahi Basanti, bibi dari Basanti pun menerimanya. Jai jatuh hati pada Radha, menantu Thakur yang merupakan janda yang penyendiri. Pelayan Thakur, Ramlaal, menceritakan pada Jai bahwa sebelumnya Radha adalah wanita yang ceria hingga Gabbar datang dan membunuh suami dan keluarganya (“Sholay Summary”, n.d.).

Keduanya dapat bergaul dengan baik dengan penduduk desa dan menanamkan kepercayaan akan kebebasan dari kejahatan Gabbar. Di antara salah seorang penduduk, ada seorang imam tuna netra yang tinggal bersama anak laki-laki satu-satunya, Ahmed. Suatu hari Ahmed, menerima tawaran untuk bekerja di kota, pada awalnya ia menolak karena tidak mau meninggalkan ayahnya sendiri, namun akhirnya, Ahmed memutuskan untuk pergi. Dalam perjalanan ia dihadang oleh anak buah Gabbar dan tewas. Jenazahnya di pulangkan ke desa beserta pesan yang dikirim Gabbar. Dalam suratnya Gabbar mengancam akan membunuh anak-anak lainnya di desa itu jika mereka tidak menyerahkan Veeru dan Jai. Mendengar hal itu, para penduduk desa merasa takut dan mereka memilih menyerah daripada harus mengorbankan anak-anak mereka. Akan tetapi, justru imam yang baru saja kehilangan anaknya menjadi orang yang menyadarkan mereka untuk tidak mudah mengalah pada kejahatan.

Veeru dan Jai melawan dan mengirim balasan pesan ke Gabbar, untuk setiap penduduk desa yang dibunuh Gabbar, mereka akan membunuh empat anak buah Gabbar sebagai balasannya. Gabbar sangat marah dan bersumpah akan

membunuh Veeru, Jai, Thakur, dan seluruh penduduk desa Ramgarh. Pertarungan mulai mencapai klimaks ketika Basanti dan Veeru tertangkap Gabbar. Basanti dipaksa untuk terus menari di hadapan mereka semua agar Veeru tidak dibunuh, sementara itu, Jai yang berhasil mengikuti mereka mencoba untuk menyelamatkan mereka. Jai berhasil menembus pertahanan mereka dan menodongkan senjatanya ke arah Gabbar dari atas tebing sehingga siapa pun yang bergerak ia dapat menembaknya dengan mudah. Ia menyuruh Gabbar untuk memerintahkan seluruh anak buahnya membuang senjata mereka. Akhirnya Basanti dan Veeru selamat dan mereka bertiga dapat lolos.

Anak buah Gabbar mengejar mereka dan pertempuran pun tak dapat terelakkan. Veeru dan Jai kehabisan amunisi, Jai tertembak namun Veeru tidak menyadarinya. Jai meminta Veeru untuk membawa Basanti pergi dan kembali dengan membawa amunisi yang banyak. Namun, Veeru tidak ingin meninggalkan Jai bertarung sendirian. Mereka mengambil keputusan dengan koin—cara yang biasa mereka lakukan. Akhirnya Jai menang sehingga Veeru harus pergi dan meninggalkan Jai sendiri. Jai perlahan sekarat dan tetap berusaha menahan serangan para bandit dengan beberapa peluru yang tersisa di pistolnya. Ia bersembunyi di bawah jembatan kecil dan salah seorang bandit berusaha meledakkannya dengan melempar dinamit, namun gagal meledak. Jai menembak dinamit itu dengan peluru terakhirnya dan beberapa bandit terkena ledakan itu. Veeru kembali dan melihat kondisi Jai semakin memburuk, ia sempat berbicara dengannya sebentar sebelum akhirnya Jai meninggal di pangkuannya.

Seluruh penduduk desa bergegas ke lokasi kejadian, termasuk Radha yang sekali lagi harus merasa sedih kehilangan seseorang yang ia kasihi. Sambil menyeka air matanya, Veeru melihat koin yang biasa mereka gunakan untuk mengambil keputusan yang ada di genggamannya. Ia baru menyadari bahwa selama ini ia telah ditipu oleh Jai, karena ternyata koin itu memiliki dua sisi yang sama agar Veeru selalu menyetujui pendapatnya, termasuk menyetujui agar ia mengorbankan dirinya demi menyelamatkan temannya. Veeru menjadi sangat murka dan akan membalaskan dendamnya pada Gabbar.

Veeru menangkap Gabbar dan memukulinya hingga babak belur. Ia nyaris membunuhnya, namun Takur segera datang dan menghentikannya, ia mengingatkan janji yang telah mereka sepakati bahwa mereka berdua akan memberikan Gabbar hidup-hidup padanya. Awalnya, Veeru tetap ingin membunuh Gabbar dengan tangannya karena ingin membalaskan dendam Jai, namun karena ia tidak ingin melanggar janji, ia menyerahkan Gabbar yang telah sekarat ke Thakur. Thakur menyingkapkan pakaiannya dan menendang Gabbar dengan sepatunya yang runcing sehingga membuat Gabbar semakin sekarat. Saat ia hendak membunuhnya, polisi datang dan mencegahnya, mereka memintanya untuk melepaskan Gabbar agar hukum yang menanganinya. Thakur mengenyampingkan dendamnya tetapi ia tahu bahwa Ramgarh telah bebas. Upacara pemakaman Jai dihadiri oleh para penduduk desa dan Radha hanya memandangnya dari balik jendela rumahnya. Karena tidak ada lagi urusannya di Ramgarh, Veeru pergi dengan kereta, tetapi ia tidak sendiri, ternyata Basanti juga naik kereta itu dan mereka berdua pergi meninggalkan Ramgarh (“Synopsis for Sholay”, 2009).

2. 4 Sinopsis *A Bug's Life*

Setiap tahun, segerombolan belalang datang ke pulau semut dan memakan apa yang semut telah kumpulkan untuk mereka. “Persembahan” yang mereka berikan pada para belalang dianggap para semut sebagai ritual dan merupakan bagian dari takdir yang harus mereka hadapi (“A Bug’s Life Story Detail”, 1998)

Ketika musim semi tiba, di sebuah pulau kecil yang dikelilingi dengan air, sebuah koloni semut mempersiapkan makanan untuk kedatangan gerombolan belalang. Diantara semut pekerja, salah satu yang menonjol ialah semut yang rajin bernama Flick. Flick selalu menemukan hal-hal baru untuk dicoba para koloni namun penemuannya seringkali dianggap aneh dan ditolak oleh anggota koloni yang lain. Satu-satunya yang percaya padanya adalah putri kecil dari koloni yang bernama Dot. Diam-diam, Flick tertarik dengan kakanya yang bernama Atta, putri yang akan meneruskan tahta sebagai ratu.

Ketika gerombolan belalang datang, koloni semut masuk ke dalam sarang bermaksud menunggu para belalang memakan apa yang telah mereka sediakan dan kemudian pergi. Sayangnya, Flick menjadi semut terakhir yang meletakkan makanan di atas batu persembahan dan membuat pondasi batu runtuh karena tanpa sengaja terkena alat yang ia bawa di punggungnya.

Ketika gerombolan belalang datang dan tidak menemukan apa pun, mereka pergi ke sarang koloni semut untuk meneror para semut. Pemimpin belalang menuntut mereka untuk mengganti persembahan yang tidak bisa mereka penuhi saat itu pada musim gugur nanti dan mencoba menyakiti Dot sebelum akhirnya Flick datang untuk mencoba melindunginya. Kemudian Hopper (pemimpin gerombolan belalang) menegaskan bahwa persembahan selanjutnya harus dua kali lipat karena Flick telah berani berbicara padanya. Gerombolan belalang kemudian pergi dan berjanji akan kembail ketika daun terakhir gugur dari pohon.

Koloni semut sekarang dalam masalah karena tidak cukup makanan untuk menyediakan permintaan Hopper dan memenuhi kebutuhan makanan mereka sendiri. Flick dibawa ke pengadilan akibat perbuatannya yang menyebabkan kekacauan. Dalam persidangan, Flick kemudian menemukan sebuah ide, jika mereka dapat menemukan serangga yang lebih besar mereka dapat menggunakannya sebagai alat menakut-nakuti gerombolan belalang agar tidak kembali mengganggu mereka. Koloni yang lain menganggap ide itu mustahil namun Flick mengajukan diri untuk mencari serangga-serangga tersebut. Berpikir bahwa proses pencarian tersebut akan memakan waktu yang lama, majelis memutuskan untuk menerima permintaan Flick, karena mereka berpikir bahwa ia akan berada jauh dari mereka sehingga tidak akan menimbulkan masalah lagi bagi mereka.

Keesokan harinya, Flick berangkat ke kota besar, akhirnya ia menemukan jalan menuju ke sebuah bar serangga dan menanyakan ke sekitar tentang serangga pahlawan. Perhatiannya tiba-tiba tertuju pada sekelompok serangga di satu sisi ruangan yang tampaknya sedang melawan serangga lain yang lebih kuat, baginya hal itu tampak bagaikan sikap pahlawan. Akan tetapi, bar serangga

kemudian menjadi kacau dan Flik melewatkan banyak kejadian karena ia terdorong keluar. Namun, justru karena kejadian itu, Flik berpikir bahwa ia telah menemukan pahlawan yang tepat untuk membantu koloninya.

Kelompok serangga yang dianggap Flik sebagai pahlawan itu terdiri dari sembilan serangga. Francis, seekor kumbang jantan namun selalu dianggap betina; Heimlich, seekor ulat yang sangat suka makan dan selalu berharap menjadi kupu-kupu yang cantik; Manny, serangga yang ahli dalam sulap, suami dari Gypsy Moth, seekor kupu-kupu yang jadi primadona dalam kelompok; Tuck dan Roll, dua serangga yang kembar tetapi selalu bertengkar; Dim, serangga yang paling besar dalam kelompoknya namun ia sangat lemah dalam melawan rasa sakit; Rosie, seekor laba-laba hitam yang sudah berkali-kali menikah namun semua suaminya meninggal; dan Slim, serangga intelektual yang mirip dengan sebatang kayu (“Pixar Feature Films”, n.d.).

Flik memohon bantuan pada kelompok serangga itu, mengatakan bahwa ia mencari serangga yang bertalenta seperti mereka dan meminta mereka untuk melindungi mereka dari gerombolan belalang. Kelompok serangga itu sangat bersemangat menerima permintaan Flik karena mereka mengira Flik adalah pencari bakat yang akan memberi mereka pekerjaan dan kemudian mereka pergi ke pulau di mana koloni semut Flik berada. Ketika Flik kembali, Atta dan para tetua koloni terkejut bahwa Flik benar-benar menemukan prajurit serangga. Pada awalnya, Atta tidak yakin pada apa yang dilakukan Flik, namun salah satu dari kelompok serangga, Francis, berjanji bahwa mereka akan memukul para belalang itu hingga mati saat mereka datang sehingga membuat Atta menjadi percaya pada mereka.

Sebuah pesta diadakan untuk menyambut para serangga, sekaligus menjadi sebuah penghormatan dan pertunjukkan drama yang menceritakan para prajurit serangga mengalahkan para belalang. Para serangga dalam kelompok itu kemudian menyadari bahwa ada kesalahpahaman antara mereka dan kemudian seekor laba-laba hitam dalam kelompok tersebut, Rosie, membisikan pada Flik dan memberitahukan kebenarannya bahwa mereka bukanlah prajurit serangga

tetapi mereka hanyalah mantan kelompok sirkus serangga (“Synopsis for A Bug’s Life”, 2010).

Kelompok serangga itu akhirnya memutuskan untuk pergi. Flik sangat kebingungan karena tidak tahu bagaimana menjelaskan kesalahpahaman ini ke koloninya, terlebih pada putri Atta. Ketika para serangga itu akan pergi, seekor burung datang menyerang mereka dan Dot yang ternyata mengikuti mereka berada dalam bahaya. Melihat hal itu Francis berusaha menyelamatkan Dot, namun kakinya terluka dan ia pingsan. Serangga yang lain bekerja sama membantu hingga akhirnya Dot, Flik, dan serangga lainnya berhasil lolos dari serangan burung itu.

Peristiwa itu disaksikan oleh semua anggota koloni termasuk putri Atta dan sang ratu. Setelah kejadian itu, kelompok sirkus serangga itu akhirnya dianggap sebagai pahlawan sungguhan. Flik pun memiliki ide cemerlang untuk dapat mengalahkan Hopper dan kawanannya, ia meminta para serangga sirkus untuk tetap berpura-pura menjadi pahlawan dan menyampaikan idenya pada putri dan koloni. Ide Flik adalah untuk membuat burung dari ranting dari daun-daun kering untuk menakut-nakuti Hopper dan belalang lainnya sehingga mereka tidak berani mendekat ke sarang koloni semut.

Karena ide itu disampaikan oleh salah satu serangga yang mereka anggap sebagai pahlawan, putri Atta dan koloninya menerima dengan senang hati ide itu dan mereka bekerja sama untuk mewujudkan ide tersebut. Namun, ketika mereka tengah berisap-siap menghadapi kedatangan gerombolan belalang, tiba-tiba P.T. Flea (pemilik pertunjukkan sirkus) datang dengan keretanya dan mencari anak buahnya yang tidak lain adalah kesembilan serangga yang dianggap pahlawan oleh koloni semut. Saat mengetahui kebenaran itu, putri Atta dan koloninya sangat marah dan kecewa. Para serangga sirkus pun pergi begitu pula dengan Flik yang sudah tak punya muka lagi untuk tetap berada di koloninya.

Setelah mereka pergi, koloni semut mencoba sebisa mungkin untuk mengumpulkan makanan yang akan mereka berikan pada Hopper dan kawanannya. Namun waktunya sudah sangat sempit, saat Hopper datang, mereka belum sempat mengumpulkan makanan. Hopper pun gerang dan bahkan akan

membunuh sang ratu setelah para semut berhasil mengumpulkan makanan untuk mereka. Mengetahui rencana jahat Hopper, Dot pergi mencari Flik dan rombongan sirkus untuk meminta mereka kembali dan menyelamatkan ibunya. Awalnya Flik sudah putus asa dan tidak mau kembali, namun para serangga sirkus dan Dot mencoba mayakinkannya hingga akhirnya mereka memutuskan untuk kembali dan membantu koloni semut.

Rombongan serangga sirkus berpura-pura memenuhi undangan putri Atta untuk menyambut dan menghibur para belalang. Diam-diam mereka menyembunyikan sang ratu dan di sisi lain Flik dan para anak-anak semut berusaha menjalankan burung buatan yang telah mereka buat. Awalnya rencana mereka berjalan mulus, Hopper dan belalang lainnya lari ketakutan, namun saat burung buatan yang mereka kendarai dibakar oleh P.T. Flea, semuanya menjadi kacau. Hopper mengetahui bahwa ia telah ditipu, ia pun semakin geram. Saat ia mencoba membunuh Flik, putri Atta berdiri di depannya dan menghadangnya, Hopper pun menyuruh putri Atta menyingkir namun sang putri tidak mau bergerak. Begitu pun dengan koloni yang lain, mereka tidak mau mundur dan justru bersatu untuk melawan. Hopper dan kawanannya pun gentar, akhirnya mereka melarikan diri. Akan tetapi, Hopper tetap bersikeras tidak mau pergi dan ia pun berhasil menangkap Flik dan membawanya pergi.

Para serangga sirkus dan putri Atta mengejar Hopper dan berhasil menyelamatkan Flik. Flik yang dibawa putri Atta menggiring Hopper ke sarang burung yang pernah mengejarnya tempo hari. Hopper mengira bahwa burung itu adalah burung buatan seperti yang dilihatnya tadi. Ia pun menantang burung itu dan akhirnya ia dimangsa untuk dijadikan makanan anak-anak burung itu.

Koloni semut telah bebas dan kelompok serangga sirkus pun harus kembali ke kota dan menjalankan pekerjaan mereka seperti sebelumnya. Putri Atta diangkat menjadi ratu dan hidup bahagia dengan Flik dan koloninya.

BAB III

INDIKATOR DAN FAKTOR PENYEBAB MENGGLOBALNYA *SHICHININ NO SAMURAI*

3.1 Indikator Mengglobalnya *Shichinin no samurai*

3.1.1 Film-film Adopsi *Shichinin no samurai*

Magnificent Seven merupakan film hasil adopsi pertama dari film *Shichinin no samurai*. Film yang dirilis pada Oktober 1960 ini merupakan karya dari sutradara John Sturges. Karakter dan situasi cerita yang diangkat sebagian besar sama, namun dengan seting yang berbeda. Dalam pembuatan film ini, John Sturges tidak memberikan banyak perubahan yang signifikan dari versi asli yang dibuat Kurosawa. Begitu pula dengan skenario yang dibuat oleh William Roberts dan William Bernstein, mereka sangat mengacu pada skenario asli khususnya mengenai karakter dan situasi. Oleh karena itu, mereka yang sudah menonton *Shichinin no samurai*, akan seperti merasakan *deja vus* saat menyaksikan film ini. Akan tetapi, Sturges memberikan pelengkap yang menurutnya menjadi kekurangan dalam film aslinya. Ia membuat film ini dengan menggunakan fotografi berwarna dengan menonjolkan pemandangan alam Meksiko yang eksotis. Kemudian, musik yang dibuat oleh Elmer Bernstein juga lebih hidup. Film aslinya yang 200 menit (setelah diedit) dipangkas dalam film ini menjadi dua jam dan pemerannya juga lebih disesuaikan dengan penikmat film di Barat (Antulov, 1999).

Di negaranya, film sangat populer pada masanya. Bahkan, film ini juga telah dirilis dalam versi serial televisi dengan judul yang sama pada tahun 1998 dan 2000, serta duproduksi pula tiga *sequels* dari film ini, yaitu *Return of The Seven* (1966), *Guns of The Magnificent Seven* (1969), dan *The Magnificent Seven Ride* (1972). Hal ini juga membuktikan bahwa tema yang diangkat dalam film, *Shichinin no samurai* merupakan tema yang mudah diterima secara universal (“The Magnificent Seven Summary”, 2006).

Film ini juga meraih kesuksesan seperti halnya film aslinya karya Kurosawa. *The Magnificent Seven* menjadi nominasi dalam Academy Award pada tahun 1961. Film ini juga dipakai sebagai tema dalam iklan rokok Marlboro sebelum adanya larangan iklan rokok dan bir. Dalam film James Bond, *Moonraker*, film ini juga ambil bagian. Selain itu, dalam album band rock Yes awal tahun 1970-an, terdapat kutipan pendek mengenai film ini. *The Magnificent Seven* juga dibuat dalam versi film fiksi ilmiah yang berjudul *Battle Beyond the Stars* (1980). Film *Star Trek* yang fenomenal di dunia, pada salah satu episodnya, *The Magnificent Ferengi*, bersumber dari film ini.

Film lainnya memiliki cerita yang serupa dengan *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*) ialah film produksi Bollywood yang berjudul *Sholay*. Film ini dirilis bertepatan dengan hari kemerdekaan India 15 Agustus 1975 dan merupakan karya dari sutradara Ramesh Sippy. Film ini juga mendapat posisi yang tidak dapat diremehkan dalam dunia perfilman Bollywood. Dalam Filmfare Award tahun 1976, *Sholay* memenangkan kategori *best editor*, M.S. Shinde dan pada tahun 2005 meraih *Special Award* sebagai *Best Film in the Last 50 years of Indian Cinema* (film terbaik dalam 50 tahun terakhir dalam perfilman India).

Berbeda dengan film adopsi lainnya, film ini lebih memberikan pewarnaan yang berbeda dari film *Shichinin no samurai* sendiri. Perbedaan yang paling signifikan adalah tokoh utama yang hanya berjumlah dua orang bukan tujuh. Dalam sebuah situs internet Cinemaroll yang telah mengumpulkan data dari koleksi *box office* menyatakan bahwa *Sholay* menjadi film urutan pertama dalam sepuluh film Bollywood terbaik sepanjang masa. Film produksi Barat lainnya yang merupakan hasil adopsi dari *Shichinin no samurai* yaitu *A Bug's Life*. Film yang diproduksi tahun 1998 ini merupakan film animasi yang mengangkat tema kehidupan serangga. Film animasi keluaran Pixar Animation Studio ini meskipun mengangkat cerita yang serupa dengan *Shichinin no samurai* namun karena film ini berupa animasi dan diproduksi jauh dari waktu rilis film aslinya, film ini telah dibuat lebih modern dan menyesuaikan dengan penonton yang terutama adalah anak-anak.

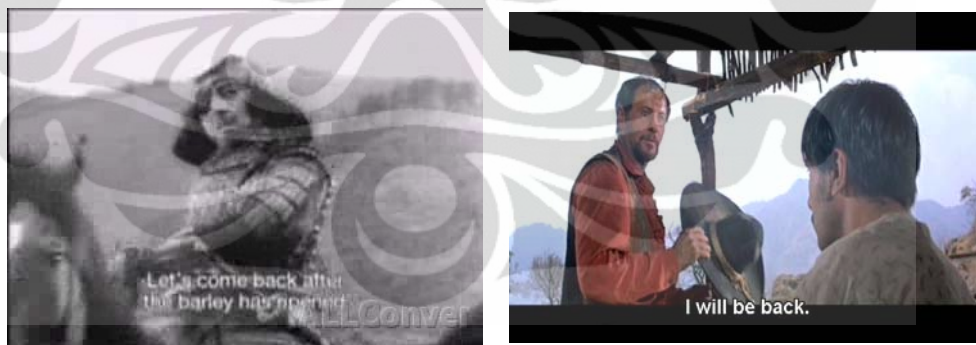
Film animasi ini mendapat sangat banyak penghargaan. Pada tahun 1999 *A Bug's Life* menjadi nominator Oscar dalam kategori Best Music, Original Musical or Comedy Score, Randy Newman. Dalam Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films di Amerika pada tahun yang sama. Film ini juga menjadi nominator sebagai *Best Fantasy Film*, *Outstanding Achievement in an Animated Theatrical Feature* (Walt Disney Pictures and Pixar Animation Studios), *Outstanding Individual Achievement for Directing in an Animated Feature Production* (John Lasseter dan Andrew Stanton), *Outstanding Individual Achievement for Production Design in an Animated Feature Production* (William Cone), dan *Outstanding Individual Achievement for Writing in an Animated Feature Production*. Kemudian, masih di tahun yang sama, meraih Silver dalam Bogey Award di Jerman, pemenang *Best Animated Film* dan *Best Family Film* dalam Broadcast Film Critics Association Awards, pemenang *Best Casting for Animated Voiceover* (Ruth Lambert) dalam Casting Society of America, pemenang Golden Screen Germany. Selain itu, pemenang Grammy Awards tahun 2000 sebagai *Best Instrumental Composition Written for a Motion Picture, Television or Other Visual Media* (Randy Newman), *Best Score Soundtrack Album for a Motion Picture, Television or Other Visual Media* (Randy Newman), pemenang Kansas City Film Critics Circle Awards tahun 1999 kategori *Best Animated Film*, pemenang Los Angeles Film Critics Association Awards (1998) kategori *Best Animation - Feature-Length* (John Lasseter), pada Motion Picture Sound Editors, USA (1999) meraih *Best Sound Editing - Animated Feature*, pada Satellite Awards (1999) meraih *Best Motion Picture - Animated or Mixed Media*, serta masih banyak penghargaan yang menjadikan film animasi ini sebagai salah satu nominatornya (“Awards for A Bug’s Life, n.d.).

3.1.2 Kesamaan Film *Shichinin no samurai* dan Film-film Adopsinya



Gambar 3.1.2.a Persamaan adegan awal film *Shichinin no samurai* (kiri) dengan *The Magnificent Seven* (kanan) saat para bandit menuju ke desa

Pada awal film *Shichinin no samurai* dan *magnificent Seven*, adegan dimulai dengan datangnya gerombolan bandit yang berkuda. Kemudian menunjukkan keadaan penduduk desa yang menderita karena penindasan yang dilakukan oleh para bandit, namun karena belum lama para bandit sudah mengambil semua yang mereka miliki, mereka memutuskan untuk pergi dan kembali lagi pada masa panen selanjutnya.



Gambar 3.1.2.b Persamaan *Shichinin no samurai* (kiri) dan *The Magnificent Seven* (kanan) Pada Adegan Saat Bandit Memutuskan untuk Kembali Lagi ke Desa

Para penduduk merasa tidak tahan akan penderitaan yang mereka alami, karenanya mereka mencari solusi untuk menyelesaikan. Ada perbedaan pendapat di antara mereka, hingga akhirnya mereka memutuskan untuk meminta nasehat kepada tetua desa. Dalam setiap film adopsinya terdapat pemimpin kelompok

yang dihormati dan ada mereka yang menjadi pelopor untuk mengambil tindakan melawan meskipun ide mereka pada awalnya banyak yang menentang.



Gambar 3.1.2.c Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan (kiri) dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati (kanan) dalam *Shichinin no samurai*



Gambar 3.1.2.d Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan (kiri) dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati (kanan) dalam *The Magnificent Seven*

Para tokoh pelopor itu kemudian keluar dari desanya dan mencari pahlawan yang akan membantu desa mereka keluar dari bencana. Dalam *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*) dan *Magnificent Seven*, pencarian dilakukan bertahap, satu per satu mereka menemukan orang yang mereka cari, namun dalam *Sholay* dan *A Bug's Life* mereka menemukan sekaligus orang-orang yang bisa membantu mereka.

Setelah para pahlawan yang dicari sampai ke desa, mereka bekerja sama dengan penduduk desa untuk memperkuat kekuatan, adegan ini terdapat baik dalam *Shichinin no samurai* maupun film-film adopsinya kecuali dalam film *Sholay* yang hanya mengandalkan kekuatan dari para tokoh utamanya.



Gambar 3.1.2.e Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan (kiri) dan Tokoh Masyarakat yang Dihormati (kanan) dalam *A Bug's Life*



Gambar 3.1.2.f Tokoh yang Menjadi Pelopor Perubahan Sekaligus Tokoh Masyarakat yang Dihormati dalam *Sholay*

Dalam proses pencarian, mereka tidak sembarang menerima atau memilih orang yang sekedar mau membantu, namun mereka juga mencari orang-orang yang punya keahlian yang hebat karena yang akan mereka hadapi bukanlah pekerjaan yang mudah yang sembarang orang bisa lakukan. Oleh karena itu, diadakan pengujian kemampuan bagi mereka yang belum diketahui kompetensinya. Sedikit berbeda dalam *A Bug's Life*, pengujian dilakukan tanpa

sengaja. Kawanan semut menyaksikan kelompok serangga sirkus menyelamatkan Dot (anak dari ratu semut) dari ancaman burung.



Gambar 3.1.2.g Tokoh Utama dalam *Shichinin no samurai*



Gambar 3.1.2.h Tokoh Utama dalam *The Magnificent Seven*



Gambar 3.1.2.i Tokoh Utama dalam *Sholay*



Gambar 3.1.2.j Tokoh Utama dalam *A Bug's Life*

Dalam *Shichinin no samurai*, pengujian dilakukan dengan mengetes kepekaan para samurai dalam menghadapi serangan lawan. Katsushirō bertugas untuk menyerang dengan diam-diam para samurai yang akan direkrut. Mereka yang dapat menghindari atau mengetahui keberadaan Katsushirō berarti merupakan samurai yang memiliki keahlian cukup baik. *Magnificent Seven*, menggunakan cara pengujian yang cukup unik untuk mengetahui kecepatan koboi dalam menggunakan senjata dengan menepuk kedua tangan secepat mungkin untuk menangkap pistol sebelum sempat ditembakkan. Thakur dalam

Sholay menguji kemampuan Veeru dan Jai dengan memerintahkan dua orang suruhannya menyerang mereka dengan tiba-tiba dan mereka berdua berhasil mengalahkan orang-orang suruhan Thakur tersebut.



Gambar 3.1.2.k Metode Pengujian Keahlian dalam *Sholay*



Gambar 3.1.2.l Metode Pengujian Keahlian dalam *A Bug's Life*



Gambar 3.1.2.m Metode Pengujian Keahlian dalam *Seven Samurai*



Gambar 3.1.2.n Metode Pengujian Keahlian dalam *The Magnificent Seven*

Kesamaan lainnya, terdapat pada adegan saat para samurai tiba di desa yang disambut dengan keheningan desa tanpa seorang pun di sana karena mereka takut dengan para samurai. Alasan yang sama juga terjadi dalam *The Magnificent Seven* dan *A Bug's Life*, para penduduk desa juga takut dengan para koboi, para semut juga takut dengan para serangga asing yang datang ke tempat mereka.



Gambar 3.1.2.o Kedatangan Para Samurai di Desa
Disambut dengan Kesunyian dalam *Shichinin no samurai*



Gambar 3.1.2.p Kedatangan Para Kobi di Desa
Disambut dengan Kesunyian dalam *The Magnificent
Seven*



Gambar 3.1.2.q Kedatangan Para Serangga di Pulau
Semut Disambut dengan Kesunyian dalam *A Bug's Life*

Setelah semua orang yang mereka butuhkan terkumpul dan mereka pergi ke desa atau tempat yang dituju, orang-orang terpilih itu bekerja sama dengan para penduduk setempat untuk membangun kekuatan. Dalam *Shichinin no samurai*, para samurai melatih penduduk menggunakan tombak dan panah dan membangun pertahanan dari keempat penjuru mata angin, sedangkan dalam *The Magnificent Seven* para koboi melatih penduduk untuk menggunakan senjata api dan juga membangun tembok-tembok pertahanan. Kemudian dalam *A Bug's Life*, para serangga bekerja sama dengan kawanannya membuat burung buatan untuk menakut-nakuti kawannya belalang.



Gambar 3.1.2.r Para Samurai Melatih Penduduk Desa Bertarung dalam *Shichinin no samurai*



Gambar 3.1.2.s Para Kobi Melatih Penduduk Menggunakan Senjata dalam *The Magnificent Seven*



Gambar 3.1.2.t Para Serangga Bersama Kawanan Semut Bekerja Sama Membangun Pertahanan dalam *A Bug's Life*

Akan tetapi, kerja sama tersebut sempat mengalami hambatan dengan adanya konflik yang terjadi. Salah satu adegan dalam *Shichinin no samurai* menunjukkan terdapat beberapa penduduk yang memberontak ketika diminta untuk mengorbankan rumah mereka demi keselamatan warga lainnya (Richie, 1998, p.99). Dalam *The Magnificent Seven*, beberapa penduduk beradu argumen, sebagian dari mereka ingin menyerah karena tidak mau mengorbankan nyawa sendiri dan keluarganya tetapi sebagian yang lain tetap ingin berjuang sampai titik darah penghabisan (“The Magnificent Seven Summary”, 2006). Tidak jauh berbeda dengan konflik yang ada dalam *Sholay*, terdapat kebimbangan dari para penduduk saat mendapat ancaman dari para bandit sehingga mereka goyah dan sempat berpikir untuk menyerah. Konflik yang terjadi sedikit berbeda dalam film *A Bug's Life*, kerja sama mereka terpecah karena kelompok serangga yang mereka anggap sebagai pahlawan ternyata hanyalah kelompok sirkus keliling, sehingga mereka kecewa dan mengusirnya.



Gambar 3.1.2.u Penduduk desa yang tidak mau bekerja sama lagi dengan para tokoh utama. *Shichinin no samurai* (kiri atas), *The Magnificent Seven* (kanan atas), *Sholay* (kiri bawah), *A Bug's Life* (kanan bawah)

Namun bagaimanapun, baik antara samurai dan petani, koboi dan petani, mantan narapidana dan penduduk desa, serta kelompok serangga sirkus dan kawan semut, pada akhirnya mereka bersatu untuk mengalahkan musuh-musuh mereka. Meskipun pada awalnya, mereka pesimis dengan kekuatan yang mereka miliki, akhirnya mereka membuktikan meskipun mereka lemah secara individu namun saat mereka bersatu, kekuatan yang mereka hasilkan jauh melebihi yang mereka duga. Itulah makna dari pertempuran yang mereka lakukan, bahwa dalam pertempuran kita tidak akan menang jika egois, namun kemenangan diraih dengan kerja sama dan pengorbanan (Richie, 1998).



Gambar 3.1.2.v Para Penduduk Desa yang Bersatu dan Membantu Tokoh Utama untuk Bertarung Melawan Musuh dalam *Shichinin no samurai*



Gambar 3.1.2.w Para Penduduk Desa yang Bersatu dan Membantu Tokoh Utama untuk Bertarung Melawan Musuh dalam *The Magnificent Seven*



Gambar 3.1.2.x Para Penduduk Desa yang Bersatu dan Membantu Tokoh Utama untuk Bertarung Melawan Musuh dalam *A Bug's Life*

Kemiripan terbesar terdapat pada *The Magnificent Seven* karena memang film ini yang mengadopsi secara langsung *Shichinin no samurai*. Dalam proses pencarian orang-orang yang akan membantu menyelamatkan desa misalnya, adegan saat Gorōbei bertemu dengan Heihachi yang bekerja sebagai tukang pembelah kayu juga ada dalam film *The Magnificent Seven* saat Chris dan Vin bertemu dengan Bernardo yang juga bekerja sebagai pembelah kayu.

Selain itu juga adegan saat Kambei bertemu dengan Kyūzō yang sedang berduel dan keahliannya membuat Kambei dan Katsushirō yang menyaksikannya menjadi kagum. Begitupula yang terjadi dalam adegan *The Magnificent Seven* saat Chris dan Vin melihat duel yang dilakukan oleh Britt dengan keahliannya melempar pisau. Adegan saat Kikuchiyo membunyikan alarm tanda datangnya para bandit juga dilakukan oleh Chico dalam *The Magnificent Seven*.





Gambar 3.1.2.y Persamaan dalam Adegan-adegan *Shichinin no samurai* dan *The magnificent Seven*

3.2 Faktor Penyebab Mengglobalnya *Shichinin no samurai*

3.2.1 Ideoscapes dalam *Shichinin no samurai*

Menurut Appadurai (1990), *ideoscapes* (ruang pergerakan ide) terkait dengan penyebaran ide, konsep, dan imaji. Dalam skripsi ini, khususnya menunjukkan penyebaran ide, konsep, dan imaji yang ada dalam film *Shichinin no samurai* yang membuat film ini mengglobal. Ide-ide utama yang ingin disampaikan oleh Kurosawa sebagai sutradara dari film ini ialah tentang sosok ideal samurai dan hubungan yang ideal antara kelas sosial di Jepang pada masa Tokugawa (sekitar abad ke-16) berdasarkan sudut pandangannya.

3.2.1.1 Kambei sebagai Sosok Samurai ideal

Di awal cerita diperlihatkan ada seorang anak dari penduduk desa yang diculik dan disekap di sebuah gudang. Penduduk desa berkumpul di sekitar gudang itu, namun tidak ada yang bisa mendekat apalagi menyelamatkan anak itu. Kemudian ada seorang samurai paruh baya yang datang dan meminta agar rambutnya dicukur hingga botak dan ia berganti pakaian pendeta, membawa dua buah bola nasi dan pergi mendekat ke gudang dimana anak tadi disekap. Awalnya, para penduduk yang melihat tidak mengerti apa yang samurai itu lakukan. Namun kemudian, samurai itu berbicara pada penculik bahwa ia seorang pendeta dan membawakan makanan untuk mereka. Saat penculik lengah, samurai itu segera

meringkusnya dan ia akhirnya berhasil dijatuhkan. Setelah kejadian itu, barulah orang-orang yang mengurumuni tempat itu paham akan maksud dari samurai itu merubah penampilannya. Samurai itu bernama Kambei, ia adalah samurai pertama yang akhirnya bersedia membantu para petani menghadapi bandit yang menyerang desa mereka.

Bagi kaum samurai ikatan rambut di kepalanya merupakan simbol kehormatan. Pada umumnya, kaum samurai mencukur rambutnya sebagai sebuah hukuman atau ingin menjadi pendeta (Richie, 1998). Apa yang dilakukan Kambei yang digambarkan dalam adegan tersebut menunjukkan sebuah bentuk pengorbanan, ia sama sekali tidak ragu dalam mengambil tindakan itu meskipun harus mengorbankan kehormatannya sebagai seorang samurai (Yomota, 2010).

Melihat apa yang dilakukan Kambei, seorang samurai muda bernama Katsushirō merasa sangat kagum padanya dan memintanya untuk menjadikan ia sebagai muridnya. Akan tetapi, Kambei menolaknya dengan mengatakan bahwa ia bukanlah samurai yang punya kemampuan hebat dan meskipun ia telah memiliki banyak pengalaman bertarung, namun semuanya berakhir dengan kekalahan.

Dari dialog antara Kambei dan Katsushirō ini Kurosawa ingin menegaskan bahwa kita bisa mengambil pelajaran tidak hanya dari kemenangan yang kita raih, namun juga dari kekalahan yang pernah kita alami (Yomota, 2010). Meskipun Kambei diperkenalkan di awal cerita sebagai samurai yang kalah perang, di sisi lain ia juga yang membantu para petani untuk meraik kemenangan mereka.

Dalam *Shichinin no samurai*, Kambei digambarkan sebagai sosok yang tenang, tetapi terdapat dua situasi yang membuatnya emosi. Pertama, ketika ada beberapa penduduk yang memberontak hanya demi menyelamatkan rumah mereka masing-masing tanpa mempertimbangkan keselamatan desa (Yomota, 2010). Kambei mengatakan pada mereka, “Jika kalian memperjuangkan semuanya, setiap individu akan terlindungi. Mereka yang hanya memikirkan dirinya sendiri akan menghancurkan dirinya sendiri.” Menurut Kambei perang adalah kerja sama, dalam perang tidak bisa kita egois hanya memikirkan kepentingan diri sendiri (Richie, 1998, p.99).

Situasi kedua yang membuat Kambei emosi adalah ketika Kikuchiyo meninggalkan pos—tempat dimana ia bertugas menjaga situasi—untuk menyelinap ke markas bandit dan merampas senjata mereka.

Kambei : *You fool, why you leave your post?*
 Kikuchiyo : *I don't deserve to be talked to like that—look, I got the gun and the post is safe enough.*
 Kambei : *Your going off like that merits no praise at all. Listen carefully—in war you never fight individually.*

Terjemahan:

Kambei : Kau bodoh, mengapa kau meninggalkan posmu?
 Kikuchiyo : Aku tidak pantas menerima cara bicara seperti itu—lihat, Aku mendapatkan senjata dan pos tetap aman.
 Shimura : Kau pergi seperti itu bukanlah hal yang patut dipuji. Dengarkan baik-baik—dalam perang kau tidak akan pernah bertarung secara individu (Richie, 1998, p.100).

Hal itu Kikuchiyo lakukan karena merasa iri dengan Kyūzō yang berhasil melakukan hal yang sama sebelumnya. Karena perbuatannya itulah para bandit menyerbu desa dan akhirnya banyak korban jatuh termasuk Gorōbei, salah seorang dari tujuh samurai. Masih karena hal yang sama yang membuat Kambei marah, yaitu keegoisan yang mengorbankan orang banyak. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan yang diambil dengan mempertimbangkan kepentingan kolektif merupakan dasar filosofis kepemimpinan yang digambarkan oleh tokoh Kambei dalam film ini. Sikap inilah yang membawa mereka pada kemenangan (Yomota, 2010).

Pada saat yang sama, sebagai pemimpin, ia tidak pernah melakukan kesalahan yang biasa pemimpin lain lakukan. Ia melihat setiap orang sebagai individual dan menghargai akan individualitas mereka. Dengan cara yang berbeda, ia juga bahkan mengakui individualitas yang dimiliki oleh para bandit:

“Most probably they’ll attack here in the morning. This time we’ll let them in. Oh, not all of them, just one or two. As soon as they are in we’ll close our spear line. Then they will be helpless. We’ll get them all this way—one by one.”

Terjemahan:

“Kemungkinan besar mereka akan menyerang ke sini pada pagi hari. Pada saat itu kita akan membiarkan mereka masuk. Tidak semua dari mereka, hanya satu atau dua. Segera setelah mereka masuk, kita akan langsung menutup jalan keluar mereka, sehingga mereka tidak akan berdaya. Kita akan mendapatkan mereka semua dengan cara ini, satu per satu.” (Richie, 1998).

Sebagai pemimpin yang baik, ia tahu betul akan kemampuan anak buahnya. Ia marah pada Kikuchiyo bukan hanya karena ia meninggalkan posnya dan membahayakan banyak orang, namun juga karena ia akan membahayakan dirinya sendiri. Ia tahu bahwa kemampuan Kyūzō dan Kikuchiyo tidak sama, ia tahu bahwa Kyūzō dapat melakukan hal tersebut dengan baik, namun tidak demikian dengan Kikuchiyo. Keberhasilan Kikuchiyo dapat kembali dengan selamat dan membawa senjata milik bandit hanyalah faktor keberuntungan (Richie, 1998).

Selain itu, jiwa kepemimpinan Kambei juga digambarkan dengan keputusan yang ia ambil untuk mengorbankan tiga rumah di seberang jembatan agar dapat lebih fokus melindungi desa. Akan sulit jika seluruhnya harus dilindungi karena wilayah yang sangat luas dan akan membahayakan puluhan rumah lainnya yang berada di sisi lain jembatan. Keputusan itu ia ambil berdasarkan pengalaman yang ia peroleh dari banyak pertarungan yang telah ia jalani (Yomota, 2010).

Dalam bagian akhir film, ada sebuah kalimat fenomenal yang dilontarkan oleh Kambei yang penuh dengan makna. Ia mengatakan pada temannya yang juga berhasil bertahan hingga akhir pertarungan bahwa “Kita kalah lagi. Dan yang menang adalah para petani bukan kita”. Dalam adegan ini Kurosawa ingin menyampaikan bahwa setelah semuanya berakhir, petani merupakan pihak yang paling kuat justru samurailah yang lemah karena selalu berlalu bersama dengan angin. Mereka memenangkan pertarungan demi petani tetapi kemudian mereka pergi dan menghilang sehingga para petani yang merasakan kemenangan itu (Mellen, 1975).

Kambei adalah pemimpin yang memberi kemenangan pada kelompoknya tetapi juga menunjukkan penyesalannya yang mendalam akan kawan-kawan yang tewas dalam pertempuran. Ia merupakan orang yang membawa mereka kepada kemenangan, namun di sisi lain ia juga yang memberi pelajaran tentang kekalahan. Hal inilah yang ingin ditunjukkan Kurosawa sebagai sosok samurai yang ideal.

3.2.1.2 Gambaran Ideal dalam Hubungan antara Kelas Sosial

Dalam film-filmnya yang mengangakat tokoh samurai, Kurosawa memberikan gambaran yang berbeda dengan film-film Jepang pada umumnya. Jika film-film pada umumnya menggambarkan kehidupan samurai yang begitu kaku dengan menjalankan kesetiannya pada tuannya dan rela melakukan *seppuku* (bunuh diri) demi menjaga kehormatannya, Kurosawa menganggap hal itu sebagai sesuatu yang membosankan. Bagi Kurosawa, samurai tidak seharusnya dihormati namun tidak pula patut dihina (Cowie, 2010).

Shichinin no samurai (Seven Samurai) menunjukkan sisi humanistik dari kelas samurai. Kelas samurai tidak menghiraukan perbedaan kelas sosial untuk menolong kaum petani, bahkan tanpa imbalan yang sesuai. Pada awalnya, tujuan mereka campur baur. Para samurai asyik dengan diri mereka sendiri, bukan menolong karena kasihan pada para petani. Seiring berjalannya waktu, keduanya, baik samurai dan petani, sama-sama mengalami kondisi dasar manusia ketika mereka bertarung bersama untuk melawan musuh. Dalam adegan pertempuran di tengah hujan lebat, setiap orang bertarung demi dirinya sendiri dan berbaur tanpa ada perbedaan kelas (Mellen, 1975).

Menjadi seorang samurai, meskipun seorang *ronin* (samurai tidak bertuan), memiliki kewajiban moral yang natural untuk membantu kaum yang lemah. Sebagai kelas samurai yang memiliki kemampuan lebih dari yang lain, mereka merasakan tanggung jawab untuk melindungi masyarakat. Jadi, ketika rakyat jelata tidak dapat mengatasi keadaan, mereka harus menggunakan keputusan terbaik mereka.

Dalam *Shichinin no samurai*, Kurosawa juga menunjukkan bagian buruk dari kelas samurai. Beberapa samurai yang ambisius hanya mementingkan untuk meningkatkan karier mereka tanpa mempedulikan orang-orang yang lemah dan

membutuhkan³. Pada saat itu, banyak samurai yang berkelana berkeliling Jepang untuk menemukan pekerjaan yang lebih baik di bawah tuan yang berkuasa. Ketujuh samurai yang menjadi tokoh utama dalam film ini merupakan gambaran samurai sejati, tetapi ada yang hilang dalam diri mereka, mereka tidak dapat menemukan pekerjaan dan meningkatkan karier mereka (Mellen, 1975).

Bagi Stephen Prince, *Shichinin no samurai (Seven Samurai)* merupakan sebuah film tentang pekerjaan modern, sebuah usaha dengan bergerak jauh ke belakang ke dalam sejarah untuk membuka hubungan antara kelas sosial dan individu, sebuah upaya untuk menghadapi konstruksi sosial dan melihat apakah hal ini menjadi dasar untuk tema film tentang kepahlawanan individu (Yoshimoto, 2005).

Melalui adegan saat Kambei mencukur habis rambutnya dan menyamar menjadi pendeta, Kurosawa mencoba melampaui perbedaan kelas sosial yang sangat ketat saat itu. Selain itu, hubungan lintas kelas juga ditunjukkan dalam adegan saat Katsushirō jatuh cinta pada anak gadis dari kalangan petani. Ditambah lagi, dalam film ini, menunjukkan salah satu *ronin* bekerja sebagai pemotong kayu, pekerjaan yang belum pernah dijalani oleh seorang samurai ataupun *ronin* (Bock, 1990).

Kikuchiyo yang merupakan keturunan petani dan mencuri silsilah keluarga milik seorang samurai karena ingin dianggap sebagai samurai, pada awalnya mendapat ejekan, namun, saat pertempuran terjadi, taktik dan keahlian lebih diutamakan daripada membedakan status sosial (Bock, 1990).

3.2.2 Mediascapes dalam *Shichinin no samurai*

Konsep *mediascapes*, seperti halnya *ideoscapes*, bermakna melihat globalisasi dalam proses penyebarluasan imaji, suara, video maupun tulisan yang berupa informasi ke berbagai wilayah melampaui batasan negara. Menurut

³Masa yang menjadi latar dalam film ini adalah abad ke-16; segera setelah rezim Toyotomi dikalahkan oleh klan Tokugawa yang memerintah Jepang sejak 1603 sampai 1868. Selama masa peralihan, sebagian besar klan di Jepang dipaksa untuk memihak, dan setelah klan Tokugawa memenangkan pertarungan, hampir separuh dari samurai yang berada di pihak Toyotomi menjadi tidak bertuan (*ronin*). Jadi, banyak samurai yang terpaksa mencari tuan yang baru. Banyak *ronin* dengan disiplin moral dan status yang rendah menjadi bandit hanya untuk bertahan hidup.

Appadurai (1989), proses globalisasi dalam penyebaran media, tidak hanya sekadar pergerakan media melalui pesan-pesan atau gambar, melainkan juga termasuk hal-hal yang ada di belakang penyebarannya, yaitu meliputi: cara, perangkat yang digunakan, penonton dan kepentingan ataupun motif yang menggerakkan penyebarannya. Faktor-faktor ini pula yang mendorong penyebaran film *Shichinin no samurai* ke dunia.

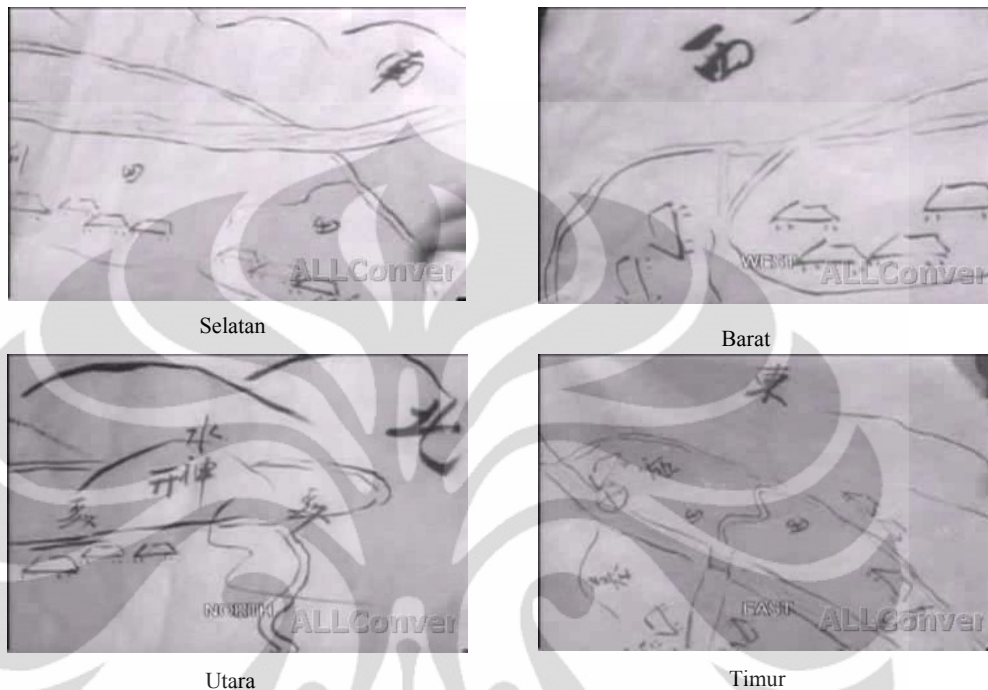
3.2.2.1 Detail-detail dalam Film



Gambar 3.2.2.1.a Peta dengan Lingkaran-lingkaran Kecil Perlambang Jumlah Bandit

Keunggulan lainnya dalam film karya Kurosawa ini terletak pada detail perangkat yang mendukung jalannya cerita. Persiapan untuk menghadapi para bandit salah satu contohnya. Orang-orang yang tinggal di desa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan dilatih oleh para samurai. Untuk memblokir jalan masuk bandit ke desa, mereka membangun pagar di jalan masuk sebelah barat, jembatan yang berada di sisi lain dirobohkan, dan di bagian selatan sawah dijadikan parit. Kambei, sebagai pimpinan kelompok samurai, membuat peta desa dan membuat lingkaran-lingkaran kecil di sisi peta sebagai representasi setiap bandit. Setiap kali ada bandit terbunuh, lingkaran tersebut disilang sesuai jumlah bandit yang terbunuh. Peta tersebut bukan hanya berisi strategi secara geografis dan konfigurasi wilayah desa, namun juga perhitungan akan bandit yang sudah dan masih harus dibunuh. Para penonton dapat terus mengikuti proses yang dihadapi oleh tokoh dalam film dengan melihat jumlah bandit yang

berhasil mereka kalahkan dan berapa jumlah bandit yang masih harus mereka hadapi (Yoshimoto, 2005).



Gambar 3.2.2.1.b Peta Desa dari Empat Penjuru Mata Angin.

Untuk menjaga perhatian penonton terhadap cerita yang ia bangun, Kurosawa melengkapi filmnya dengan penjelasan yang lengkap mengenai gambaran visual latar cerita. Dalam versi asli film, gambaran ini tampak lebih jelas, namun bahkan di versi yang telah dipotong pun penjelasan visual ini masih tampak jelas. Ia memulai dengan peta, sebuah peta yang dibuat oleh Kambei yang merupakan gambaran desa jika dilihat dari udara.



Gambar 3.2.2.1.c Peta Desa Dilihat dari Udara

Kurosawa sangat menyukai sudut pandang dari udara, khususnya segala sesuatu yang menunjukkan seluruh bagian dari situasi tertentu. Dapat menyelesaikan suatu pekerjaan memang sangat menyenangkan, tapi bagaimana proses menyelesaikan itulah hal yang paling menarik. Kita dapat mempelajari berbagai bagian dari desa sehingga kita bisa mengenalinya dengan sangat baik, bahkan mungkin lebih baik dari tempat yang pernah kita kunjungi. Dengan cara yang sama kita melihat aktivitas yang dilakukan para samurai, pertama kita mendengar rencana mereka kemudian melihat aksi mereka dan akhirnya kita menilai hasilnya. Seperti biasanya, Kurosawa berhati-hati dalam menunjukkan kita tentang bagaimana suatu keadaan terjadi (Yoshimoto, 2005).



Gambar 3.2.2.1.d Panji Simbol *Shichinin no samurai*

Seluruh adegan dan penggabungan potongan-potongan gambar menunjukkan bahwa gambar bergerak dengan sangat cepat. Kecepatan seperti ini dilakukan Kurosawa sebagai perangkat untuk memastikan bahwa ia tidak kehilangan penontonnya. Selain lingkaran pada peta yang menjadi simbol jumlah dari bandit, perangkat simbol lainnya yang digunakan dalam film ini ialah panji. Panji yang melambangkan ketujuh samurai yang salah satu diantaranya bukanlah samurai sungguhan (Kikuchiyo) dan penduduk desa. Panji ini pula yang menjadi ikon film *Shichinin no samurai* (Richie, 2005).

Selain itu, Kurosawa juga suka memberi bumbu adegan humoris dalam film-filmnya meskipun film tersebut bukan genre film komedi. Dalam sebuah wawancara ia menyatakan, “Saya tidak merasa bahwa saya adalah sutradara

komedi, tetapi saya rasa semakin serius suatu film maka semakin membutuhkan selingan komedi. Menurut pandangan saya, Anda tidak akan menghasilkan film serius tanpa ada komedi di dalamnya. Ketika penonton telah cukup banyak diberi adegan-adegan yang serius, saat itulah dibutuhkan adegan komedi. Dan hal itu tergantung pada kemampuan sutradara” (Powers, 1986).

Salah satu adegan yang mengandung unsur komedi dalam *Shichinin no samurai* ialah ketika para samurai dalam perjalanan menuju desa, Kikuchiyo mengikuti mereka—saat itu Kikuchiyo belum menjadi bagian dari mereka—dan menunjukkan keahliannya menangkap ikan dengan tangan kosong kemudian menghilang, namun tiba-tiba muncul di jalan di depan mereka dan berlagak seakan-akan menunjukkan jalan. Didukung dengan pemandangan air terjun yang indah menjadikan adegan ini memberikan suasana yang bersemangat dan riang (Bock, 1990).

Kemudian saat mereka tiba di desa, sangat mengherankan karena desa sangat sepi dan tidak ada seorang pun yang menyambut mereka. Hal itu dikarenakan mereka semua takut, mereka takut pada orang yang akan menolong mereka, sama takutnya dengan kepada para bandit yang membuat mereka menderita. Saat itu Kikuchiyo membunyikan alarm tanda kedatangan bandit, seketika itu juga para penduduk berhamburan ke luar dan berkumpul. Ia melakukan itu hanya untuk mengumpulkan para penduduk karena ia tahu bagaimana kondisi psikologis kaum petani. Tindakannya inilah yang membuat ia diterima sebagai bagian dari tujuh samurai (Bock, 1990).





Gambar 3.2.2.1.e Adegan-adegan Lucu Kikuchiyo dalam *Shichinin no samurai*

Hal yang sama tentang naik turunnya ketegangan seperti ketenangan berubah menjadi komedi juga dapat ditemukan dalam beberapa adegan lain dalam film ini. Pada bagian paling awal film contohnya, saat para bandit memutuskan untuk kembali lagi ke desa tersebut setelah musim panen, terdapat gambaran yang tidak hanya secara verbal namun juga secara visual menunjukkan rasa takut dan keputusasaan dari para petani, namun tetap dibumbui oleh unsur humoris yang membuat film ini menarik. Setelah para bandit berdiskusi sebentar kemudian pergi, tiba-tiba muncul seorang petani dari balik semak dengan wajahnya yang ketakutan. Meskipun adegan ini menunjukkan situasi yang menyedihkan, namun dengan mimik wajah yang lucu dari petani tersebut membuat penonton tertawa. Adegan selanjutnya, saat kamera membawa penonton melihat para penduduk desa yang murung dan putus asa kemudian terdengar suara isakan tangis yang membuat kita semakin merasakan kesedihan,

tiba-tiba penonton kembali dikejutkan dengan gambar yang sedikit menggelitik ketika kamera mengambil gambar dengan medium *close-up* pada sosok seorang wanita dari bagian belakang yang sedang tersungkur di tanah (Bock, 1990).



Gambar 3.2.2.1.f Adegan Lucu dalam *Shichinin no samurai*

3.2.2.2 Nilai Artistik dalam *Shichinin no samurai*



Gambar 3.2.2.2.a Adegan Kambei Memanah di Tengah Hujan Lebat

Selain teknik dan detail yang luar biasa, *Shichinin no samurai* juga mengandung nilai-nilai artistik yang membuat film ini semakin sempurna. Film ini juga memberikan sentuhan yang cukup berbeda dalam menyampaikan makna akhir, bagian akhir film ini merupakan salah satu keahlian sinematik terbaik.

Adegan ini kacau namun tidak menimbulkan kekacauan, tidak teratur namun teratur dalam ketidakteraturan. Hujan turun dengan lebatnya, para bandit berlarian menerjang hujan, kuda-kuda meringkik dan kebingungan. Meskipun di tengah pertarungan yang dahsyat, terdapat adegan yang mengandung keindahan. Dalam sebuah adegan, Kambei berdiri di tengah hujan lebat, perlahan ia menarik busurnya dan memanah kuda salah seorang bandit. Kikuchiyo mengayunkan pedangnya, kuda-kuda ketakutan, ia tergelincir, kemudian meraih pedang lainnya. Ratusan adegan lebih memadati gulungan rol terakhir membentuk gambar yang luar biasa (Richie, 2005).



Gambar 3.2.2.2.b Adegan Saat Kikuchiyo Tewas

Selain itu juga pada adegan terakhir dari Kikuchiyo, menurut Andrey Tarkovsky adegan tersebut merupakan sebuah contoh gambar sinematik (spesifik, unik, dan faktual), ia mengatakan, “Samurai mengenakan pakaian Jepang kuno dengan hampir seluruh kaki terbuka dan kaki mereka tertutup lumpur. Ketika ia jatuh dan tewas, kita melihat hujan membersihkan lumpur dan kakinya menjadi terlihat putih, seputih marmer. Seorang pria yang tewas merupakan sebuah gambaran akan kenyataan. Hal ini merupakan simbolis dari kebenaran dan ini merupakan sebuah kesan tersendiri”. Selain itu, “Keindahan dan kecerdikan muncul dari harmoni yang khusus antara kesederhanaan plot dan kekayaan detail yang perlahan menggambarkannya,” ucap André Bazin (Yoshimoto, 2005).

Film-film Kurosawa memang dipenuhi dengan keindahan dan juga misterius, namun justru inilah yang menjadi daya tarik tersendiri. Keindahannya

tentunya, merupakan bagian yang mendekati argumen filosofi yang masuk akal yang menjadi kemewahan dalam film ini—hal ini tidak akan pernah terjawab. Tidak ada informasi lebih lanjut tentang alur ataupun karakter (Richie, 2005).

Dalam wawancara dengan majalah *Cinema* (1963), Kurosawa menyatakan bahwa sejak masa film bisu berakhir, pada saat yang sama, musik dalam film jadi sangat berlimpah dan menurutnya hal itu justru membuat musik menjadi tidak bermakna. Dalam film, gambar dan musik menjadi dua hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan secara khusus. Suara sinematik bukan hanya suara yang hanya menemani gambar tapi juga suara natural yang terekam bersamaan pengambilan gambar. Dengan kata lain, tidak mudah mensinkronisasikan suara dalam gambar sehingga memberikan efek yang indah pada gambar (Bert, 2008).



Gambar 3.2.2.2.c Seorang Wanita yang Berdiri Sambil Tersenyum Misterius dalam Kepulan Asap

Adegan lain yang juga tidak terlupakan dari film ini yaitu sebuah potongan singkat saat adegan beberapa samurai dan petani membakar dan menyerbu markas bandit, kita melihat seorang wanita bangun, ia melihat api tetapi tidak mau memperingatkan yang lain. (Ia adalah istri dari salah seorang petani yang diperkosa dan dibawa oleh para bandit.) Adegan ini terlihat cukup indah, wanita yang putus asa itu berdiri di depan markas yang terbakar dengan mengenakan pakaian sutranya terlihat sedikit kabur karena tertutup gumpalan asap—tetapi Kurosawa menjadi benar-benar misterius (dan juga sepenuhnya

tepat) dengan menambahkan suara seruling Noh dengan efek tak wajar (Richie, 2005).

Gambar favorit saya (Donald Richie, 2005) dari semua gambar yang luar biasa dalam *Shichinin no samurai* ialah adegan terakhir saat Kambei mengatakan bahwa semua bandit telah tewas kemudian Katsushirō terduduk dan menangis di atas tanah berlumpur. Layar perlahan menjadi gelap, seakan-akan akhir telah datang dan belum mendatangkan harapan baru. Oleh karena itu, hal ini dirasa belum cukup dan karena bahkan lebih kuat lagi, kita belum ingin meninggalkan orang-orang ini. Ketika layar masih gelap, terdengarlah musik, kemudian layar perlahan kembali terang, dan akhirnya munculah gambar yang paling menggembirakan yaitu datangnya masa menanam padi. Adegan ini memperlihatkan sebuah tarian yang merepresentasikan penanaman padi di Jepang. Sebuah orkestra kecil (seruling, drum, lonceng, dan penyanyi) mengiringi para gadis yang sedang menanam padi. Karena cara menanam padi dalam adegan tersebut merupakan cara yang sebenarnya dalam masyarakat Jepang, kita dapat menerimanya menjadi suatu hal yang nyata. Pada saat yang sama, setelah kegemparan, rasa sakit, horor, dan kesedihan dalam pertempuran terakhir, kita tidak menduga akan datang sebuah kebahagiaan. Sesungguhnya, seluruh urutan menanam padi tidak diperlukan dalam film ini, namun mungkin hal itu disajikan karena keindahan dan sensasi relaksasinya serta antiklimaksnya.

Kemudian tibalah pada adegan yang tidak kalah hebatnya, diikuti oleh pernyataan Shimura yang ironis dan adegan berakhir dengan pemandangan bukit yang terdapat empat pedang tertancap di puncaknya serta tiga pria berdiri di bawahnya. Dalam adegan terakhir itu, musik kegembiraan yang dimainkan oleh para petani berganti dengan musik yang sesuai untuk mengiringi samurai.

Kurosawa memberikan kita keindahan diantara pengetahuan, semacam kepastian sementara mempertanyakan seluruh kepastian. Pada saat yang sama, saat ia mempertanyakan tindakan, harapan, dan pemikiran, ia bertujuan untuk mempermainkan emosi kita dan kita menjadi terbuka seperti anak-anak. Selain itu, dalam rangkaian adegan akhir yang misterius dan samar (samurai dan petani; pertarungan dan menanam padi; keheningan dan musik; kegelapan dan cahaya),

ia mengindikasikan harapan. Kita semua, bagaimana pun juga sebagai manusia, kita semua sama—kita semua memiliki jiwa petani dalam hati (Richie, 2005).

3.2.2.3 Teknik Penggunaan Kamera

Kurosawa merupakan yang pertama menggunakan lensa telephoto yang panjang atau ekstrem dalam adegan akhir pertarungan dengan latar hujan lebat dan penuh lumpur di film *Shichinin no samurai* (Bert, 2008). Dalam adegan pertarungan terakhir di film ini, Kurosawa menggunakan lensa telephoto untuk membawa adegan pertarungan secara langsung ke hadapan penonton. Penggunaan lensa telephoto ini pertama kali dalam pengambilan gambar seekor kuda yang jatuh tiba-tiba sehingga membuat penonton terkesiap (Richie, 2005). Penggunaan lensa telephoto menimbulkan efek lebih nyata. Lensa tersebut membuat gambar yang diambil menjadi bertumpuk pada satu baris dari dan ke kamera dan efek ini menyebabkan gambar yang diambil lebih dekat daripada wujud aslinya (Anderson & Richie, 1982).

Selain itu, Kurosawa juga menggunakan teknik baru dalam pembuatan film ini yaitu pemakaian multi kamera. Kecepatan dalam gerakan bertarung yang dihasilkan dalam *Shichinin no samurai* dari pengambilan gambar dengan multi kamera yang dilakukan oleh Kurosawa dan keberaniannya dalam menggunakan lensa telephoto menjadikan Kurosawa terkenal sebagai revolusioner dalam teknik perfilman. Kurosawa mengatakan bahwa dengan metode seperti itu mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar. Dengan banyaknya kamera yang digunakan, para pemain menjadi kehilangan kesadaran akan keberadaan kamera tertentu sehingga mereka dapat bergerak lebih natural oleh karenanya tidak perlu banyak melakukan pengulangan pengambilan gambar. Meskipun bukan hal yang asing bagi standar Hollywood, metode ini merupakan hal yang asing bagi perusahaan produksi film Jepang, tetapi bagi Kurosawa ia melakukannya dengan hasil yang positif (Cowie, 2010).

Menurut Kurosawa dengan menggunakan metode multi kamera memudahkannya dalam proses pengeditan. Ia juga percaya bahwa penggunaan multi kamera berguna untuk menciptakan atmosfer yang tepat karena dapat

menangkap permainan terbaik yang dilakukan oleh para aktor yang biasanya hanya terjadi satu kali. Ia mengatakan, “Jika kau ingin mengambil adegan yang sama dengan persiapan yang berbeda, kau akan kehilangan kenaturalan dan atmosfer yang ditimbulkan akan berbeda dari tiap pengambilan gambar dalam waktu dan situasi yang berbeda” (Anderson & Richie, 1982).

3.2.2.4 Penyuntingan

Dalam *Shichinin no samurai* kita melihat kembali apa yang membuat film ini menjadi sangat penting adalah penyuntingan film yang pada akhirnya mempengaruhi tempo. Seperti dalam bagian pencarian samurai dari desa ke desa. Kurosawa membagi keempat petani menjadi dua pasang yang masing-masing mencari samurai di desa yang sama dengan lokasi yang berbeda. Potongan-potongan gambar mengenai proses pencarian samurai yang mereka lakukan digabungkan dengan diiringi latar musik yang mendukung adegan. Meskipun rangkaian adegan itu hanya terdiri dari potongan-potongan gambar yang sangat singkat, namun dapat menghasilkan gambar yang menimbulkan harapan dan kesenangan tersendiri melalui proses penyuntingan tersebut.

Adegan ketika Kikuchiyo menemukan baju besi milik samurai merupakan contoh lain dari hasil penyuntingan Kurosawa. Adegan ini dimainkan dengan sangat baik dan berkarakter kuat. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, pertama Kikuchiyo beradegan langsung di depan kamera (*close up*) dan kedua, setiap pengambilan gambar Kikuchiyo dibuat lebih dekat dan semakin dekat dari yang sebelumnya. Tempo dipercepat dengan penyuntingan sehingga adegan yang panjang menjadi lebih singkat. Selanjutnya, Kambei dan Kikuchiyo masing-masing diambil gambar secara konvensional meskipun hanya dalam waktu yang singkat.

Contoh penyuntingan yang kreatif yang dilakukan Kurosawa ialah pada adegan serangan terhadap markas para bandit. Pertama kita melihat pegunungan, kemudian tiga orang penunggang kuda terlihat menderapkan kudanya melewati jalan. Gambar selanjutnya tidak mengambil gambar dari samping mengikuti jalannya kuda (seperti yang banyak ditemukan dalam film), namun pengambilan

gambar dilakukan secara vertikal hingga jalan lama-kelamaan lenyap di bagian atas layar. Pada saat jalan menghilang dari layar, gambar selanjutnya muncul secara horizontal dari kiri ke kanan. Gambar ini memperlihatkan sebuah air terjun dan para samurai telah tiba di tempat tujuan mereka. Efek pada gambar terlihat diagonal dan janggal. Dua adegan yang pada dasarnya tidak bertalian dapat dihubungkan dengan sangat baik. Efek yang bagus dalam gambar yang berkesinambungan ini dicapai sepenuhnya dari hasil penyuntingan, karena hal ini tidak mungkin didapat hanya dari proses pengambilan gambar.

Terkadang, musik pengiring memaksa penyuntingan dilakukan. Adegan pada hari pertama pertarungan merupakan contoh yang bagus:

Seluruh samurai sedang tidur */cut/ close up* kuda-kuda yang sedang berlari, para bandit mendekat, terdengar tapak kuda berderap */cut/* semua masih tertidur, tapi samurai yang ahli pedang (Kyūzō) mendengar derap kuda dan bangun */cut/* para samurai berdiri di depan dan menunggu; terdengar derapan kuda dan kemudian dikejauhan terlihat debu yang dihasilkan dari derapan kuda.

Adegan ini hanya terdiri dari empat pengambilan gambar dan masing-masing sedikit lebih pendek dari yang lain. Karena proses penyuntingan inilah, pada saat pertempuran dimulai, kita telah sedikit mempersiapkannya (Richie, 2005). Kurosawa mendapat julukan dari para stafnya sebagai editor terbaik di dunia karena ia melakukan penyuntingan hingga larut malam selama proses pengambilan gambar berlangsung. Kapan pun setumpuk kesibukan datang, ia dapat melakukan penyuntingan dengan baik.

“Jika saya tidak mengedit secepatnya,” tegas Kurosawa, “Saya tidak hanya tidak dapat tidur, tapi staf saya juga akan kehilangan arah atas apa yang harus mereka lakukan dengan multi kamera”. Kemudian ia menjelaskan kepraktisan sebuah prosedur dibutuhkan oleh sebagian besar sutradara yang pada produksi utamanya menghabiskan minimal beberapa bulan untuk mengedit film setelah pengambilan gambar selesai (Cardullo, 2008).

Banyak kesulitan yang dialami dalam pembuatan film *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*), seperti sulit menyediakan kuda dan cuaca buruk karena sering turun hujan lebat. Pada masa tersebut, hampir tidak mungkin membuat film seperti itu di Jepang. Setelah film ini selesai dibuat, film ini terlalu

panjang tetapi tetap dirilis di Jepang tanpa pemotongan. Versi asli film ini berdurasi tiga jam dan hanya ditayangkan pada tahun 1954 di beberapa kota. Kemudian ada dua versi pemotongan film, pemotongan yang pertama dibuat untuk diekspor dan versi inilah yang paling banyak dikonsumsi masyarakat dunia, sedangkan versi pemotongan yang kedua dibuat untuk diikutkan dalam Venice Film Festival. Saat ini, versi aslinya sudah tidak ada lagi, termasuk juga di Jepang. Tetapi pemotongan untuk versi yang diikutkan dalam Venice Film Festival terlalu pendek, sehingga tidak ada kritikus yang mengerti. Mereka mengeluh akan paruh pertama film yang membingungkan. Akan tetapi, setelah separuh bagian yang dipotong dipertontonkan, mereka menjadi paham dan menyukai film ini (Richie, 1960).

3.2.2.5 Pembaruan Jidaigeki

Dalam perfilman Jepang terdapat beraneka macam genre dan subgenre yang berbeda dengan yang ada di perfilman Hollywood. Genre dalam perfilman Jepang diklasifikasikan dalam dua genre utama, *jidaigeki* (film historis) dan *gendaijeki* (film modern). Meskipun kata *jidai* berarti ‘masa’, ‘zaman’, atau ‘periode’ dan *geki* berarti ‘teater’, ‘drama’, atau ‘sandiwara’, *jidaigeki* tidak berarti sama dengan ‘film zaman’ atau ‘film historis’. Zaman yang diangkat dalam *jidaigeki* tidak dari semua masa lalu, namun khusus mengangkat jaman Tokugawa atau Edo, dari awal tahun 1600-an hingga 1867.

Dorongan Kurosawa untuk membuat film *Shichinin no samurai* berasal dari ketertarikannya untuk membuat tipe baru dari genre film *jidaigeki*. Tujuan Kurosawa ialah untuk mengganti formula lama *jidaigeki* menjadi *jidaigeki* yang baru sebagai genre yang dapat memperlihatkan masa lampau lebih akurat dan dalam waktu yang sama dapat menarik perhatian penonton dengan selera kontemporer.

Kurosawa yang kemunculannya sebagai pembuat film bertepatan dengan kematian atas *jidaigeki* tidak pernah menjadi bagian dalam pembentukan *jidaigeki* itu sendiri. Di antara sebelas film *jidaigeki* yang ia buat, empat diantaranya berdasarkan naskah asli yaitu, *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*),

Kakushi toride no san akunin (The Hidden Fortress), *Yojimbo*, dan *Kagemusha*. Satu diadaptasi dari cerita Kabuki yaitu, *Tora no o wo fumu otokotachi (The Man Who Tread on the Tiger's Tail)*. Tiga diantaranya diadaptasi dari karya sastra Jepang modern yaitu, *Rashomon*, *Sanjuro*, dan *Akahige (Red Beard)*, dan tiga lainnya diadaptasi dari karya asing yakni, *Kumono shujō (Throne of Blood)*, *Donzoko (The Lower Depths)*, dan *Ran*. Kecuali *Kagemusha*, film *jidaigeki* karya Kurosawa tidak mengandalkan fakta histori secara spesifik. Mereka juga tidak menggunakan material *jidaigeki* secara resmi untuk memuaskan permintaan penonton. Ia membuat film *jidaigeki* keluar dari konvensi umum untuk genre film *jidaigeki*.

Dalam pamflet asli *Shichinin no samurai*, Kurosawa berkata bahwa, “Sebuah film laga biasanya hanya fokus mengangkat tentang laga, tetapi menurut saya yang luar biasa adalah ketika seseorang bisa membuat film laga dengan hebat tanpa menghilangkan gambaran akan manusia. Hal ini adalah mimpi saya sejak saya menjadi asisten sutradara. Selama sekitar sepuluh tahun, saya ingin mengangkat *jidaigeki* dari sudut pandang yang baru. *Shichinin no samurai* telah dimulai dengan dua ambisi saya tersebut”.

Dalam film ini, Kurosawa menunjukkan akan gambaran dari individu yang berbeda dari komunitasnya, hal inilah yang menjadikan unik dalam genre *jidaigeki*. Pada adegan awal film, ketika para petani berkumpul untuk membicarakan bagaimana cara melawan para bandit. Banyak warga yang pesimis dapat melawan bandit, namun ada seorang petani, Rikichi, yang menolak untuk terus tunduk di bawah penindasan para bandit dan mengajak yang lain untuk bangkit dan melawan. Akan tetapi, tidak seorang pun yang setuju dengan idenya, akhirnya ia marah, frustasi, dan keluar dari kelompok meskipun selanjutnya segera menyatukan kembali dirinya dalam komunitas. Dalam komposisi baru, Rikichi menjadi berada di garis depan dan petani lainnya berada dibelakangnya.

Jika *Shichinin no samurai (Seven Samurai)* dapat mengangkat derajat realisme *jidaigeki*, hal ini bukan dikarenakan film tersebut dapat merepresentasikan fakta sejarah secara akurat, namun justru dikarenakan film ini menciptakan sensasi realisme yang tinggi dengan menunjukkan secara cermat

beragam hal detail yang biasanya diabaikan dalam film *jidaigeki* konvensional. Detail-detail tersebut termasuk alur dan cerita, karakteristik, latar dan properti, kostum, dan peran. Pengarah seni dan stafnya pergi ke Sirakawago untuk menggambar rumah petani dan perlengkapan bertani yang akan digunakan dalam film. Kostum untuk karakter utama dan bahkan karakter tambahan khusus dibuat secara natural agar terkesan lapuk karena termakan usia. Model rambut para aktor pun tidak secara konvensional menggunakan *wig* (rambut palsu) biasa, namun dibuat secara realistis secara hati-hati disesuaikan dengan fisik pemain dan karakteristik yang mereka mainkan.

Pertarungan yang terjadi di adegan-adegan film ini tidaklah seperti pertarungan-pertarungan konvensional yang pernah ada sebelumnya. Mereka bertarung tanpa aturan, tidak peduli apakah mereka menggunakan pedang dengan benar atau tidak, bahkan perlengkapan pertanian yang sederhana pun dapat digunakan sebagai senjata untuk membunuh. Terdapat adegan pertarungan saat hujan lebat dan mereka harus terus bertarung meskipun banyak lumpur yang menyulitkan mereka dalam bergerak. Film ini ingin menunjukkan bahwa pertarungan tidak lagi mementingkan tata cara namun merupakan pertahanan diri (Yoshimoto, 2005).

Sebelumnya, tidak pernah ada dalam film *jidaigeki* Jepang yang menceritakan tentang kaum petani yang menyewa kaum samurai. Film ini juga menjadi tidak biasa karena mengambil latar pada masa yang tidak stabil sesaat setelah perang terjadi, sebelum masa Tokugawa (1600-1868)—masa dimana sebagian besar digunakan sebagai latar dalam film Jepang (Bock, 1990).

Pada adegan pertempuran akhir, para petani dengan tombak bambu di tangan mereka beserta para samurai yang siap menyerang bandit yang menunggang kuda dalam genangan lumpur, sangat kontras dengan gerakan tarian yang biasa ada dalam film *jidaigeki* lainnya (Bock, 1990). Dalam film *jidaigeki* karya Kurosawa, keindahan dan romantisme yang biasa ada dalam film *jidaigeki* lainnya benar-benar hilang. Apa yang disajikan dalam layar adalah hal yang sangat menarik dan sangat nyata (Anderson & Richie, 1982).

3.3 Keanekaragaman yang Dihasilkan dari *Shichinin no samurai*

Shichinin no samurai dan film-film adopsinya meskipun merupakan film yang serupa dari segi alur cerita, namun sebenarnya banyak terdapat perbedaan yang membuatnya menjadi film yang memiliki kekhasan tersendiri. Dari hal yang paling pokok yaitu tokoh utama sudah terdapat perbedaan yang cukup signifikan. *Shichinin no samurai*, sesuai dengan judulnya merupakan cerita mengenai tujuh orang samurai, sedangkan tokoh utama dalam *The Magnificent Seven* meskipun sama-sama terdiri dari tujuh orang, namun mereka bukanlah samurai melainkan koboi sesuai dengan latar film yang berada di Meksiko. Kemudian, untuk *Sholay* tokoh utama yang ada jauh lebih berbeda lagi, hanya terdapat dua tokoh utama dalam film ini. Film Bollywood pada umumnya memang hanya mengangkat sedikit tokoh utama dan menonjolkan kehebatan mereka dalam bertarung, bahkan tidak jarang terdapat adegan pertarungan satu lawan banyak. *A Bug's Life* mengangkat lebih banyak tokoh utama sebagai pahlawan, terdapat sembilan tokoh serangga yang dijadikan pahlawan dan satu semut sebagai pelopor perubahan.

Pesan yang ingin disampaikan dalam film *Shichinin no samurai* dengan mengangkat tokoh utama para samurai dan bersedia membantu mereka yang berasal dari kelas sosial yang lebih rendah ialah bahwa mereka yang diberi kemampuan lebih dari orang pada umumnya memiliki tanggung jawab lebih pula untuk membantu orang lain dengan tidak memandang status (Joan Mellen, 1975). Pesan ini mungkin juga kita dapatkan dalam film *The Magnificent Seven*, namun tentu saja dengan sensasi yang berbeda karena antara koboi dan petani di Meksiko tidak terdapat jenjang sosial yang ketat seperti antara kaum samurai dan petani di Jepang pada zaman Tokogawa.





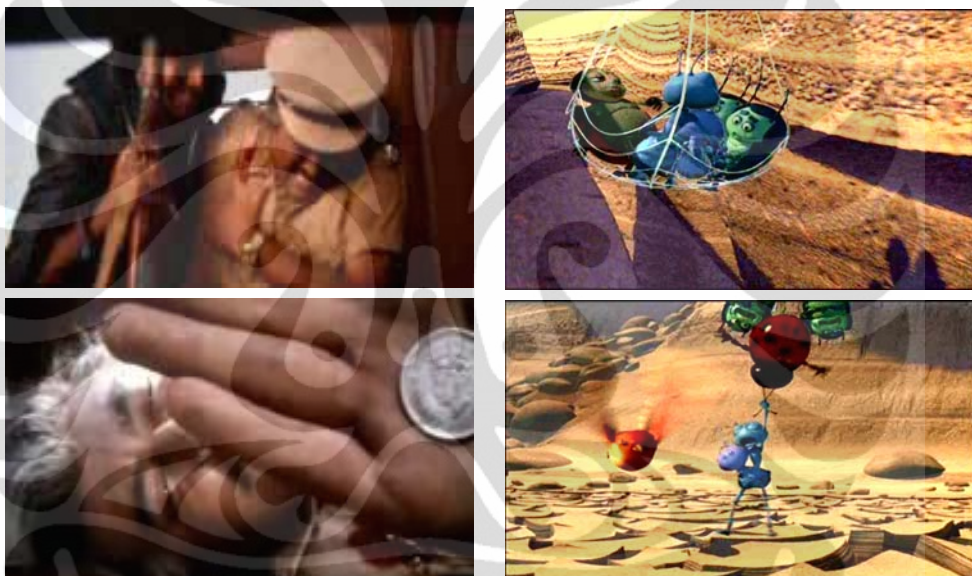
Gambar 3.3.a Tokoh-tokoh Utama dalam Film. *Shichinin no samurai* (kiri atas), *The Magnificent Seven* (kanan atas), *Sholay* (kiri bawah), dan *A Bug's life* (kanan bawah)

Baik dalam film *Shichinin no samurai* maupun dalam film-film adopsinya, di awal cerita digambarkan akan hal-hal luar biasa yang membuat mereka menjadi sosok yang istimewa. Kambei dalam *Shichinin no samurai* rela mencukur rambutnya yang merupakan simbol kehormatan seorang samurai demi menyelamatkan seorang anak petani dari penculik (Kinema Junpousha, 2010). Chris Adams dalam *The Magnificent Seven* membantu membawa jenazah seorang indian agar dapat dimakamkan secara layak meskipun harus melewati para koboi lainnya yang mencoba menghalangi mereka karena mereka menolak orang indian tersebut dimakamkan di lingkungan mereka (Croatto, 2005). Veeru dan Jai dalam *Sholay* memilih membantu polisi yang menangkap mereka bahkan ketika ada kesempatan untuk mereka melarikan diri. Saat kelompok serangga sirkus dalam *A Bug's Life* memutuskan untuk pergi meninggalkan kawanannya semut, mereka terpanggil untuk menyelamatkan Dot (anak ratu semut) yang akan dimangsa oleh burung meskipun membahayakan nyawa mereka sendiri.





Gambar 3.3.b Tindakan Luar biasa yang Dilakukan Oleh Tokoh Utama sehingga Membuat Mereka Menjadi Istimewa dalam Film *Shichinin no samurai* (kiri) dan *The Magnificent Seven* (kanan)



Gambar 3.3.c Tindakan Luar Biasa yang Dilakukan Oleh Tokoh Utama sehingga Membuat Mereka Menjadi Istimewa dalam Film *Sholay* (kiri) dan *A Bug's Life* (kanan)

Tindakan Kambei sebagai seorang samurai yang ditunjukkan dalam *Shichinin no samurai*, jelas menunjukkan pengorbanan yang luar biasa. Ia rela menanggalkan simbol kehormatannya demi menolong anak yang berasal dari kelas yang lebih rendah darinya (Yomota, 2010). Meskipun tindakan para orang yang istimewa ini mengandung nilai-nilai yang berbeda, namun mereka pada dasarnya ingin menunjukkan bahwa setiap orang sebenarnya memiliki jiwa yang baik dan baik buruknya tindakan tergantung pilihan yang mereka ambil.



Gambar 3.3.d Perbedaan Latar dalam Film *Shichinin no samurai* (kiri) dan *The Magnificent Seven* (kanan)

Perbedaan lainnya yang menonjol dari keempat film ini ialah terdapat pada latar yang digunakan dalam film-film ini. *Shichinin no samurai* dan *The Magnificent Seven* berlatar desa petani, namun petani dalam *Shichinin no samurai* adalah petani padi sedangkan dalam *The Magnificent Seven* merupakan petani jagung atau lebih tepat dikatakan daerah perkebunan. Hal ini tentu dipengaruhi oleh latar belakang budaya negara yang berbeda. Dalam *Sholay* desa yang mendapat serangan dari para bandit merupakan daerah peternakan. Ketiga latar yang berbeda ini menunjukkan budaya dari masing-masing negara yang memproduksi film-film tersebut. Jepang yang mengkonsumsi beras sebagai makanan pokok mengangkat kisah masyarakat petani padi, Meksiko yang merupakan bangsa Barat karena makanan pokok mereka bukan beras mereka mengganti dengan budaya mereka berkebun dan salah satu komoditinya adalah jagung. Dalam *Sholay*, menggambarkan kehidupan masyarakat miskin di India yang tinggal di desa dan sebagian besar bekerja sebagai peternak.

Latar dalam *A Bug's Life* memang tidak mewakili kebudayaan Barat meskipun film ini diproduksi oleh Hollywood, namun film ini termasuk film fiksi ilmiah yang menggambarkan kehidupan kawanannya semut dengan ratu sebagai pemimpinnya dan juga hierarki dalam kawanannya tersebut.



Gambar 3.3.e Perbedaan Latar dalam Film *Sholay* (kiri) dan *A Bug's Life* (kanan)

BAB IV

KESIMPULAN

Globalisasi merupakan sebuah proses yang telah merubah dunia seakan menjadi lebih kecil. Hal ini dikarenakan globalisasi membuat batasan politik maupun sosial budaya tidak lagi membatasi hubungan antarmanusia baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok yang satu dengan kelompok yang lain. Berbagai ruang dan waktu yang berbeda dapat dengan mudah terhubung satu sama lain. Arjun Appadurai, melihat proses globalisasi ini dengan menjadikannya lima inti keterkaitan global yang didalamnya terdapat berbagai ruang-ruang pergerakan, yaitu *Ethnoscapes* (ruang pergerakan manusia), *Financescapes* (ruang pergerakan modal), *Tecnoscapes* (ruang pergerakan teknologi), *Mediascapes* (ruang pergerakan media), dan *Ideoscapes* (ruang pergerakan ide). Antara ruang satu dengan ruang lainnya meskipun berbeda, namun memiliki keterkaitan satu sama lain. Globalisasi tidak akan membawa homogenisasi (penyeragaman kebudayaan), tetapi justru membedakan masyarakat yang satu dengan yang lainnya karena ada arus yang melawan proses homogenisasi

Film merupakan salah satu bentuk sarana pergerakan media (*mediascapes*) sekaligus pergerakan ide (*ideoscapes*). Di Jepang perfilman mulai berkembang sejak tahun 1950-an dan salah satu sutradara terbaiknya sepanjang masa ialah Akira Kurosawa dan *Shichinin no samurai* (*Seven Samurai*) merupakan salah satu karya terbaiknya. *Shichinin no samurai* merupakan film *jidaigeki* yang mendobrak aturan-aturan konvensional yang ada. Kurosawa mencoba membuat inovasi pembaruan *jidaigeki* melalui pembuatan film ini. Selain itu, dalam film ini juga Kurosawa memunculkan inovasi-inovasi dalam hal teknis, dan untuk pertama kalinya digunakan lensa telephoto dan multikamera dalam pembuatan film itu.

Shichinin no samurai telah mengglobal sekaligus membawa nama Jepang ke dunia. *Mediascapes* film ini terlihat dari munculnya film-film sejenis karya

bangsa asing dengan mempertahankan unsur-unsur penting yang terdapat dalam film *Shichinin no samurai*, seperti karakter tokoh-tokoh utama dan latar pedesaan. *Mediascapes* tidak hanya sekadar pergerakan media melalui pesan-pesan atau gambar, melainkan juga termasuk hal-hal yang ada di belakang penyebarannya, seperti cara dan perangkat yang digunakan. Oleh karena itu, *mediascapes* film ini juga dapat dilihat dari detail-detail yang ada dalam film sehingga mampu membawa penonton untuk hanyut dalam situasi yang dialami oleh para pemain. Selain itu, nilai artistik yang mengandung makna misterius justru membuat daya tarik tersendiri dari film Kurosawa ini. Teknik-teknik baru dalam penggunaan kamera dan penyuntingan yang hebat serta pembaruan *jidaigeki*, membuat film ini semakin terlihat sempurna.

Melalui penyebaran media tentu secara otomatis juga membawa pergerakan ide. Dalam sebuah film, karakter pemain, dialog, serta plot cerita menjadi elemen-elemen penting sebagai sarana pergerakan ide. Nilai-nilai kemanusiaan yang tercermin dari kisah kepahlawanan dan pengorbanan samurai yang menolong para petani merupakan ide utama dalam film *Shichinin no samurai*. Selain itu, perjuangan hidup yang digambarkan dalam film ini juga menjadi daya tarik tersendiri sehingga membuat film ini diterima di banyak negara di dunia karena sangat menginspirasi orang yang menontonnya terlebih saat Kurosawa dapat mengemasnya dengan sangat apik.

Globalisasi tidak menciptakan homogenisasi tapi justru keanekaragaman sebagaimana yang tercermin dari film-film adopsi *Shichinin no samurai*. Film-film adopsi tersebut dapat menunjukkan kekhasan masing-masing dengan *ideoscapes* yang serupa. *Shichinin no samurai* dapat menghilangkan batasan-batasan politik, namun tidak membuat kedaulatan atau eksistensi negara yang dilampauinya tersebut menjadi berkurang. Masing-masing negara pengadopsi film tersebut justru dapat menunjukkan ciri khas budaya dan jati diri bangsanya kepada dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Joseph L., dan Donald Richie. *The Japanese Film Art and Industry*. New Jersey: Princeton University Press, 1982.
- Beynon, John, dan David Dunkerley. *Globalization The Reader*. New York: Routledge, 2000.
- Bock, Audie. *Japanese Film Directors*. Tokyo: Kodansha International, 1990.
- Burch, Noël. *To the Distant Observer: Form and meaning in Japanese Cinema*. London: Scolar Press, 1979.
- Cardullo, Bert. *Akira Kurosawa Interviews*. Trans. Gregory Barret. Mississippi: University Press of Mississippi, 2008.
- Cowie, Peter. *Akira Kurosawa Master of Cinema*. New York: Rizzoli, 2010.
- Frederick, Kaplan. "A Second Look: Akira Kurosawa's *Seven Samurai*," *Cineaste* 10 (winter 1979-1980):42.
- Izawa, Jun, "Jidaigeki no kindaiha," *Besuto obu Kinema Junpo*: 1950-1966, 805. Originally published in *Kinema Junpo*, no.231 (1959).
- Kinema Junpousha. *Kurosawa Akira: Kinema Junpou Serekushon*. Japan: Kinema Junpousha, 2010.
- Kuwaba, Takeo. "*Shichinin no samurai*," *Kaizo* (June 1954):134
- Miller, Toby, dan Robert Stam. *A Company to Film Theory*. United Kingdom: Blackwell Publishing, 2004.
- Mellen, Joan. "Interview with Akira Kurosawa," in *Voices from the Cinema*. New York: Liveright, 1975. pp. 43-58
- Najita, Tetsuo. *Japan: The Intellectual Foundations of Modern Japanese Politics*. Chicago: University of Chicago Press, 1974.
- Nagato, Tetsuro. *Tate: Chanbara eigashi*. Tokyo: Shakai Shisosha, 1993.
- Nelson, Andrew N. *Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc, 2008
- Prince, Stephen. *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1991.

- Richie, Donald. *Japanese Cinema An Introduction*. New York: Oxford University Press, 1990.
- . *The Film of Akira Kurosawa*. Los Angeles: University of California Press, 1998.
- Standish, Isole. *A New History of Japaese Cinema: A Century of Narrative Film*. New York: Continuum, 2005.
- Sato, Tadao. *Currents in Japanese Cinema*. Japan: Kodansha International, 1982.
- Tada, Michitaro. "The Destiny of Samurai Film." *East-West Film Journal* 1, no.1 (Desember 1986)
- Yakir, Dan. "The Warrior Returns," *Film Comment*, vol. 16 No. 6 (November-Desember 1980), pp. 54-57.
- Yamada, Kazuo. *Kurosawa Akira: Hito to Geijutsu*. Japan, 1999.
- Yoshimoto, Mitsuhiro. *Kurosawa*. Amerika Serikat: Duke University Press, 2005.
- Yomota, Inuhiko. *Shichinin no Samurai to Gendai: Kurosawa Akira Saikou*. Japan: Iwanami., 2010.

FILM

- Kurosawa, Akira, dir. *Seven Samurai*. Toho Company, 1954.
- Lasseter, John, dir. *A Bug's Life*. Pixar Animation Studios, 2003.
- Sippy, Ramesh, dir. *Sholay*. United Producers Sippy Films, 1975.
- Sturges, John, dir. *The Magnificnet Seven*. The Mirisch Company, 1960.

PUBLIKASI ELEKTRONIK

"A Bug's Life Story Detail"

<http://www.bcdb.com/cartoon_story/7263-Bugs_Life.html>

Appadurai, Arjun. "Disjuncture and Difference in the Global Culture Economy".

<http://www.intcul.tohoku.ac.jp/~holden/MediatedSociety/Readings/2003_04/Appadurai.html>

Antulov, Dragan. "The Magnificent Seven". 1999

<<http://www.all-reviews.com/videos-4/magnificent-seven.htm>>

“Award for A Bug’s Life”

<<http://www.imdb.com/title/tt0120623/awards>>

Croatto, Pete. “The Magnificent Seven”. 20 Januari 2005

<<http://www.filmcritic.com/reviews/1960/the-magnificent-seven>>

“Magnificent Seven Plot Summary”. Ruinedendings. 2003

<<http://www.ruinedendings.com/film2239plot>>

Richie, Donald. *A Hundred Years pf Japanese Film*. Tokyo: Kodansha International, 2005.

< <http://ifile.it/rslt0i/ebooksclub.org> >

“Sholay Summary”

<<http://www.cuppax.in/movie/Sholay/synopsis/6786>>

Thisshivraj. “Synopsis for Sholay”. 2009

<<http://www.imdb.com/title/tt0073707/synopsis>>

“The Magnificent Seven”. Bookrags. 2006

<http://www.bookrags.com/wiki/The_Magnificent_Seven>

Uruseiranma. “Synopsis for A Bug’s Life”. 2010

<<http://www.imdb.com/title/tt0120623/synopsis>>

Varadhi. “Top 10 Bollywood Movies of All Times”. Cinemarolling. 7 Maret 2009.

<<http://cinemaroll.com/cinemarolling/top-10-bollywood-movies-of-all-time/>>

<http://www.liketelevision.com/liketelevision/tuner.php?channel=797&format=movie&theme=guide>

http://www.pixar.com/featurefilms/abl/chars_pop14.html