

WACANA 'BARBAR' DALAM FILM ANIMASI ALADDIN

Mundi Rahayu

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: mundi_rahayu@yahoo.com

ABSTRACT

This article discusses the discourse of Arab barbarism constructed in animated film *Aladdin* produced by Walt Disney Picture Animation in 1992. The story of Aladdin is originated from the Arabian folktales, *Alf Layla wa Layla* which was translated into English version of "Arabian Nights". Arab stereotypes in Hollywood cinema has been studied by many researchers, and this article will find out how Hollywood constructs the discourse of Arab barbarism in animated film *Aladdin*, and whose interest or ideology constructed in the discourse. This study applies Fairclough's critical discourse analysis, through its three levels of analysis, micro, macro and mezo. The analysis shows that the discourse of Arab barbarism is constructed as a politics of identity for othering the Arabs through natural ways of the film. In this film, Aladdin is able to transform the antagonist Jafar, helped by the Jinn implies the notion that the power of technology and humanitarianism is constructed as the tools to overpower the powerful barbarian. Hollywood and America's interest in projecting the friend and foe in its international relation through the cultural product needs to be scrutinized critically.

Keywords: *Aladdin; Arab; Barbar; Hollywood.*

ABSTRAK

Artikel ini membahas wacana barbarisme Arab yang dikonstruksi pada film animasi Aladdin produksi Walt Disney Picture Animation tahun 1992. Aladdin merupakan narasi cerita rakyat yang berasal dari kumpulan dongeng berbahasa Arab, *Alf Layla wa Layla* yang diterjemahkan dalam bahasa Inggris menjadi *Arabian Nights*. Stereotip yang melekat pada kelompok etnis Arab dalam sinema Hollywood telah banyak diteliti dan artikel ini ingin melihat bagaimana imajinasi Hollywood mengonstruksi wacana Arab barbar pada film animasi *Aladdin*, dan mengapa diwacanakan seperti itu. Kepentingan atau ideologi apa yang muncul dari konstruksi barbar tersebut. Penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis Fairclough, dengan tiga tataran analisis, mikro, makro dan mezo. Hasil analisis menunjukkan bahwa wacana Arab barbar dikonstruksi sebagai sebuah politik identitas untuk meliyankan orang Arab dengan cara yang natural melalui produk budaya populer film. Dalam film ini, transformasi yang dilakukan Aladdin terhadap tokoh antagonis Jafar dengan bantuan Jin Lampu, menyiratkan konsep bahwa kekuatan dengan teknologi canggih dan berpihak kepada humanitarisme dikonstruksi sebagai cara mengalahkan kelompok barbar yang meskipun kuat namun jahat dan kalah cerdas. Kepentingan Hollywood dan Amerika untuk selalu memproyeksikan kawan dan lawan dalam relasi politik dan kultural melalui produk budaya populer menjadi penting untuk dilihat secara kritis.

Kata Kunci: *Aladdin; Arab; Barbar; Hollywood.*

PENGANTAR

Film animasi *Aladdin* (1992) produksi Walt Disney Animation Picture merupakan film yang diadaptasi dari cerita *Aladdin and the Wonderful Lamp* yang merupakan salah satu cerita dalam *Arabian Nights*, kumpulan cerita berbahasa Arab, *Alfulayla wa Layla*, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Perancis *Les Mille et Une Nuits* pertama kali oleh Antoine Galland (1704-17) yang menerjemahkannya dari manuskrip dari abad 14/15 M. Kumpulan cerita *Alfulayla wa Layla* ini mulanya beredar sebagai sastra lisan yang kemudian ditulis dan dikumpulkan di jaman keemasan Islam di wilayah Timur Tengah, jaman Dinasti Abasiyah abad 8-13 Masehi. Berbagai cerita dengan latar peristiwa masyarakat Muslim Arab, Persia, India, dan China ini diterjemahkan ke dalam bahasa Perancis dan kemudian ke dalam bahasa Inggris. Ada lebih dari sepuluh versi penerjemahan *Arabian Nights* dalam bahasa Inggris, dan yang terkini adalah terjemahan yang dilakukan oleh Husein Haddad (1992, 1998) dan Malcolm C. Lyons (2008). Di antara berbagai edisi penerjemahan ini yang paling lengkap adalah terjemahan oleh Sir Richard Burton (1885-1886), yaitu 10 volume dengan judul *The Book of The Thousand Nights and a Night* dan 6 volume tambahan dengan judul *Supplemental Nights*. Burton juga menulis esai mengenai masyarakat Muslim Arab yang didasarkan pada pengalamannya tinggal dan berinteraksi dengan masyarakat Muslim Arab beberapa tahun sebelumnya (<http://www.wollamshram.ca/1001/index.htm> diakses 26-02-2015).

Cerita *Aladdin dan Lampu Ajaib* telah direproduksi dalam berbagai karya lain seperti film layar lebar, serial televisi, dan *game*, termasuk film animasi. Film animasi *Aladdin* (1992) mengadaptasi cerita Aladdin dengan berbagai perubahan, di antaranya, perubahan berlatar tempat, pada cerita aslinya berlatar tempat di China, menjadi berlatar tempat fiktif Agrabah. Kota Agrabah ini digambarkan oleh narator sebagai tempat yang misterius dan penuh pesona, "*city of mystery, of enchantment.*" digambarkan sebagai daerah

yang bergurun pasir dan dekat dengan sungai Jordan, merujuk pada tempat di wilayah semenanjung Arab dengan masyarakat Arab yang dikonstruksi dengan budaya barbar. Latar tempat dan sosial masyarakat yang merujuk pada masyarakat Arab pada film animasi *Aladdin* ini menarik untuk diteliti karena memperlihatkan bagaimana politik representasi yang dilakukan oleh rezim Hollywood terhadap masyarakat Arab dilakukan melalui film animasi. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian dalam artikel ini adalah bagaimana wacana Arab barbar dikonstruksi dalam film animasi *Aladdin* dan ideologi atau kepentingan apa dibalik konstruksi Arab barbar tersebut.

Untuk meneliti wacana Arab barbar dalam film animasi *Aladdin*, digunakan analisis wacana kritis Fairclough. Fairclough (1995) mendefinisikan CDA sebagai analisis wacana yang dilakukan untuk menggali hubungan antara praktik diskursif, teks dan peristiwa. CDA juga menghubungkan relasi dan proses struktur sosial dan kultural secara lebih luas, juga untuk meneliti bagaimana praktik dan teks muncul dan secara ideologis diformulasikan. Secara khusus, analisis wacana kritis Fairclough menerapkan tiga tingkatan analisis, yaitu analisis mikro, makro, dan mezo. Pada level mikro, menganalisis praktik bahasa dan piranti bahasa yang dipakai seperti metafora, kosakata formal atau nonformal, *wording*, *alternative wording*, dan *rewording*. Pada level mezo, menganalisis interaksi antarwacana (praktik wacana) yang meliputi intertekstualitas yang digunakan, ide atau konsep yang dijadikan referensi para aktor dalam menyampaikan pendapat, dan dilihat bagaimana wacana satu berhubungan dengan wacana yang lain. Pada tataran ketiga, level makro yaitu menganalisis konteks sosial dari suatu wacana.

Representasi merupakan proses memproduksi makna dari konsep yang ada di pikiran kita melalui bahasa (Hall, 1997:17). Proses merepresentasikan ini menjadi penghubung antara konsep dan bahasa yang digunakan sebagai alat untuk

menyampaikannya. Dengan demikian ada dua sistem representasi yang terlibat dalam proses representasi, mental representation dan bahasa sebagai sistem representasi (Hall, 1997:17-18).

Ada dua perspektif dalam memahami representasi, *Pertama*, representasi sebagai produksi makna melalui bahasa, yang merupakan pendekatan semiotik. *Kedua*, representasi sebagai produksi makna dan pengetahuan melalui wacana yang dikenal dengan pendekatan diskursif. Pendekatan kedua ini lebih politis karena berkaitan dengan dampak dan konsekuensi dari suatu representasi, bukan hanya melihat bagaimana bahasa memproduksi makna namun lebih menyoroti bagaimana pengetahuan yang dihasilkan oleh wacana itu berkaitan dengan kekuasaan. Wacana merupakan cara untuk merujuk atau mengonstruksi pengetahuan mengenai topik atau praktik tertentu, seperti serangkaian gagasan, gambar dan praktik yang menentukan cara membicarakan, membentuk pengetahuan, dan perilaku terkait dengan topik, aktivitas sosial, maupun institusi tertentu dalam masyarakat (Hall, 1997:6). Oleh karena itu, wacanalah dan bukan bendanya itu sendiri yang menghasilkan pengetahuan.

PEMBAHASAN

Konsep barbar dibahas oleh Todorov (2010: 15-16), dengan merumuskan empat karakteristik, *pertama*, barbar adalah mereka yang melampaui hukum kehidupan yang paling mendasar, tidak mampu menemukan perspektif yang tepat untuk memahami relasi antara mereka sendiri dan saudaranya, contoh *matricide* (membunuh ibu), *parricide* (membunuh orang tua/ayah), *infanticide* (membunuh anak atau bayi) dan hubungan incest, serta kanibalisme. *Kedua*, barbar adalah mereka yang mempertajam perbedaan antara mereka dan yang lain, termasuk yang melakukan kekerasan dan perang untuk menyelesaikan perbedaan. *Ketiga*, barbar adalah orang yang ketika melakukan tindakan intim tidak mempedulikan tatapan orang lain. Lawan dari ketidakpedulian

ini adalah *modesty*, yang bermakna sadar akan pandangan atau tatapan orang lain. *Keempat*, barbar adalah mereka yang tidak mengenal tatanan sosial (Todorov, 2010:16). Barbar adalah sikap menolak memanusiakan orang lain, menganggap orang lain tidak mempunyai kemampuan bernalar dan bernegosiasi dan tidak berharga untuk hidup bebas, yang hanya terhubung dengan hubungan darah dan tidak mengenal kehidupan bermasyarakat (Todorov, 2010; 16). Dengan demikian memberi label barbar terhadap sebuah kelompok merupakan praktik yang ideologis dan penuh dengan kepentingan.

Konstruksi barbar terhadap suatu etnis atau bangsa lain merupakan salah satu bentuk *othering*, meliyankan, yakni mengonstruksi kelompok atau etnis lain sebagai berbeda, berlawanan atau bahkan musuh. Identitas barbar dengan demikian merupakan label yang diberikan oleh suatu kelompok kepada kelompok lain yang ada dalam relasi menguasai dan dikuasai. Pada perspektif postkolonial, konstruksi barbar dilekatkan oleh penjajah terhadap bangsa yang dijajah.

Wacana Arab barbar dalam narasi film animasi *Aladdin* muncul dalam lirik lagu *Arabian Nights* di bagian awal film, yang dinyanyikan oleh seorang narator. Film yang naskahnya ditulis oleh Ron Clements dan John Musker ini, menampilkan seorang narator yang berprofesi sebagai pedagang barang bekas dan barang antik, yang digambarkan sebagai pedagang yang tidak jujur. Ketika dia menunjukkan barang yang merupakan perpaduan dari *coffee maker* dan *hokkah* (alat pengisap shisha) serta *jullienne fries* (penggorengan untuk kentang goreng) dia mengatakan bahwa barang tersebut tidak akan pecah kalau jatuh atau dibanting, tetapi begitu dia banting, barang itu langsung pecah berantakan. Adegan ini merupakan satir terhadap berbagai iklan barang-barang yang diwacanakan sebagai barang konsumsi yang inovatif, sebagaimana banyak diiklankan secara berlebihan di televisi. Ketika pedagang ini menawarkan barang yang dia sebut *Dead*

Sea Tupperware, ini merupakan satir terhadap produk alat-alat rumah tangga dan berbagai kotak plastik dengan merek *Tupperware* dari Amerika Serikat yang dipasarkan ke seluruh dunia dengan sistem penjualan langsung, mayoritas oleh para ibu. Merek *Tupperware* ini selalu diwacanakan sebagai barang yang sangat fungsional terutama untuk tempat makanan dan minuman, dari bahan plastik yang 'super', tahan panas, anti-pecah, anti-bocor, dan seterusnya untuk melegitimasi harganya yang jauh lebih mahal daripada barang sejenis merek lainnya.

Naratorpenjualinijugamemperkenalkan benda yang paling unik dan paling dicari, yang mempunyai nilai simbolik tinggi (karena mitos yang dibangun), yakni lampu ajaib. Sebagaimana dikemukakan oleh Bourdieu (1993) bahwa dalam arena produksi kultural ada dua modal yang sangat penting, yakni modal simbolis dan modal kultural. Modal simbolis lebih mengacu pada akumulasi prestise, ketersohoran, kehormatan, dan dibangun di atas dialektika pengetahuan. Sedangkan modal kultural mengedepankan bentuk-bentuk pengetahuan kultural, kompetensi-kompetensi atau disposisi-disposisi tertentu. Pedagang dalam film ini digambarkan mempunyai modal kultural karena menguasai pengetahuan mengenai nilai barang nilai. Sedangkan modal simbolik yang dilekatkan pada lampu ajaib juga menjadikan film animasi *Aladdin* meraup keuntungan besar. Film yang diproduksi dengan biaya \$28 juta ini menjadi film paling laris di tahun 1992 dengan mendapatkan pendapatan lebih dari \$217 juta di Amerika Serikat dan lebih dari \$504 juta dari distribusinya di luar negeri (<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=aladdin.htm> diakses 25-02-2015).

Tokoh narator dalam film ini merepresentasikan sosok orang Arab kebanyakan yang dapat ditemui sehari-hari seperti di pasar, yang dikonstruksi sebagai orang yang tidak terlalu dapat dipercaya, tetapi rakyat jelata ini mampu bertahan dengan mengais sedikit keuntungan dengan menjual barang bekas. Selain itu, orang ini juga mempunyai

modal simbolik berupa pengetahuan mengenai rahasia atau mitos yang ada di masyarakatnya. Dengan demikian narator film ini mempunyai fungsi menaturalkan berbagai hal yang dia sampaikan, seakan menjadi pengetahuan umum yang diterima kebenarannya.

Film animasi *Aladdin* merepresentasikan Arab barbar melalui dua cara, *pertama* melalui lirik lagu yang secara verbal menyebutnya sebagai bangsa barbar. *Kedua*, konsep barbar muncul dalam peristiwa naratif yang secara sublim mengonstruksi sifat barbar masyarakat Arab. Narasi ini mengangkat peristiwa hukuman potong tangan terhadap pencuri, yang sering dianggap kontroversial dan bertentangan dengan hak asasi manusia. Arab barbar dalam film ini dikonstruksi melalui narasi kontekstual yang ringan, natural, dan apolitis. Depolitisasi representasi Muslim Arab barbar ini menjadi strategi kultural menguatkan Hollywood sebagai rezim representasi.

Lirik lagu pembuka film animasi musikal ini, lagu *Arabian Nights*, diawali dengan bait pertama sebagai berikut:

*Oh I come from a land, from a faraway place
Where the caravan camels roam
Where they cut off your ear
If they don't like your face
It's barbaric, but hey, it's home*

Baris pertama lirik lagu tersebut merujuk pada suatu negeri yang jauh "a land from a faraway place." Kata "a faraway place" menunjukkan posisi produsen teks, yakni Disney, yang memposisikan diri dan narator terpisah jauh secara geografis. Selanjutnya, negeri yang jauh tersebut diidentifikasi dengan unta-unta yang beriringan, yang merujuk pada negeri di semenanjung Arabia yang banyak bergurun pasir dan unta menjadi binatang yang khas sebagai alat transportasi. Selain menunjukkan kondisi geografis, pada baris ketiga dan keempat lirik di atas mengatakan bahwa "Where they cut off your ear / If they don't like your face". Baris ketiga tersebut mengatakan bahwa mereka (merujuk orang yang tinggal di

wilayah Arab) memotong telingamu (“mu” merujuk pada anda, penonton), jika mereka tidak menyukai wajahmu. Bait lirik lagu tersebut ditutup dengan “*It’s barbaric, but hey, it’s home.*” Kata “*it*” merujuk pada tindakan atau praktik sosial yang disebutkan pada baris sebelumnya (memotong telinga orang yang tidak disukai), dan tindakan tersebut diterima sebagai tindakan barbar namun dianggap sebagai hal yang biasa. Kata “*hey*” adalah kata seru yang bermakna sedikit terkejut atau memberikan penekanan pada frasa selanjutnya, “*it’s home*” yang secara literal berarti inilah rumah, yang dalam konteks baris tersebut dimaknai bahwa meskipun disebut tindakan barbar, tetapi diterima sebagai sesuatu yang familiar sebagaimana manusia akrab dengan rumah dan adat istiadatnya.

Narator, seorang lelaki penjual barang bekas yang digambarkan sebagai rakyat jelata, bagian dari orang kebanyakan, itu dikonstruksi sebagai orang Arab lokal yang menerima label barbar sebagai praktik sosial yang menjadi bagian dari identitasnya. Dengan demikian konstruksi identitas barbar dalam film Disney ini merepresentasikan masyarakat Arab yang “secara mengejutkan” menerimanya sebagai identitas yang tidak dipersoalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata ‘barbar’ dalam lirik lagu yang dinyanyikan dengan riang di atas menampilkan dua hal yang paradoks, kekejaman pematangan telinga orang yang tidak disukai dan penerimaan tindakan barbar tersebut digambarkan sebagai suatu hal yang biasa. Dalam masyarakat modern, praktik memotong anggota tubuh orang lain atau musuh, menunjukkan sikap barbar yang tidak bisa diterima oleh akal sehat, apalagi hanya dengan alasan yang tidak masuk akal, “tidak suka”. Praktik memotong telinga musuh dikenal dalam dunia peperangan jaman dulu sebagai bukti prestasi seseorang bahwa ia telah banyak mengalahkan atau membunuh lawannya. Ketika praktik barbar ini dikutip sebagai suatu bentuk praktik sosial yang yang dilekatkan pada bangsa Arab, maka tindakan mengonstruksi

sifat barbar pada bangsa Arab ini menjadi persoalan yang dipertanyakan secara serius.

Tindakan prodisen film Aladdin, Walt Disney, yang merepresentasikan Arab barbar ini mendapatkan resistensi dari masyarakat Arab di Amerika yang secara tegas memprotes konstruk barbar dalam film animasi *Aladdin* ini. Kelompok masyarakat “American-Arab Anti-Discrimination Committee” (ADC), memprotes keras konstruksi barbar dalam film ini dan menuntut penghapusan diskriminasi terhadap orang Arab dalam film (<http://www.adc.org/index.php?id=283>). Menanggapi protes dari kelompok ADC ini, pada tahun berikutnya (1993), versi home video film animasi Disney ini mengganti lirik lagu *Arabian Nights* menjadi sebagai berikut:

*Oh I come from a land, from a faraway place
Where the caravan camels roam
Where it’s flat and immense
And the heat is intense
It’s barbaric, but hey, it’s home*

Pada versi homevideo *Aladdin* tahun 1993, perubahan yang dilakukan pada baris ketiga dan keempat, menjadi “*Where it’s flat and immense /And the heat is intense*” namun kata *barbaric* pada baris kelima masih tetap muncul. Pihak Disney nampak berusaha untuk menunjukkan bahwa mereka mengakomodasi kepentingan kelompok Arab dengan melakukan perubahan lirik lagu tersebut. Pada versi sebelumnya, kata *barbaric* merujuk pada kalimat “mereka akan memotong telingamu jika mereka tidak menyukai wajahmu.” Dengan perubahan pada versi 1993, kata *barbaric* merujuk pada kalimat “tempat yang sangat datar dan luas sekali dan panasnya sangat tinggi”. Jadi, barbar pada lirik versi terbaru ini merujuk pada wilayah geografis negara-negara Arab di semenanjung Arabia, yang mayoritas berupa gurun pasir dengan rata-rata suhu udara siang hari yang sangat tinggi, 45-50 derajat Celcius. Jadi paradoks tetap muncul dalam versi 1993 ini, yakni bahwa barbar merujuk pada deskripsi wilayah bergurun pasir yang luas dan panas ini disandingkan dengan ‘*home*’, rumah, yang berkonotasi sebagai

tempat yang akrab dan melekatkan identitas dasar seseorang atau sebuah komunitas. Dengan demikian barbar berasosiasi pada kekerasan dan ketidakramahan kondisi geografis, tetapi hal ini dianggap sebagai identitas yang akrab dan melekat bagi orang Arab.

Koreksi yang dilakukan Disney dalam versi tahun 1993, tidak menghilangkan konstruksi Arab barbar dalam film ini, bahkan menjadikannya lebih implisit, lebih terselubung. Suara Barat (Amerika) yang mendeskripsikan masyarakat Arab barbar masih terlihat pada lirik lagu kedua versi yang berbeda ini, yaitu merujuk pada sebuah bangsa yang dikonstruksi sebagai bangsa barbar karena secara sosiokultural dikonstruksi sebagai bangsa yang akrab dengan tindakan kekerasan, tidak rasional, yang dijustifikasi oleh kondisi geografis yang tidak bersahabat, bergurun pasir luas, dan bersuhu tinggi.

Mengakrabkan konstruksi Arab Muslim barbar melalui narator yang menyanyikan lagu *Arabian Nights* mengesankan barbar sebagai hal yang alamiah. Rujukan yang dipakai oleh pedagang ini membentuk apa yang disebut Van Dijk (2008) sebagai *mental model*. Mental model terbangun dari sejarah dan kultur suatu masyarakat. Mental model ini adalah *common sense* yang dilegitimasi oleh berbagai bentuk kekuasaan, termasuk sastra dan budaya populer (Udasmoro, 2014:57). Dengan demikian diulang-ulangnya mental model Arab barbar dalam budaya populer seperti film animasi ini memperkuat legitimasi Arab barbar, sebagai sesuatu yang dianggap benar.

Politik representasi terhadap etnis yang dilakukan oleh media Barat, sebagaimana dikemukakan oleh Alvarado (dalam Laughey, 2007: 143), dilakukan melalui empat tema representasi ras, yaitu (1) eksotis (misalnya, karpet terbang, lampu ajaib dalam cerita Aladdin); (2) berbahaya (misalnya, Osama bin Laden, perompak Somalia); (3) humoris (misalnya, artis pelawak kulit hitam dalam film-film barat); dan (4) yang dikasihani (misalnya, para pengungsi di Rwanda). Merepresentasikan Arab sebagai barbar

menunjukkan pandangan Barat terhadap Arab sebagai masyarakat yang berbahaya, karena meruntuhkan nilai-nilai kehidupan demokratis (yang diklaim) Barat sehingga kelompok barbar harus ditaklukkan dan dikuasai.

Konstruksi Arab barbar dalam film *Aladdin* ini juga diperkuat dengan beberapa peristiwa naratif yang menggambarkan Arab barbar, yakni peristiwa hukuman potong tangan. Hukum potong tangan dalam film ini dikonstruksi sebagai praktik sosial sehari-hari, yang nyaris dilakukan oleh seorang pedagang buah kepada puteri Jasmine. Ketika Putri Jasmin berjalan-jalan ke pasar, menyamar sebagai orang biasa, ia mengambil sebutir buah dari lapak penjual buah dan memberikannya kepada anak kecil yang lapar. Si penjual langsung menangkap tangan putri Jasmine siap untuk memotongnya karena ia dianggap mencuri. Pedagang di pasar dikonstruksi sebagai orang yang secara 'otomatis' menjalankan hukum yang berlaku, yakni hukuman potong tangan bagi pencuri. Sikap pedagang yang otomatis menangkap tangan Jasmine dan menghunus pisau, tanpa mengklarifikasi apa yang dicuri dan seberapa besar nilai barang yang dicuri, dan tidak ada hakim yang memutuskan, menunjukkan bahwa *mental model* hukuman potong tangan sudah tertanam kuat dalam pikirannya, sehingga menjadi praktik sosial sehari-hari.

Film *Aladdin*, hukum potong tangan dikonstruksi sebagai tindakan yang brutal dan kejam, bertentangan dengan hak asasi manusia. Penjual buah digambarkan sebagai orang yang bisa menangkap pelaku pencurian dan siap menghujamkan pisau besar untuk memotong tangan pencuri. Hal ini bertentangan dengan aturan mengenai bagaimana hukum potong tangan diberlakukan, yakni ada otoritas peradilan yang bertanggung jawab untuk melakukan proses pengadilan dengan mengajukan saksi, ada hakim dan berbagai ketentuan lainnya. Hukuman potong tangan dalam film *Aladdin* ini dikonstruksi secara berlebihan, untuk merepresentasikan Arab sebagai masyarakat

yang barbar, tidak rasional, kejam dan primitif. Narasi hukum potong tangan ini menyingkirkan masyarakat Arab dari budaya beradab, tidak memahami keadilan dan kemanusiaan.

Peristiwa potong tangan ini menjadi menarik ketika Aladdin ditampilkan sebagai orang yang mensubversi hukuman tersebut. Dengan cara yang santai dan cerdas, Aladdin mengecoh pedagang yang siap memotong tangan puteri Jasmine. Secara spontan Aladdin mendekati puteri Jasmine dan menyingkirkan pedang si pedagang lalu berbisik di telinga si pedagang buah, mengatakan bahwa Puteri Jasmin adalah saudaranya yang hilang ingatan, dan puteri Jasmine pun dengan tepat merespon sandiwara tersebut.

Wacana hukum potong tangan yang barbar yang direpresentasikan oleh sikap pedagang di pasar, dilawan dengan tindakan *permainan* sederhana oleh Aladdin. Permainan ini berhasil membelokkan dari wacana hukum potong tangan yang serius menjadi persoalan ketidakwarasan mental, yang bisa diterima dan dianggap sebagai pengecualian. Praktik sosial yang dianggap kejam ini dilawan dengan menyodorkan situasi 'ketidaknormalan', bukan dengan memperdebatkan esensi hukum potong tangan itu sendiri, dan strategi ini berhasil. Permainan yang dilakukan oleh Aladdin ini sekaligus mengonstruksi bahwa hukuman potong tangan merupakan sesuatu yang bodoh, primitif, yang harus dilawan dan bisa dilawan dengan trik sederhana.

Penyederhanaan dan modifikasi dalam konstruksi hukum potong tangan yang direpresentasikan dalam film ini, dimunculkan dalam praktik sosial di ruang publik, di pasar. Namun, praktik ini tetap dikonstruksi sebagai tindakan barbar yang mengerikan, berbahaya, melalui penggambaran secara eksplisit si pedagang menghunus pisau besar siap memotong tangan pencuri. Keberhasilan Aladdin melakukan subversi terhadap hukum potong tangan, dengan menyodorkan realitas kegilaan puteri Jasmine, mengonstruksi bahwa wacana

hukum potong tangan ini dapat diremehkan, dipertanyakan dan cukup disandingkan dengan wacana ketidakwarasan.

Tindakan barbar juga dikonstruksi pada karakter antagonis, Jafar, seorang penasehat raja yang menguasai ilmu sihir. Jafar ingin memperbesar kemampuannya dengan menguasai lampu ajaib. Dikarenakan tidak dapat melakukannya sendiri, Jafar bereksperimen dengan menyuruh Gaseem untuk mendapatkan lampu ajaib di bukit ajaib di padang pasir. Akibatnya, Gaseem hilang ditelan bukit pasir karena tidak dikehendaki oleh penjaga bukit ajaib. Jafar menanggapi dengan enteng, "*Gazeem was obviously less than worthy*". Kalimat Jafar menunjukkan bahwa manusia lain dianggap tidak berharga ketika tidak membawa keuntungan baginya. Peristiwa ini memperkuat konstruksi Jafar sebagai orang yang barbar, yang tidak menghargai nyawa orang lain.

Tokoh antagonis Jafar juga dikonstruksi dengan stereotip tampilan yang berbeda dengan gambar tokoh yang lain. Jasmine, Aladdin, Sultan, berukuran sedang dan proporsional. Sedangkan Jafar sebagai penjahat dibuat secara sengaja kontras dengan tokoh yang lain, lebih gelap, dengan postur tinggi, berkulit gelap, wajah menyeramkan dengan alis tinggi, mata tajam, hidung runcing, dagu panjang, suara yang dalam. Jafar juga dapat berubah menjadi ular, tongkat sakti miliknya berkepala ular dengan mata memancarkan sinar merah.

Andreas Deja, yang membuat gambar tokoh Jafar, mengaku bahwa dalam menggambarkan sosok penjahat dia lebih banyak menonjolkan bentuk yang kontras dengan tokoh lain, karena tokoh jahat yang dia gambar harus mempunyai ciri-ciri spesifik yang membedakannya dari yang lainnya. Hasilnya, tokoh Jafar digambarkan sebagai sosok orang tua yang tinggi dan gelap, yang tidak terlalu banyak bergerak, berlawanan dengan Aladdin yang muda dan gesit. Sebagai penyihir Jafar cukup menggerakkan alisnya atau matanya serta kekuatan intonasi dan gaya bicara serta dari kata-kata yang keluar dari mulutnya. Bentuk desain gambar

Jafar menjadi berbeda dengan tokoh lainnya yang relatif menyenangkan untuk dilihat. "I tried to come up with contrasting shapes.. a lot of vertical lines," kata Deja (Chris Roberge, 1993). Konstruksi jahat disandingkan dengan warna kulit gelap dan dengan tampilan serba gelap, sebagaimana ketika narator memperkenalkan tokoh Jafar ini, dengan frasa "in a dark night, a dark man with a dark purpose" warna gelap dikonstruksi sebagai membangun atmosfer yang menakutkan, dengan tokoh yang berkulit hitam dan berpenampilan misterius, dengan tujuan yang jahat. Stereotip terhadap bangsa berkulit hitam dengan penampilan yang serba gelap disandingkan dengan kejahatan.

Penyandingan suatu identitas kelompok etnis (warna kulit) dengan identitas kejahatan ini merupakan tindakan meliyankan dan menyingkirkan kelompok etnis tersebut. Orang hitam distereotipkan sebagai jahat. Sebaliknya, orang Barat yang berwarna kulit terang disandingkan atau dikonotasikan dengan kebaikan, kepahlawanan. Sebagaimana Aladdin yang dikonstruksi sebagai tokoh pahlawan dalam film ini direpresentasikan sebagai berkulit terang, dengan tampilan wajah lebih seperti orang Amerika, dengan desain wajahnya meniru wajah aktor Hollywood, Tom Cruise (<http://www.ew.com/ew/article/0,,312562,00.html> diakses 23-03-2015), tampan, tubuh tegap dan lincah, mengenakan pakaian yang sederhana, dan identik dengan kebaikan. Meskipun mencuri, dia mencuri dengan justifikasi sebagai kebaikan, mencuri untuk sekedar bertahan hidup, atau mencuri sepotong roti diberikan kepada anak kecil yang kelaparan.

Konstruksi oposisi biner antara yang jahat dan yang baik, direpresentasikan melalui stereotip fisik. Tindakan yang dilakukan oleh Jafar, yang mengorbankan nyawa orang lain untuk keuntungan dirinya sendiri, dilawankan dengan tindakan Aladdin yang altruistik, melakukan kebaikan karena empati, kasihan tanpa kepentingan tertentu. Stereotip fisik seperti kulit gelap, dagu runcing, mata lebar, alis hitam melengkung

tinggi, tubuh tinggi besar, dengan warna serba gelap yang misterius dan mengandung kejahatan, dilawankan dengan tampilan Aladdin yang bertampang Amerika, kulit terang, tampan, muda, gesit, lincah, dan penuh dengan kebaikan.

Pertentangan "kulit hitam" dan "kulit putih" selalu disandingkan dengan konstruksi "jahat" dan "baik" tidak terlepas dari konsep ideologis ras, sebagaimana dikemukakan oleh Young (1996:29) bahwa klasifikasi berdasarkan warna kulit seperti itu bukan berdasarkan penjelasan ilmiah, melainkan merupakan konstruksi ideologis. Klasifikasi dan pelabelan seseorang sebagai kulit hitam atau kulit putih tidak semata-mata berdasarkan warna kulit sebenarnya, namun lebih sebagai suatu klasifikasi yang sarat dengan kepentingan ideologis dalam konstruksi identitas, sebagaimana dikemukakan oleh Sander L. Gilman bahwa 'the very concept of color is a quality of Otherness, not of reality' (Gilman, 1985:30). Terlebih-lebih ketika persoalan menjadi lebih kompleks karena persepsi yang mengkaitkan makna konotatif dengan makna denotatifnya. Makna ini dikaitkan dan dikunci dengan sistem oposisi biner yang tidak bebas nilai. Dalam sistem ini 'hitam' merupakan penanda kejahatan, kotor, yang asing, sedangkan "putih" menandai kebaikan, kemurnian, sesuatu yang akrab, yaitu norma (Young, 1996: 30). Rasisme tidak hanya di bebaskan pada satu faktor penyebab saja seperti kapitalisme, kolonialisme atau prasangka personal. Rasisme muncul sebagai kompleksitas berbagai faktor yang selalu berubah dan terkait dengan kondisi politik ekonomi dan sosial dari suatu masa tertentu.

Tampilan tokoh Aladdin sebagai pahlawan sejak awal sudah diramalkan oleh penguasa gua ajaib, dimetaforakan sebagai *diamond in the rough*. Metafora ini bermakna orang yang tampilannya sederhana, kasar namun mempunyai potensi kualitas sebagaimana permata). Aladdin yang miskin, tapi jujur dan patuh dan berempati orang lain (mempunyai modal sosial yang bagus) berhasil mendapatkan lampu ajaib dan berhasil

selamat dari Jafar karena dia dibantu oleh karpet ajaib dan jin lampu untuk keluar dari gua. Berbagai jebakan yang ada di dalam gua berupa gunung-gunung emas dan berlian tidak membuatnya lengah. Tokoh pahlawan Aladdin yang orang biasa, dengan sedikit perbuatan dosanya namun mendapatkan legitimasi atas tindakannya (mencuri untuk bertahan hidup), mampu menggali kekuatan dan akhirnya mengalahkan musuhnya.

Film *Aladdin* ini, tokoh Aladdin, Jin Lampu dan Puteri Jasmine dikonstruksi dengan identitas diri Amerika seperti sikap Aladdin yang demokratis (memberi kebebasan kepada Jin lampu), membela pihak yang tertindas (puteri Jasmine) dan Jasmine yang mendukung kebebasan menentukan nasib dirinya dan perkawinannya. Sedangkan orang Arab seperti pedagang barang bekas, pedagang di pasar, Jafar, para pengawal kerajaan, Pangeran Ahmed, dikonstruksi dengan label stereotip negatif (tidak jujur, jahat, berbahaya, bodoh, kejam, tidak rasional). Jadi Arab dalam film ini tidak digambarkan secara monolitik, tidak satu warna. Paling tidak ada dua kelompok Arab yang dikonstruksi dalam film ini, pertama, kelompok yang dibela, digambarkan sebagai baik, membela kebenaran, keadilan, demokrasi, kebebasan, dan kedua, kelompok Arab yang dikonstruksi sebagai pihak yang jahat, tidak jujur, berbahaya, bodoh, otoriter. Kelompok yang pertama, dilekatkan dengan identitas diri Amerika, sedangkan kelompok kedua, dikonstruksi dengan identitas "liyan" yang berlawanan dengan kelompok pertama. Pengelompokan semacam ini tidak terlepas dari kepentingan Hollywood yang beririsan dengan kebijakan pemerintah Amerika Serikat.

Konstruksi musuh dalam film-film Hollywood mengalami dinamika seiring dengan konstelasi politik luar negeri Amerika Serikat. Dalam periode Perang Dingin sosok orang Rusia selalu menjadi penjahat dalam film Hollywood, sedangkan dalam konteks Perang Dunia II sosok musuh adalah Jerman dan Jepang (Totman, 2009:2). Dalam Film *Aladdin*

tidak semua tokoh yang merepresentasikan Arab Muslim dikonstruksi sebagai musuh. Aladdin, Jin Lampu dan Puteri Jasmine digambarkan sebagai pihak-pihak yang dikonstruksi sebagai pahlawan, sedangkan orang-orang kebanyakan seperti pedagang, pasukan kerajaan, Jafar, pangeran Ahmed, dikonstruksi sebagai musuh. Representasi Arab Muslim yang tidak satu macam, (Totman, 2009:31) ini juga terkait dengan kebijakan luar negeri Amerika Serikat terhadap Irak, yang ingin menggulingkan Saddam Husein sebagai penguasa yang dianggap diktator, dengan dalih untuk melindungi rakyat Irak dari kelaliman penguasa. Untuk mencapai tujuan menggulingkan penguasa yang diktator, Amerika Serikat juga merangkul berbagai kelompok sipil di Irak untuk mencapai tujuannya.

Film *Aladdin* ini mengonstruksi tokoh utamanya, Aladdin, dengan karakteristik Amerika dan mengonstruksi orang-orang Arab Islam (pedagang buah, Jafar, pangeran Ahmed) sebagai "liyan" dan sebagai musuh. Edward Said (1978) dalam *Orientalism* menjelaskan premis dari teorinya adalah bahwa orang mendefinisikan diri mereka dengan mendefinisikan pihak lain dan memfokuskan perbedaan di antara keduanya. Dengan kerangka pikir seperti ini, Amerika atau Barat akan memahami diri sebagai lawan dari Timur, memandang Timur sebagai tidak berbudaya, berbahaya, dunia yang penuh dengan teroris. Pihak Barat dan Amerika, dikonstruksi sebagai dunia yang beradab dan aman. Demikian pula, implikasi lebih lanjut dari dikotomi konstruksi Timur dan Barat ini, para pemimpin atau pahlawan dari Barat dilihat sebagai pihak yang baik, pembela kebenaran, dan pelindung dari tindakan barbar yang dilakukan oleh pihak liyan. Dalam konteks film *Aladdin*, pihak-pihak yang ingin dibela, dijadikan pahlawan dikonstruksi dengan melekatkan nilai-nilai Amerika, sedangkan pihak-pihak yang dikonstruksi sebagai musuh dilekatkan dengan nilai-nilai stereotip Timur.

Banyak film, teknik mengonstruksi identitas diri dengan cara mendefinisikan

apa-apa yang bukan dirinya, seringkali digunakan untuk menarik penonton agar berpihak kepada tokoh protagonis (Totman, 1996:10-11). Tokoh pahlawan atau protagonis dikonstruksi dengan kualitas yang membuat penonton bisa menghubungkan dengan dirinya atau kualitas diri yang diinginkan oleh penonton. Sebaliknya, penjahat dalam film dikonstruksi dengan karakteristik "orang lain". Dalam film *Aladdin*, tokoh utama Aladdin dikonstruksi dengan identitas diri yang disukai oleh penonton sehingga penonton akan berpihak kepada Aladdin. Identitas diri yang dibangun pada diri Aladdin misalnya, kualitas "*diamond in the rough*" (permata yang belum diasah), komitmennya tinggi dalam menjalankan misi - komitmennya untuk mematuhi aturan bahwa dia tidak boleh menyentuh, apalagi mengambil, barang lain di dalam gua, mempunyai solidaritas yang tinggi dengan orang miskin, kecerdikannya dalam menyelamatkan puteri Jasmine dari hukuman potong tangan, ketangkasannya untuk lolos dari orang-orang bersenjata yang mengejanya, dan memberikan kebebasan kepada Jin Lampu.

Kalau identitas *liyan* adalah barbar, jahat, berbahaya, otoriter, maka identitas diri yang melekat pada pihak-pihak protagonis adalah sebaliknya, yakni karakteristik penghormatan terhadap kemanusiaan, kebebasan, demokrasi, berbudaya, pembelaan terhadap yang ditindas. Karakteristik ini direpresentasikan pada tokoh Aladdin, Puteri Jasmine, dan Jin Lampu. Mereka ini dikonstruksi sebagai para pihak yang harus menghadapi tindakan-tindakan barbar yang dilakukan oleh orang-orang Arab, seperti Jafar (ahli sihir dan penasihat Sultan), pedagang buah di pasar, para petugas keamanan, dan pangeran Ahmed, dan sekaligus menyelamatkan pihak yang tertindas oleh tindakan barbar tersebut.

Supervisor layout Rasoul Azadani mengambil gambar dari kota Isfahan Iran, dan inspirasi dari desain kota yang diambil dari film *The Thief of Bagdad* (1940). Latar tempat dan budaya masyarakatnya dikonstruksi untuk mendukung representasi Arab barbar

yang primitif dan terbelakang. Hal ini direpresentasikan melalui berbagai praktik sosial dalam ruang publik sehari-hari, seperti tontonan di pasar atau di pinggir jalan. Tontonan seperti orang yang bertubuh besar yang memamerkan otot-ototnya di pasar, dikerumuni dan ditonton serta dikagumi orang-orang yang berdiri mengelilinginya dan memandangnya dengan heran, dan ada yang mempertontonkan kemampuannya berjalan di atas bara api, atau mempertontonkan orang yang bisa berbaring di atas paku-paku, serta peniup seruling yang dapat membuat ular menari, atau orang yang melakukan atraksi memasukkan belati ke mulut. Semua atraksi ini disoroti untuk menegaskan stigma budaya Timur yang eksotis, tidak rasional, misterius, dan berbahaya.

Pada paradigma orientalisme (Said, 1978), orang-orang dari Timur juga harus diselamatkan dari bahaya dan irrasionalitas budayanya, dan menjadi justifikasi bagi Barat untuk mencerahkan dan mendidik serta menaklukkan dunia Timur. Konsep orientalisme ini masih melekat dalam film *Aladdin*, di mana para tokoh protagonis, Aladdin dan puteri Jasmine dalam menghadapi Arab barbar, dibantu oleh kekuatan dari makhluk selain manusia, yaitu karpet ajaib dan Jin Lampu. Sosok jin lampu dikonstruksi sebagai penyelamat, teman yang baik hati, yang mempunyai kekuatan besar, tetapi dia memenuhi komitmennya sebagai pelayan tuannya, orang yang menguasai lampu ajaib. Dalam tradisi Arab jin adalah makhluk yang diakui eksistensinya. Jin lampu dalam film *Aladdin* ini dikonstruksi sebagai makhluk yang mempunyai kekuatan besar, dapat mengabdikan apapun keinginan tuan yang menguasai lampu ajaib tersebut. Jin dalam diskursus Islam merupakan makhluk gaib (tidak terlihat) dan sebagaimana manusia, ada jin yang baik dan ada yang jahat. Dalam film *Aladdin* Jin Lampu dikonstruksi dengan berbagai label dunia konsumsi kapitalistik, sebagai makhluk yang memberikan pelayanan prima (melayani secara bonafid, mempunyai sertifikat) apapun yang dikehendaki oleh

penguasa lampu ajaib. Jin Lampu juga mengedepankan nilai-nilai Amerika seperti kebebasan, memihak kepada tokoh Aladdin yang berjuang melawan barbarisme orang Arab Muslim. Karakteristik yang dilekatkan pada Jin Lampu adalah karakteristik protagonis, yang membuat penonton memihak pada karakter ini, dan menyukai film ini bukan hanya karena fantasi karpet terbang dan istana yang gemerlap saja, tetapi juga karakteristik Jin yang jauh dari konstruksi misterius, menakutkan atau membahayakan.

Kekuatan barbar dikalahkan oleh kecerdikan Aladdin dibantu oleh kekuatan Jin Lampu. Jafar dengan kekuatan sihir jahatnya dan kecerdikannya mampu menguasai Jin Lampu dan memaksanya untuk memenuhi perintahnya. Di puncak ambisi Jafar inilah muncul celah yang menjebak, yang berhasil dilihat oleh Aladdin. Jafar diprovokasi untuk menjadi yang terhebat karena kesaktiannya dianggap sebagai nomor dua di bawah Jin lampu karena ia masih meminta bantuan Jin Lampu. Aladdin pun memainkan ambisi Jafar sehingga Jafar mengemukakan keinginannya untuk menjadi yang paling kuat melebihi jin lampu. Jebakan ini membuat Jafar menjadi jin juga, yang berarti dibelenggu di dalam lampu minyak selama ratusan tahun. Jafar yang tadinya berkuasa dengan kemampuan sihirnya, akhirnya menjadi jin terbelenggu. Tokoh yang dikonstruksi sebagai tokoh barbar ambisius ini ditransformasi dari berkuasa menjadi dikuasai, dari bebas menjadi terbelenggu. Transformasi ini dilakukan Aladdin dengan bantuan Jin Lampu, yang menyiratkan konsep bahwa kekuatan dengan teknologi canggih dan berpihak kepada humanitarisme mampu mengalahkan kelompok barbar yang meskipun sakti namun jahat dan kalah cerdik.

SIMPULAN

Film *Aladdin* ini mengonstruksi Arab barbar sebagai sebuah strategi untuk menggambarkan identitas kawan dan lawan. Sebagai sebuah politik identitas yang dikonstruksi untuk meliyankan orang Arab, Hollywood menegaskan dirinya sebagai

kekuatan yang harus dikritisi terus menerus. Dalam film *Aladdin* ini konstruk Arab barbar diciptakan melalui lirik lagu yang gembira dan berkesan natural dan diterima oleh masyarakat Arab. Konstruk Arab barbar juga ditunjukkan melalui peristiwa naratif hukum potong tangan yang dilakukan oleh pedagang di pasar terhadap puteri Jasmine yang mengambil sebutir buah. Konstruk Arab barbar menjadi terkesan tidak rasional dan jahat serta berbahaya bagi perempuan dan orang yang lemah. Konstruk Arab barbar juga muncul pada tindakan dan sikap para tokoh antagonis seperti Jafar yang dikonstruksi sebagai kejam dan jahat serta membahayakan tatanan masyarakat beradab.

Film *Aladdin* ini juga mempertegas bahwa kekuatan barbar dikalahkan oleh kecerdikan Aladdin dibantu oleh kekuatan Jin Lampu. Jafar, tokoh yang dikonstruksi sebagai tokoh barbar ambisius ini ditransformasi dari berkuasa menjadi dikuasai, dari bebas menjadi terbelenggu. Transformasi ini dilakukan Aladdin dengan bantuan Jin Lampu, yang menyiratkan konsep bahwa kekuatan dengan teknologi canggih dan berpihak kepada humanitarisme mampu mengalahkan kelompok barbar yang meskipun sakti tetapi jahat dan kalah cerdik. Kepentingan Hollywood dan Amerika untuk selalu memproyeksikan kawan dan lawan dalam relasi politik dan kultural, melalui sinema harus selalu dibaca secara kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. 2010. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ameli, Saied R., Syed Mohammed Marandi, Sameera Ahmed, Seyfeddin Kara, Arzu Merali. 2007. *The British Media and Muslim Representation: The Ideology of Demonisation*. Great Britain: Islamic Human Rights Commission.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies Theory and Practice*, New Delhi: Sage.

- Bourdieu, Pierre, 1984. *Distinction: Social Critics of the Judgement of Taste*. New York: Routledge.
- Bryant, Darrol M. 1982. "Cinema, Religion, and Popular Culture," in *Religion in Film*, eds., John R. May and Michael Bird. Knoxville: University of Tennessee Press.
- Crane, Diana. 2014. *Cultural globalization and the dominance of the American film industry: cultural policies, national film industries, and transnational film*, *International Journal of Cultural Policy*, 20:4, 365-382, DOI: 10.1080/10286632.2013.832233.
- Dick, Bernard F. 2005. *Anatomy of Film* 5th Ed. London: Palgrave Macmillan.
- Durham, Gigi Meenakshi and Douglas M. Kellner. 2006. *Media and Cultural Studies; Keyworks*. Revised Ed. Malden USA : Blackwell Publishing.
- During, Simon. 2005. *Cultural Studies: a Critical Introduction*. USA: Routledge.
- El Fadl, Khaled Abou. 2005. *The Great Theft: Wrestling Islam from the Extremists*, New York: PerfectBound - HarperCollins Publisher Inc.
- Fairclough, Norman. 1989. *Language and Power*. UK: Longman Group UK Ltd.
- Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies, Sebuah Pengantar paling Komprehensif*. Jogjakarta: Jalasutra.
- Foucault, Michel. 1970. *The Order of Things*. London: Tavistock.
- _____. 1972. *The Archeology of Knowledge*. London. Tavistock.
- _____. 1977. *Discipline and Punish*, London. Tavistock.
- _____, 1981. "The Order of Discourse" dalam Robert Young (ed), *Untying The Text: A Post-Structuralist Reader*. Routledge.
- Gardels, Nathan dan Medavoy, M. 2009. *American Idol after Iraq : competing for hearts and minds in the global media age*. UK: Wiley-Blackwell.
- Gerges, Fawaz A. 1999. *America and Political Islam; Clash of Cultures or Clash of Interests?* Cambridge University Press.
- Grossberg, Lawrence, Ellefn Wartella, D Charles Whitney, J. Macgregor Wise. 2006. *Media Making: Mass Media in a Popular Culture*. California: Sage Publication.
- Habermas, Jurgen. *The Public Sphere: An Encyclopedia*. Article dalam Durham, Meenakshi Gigi and Kellner, Douglas M. (ed). 2006. *Media and Cultural Studies: Key Works*, USA: Blackwell Publishing.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation Cultural Representations and Signifying Practice*. USA: The Open University. Sage Publication. Ltd.
- Halliday, Fred. 2003. *Islam and the Myth of Confrontation* 2nd Ed. London: LB Tauris.
- Hinds, Harold, E., Marilyn F. Motz, Angela M.S. Nelson. 2006. *Popular Culture Theory and Methodology; a Basic Introduction*. USA: The University of Wisconsin Press.
- Karim, Wazir Jahan. 2011. *Stratagems and Spoils in US Policy in the Middle East, Globalizations*, 8:5, 601-607 <http://dx.doi.org/10.1080/14747731.2011.621312>.
- Kellner, Douglas. 2004. 9/11, *Spectacles of terror, and Media Manipulation, Critical Discourse Studies*, 1:1, 41-64, DOI: 10.1080/17405900410001674515.
- _____. 2003. *From 9/11 to Terror War: The Danger of Bush legacy*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Khatib, Lina. 2006. *Filming the Modern Middle East: Politics in the Cinema of Hollywood and the Arab World*. London: IB Tauris.

- Kooijman, Jaap. 2008. *Fabricating The Absolute Fake; America in Contemporary Pop Culture*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Lara, Maria Pia. 1998. *Moral Textures: Feminist Narratives in the Public Sphere*. California: University of California Press.
- Laughey, Dan. 2007. *Key Themes in Media Theory*. England: McGraw Hill - Open University Press.
- Lewis, Simon. 2014. *What Is Spectacle?*, *Journal of Popular Film and Television*, 42:4, 214-221, DOI: 10.1080/01956051.2014.923370.
- Mahmood, Saba. 2005. *Politics of Piety: Islamic Revival and The Feminist Subject*. Princeton: Princeton University Press.
- MacKinnon, Neil J. and David R. Heise. 2010. *Self and Identity and Social Institution*. New York: Palgrave Macmillan.
- McGowan, Todd. 2007. *The Real Gaze; Film Theory after Lacan*. Albany: State University of New York Press.
- McKinley, Michael. 2007. *Economic Globalisation as Religious War*. London: Routledge.
- McQuail, Denis, Peter Golding, Els de Bens (ed). 2005. *Communication Theory and Research*. London: Sage Publication.
- Meyer, Michael and Ruth Wodak. 2001. *Method of CDA*. London. Sage Publication.
- Miles, Margaret. 1996. *Seeing and Believing: Religion and Values in the Movies*. Boston: Beacon Press.
- Morgan, Iwan W. 2011. *Presidents in the Movies; American History and Politics on Screen*. New York: Palgrave Macmillan.
- Mosco, Vincent. 1996. *The Political Economy of Communication*. London: Sage Publications.
- Mujani, Saiful. *Syariat Islam dan Keterbatasan Demokrasi*. Kolom Edisi 003 / Agustus 2011. www.abad-demokrasi.com.
- Nowlan, Bob. *Introduction to the Art and Politics of Representation in Film*. http://www.uwec.edu/ranowlan/art_politics.htm. Last updated: September 21, 2001. Retrieved May 31, 2012.
- Nurrohman, *Hukum Islam Dan Perlindungan Hak Asasi Manusia: Studi atas Problematika Formalisasi Syari'at Islam di di Dunia Islam dan di Indonesia*. Paper pada Annual Conference on Islamic Studies -ANCIS ke-7, Pekanbaru Riau, 21-24 November 2007.
- Purvis, Tony. 2006. *Get Set for Media and Cultural Studies*. Edinburgh: Edinburg University Press.
- Ramji, Rubina. 2005. "From Navy Seals to The Siege: Getting to Know the Muslim Terrorist, Hollywood Style". *The Journal of Religion and Film* Vol. 9 No. 2. October 2005. (<http://www.unomaha.edu/~jrf/Vol9No2/RamjiIslam.htm> diakses 20-02-2012).
- Riegler, Thomas. 2009. *Through the Lenses of Hollywood: depictions of Terrorism in American Movies*.
- Roberge, Chris. 1993. *Aladdin animator used subtlety to design strong villain : Andreas Deja*. Interview. November 20, 1992. *The Tech Online Edition* Vol 112. Issue 64 : Wednesday, January 6, 1993. <http://tech.mit.edu/V112/N64/aladdin.64a.html>.
- Rogers, Mary. 2009. *Barbie Cultures: Ikon Budaya Konsumerisme (Terjemahan)*. Jogjakarta: Relief.
- Said, Edward W. 1979. *Orientalism*. New York: Vintage Books Edition.
- Shaheen, Jack. 2000. *Hollywood's Muslim Arabs*. *The Muslim World* Vol. 90. <http://macdolad.hartsem.edu/articles/shaheenart1.pdf>.

- _____. 2001. *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*. New York: Olive Branch Press.
- Shohat, Ella. 1990. *Gender in Hollywood's Orient*. Middle East Report No. 162, Jan. - Feb., 1990, pp. 40-42.
- Starr Paul. 2004. *The Creation of Media: Political Origins of Modern Communications*. USA: Basic Books.
- Storey, John. 1993. *The Introduction to Cultural Theories and Popular Culture*. Leicester: Simon & Schuster International Group.
- Totman, Sally-Ann. 2009. *How Hollywood Projects Foreign Policy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Udasmoro, Wening, dkk. 2014. *Konstruksi Identitas Remaja dalam Karya Sastra*. Yogyakarta: Program Studi Sastra Perancis – FIB UGM.
- Young, Lola. 1996. *Fear of the 'Dark' Race: Race, Gender and Sexuality in the Cinema*. London: Routledge.