

# Representasi Citra Praktik Intelijen CIA dalam film *Mission: Impossible – Rogue Nation* dan *Fallout*

Arie Viriawan Ruse, Gatut Priyowidodo, Agusly Irawan Aritonang  
Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

*arieruse@gmail.com*

## Abstrak

Film "*Mission: Impossible – Rogue Nation*" dan "*Fallout*" adalah film yang menceritakan tentang perjuangan seorang agen lapangan Impossible Mission Force bernama Ethan Hunt dalam membongkar dan mengalahkan organisasi teroris *Syndicate*. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi praktik intelijen yang dilakukan oleh Central Intelligence Agency dalam "*Mission: Impossible – Rogue Nation*" dan "*Fallout*". Metode penelitian yang digunakan adalah metode semiotika John Fiske melalui tiga level kode, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa, film ini menampilkan citra *Central Intelligence Agency* sebagai badan intelijen yang kurang berkompeten dibandingkan dengan *Impossible Mission Force*.

**Kata kunci:** Representasi, Citra, Praktik Intelijen, Semiotika.

## Pendahuluan

Dari halaman *web Central Intelligence Agency (CIA)*, dapat diketahui bahwa badan intelijen tersebut sering dijadikan subjek mulai dari buku, film, dokumentar, dan bentuk kreatif lainnya. Selama bertahun-tahun, artis dari industry kreatif mulai dari actor, penulis, sutradara dan lainnya telah berhubungan dengan CIA guna mendapatkan pemahaman lebih dalam lagi tentang badan intelijen tersebut (CIA, 2007, para. 1). Penjelasan ini menjadi isyarat bahwa film juga merupakan salah satu cara untuk menyampaikan suatu pesan, seperti yang diupayakan CIA dengan cara menjalin hubungan dengan industry perfilman Hollywood. Tricia Jenkins, seorang professor di bidang film, televisi dan media *digital* dari Amerika Serikat, menjelaskan bahwa CIA secara resmi membentuk sebuah divisi yang bernama *Entertainment Industry Liaison* pada tahun 1996, yang bertujuan untuk dapat menjembatani hubungan kerjasama antara CIA dengan pelaku industry perfilman di Hollywood (Jenkins, 2012). Beberapa karya hasil kerjasama CIA dengan industry Hollywood seperti serial televisi "*The Agency*" (2001-2003), "*Alias*" (2001-2006), "*24*" (2001-2010), film "*In The Company of Spies*" (1999), "*Bad Company*" (2002), "*The Sum of All Fears*" (2002). Dalam bukunya, terdapat penjelasan Paul Barry, salah satu mantan staf *entertainment liaison* CIA, yang menjelaskan bahwa, Hollywood merupakan satu-satunya cara bagi public untuk mempelajari badan intelijen tersebut (dalam Jenkins, 2012).

Film-film yang mengandung unsur cerita tentang kegiatan spionase dan sejenisnya, merupakan salah satu jenis film yang banyak ditonton oleh masyarakat. Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan komunikasi yang menggunakan saluran dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal. (Vera, 2014, p.91). Ketertarikan masyarakat dengan tema cerita film spionase atau agen rahasia, juga dapat diketahui dari sebuah jurnal yang ditulis oleh Amy B. Zegart, seorang akademisi dari Amerika yang berjudul "*Spytainment: The Real Influence of Fake Spies*" yang ditulis pada tahun 2010, dimana Zegart menemukan demikian. Pada 2018, terdapat sebuah *franchise* film bertemakan agen rahasia, yang sekarang memegang rekor sebagai *franchise* film terlaris dari kategorinya, yaitu *Mission: Impossible*, dengan sekuel filmnya, yaitu *Rogue Nation* (2015) dan *Fallout* (2018).

*Rogue Nation* (2015) dan *Fallout* (2018) bercerita tentang seorang agen rahasia bernama Ethan Hunt yang menjalankan misi rahasia untuk membongkar organisasi teroris bernama Syndicate dan berusaha menangkap pemimpinnya, Solomon Lane, karena menebar teror di dunia Dalam melaksanakan misinya, Ethan Hunt juga bertemu dengan sekutu baru, yaitu Ilsa Faust. Ilsa adalah seorang agen MI6 (badan intelijen Inggris) yang menyusup kedalam Syndicate untuk merebut sebuah data rahasia yang menjadi sumber pendanaan, serta mencegah bahaya global yang lebih besar dari Syndicate.

Terdapat keunikan yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan kedua film ini menjadi subjek penelitian kali ini, dimana kedua film ini menyisipkan tiga badan intelijen sekaligus di dalam film, yaitu CIA, *Impossible Mission Force* (IMF) yang berasal dari Amerika Serikat, dan MI6 yang berasal dari Inggris, dimana sejauh penelusuran peneliti, baru di dalam kedua film ini saja yang memiliki cerita tiga badan intelijen sekaligus. Karena pada umumnya, alur cerita yang terdapat di dalam film bertemakan agen rahasia, hanya satu badan intelijen, atau persaingan antar dua badan intelijen. Keunikan kedua, di dalam kedua film tersebut, terdapat dua karakter direktur CIA, pertama Alan Hunley yang kemudian digantikan Erica Sloane, yang setelah peneliti cari tahu, mirip dengan kejadian di dunia nyata, yaitu Mike Pompeo dan Gina Haspel, dimana terdapat pemberitaan yang jelek tentang kedua orang tersebut. Mike Pompeo pernah dikritik karena membentuk tim khusus untuk memburu dan membunuh teroris, sedangkan Gina Haspel dikritik karena latar belakangnya yang menyiksa teroris.. Ketiga, adanya latar belakang upaya CIA untuk bekerjasama dengan Hollywood dalam memproduksi film sebagai cara untuk menciptakan pencitraan yang sesuai dengan harapan CIA. Tricia Jenkins (2012) menyatakan, bahwa CIA masih sering dipandang secara negatif, baik sebagai pengguling pemerintahan, penggerak revolusi, atau *hitman*. Ditambah lagi dengan beberapa pemberitaan jelek tentang CIA mulai dari kasus *double agent* Aldrich Ames (*washingtonpost.com*), pembunuhan dan pengawasan menggunakan pesawat *drone* (*newyorktimes.com*), direktur CIA terbaru, Gina Haspel, yang memiliki latar belakang kelam soal penyiksaan (*newyorker.com*), upaya penjemputan paksa untuk menghentikan Edward Snowden, seorang mantan analis NSA yang membocorkan informasi

bahwa CIA menggunakan *smartphone* untuk mengumpulkan data-data orang (*theregister.co.uk*).

Peneliti hendak mencari tahu bagaimana penggambaran tentang citra CIA dari praktek intelijen yang dilakukan oleh CIA di dalam film *Mission: Impossible – Rogue Nation* dan *Fallout*. Di dalam kedua film tersebut, terdapat tiga badan intelijen yaitu *Impossible Mission Force* (IMF), *Central Intelligence Agency* (CIA) dan MI6. Dan peneliti melihat adanya keunikan dari hal praktik intelijen yang dilakukan di dalam kedua film ini. DCAF (2007) merilis sebuah makalah yang menyebutkan bahwa, secara garis besar, terdapat lima langkah yang dilakukan dalam sebuah proses intelejensi, yaitu *perencanaan dan pengarahannya; pengumpulan; pengolahan; produksi dan analisa; penyebaran*. Maka dari itu, peneliti untuk meneliti kedua film ini karena didalamnya terdapat banyak tanda dan lambang yang diduga peneliti merepresentasikan citra *Central Intelligence Agency*.

Penggambaran atau *representasi* dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Vera, 2014). Penulis memilih untuk mencari tahu praktek intelijen yang dilakukan CIA di dalam film, dengan tujuan peneliti dapat mencari tahu bagaimana citra CIA ditampilkan ketika melakukan praktek intelijen di dalam film, dan mencari tahu apakah penggambaran citra CIA di dalam film tersebut masih negatif seperti yang dijelaskan oleh Tricia Jenkins, atau sudah berbeda, sesuai yang diharapkan oleh CIA sebenarnya. Film identik dengan semiotika, atau ilmu yang mempelajari tanda dan lambang, dimana, John Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi yang disebutkan Fiske, bahwa acara televisi mengandung kode-kode yang saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Dalam teori kode-kode televisinya, Fiske membagi kode-kode tersebut kedalam tiga level, yaitu level realitas, yaitu kode-kode sosial seperti penampilan, pakaian, *make up*, perilaku, bicara, gestur, dan ekspresi. Level kedua yaitu representasi, yaitu kode-kode teknis seperti kamera, pencahayaan, *editing*, musik, dan suara (dalam Vera, 2014).

Berkaitan dengan penelitian terdahulu tentang intelijen, terdapat skripsi dari Fadli Hartanto (2015), yang berjudul Representasi Supremasi Intelijen (CIA) Amerika di dalam film Hollywood berjudul *Argo*. Fadli menemukan, bahwa di dalam film *Argo*, CIA digambarkan sebagai badan intelijen yang *superpower*. Di dalam penelitian tersebut Fadli menjelaskan, bahwa badan intelijen CIA digambarkan sebagai sebuah badan intelijen yang superior dan serius ketika harus menyelamatkan warga Amerika Serikat yang sedang terdesak atau dibawah ancaman. Kecerdasan agennya, strategi yang akurat, juga kemewahan teknologi yang dimiliki dalam dunia intelijen mengukuhkan pandangan CIA sebagai *superpower* Amerika Serikat. Peneliti memiliki dugaan awal, dimana terdapat perbedaan penggambaran citra CIA sebagai organisasi yang *superpower* di dalam film *Rogue Nation* dan *Fallout*. Peneliti melihat adanya indikasi CIA digambarkan memiliki citra sebaliknya. Citra, menurut Frank Jefkins (2003)

adalah kesan yang dimiliki seseorang terhadap seseorang, organisasi, atau sesuatu yang dilihatnya. Peneliti hendak mencari tahu bagaimana citra CIA sebagai sebuah badan atau organisasi intelijen ditampilkan di dalam film *Rogue Nation* dan *Fallout*, sehingga, pertanyaan penelitian yang terbentuk adalah bagaimana representasi citra praktik intelijen CIA dalam film *Mission: Impossible – Rogue Nation* dan *Fallout*?

## Tinjauan Pustaka

### 2.1 Film

Nawiroh Vera (2014, p.91) mengutip Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Film di Yunani dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan dari *cinematograph*, yaitu nama kamera yang dipakai Lumiere bersaudara, yang merupakan pelopor film. *Cinematograph* merupakan gabungan dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* (tulisan atau gambar) (Vera, 2014) Vera (2014) menyebutkan terdapat empat poin karakteristik film, yaitu layar yang luas, dimana dengan layar yang lebih luas, film memberikan keleluasaan lebih bagi penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan oleh film.

Kedua, pengambilan gambar, dimana dengan kelebihan film yaitu layar yang besar, maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat digunakan untuk memunculkan kesan artistic dan suasana yang sesungguhnya. Ketiga, konsentrasi penuh, dimana karena menonton film biasanya dilakukan di tempat yang besar dan gelap, maka penonton dapat focus kepada film tanpa adanya gangguan dari luar. Keempat, identifikasi psikologis, dimana penonton film dapat menghayati apa yang ada di dalam film tersebut.

### 2.2 Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Vera, 2014).

Menurut Yasraf Amir Piliang (2003), representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu di luar dirinya yang dia coba hadirkan. Representasi tidak menunjuk kepada dirinya sendiri, namun kepada yang lain (dalam Vera, 2014).

### 2.3 Semiotika

Semiotika, atau dalam istilah Roland Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem restruktur dari tanda (Barthes, 1988, dalam Kurniawan, 2001, p.53). Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda (Littlejohn, 1996). C.S. Peirce menjabarkan teori semiotika terbagi atas tiga elemen utama, yaitu *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon adalah tanda yang bersifat mirip dengan objek yang diberikan tanda (Vera, 2014)

Fiske (2007) menyatakan, teks merupakan fokus perhatian utama dalam semiotika. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis, iklan, fotografis hingga tayangan sepakbola. Fiske menganalisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa berbagai laporan sosio-budaya makna dan isi. Fiske tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menyarankan “audiensi” dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda, tentang bagaimana tanda dan makna dibangun dalam “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna. (dalam Vera, 2014)

#### **2.4 Kode Televisi John Fiske**

Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan John Fiske (1987), peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telag diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level, yaitu level realitas, yang meliputi kode-kode penampilan, *make up*, *environment*, perilaku, ucapan, gestur dan ekspresi. Kedua, level representasi, meliputi kode-kode teknik kamera, pencahayaan, *editing*, music dan suara. Ketiga, level ideologi, meliputi kode-kode seperti narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, setting dan *casting* yang diorganisasikan dan dikategorikan ke dalam kode-kode ideologis seperti patriarki, individualism, ras dan sebagainya (dalam Vera, 2014)

#### **2.5 Citra Organisasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, citra diartikan sebagai gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi, perusahaan, organisasi, atau produk (*kbbi.web.id*). Frank Jefkins (2003) mengartikan citra organisasi sebagai impresi atau kesan yang dimiliki publik terhadap sebuah organisasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Citra organisasi mendefinisikan karakter organisasi. Cara bagaimana sebuah organisasi terlihat ketika berperilaku akan mempengaruhi kesan orang terhadap organisasi tersebut. Terdapat enam jenis citra organisasi yang dikemukakan oleh Jefkins (2003), yaitu *mirror image*, *current image*, *wish image*, *multiple image*, *optimum image* dan *corporate image*.

## Metode

### Konseptualisasi Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bermaksud memahami tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa (Moleong, 2007). Metode penelitian yang digunakan adalah Semiotika dengan kode-kode televisi John Fiske, dimana menurut Fiske semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari system tanda. John Fiske menjabarkan terdapat tiga level semiotika, yaitu realitas, representasi, dan ideology (Vera, 2014).

### Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah tampilan dari film *Mission: Impossible – Rogue Nation* dan *Fallout*. Sedangkan objek penelitiannya adalah penggambaran citra praktik intelijen CIA yang terdapat di dalam film *Mission: Impossible – Rogue Nation* dan *Fallout*.

### Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, dibagi ke dalam beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan penelusuran di lapangan. Kedua, peneliti mengumpulkan, mengelompokkan, dan mengklasifikasikan hasil temuan data dari dalam subjek penelitian. Ketiga, peneliti mencari pola dan hubungan-hubungan antar temuan dengan kode-kode citra praktik intelijen CIA yang terdapat di dalam teks. Kelima, peneliti membuat kesimpulan dari hasil analisis.

## Temuan Data

### 4.1 *Special Activities Division*



Sumber: Film *Mission: Impossible – Rogue Nation*

Gambar 1. Unit Paramiliter yang dimiliki CIA

Dalam film *Rogue Nation*, terdapat kode karakter dari level representasi kode-kode televisi John Fiske, dimana badan intelijen CIA melakukan praktik intelijen dengan mengerahkan ‘*special activities division*’ dalam melaksanakan operasi. Di dalam ‘*special activities division*’ terdapat sebuah unit paramiliter, yaitu sebuah unit khusus yang terlatih di lapangan untuk melaksanakan operasi di bawah perintah CIA. *Special Activities Division* dalam sebuah artikel dari *New York Times* disebutkan sebagai sebuah unit khusus CIA yang kebal aturan, dan tidak bisa dikendalikan selain CIA. Divisi tersebut sebetulnya sudah pernah dibubarkan pada masa pemerintahan presiden John F. Kennedy, karena kegagalan operasi Bay of Pigs (Kuba). Selain itu, *Special Activities Division* merupakan tenaga lapangan yang melaksanakan operasi-operasi rahasia yang menjadi skandal kejahatan CIA seperti di Iran, Afghanistan, *rendition*, *detention*, dan penyiksaan yang sadis.

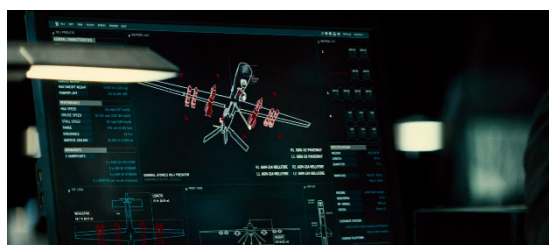
#### 4.2 Fasilitas Pendukung



Sumber: Film *Mission: Impossible – Rogue Nation*

Gambar 1. Fasilitas Pusat Komando CIA

Dalam film *Mission: Impossible – Rogue Nation*, terlihat bahwa CIA melaksanakan operasinya di dalam sebuah fasilitas yang terlihat seperti pusat komando. Pusat komando tersebut digunakan oleh CIA untuk memonitor jalannya operasi yang dilakukan unit paramiliternya, serta sebagai sarana untuk dapat memberikan perintah langsung kepada unit di lapangan dari jarak jauh. terdapat kode *setting* yang menampilkan sebuah ruangan yang terlihat seperti pusat operasi dari CIA, dimana dari tiga layar yang berukuran besar dalam *shot* tersebut, menampilkan jalannya proses misi yang sedang dilakukan unit paramiliter CIA. Pusat komando yang ditampilkan di atas terlihat mirip dengan pusat komando yang terdapat di dalam film *Bourne Ultimatum* (2007).



Sumber: Film *Mission: Impossible – Rogue Nation*

## Gambar 2. Program komputer yang digunakan CIA

Terdapat kode properti, yaitu layar komputer yang menampilkan program-program komputer yang digunakan CIA. Salah satunya, adalah program kendali *drone* jarak jauh. Terdapat juga sebuah film berjudul “*Drone*” (2017) yang bercerita tentang seorang pilot *drone* swasta yang dikontrak oleh CIA untuk menjalankan misi membunuh anggota teroris. Di dalam film tersebut juga terdapat sebuah shot *close up* yang memperlihatkan bagaimana bentuk dari pesawat *drone* yang dipakai untuk menembak musuh. Pesawat *drone* yang dipakai tersebut, mengincar target seorang terduga teroris di Karachi. Tak disangka, dampak dari ledakan misil *drone* tersebut cukup luas, hingga membunuh warga biasa yang sedang berada di sekitar lokasi, dimana satu ibu dan anaknya juga meninggal dunia. Akhirnya sang suami berusaha melacak operator *drone* tersebut dan membalaskan dendamnya.

Dalam situs *web* Wall Street Journal, terdapat sebuah artikel berjudul “*Trump Broadens CIA Powers, Allows Deadly Drone Strikes*”, menjelaskan bahwa setelah masa pemerintahan Obama, presiden Trump memberikan CIA keleluasaan untuk menggunakan *drone* sebagai alat pelaksanaan misi atau operasi untuk memburu terduga teroris. Salah seorang anggota Kongres yang bernama Christopher Anders, mengatakan bahwa seharusnya CIA fokus bertugas sebagai pengumpulan intelijen dan analisa, bukan pelaksana operasi. Munculnya gambar *drone* yang ditemukan oleh peneliti ini, hendak memperlihatkan bahwa CIA tidak segan-segan untuk membunuh targetnya secara jarak jauh menggunakan *drone*, sekaligus juga memperlihatkan bahwa, tindakan CIA untuk menggunakan *drone* tersebut juga menghadirkan penolakan dan komentar-komentar negatif kepada CIA, karena dinilai tidak manusiawi.

### 4.3 Komunikasi Atasan dan Agen CIA



Sumber: Film *Mission: Impossible – Fallout*



### Gambar 3. Program komputer yang digunakan CIA

Dalam film *Mission: Impossible – Fallout*, terdapat *scene* dimana agen CIA August Walker melaporkan intelijen kepada atasannya, Erica Sloane. Terlihat bahwa Walker sebagai agen CIA memberikan laporan kepada atasannya atas hasil pekerjaannya di lapangan, sewaktu melawan John Lark palsu di Grand Palais. Di dalam *scene* ini, terdapat kode properti dari level representasi Fiske, yaitu *handphone* yang diserahkan oleh Walker. Walker menipu Sloane dengan menyerahkan barang bukti yang palsu. Tindakan walker ini disebut *deception*, yang dalam Cambridge Dictionary berarti tindakan untuk menipu, terutama untuk mendapatkan keuntungan.

#### 4.4 Praktik Intelijen Yang Dilakukan Pihak Selain Badan Intelijen



Sumber: Film *Mission: Impossible – Rogue Nation*

### Gambar 1. Peralatan yang dikeluarkan Ilsa.

Dalam film *Rogue Nation*, terlihat bahwa organisasi *Syndicate* melakukan praktik interogasi, karena *background* anggotanya yang terdiri dari agen rahasia. Dari *screenshot* diatas, menceritakan tentang ketika Ilsa memasuki ruangan tempat Ethan ditahan. Setibanya Ilsa di dalam ruangan, terlihat kode perilakunya yang meletakkan sebuah botol kecil, beserta alat suntiknya secara rapi. Objek botol-botol kecil tersebut, terlihat mirip seperti yang terdapat pada film *The Good Shepherd*.



Sumber: Film *The Good Shepherd*

### Gambar 2. Botol yang berisi zat LSD.

Dalam film *The Good Shepherd*, botol tersebut merupakan sebuah botol kaca yang berisikan cairan Lysergic Acid Diethylamide (LSD), atau disebut juga sebagai “*Truth Serum*”. *Truth Serum*, merupakan sebuah produk dari proyek

rahasia CIA yang dinamakan MKULTRA. Proyek rahasia MKULTRA, merupakan sebuah proyek yang dilaksanakan semasa perang dingin, pada tahun 1953 sampai 1973. Proyek tersebut bertujuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan penggunaan obat-obatan atau alat manipulasi fisik lainnya, untuk menginterogasi agen-agen penyusup dari negara musuh Amerika Serikat, yaitu Soviet, Cina, dan Korea Utara. Dari peralatan yang sudah dia persiapkan, terlihat bahwa Ilsa melakukan praktik yang mirip dengan yang dilakukan oleh CIA pada film *The Good Shepherd*, dimana MKULTRA juga merupakan sebuah kontroversi, karena pengerjaan proyeknya dilakukan secara rahasia, dan diuji coba pada manusia, seperti tahanan kriminal, hingga kepada ilmuwan bernama Frank Olson yang meneliti obat itu sendiri, dimana Netflix membuat sebuah dokumenter berjudul *Wormwood* (2017), yang membahas tentang kontroversi MKULTRA tersebut.

#### 4.5 Kerjasama Badan Intelijen IMF dan CIA

Kemudian, pada *scene* terakhir, terdapat dialog narasi Sloane, yang ditampilkan dengan *shot* Ethan yang sedang dirawat, yang mengatakan sebagai berikut:

*“I understand now why Hunley believed in you. The world needs IMF. We need people like you. Who care about one life, as much as they care about millions. That way, I never have to.”*

Dari temuan dialog diatas, terdapat kode karakter Ethan Hunt, yang mana dikatakan oleh Sloane sebagai agen rahasia yang lebih berkompeten dan berpengalaman dalam melaksanakan misi lapangan, dibandingkan agen-agen lainnya. Selain itu, terlihat juga bahwa Sloane mengakui kehebatan IMF, dan meyakini kemampuan orang-orang IMF dalam melaksanakan misi lebih berkompeten dibandingkan dengan dirinya dan CIA.

### Analisis dan Interpretasi

Dari data yang peneliti temukan dan hubungkan dengan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya, film *Rogue Nation* dan *Fallout* merupakan dua film menampilkan IMF sebagai badan intelijen yang lebih efektif untuk mengalahkan upaya teroris *Syndicate* dalam menghancurkan dunia, ditambah temuan tentang CIA yang mengakui kehebatan IMF, kontroversi CIA seperti penggunaan pesawat *drone*, *enhanced interrogation techniques*, proyek MKULTRA, semakin memperlihatkan bahwa Ethan Hunt dan kawan-kawan adalah agen rahasia yang lebih berpengalaman dan lebih berkompeten di bidangnya dibandingkan badan intelijen CIA.

## Simpulan

Berdasarkan temuan, analisis, dan interpretasi data yang peneliti telah lakukan untuk mengetahui bagaimana penggambaran citra CIA yang ditimbulkan dari praktik intelijen yang dilakukan dalam film *Rogue Nation* dan *Fallout*, peneliti menemukan bahwa kedua film tersebut menampilkan citra negatif dari CIA. Temuan tentang fasilitas dan unit-unit khusus CIA, kontroversi CIA, tindakan yang dilakukan direktur-direktur CIA, keputusan yang dipilih, dan dialog yang mengakui kehebatan IMF yang diucapkan Erica Sloane, memperlihatkan CIA sebagai badan intelijen yang kurang berkompeten dalam melaksanakan misi. Ditambah lagi dengan adanya karakter Ilsa Faust, yang menjadi partner yang membagikan informasi dan turut serta dalam berdiskusi untuk menyusun rencana, memperkuat agen-agen IMF untuk dapat mengalahkan Solomon Lane dan *Syndicate*, dan memojokkan CIA sebagai badan intelijen pemerintah, menjadi kalah saing dengan IMF yang merupakan badan intelijen swasta.

## Daftar Referensi

- Fadli Hartanto. 2015. Skripsi *representasi supremasi intelijen (cia) amerika serikat dalam film hollywood (analisis semiotika dalam film "argo")*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Jefkins, Frank, et al. 2003. *Public Relations Contemporary issues and techniques*. United Kingdom. Elsevier.
- Jenkins, Tricia. 2012. *CIA in Hollywood: How The Agency Shapes Film and Television*. United States of America: University of Texas Press
- Moleong, J. Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sobur, Alex. 2012. *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia