

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film *Noah* (2014) karya Darren Aronofsky menghadirkan ketegangan yang mencolok dalam kajian film dan budaya populer. Film tersebut merupakan adaptasi Alkitab yang diakui oleh tradisi Abrahamik, tetapi secara sistematis mendistorsi narasi aslinya demi kepentingan estetisasi dan dramatisasi sinematik. Distorsi ini beberapa diantaranya tampak dari kehadiran karakter fiktif seperti *The Watchers* (raksasa batu), tokoh antagonis Tubal-Cain, serta penggambaran konflik batin Noah yang begitu ekstrem hingga ia nyaris membunuh keturunannya sendiri akibat salah menafsirkan kehendak Sang Pencipta.¹ Penggambaran yang kelam dan jauh berbeda dari cerita Alkitab ini menciptakan jarak yang signifikan antara narasi religius yang telah lama tertanam dalam memori kolektif umat dengan kreativitas dalam film *Noah* (2014). Kesenjangan inilah yang menjadi masalah utama penelitian ini.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena teks-teks agama Abrahamik seperti Taurat, Al-Qur'an, dan Alkitab dipandang oleh kalangan tradisionalis sebagai kitab atau sastra keagamaan yang sakral,² sementara film tersebut menghadirkan adaptasi kisah Noah secara fantastis, gelap, dan kontroversial. Film tidak hanya mengubah sosok Noah dalam Alkitab menjadi figur fanatik yang

¹Noah, disutradarai oleh Darren Aronofsky, (Paramount Pictures, 2014), 02:18:00, <https://m.vidio.com>.

²"Scripture," *Encyclopedia Britannica*, diakses 12 Juni 2026, <https://www.britannica.com/topic/scripture/Scriptures-in-Western-religions>.

hampir membunuh cucunya sendiri, tetapi juga memunculkan realitas baru berupa karakter-karakter yang sama sekali tidak terdapat dalam teks asli, seperti *The Watchers* dan Tubal-Cain. Selain itu, film menggeser konteks cerita Noah tentang air bah—penebusan dosa menjadi akibat perusakan lingkungan, pembunuhan, serta konsumsi daging—sehingga konflik dalam film *Noah* (2014) berubah menjadi perjuangan ekologis, seruan menuju gaya hidup vegetarian, serta isu-isu yang relevan dengan masa kini.³ Bagi penganut agama Abrahamik, cerita ini jauh menyimpang dari referensi historisnya⁴ sehingga memicu kontroversi dan diboikot di berbagai negara, termasuk Indonesia.⁵

Menariknya, meskipun dinilai kontroversial, film *Noah* (2014) justru meraup pendapatan global sebesar \$359.200.044, dengan rincian \$101.200.044 dari pasar domestik (Amerika Utara) dan \$258.000.000 dari pasar internasional.⁶ Salah satu penyebab utamanya adalah konsumsi audio-visual masyarakat saat ini yang semakin dominan dan mulai menggeser literasi tekstual. Sebagaimana yang dikemukakan Kozlovic, bahwa generasi masa kini lebih menggandrungi budaya populer dan menemukan ekspresi spiritual melalui film ketimbang membaca literatur. Hal tersebut juga didukung oleh maraknya produksi film yang mengambil

³Noah, 02:18:00.

⁴Albert Mohler, “Drowning in Distortion – Darren Aronofsky’s Noah,” 31 Maret 2014, *AlbertMohler.com*, diakses 12 Juni 2026, <https://albertmohler.com/2014/03/31/drowning-in-distortion-darren-aronofsky-noah/>.

⁵Yenni Kwok, “Indonesia Bans Russell Crowe Movie Noah,” 25 Maret 2014, *Time Magazine*, diakses pada 25 Januari 2025, <https://time.com/36564/noah-russel-crowe-movie-banned-by-indonesia/>.

⁶Box Office Mojo, “Noah (2014),” diakses 12 Juni 2026, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt1959490>.

referensi dari kitab suci, berupa firman, cerita, figur, maupun simbol keagamaan. Akibatnya, film-film populer telah berubah menjadi *lingua franca* abad ke-21.⁷

Sayangnya, menurut Macdonald, budaya populer jarang dimasuki oleh seniman serius, sehingga miskin rangsangan dan tantangan intelektual, namun kaya fantasi dan ilusi kesenangan. Budaya populer merayakan kesenangan yang dangkal, sepele, dan sentimental, sembari menolak nilai-nilai yang autentik, luhur, dan sakral.⁸ Sebagai sutradara film populer, Aronofsky mengadaptasi cerita Noah dari Alkitab melalui film *Noah* (2014) dengan cara yang sangat kreatif mencakup informasi yang tidak ada dalam kitab suci, bermain-main dengan teks asli, dan bahkan bertentangan dengannya.

Penelitian ini menggunakan konsep simulakra yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard dalam karyanya "*Simulacres et Simulation*" untuk membedah fenomena kreativitas digital dalam film *Noah* (2014). Baudrillard berpendapat bahwa masyarakat saat ini telah memasuki ruang simulasi,⁹ di mana realitas tidak lagi merujuk pada objek di dunia nyata, melainkan menciptakan simulakra atau realitas baru yang otonom.¹⁰ Realitas tersebut dikatakan otonom karena tercipta oleh kreativitas yang mendahului sekaligus mengontrol penuh realitas asli,¹¹ sehingga terasa lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri.¹² Konsep simulakra Baudrillard menjadi kerangka yang relevan untuk memahami bagaimana film *Noah* (2014)

⁷Anton Karl Kozlovic, "Postmodernism, Christianity and the Hollywood Hermeneutic," *Journal for Cultural and Religious Theory*, Vol. 1 (2004), <https://intertheory.org/kozlovic.htm>.

⁸Dwight MacDonald, "A Theory of Mass Culture," dalam *Mass Culture: The Popular Arts in America*, diedit oleh Bernard Rosenberg dan David Manning White, (Amerika: The Free Press of Glencoe, 1957), 59-72.

⁹Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, (Paris: Galilée, 1981), 227-228.

¹⁰Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, 17.

¹¹Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, 177.

¹²Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, 10.

merepresentasikan realitas yang telah melampaui batas antara teks suci dengan kreativitas digital.

Penelitian terdahulu mengenai film *Noah* (2014) menggunakan beragam pendekatan. Ni'ma Pratiwi Muthmainnah (2021)¹³ dan Farida Dian Qonita (2019)¹⁴ berfokus pada pertentangan antara narasi film dengan figur Nuh dalam agama Islam dan Kristen. Sementara itu, Lila Moore dan Marianna Ruah Midbar Shapiro (2018),¹⁵ Lindsay Macumber dan Magi Abdul Masih (2018),¹⁶ serta Wojciech Kosior (2016)¹⁷ menggunakan pendekatan teologis, mistik kabbalah, dan perbandingan mitologi untuk melihat film *Noah* (2014) sebagai sebuah *midrash* Yahudi.

Peneliti juga menemukan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu mengenai teori simulakra cenderung berfokus pada fenomena budaya teknologi dan media sosial. Adela Ananta dan Kukuh Pribadi (2026)¹⁸ mengkaji representasi simulakra pada visual AI yang menghidupkan kembali figur dari foto lama di

¹³Ni'ma Pratiwi Muthmainnah, "The Shifting Depiction of The Prophet Noah and Angels in *Noah* (2014)," dalam Skripsi, (Yogyakarta: Jurusan Bahasa Inggris UIN Sunan Kalijaga, 2021).

¹⁴Farida Dian Qonita, "Citra Sosok Nuh dalam Film *Noah* Karya Darren Aronofsky: Analisis Semiotik Roland Barthes," dalam Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga, 2019).

¹⁵Lila Moore dan Marianna Ruah Midbar Shapiro, "Humanity's Second Chance: Darren Aronofsky's *Noah* (2014) as an Environmental Cinematic Midrash," dalam *Journal of Religion & Film*, Vol. 22, No. 1 (2018): 1-39, <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.22.01.35>.

¹⁶Lindsay Macumber dan Magi Abdul Masih, "A Journey into the Heart of God: Darren Aronofsky's *Noah* (2014) as a Subversive Kabbalistic Text," dalam *Journal of Religion & Film*, Vol. 22, No. 3 (2018): 1-30, <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.22.03.05>.

¹⁷Wojciech Kosior, "The Crime of Love. The (Un) Censored Version of the Flood Story in *Noah* (2014)," dalam *Journal of Religion & Film*, Vol. 20, No. 3 (2016): 1-32, <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.20.03.27>.

¹⁸Adela Rahmah Ananta dan Kukuh Pribadi, "Etika Visual dalam Representasi Simulakra pada Visual AI yang Menghidupkan Figur dari Foto Lama," dalam *Jurnal Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 09, No. 02 (2026): 234-248, <https://doi.org/10.32528/mediakom.v9i02.5393>.

platform TikTok. Afrianus Ampur dkk. (2025)¹⁹ mengkaji pembentukan identitas diri anak muda yang hiperreal dalam simulakra digital di media sosial. Moh. Adil Saputro dkk. (2025)²⁰ mengkaji gimik politik digital pasangan Prabowo-Gibran dalam pemilu 2024 yang menciptakan hiperrealitas politik, sedangkan Nur Iman (2025)²¹ mengkaji manipulasi simbol dalam penipuan digital melalui platform WhatsApp. Meskipun demikian, Tri Esti Damayanti dkk. (2024)²² telah membawa teori simulakra ke ranah sinema melalui film *Agak Lain*, fokusnya masih terbatas pada stereotipe budaya dan identitas suku.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu di atas, penelitian tentang film *Noah* (2014) hanya menyentuh aspek teologis, perbandingan agama, dan *midrash* Yahudi, tanpa ada yang menyentuh mekanisme pembentukan realitas otonom melalui medium film menggunakan kerangka simulakra Baudrillard. Di sisi lain, kajian simulakra masih terbatas pada ranah budaya digital dan media sosial, sehingga belum ada kajian yang menganalisis objek yang memiliki sandaran historis-religius. Belum ditemukan penelitian yang mengkaji film *Noah* (2014) menggunakan kerangka simulakra Baudrillard.

¹⁹Afrianus Ampur, dkk., “Hiperrealitas Media Sosial: Pembentukan Identitas Diri Anak Muda dalam Simulakra Digital dalam Lensa Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard,” dalam *Jurnal Prosiding Seri Filsafat Teologi*, Vol. 35, No. 34, (2025): 171-189, <https://doi.org/10.35312/serifilsafat.v35i34.273>.

²⁰Moh. Adil Saputro, dkk., “Digital Political Stage: An Analysis of the Hyperreality of Prabowo-Gibran’s Social Media Gimmick Campaign in the 2024 Election,” dalam *Indonesian Journal of Political Studies*, Vol. 5, No. 2 (2025), 215-234, <https://doi.org/10.15642/ijps.2025.5.2.215-234>.

²¹Nur Iman, “Kuasa Simbolik dan Simulakra dalam Praktik Penipuan melalui Teks Pesan WhatsApp,” dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 6, No. 5 (2025): 3867-3879, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5>.

²²Tri Esti Damayanti, Yoseph Yami Taum, Christina Astrilinda Purnomo, “Proses Simulacrum dan Hiperrealitas pada Film *Agak Lain* Karya Muhadkly Acho dalam Perspektif Jean Baudrillard,” dalam *Jurnal Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, Vol. 20, 30 (2024): 327-337, <https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1384>.

Penelitian ini mengisi celah literatur tersebut dengan mengkaji film *Noah* (2014) dalam konteks simulakra historis melalui lensa simulakra Jean Baudrillard—suatu pendekatan yang belum pernah dikaji sebelumnya. Penelitian ini menganalisis bagaimana kebebasan kreatif film *Noah* (2014) membuat cerita Noah bertransformasi menjadi komoditas visual yang tidak lagi sepenuhnya merujuk pada referensi historisnya (Alkitab). Masalah ini penting dikaji mengingat fenomena komodifikasi narasi historis serupa terus berulang dalam industri perfilman global yang semakin agresif mengonsumsi narasi tersebut demi kepentingan hiburan.²³

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penerapan teori simulakra Baudrillard dalam kajian media film, serta membantu meningkatkan sikap kritis masyarakat dalam membedakan fakta historis dengan simulakra yang ditampilkan media. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini diberi judul **“Film Noah dalam Konteks Simulakra Historis.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pokok-pokok permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebebasan kreatif adaptasi cerita Noah?
2. Bagaimana perspektif simulakra historis dalam melihat film *Noah*?

²³Anton Karl Kozlovic, “Postmodernism, Christianity and the Hollywood Hermeneutic,” *Journal for Cultural and Religious Theory*, Vol. 1 (2004), <https://intertheory.org/kozlovic.htm>.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebebasan kreatif adaptasi cerita Noah.
2. Untuk mengetahui perspektif simulakra historis dalam melihat film *Noah*.

D. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari aspek teoretis maupun praktis.

1. Aspek Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori simulakra Jean Baudrillard, khususnya dalam analisis media film yang mengadaptasi narasi historis seperti film *Noah* (2014). Kajian ini berkontribusi dalam menjelaskan bagaimana teks suci Alkitab bertransformasi menjadi komoditas visual yang tidak lagi sepenuhnya merujuk pada realitas historis, melainkan beroperasi sebagai simulakra. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan literatur bagi kajian filosofis selanjutnya yang tertarik mengkaji bagaimana sejarah atau agama berubah menjadi konsumsi hiburan di era digital.

2. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sikap kritis masyarakat terhadap narasi film, khususnya dalam membedakan antara realitas dengan simulakra historis, sehingga tidak menerima begitu saja apa yang ditampilkan oleh media.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian yang peneliti angkat, maka diperlukan penegasan dengan menjelaskan maksud dari penelitian yang berjudul **“Film Noah dalam Konteks Simulakra Historis.”** Berikut ini adalah istilah yang perlu diketahui dalam judul penelitian:

1. Film *Noah*

Film *Noah* merupakan karya sutradara Darren Aronofsky yang rilis pada tahun 2014 silam. Film ini mengangkat cerita dari Alkitab mengenai perjuangan lelaki bernama Noah yang diperintahkan oleh Sang Pencipta untuk membuat bahtera sebelum bencana banjir apokaliptik yang menenggelamkan dunia.²⁴ Peneliti akan membedah film ini dengan berfokus pada adegan, percakapan, dan tampilan visual dalam film yang menunjukkan perbedaan antara cerita Alkitab dengan versi filmnya, untuk melihat bagaimana simulakra terbentuk.

2. Simulakra Historis

Simulakra historis adalah gabungan dari kata simulakra dan historis. Kata simulakra artinya adalah ruang yang diciptakan oleh permainan citra, retorika, serta trik pengelabuan informasi.²⁵ Sementara kata historis adalah padanan kata dari sejarah, bertalian dengan masa lampau, atau bersejarah.²⁶ Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa simulakra historis merupakan konsep yang merujuk pada pergeseran interpretasi sejarah atau masa lalu.

²⁴IMDb, “Noah,” diakses 28 November 2025, <https://www.imdb.com/title/tt1959490/>.

²⁵Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Simulakra,” *KBBI VI Daring*, diakses 28 November 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Simulakra>.

²⁶Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Historis,” *KBBI VI Daring*, diakses 28 November 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Historis>.

Simulakra historis yang dimaksud dalam kajian ini merupakan kondisi di mana cerita asli Noah dalam Alkitab digantikan oleh realitas artifisial dalam film yang melampaui kenyataan aslinya. Hal ini mencakup perubahan alur cerita menjadi lebih dramatis, penggunaan efek visual yang spektakuler, serta penambahan karakter baru seperti *The Watchers* dan tokoh antagonis Tubal Cain yang tidak ada dalam narasi Alkitab.

3. Budaya Populer

Budaya populer merupakan representasi budaya masyarakat luas yang lahir dari produksi massal. Budaya populer mencakup citra, gagasan, dan objek yang tersebar luas dalam kehidupan sehari-hari. Istilah ini berkembang pada era postmodern untuk merujuk produk media massa seperti buku, televisi, berita, iklan, film, musik, seni, mode, dan permainan.²⁷ Ciri khasnya adalah lebih memprioritaskan estetika visual daripada kedalaman makna serta lebih merayakan kebebasan dan kesenangan di atas nilai kemanfaatan.²⁸

Budaya populer dalam penelitian ini merujuk pada posisi film *Noah* sebagai produk industri hiburan Hollywood yang dirancang untuk memenuhi selera dan preferensi pasar global. Hal ini tampak dari perubahan alur cerita yang dibuat lebih dramatis serta penggunaan visual yang spektakuler. Unsur tersebut terlihat melalui kehadiran tokoh *The Watchers* (Sang Penjaga) yang menyerupai karakter fiksi dalam film fantasi petualangan postmodern, munculnya tokoh antagonis Tubal Cain

²⁷Dustin Kid, Jennifer Kim, Amanda Turner, "Popular Culture," dalam *The Cambridge Handbook of Sociology*, ed. Kathleen Odell Korgen, (Cambridge: Cambridge University Press, 2017), 284.

²⁸Medhy Aginta Hidayat, *Jean Baudrillard dan Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021), 142-143.

sebagai representasi kejahatan, hingga konflik batin Noah yang digambarkan secara ekstrem, seperti keinginannya untuk membunuh cucunya sendiri. Rangkaian unsur fiksi ini menunjukkan karakteristik budaya populer yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendistorsi alur cerita religius tradisional menjadi komoditas hiburan yang relevan bagi penonton masa kini.

F. Penelitian Terdahulu

Sejauh penelusuran peneliti, terdapat sejumlah riset terdahulu yang relevan dengan konsep simulakra historis dan adaptasi cerita Noah, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Adela Ananta dan Kukuh Pribadi (2026) berfokus pada representasi simulakra visual *Artificial Intelligence* yang menghidupkan kembali figur dari foto lama serta penerapan etika visual dalam penciptaan dan pemakaian visual tersebut di platform TikTok. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan observasi dan dokumentasi terhadap lima konten visual AI rekonstruksi foto lama. Hasil temuan menunjukkan bahwa visual AI membentuk simulakra yang bersifat hiperreal yang tidak lagi merepresentasikan realitas faktual, melainkan menciptakan realitas imajiner yang diterima secara emosional oleh audiens. Kesimpulannya, visual AI mengandung persoalan etis terkait manipulasi visual, ketiadaan izin figur yang direpresentasikan, dan potensi distorsi realitas. Meskipun demikian, audiens cenderung menafsirkannya sebagai ekspresi nostalgia dan penghormatan.²⁹

²⁹Adela Rahmah Ananta dan Kukuh Pribadi, “Etika Visual dalam Representasi Simulakra pada Visual AI yang Menghidupkan Figur dari Foto Lama,” dalam *Jurnal Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 09, No. 02 (2026): 234-248, <https://doi.org/10.32528/mediakom.v9i02.5393>.

Penelitian yang dilakukan oleh Afrianus Ampur, dkk. (2025) berfokus pada pembentukan identitas diri anak muda di media sosial melalui konsep simulasi, simulakrum, dan hiperrealitas Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif-analisis. Hasil temuan menunjukkan bahwa identitas anak muda di media sosial tidak lagi merujuk pada realitas objektif, melainkan pada citra yang diproduksi secara simbolis demi pengakuan sosial, sehingga batas antara diri yang nyata dan representasi digital menjadi kabur. Kesimpulannya, media sosial telah menjadi arena pembentukan identitas simulakrum yang lebih mementingkan penampilan dan pengakuan daripada keberadaan diri yang autentik.³⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Adil Saputro, dkk. (2025) berfokus pada strategi gimik media sosial pasangan Prabowo-Gibran dalam pemilu 2024 dan pembentukan hiperrealitas politik melalui kerangka simulakra Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif-analitis dengan studi literatur terhadap konten kampanye digital seperti tren “Gemoy” dan joget khas di TikTok dan Instagram. Hasil temuan menunjukkan bahwa kampanye tersebut menciptakan panggung politik digital di mana citra personal (seperti figur yang lucu dan menggemaskan) lebih mendominasi daripada substansi program politik, sehingga publik lebih berinteraksi dengan simulasi citra daripada realitas politik yang sebenarnya. Kesimpulannya, gimik media sosial dalam pemilu 2024 telah menciptakan hiperrealitas politik yang mengaburkan batas antara identitas asli

³⁰Afrianus Ampur, dkk., “Hiperrealitas Media Sosial: Pembentukan Identitas Diri Anak Muda dalam Simulakra Digital dalam Lensa Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard,” dalam *Jurnal Prosiding Seri Filsafat Teologi*, Vol. 35, No. 34, (2025): 171-189, <https://doi.org/10.35312/serifilsafat.v35i34.273>.

kandidat dan citra buatan, sehingga efektif dalam menarik simpati pemilih muda melalui manipulasi simbol dan emosi.³¹

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Iman (2025) berfokus pada strategi komunikasi penipuan digital yang mengeksploitasi identitas institusi negara melalui Whatsapp menggunakan perspektif kuasa simbolik Pierre Bourdieu dan Simulakra Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif paradigma kritis dengan analisis semiotika Saussurean. Hasil temuan menunjukkan bahwa pelaku penipuan merekayasa kepercayaan melalui manipulasi simbol-simbol formal seperti logo, bahasa hukum, dan nama pejabat untuk menciptakan realitas semu yang dianggap lebih nyata daripada aslinya oleh korban. Kesimpulannya, penipuan melalui Whatsapp bukan sekadar kejahatan finansial, melainkan distorsi komunikasi yang memanfaatkan kekuatan simbolik institusi untuk menciptakan simulakra demi memanipulasi psikologis korban.³²

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Esti Damayanti, Yoseph Yapi Taum, dan Christina Astrilinda Purnomo (2024) berfokus pada konstruksi realitas, identitas, dan stereotipe budaya dalam film *Agak Lain* karya Muhadkly Acho melalui perspektif simulakra dan hiperrealitas Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis isi dan metode formal untuk membedah aspek alur, tokoh, serta latar film. Hasil temuan menunjukkan bahwa film *Agak*

³¹Moh. Adil Saputro, dkk., "Digital Political Stage: An Analysis of the Hyperreality of Prabowo-Gibran's Social Media Gimmick Campaign in the 2024 Election," dalam *Indonesian Journal of Political Studies*, Vol. 5, No. 2 (2025), 215-234, <https://doi.org/10.15642/ijps.2025.5.2.215-234>.

³²Nur Iman, "Kuasa Simbolik dan Simulakra dalam Praktik Penipuan melalui Teks Pesan WhatsApp," dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 6, No. 5 (2025): 3867-3879, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5>.

Lain melewati empat tahap simulakrum, di mana hantu dan identitas suku Batak dikonstruksi ulang menjadi simbol ketakutan sosial dan sarana komedi yang inklusif, tidak lagi sesuai realitas aslinya. Kesimpulannya, film ini berhasil memanfaatkan simulasi dan hiperrealitas untuk menyajikan kritik sosial mengenai isu sensitif seperti suku dan agama tanpa memicu konflik, sekaligus membuktikan bahwa media film dapat menciptakan realitas baru yang melampaui kenyataan aslinya.³³

Penelitian yang dilakukan oleh Ni'ma Pratiwi Muthmainnah (2021) berfokus pada pergeseran penggambaran Nabi Nuh dan malaikat dalam film *Noah* (2014) dibandingkan dengan Al-Qur'an dan Alkitab. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teori perbandingan dan analisis *mise-en-scene*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film tersebut menggambarkan Nabi Nuh sebagai manusia biasa dan malaikat sebagai sosok yang tidak sakral, berbeda dari penggambaran dalam sumber agama. Kesimpulannya, film *Noah* (2014) mengubah penggambaran Nabi Nuh dari sosok yang sabar dan bijaksana menjadi pemaarah, putus asa, dan pemabuk, sedangkan malaikat yang suci bercahaya diubah menjadi raksasa batu menakutkan dengan emosi labil menyerupai manusia.³⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Dian Qonita (2019) berfokus pada citra Nabi Nuh dalam film *Noah* karya Darren Aronofsky. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes.

³³Tri Esti Damayanti, Yoseph Yami Taum, Christina Astrilinda Purnomo, "Proses Simulacrum dan Hiperrealitas pada Film Agak Lain Karya Muhadkly Acho dalam Perspektif Jean Baudrillard," dalam Jurnal *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, Vol. 20, 30 (2024): 327-337, <https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1384>.

³⁴Ni'ma Pratiwi Muthmainnah, "The Shifting Depiction of The Prophet Noah and Angels in *Noah* (2014)," dalam Skripsi, (Yogyakarta: Jurusan Bahasa Inggris UIN Sunan Kalijaga, 2021).

Hasil temuannya adalah citra Nabi Nuh terbagi menjadi positif dan negatif, namun dominan negatif karena beberapa *scene*, seperti marah pada Ham, ingin membunuh cucunya, mabuk, menolak kelompok Tubal Cain naik bahtera, bertentangan dengan sifat ideal Nabi Nuh yang penyebar, tenang dan penyayang. Kesimpulannya, citra Nabi Nuh dalam film *Noah* lebih dominan negatif.³⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Lila Moore dan Marianna Ruah Midbar Shapiro (2018) berfokus pada kajian film *Noah* sebagai *midrash* sinematik lingkungan yang menyajikan interpretasi kontemporer kisah banjir Alkitabiah dengan menyoroti isu lingkungan, fundamentalisme, dan ekofeminisme. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis tekstual terhadap film *Noah* dalam konteks tradisi *midrash* Yahudi dan budaya Barat kontemporer. Hasil temuan menunjukkan bahwa film *Noah* merupakan *midrash* sinematik yang menggabungkan tradisi spiritual dan mitos sambil menyoroti tema tanggung jawab lingkungan dan ekofeminisme, termasuk penggambaran kekejaman Noah yang fundamentalis. Kesimpulannya, film *Noah* menggambarkan transisi Noah dari keadilan menuju belas kasihan sebagai wacana moral yang menentang fundamentalisme yang membenarkan kekerasan atas nama Tuhan.³⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Lindsay Macumber dan Magi Abdul Masih (2018) berfokus pada interpretasi film *Noah* sebagai teks mistik kabbalistik subversif yang mengungkap makna tersembunyi di balik cerita film. Metode

³⁵Farida Dian Qonita, "Citra Sosok Nuh dalam Film Noah Karya Darren Aronofsky: Analisis Semiotik Roland Barthes," dalam Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga, 2019).

³⁶Lila Moore dan Marianna Ruah Midbar Shapiro, "Humanity's Second Chance: Darren Aronofsky's *Noah* (2014) as an Environmental Cinematic Midrash," dalam *Journal of Religion & Film*, Vol. 22, No. 1 (2018): 1-39, <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.22.01.35>.

penelitian yang digunakan adalah analisis interpretatif tekstual dengan lensa kabbalah menggunakan Zohar sebagai kunci interpretasi. Hasil temuan menunjukkan bahwa film *Noah* dapat dipahami sebagai *midrash* kabbalistik melalui petunjuk seperti pencarian batu zohar, penggunaan kulit ular sebagai simbol kebijaksanaan, dan kesalahan Noah dalam menafsirkan misi Tuhan akibat kehilangan kunci interpretasi tersebut. Kesimpulannya, film *Noah* adalah teks subversif yang menantang penafsiran fundamentalis dan mempertanyakan kekuasaan, di mana Noah mencapai keseimbangan setelah mempertimbangkan perspektif perempuan (Nameeh dan Ila) sebagai representasi belas kasih Tuhan.³⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Wojciech Kosior (2016) berfokus pada rekonstruksi bagian kisah Air Bah dalam film *Noah* yang disensor terkait motif cinta dan perbandingannya dengan sumber-sumber klasik Yahudi dan Kristen. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis tekstual interpretatif dengan memandang film *Noah* sebagai teks multimodal. Hasil temuan menunjukkan bahwa film *Noah* menyajikan versi “disensor” dari mitologi Yahudi dan Kristen yang lebih mudah diterima—misalnya malaikat jatuh (*Watchers*) digambarkan simpatik, padahal sumber kuno (1 Henokh) menggambarkan mereka sebagai sosok bejat. Kesimpulannya, kontroversi film *Noah* bukan karena melanggar Alkitab, melainkan karena penonton kurang mengenal narasi asli yang sesungguhnya jauh lebih provokatif daripada adaptasi filmnya.³⁸

³⁷Lindsay Macumber dan Magi Abdul Masih, “A Journey into the Heart of God: Darren Aronofsky’s *Noah* (2014) as a Subversive Kabbalistic Text,” dalam *Journal of Religion & Film*, Vol. 22, No. 3 (2018): 1-30, <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.22.03.05>.

³⁸Wojciech Kosior, “The Crime of Love. The (Un) Censored Version of the Flood Story in *Noah* (2014),” dalam *Journal of Religion & Film*, Vol. 20, No. 3 (2016): 1-32, <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.20.03.27>.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti membagi penelitian terdahulu ke dalam dua kelompok, yaitu penelitian mengenai teori simulakra Jean Baudrillard dan penelitian yang mengkaji film *Noah* (2014). Persamaan kedua kelompok tersebut dengan penelitian ini terletak pada teori dan objek penelitiannya. Perbedaannya, penelitian terdahulu telah menggunakan teori simulakra Jean Baudrillard untuk menganalisis media sosial dan film, tetapi belum ada yang secara spesifik mengkajinya dalam konteks simulakra historis atau film yang memiliki sandaran historis-religius. Sementara itu, penelitian terdahulu yang mengkaji film *Noah* (2014) masih berfokus pada pertentangan narasi film dengan figur Nuh dalam agama-agama Abrahamik serta pembacaannya sebagai *midrash* sinematik, sehingga belum ada yang menganalisisnya melalui lensa simulakra Jean Baudrillard untuk melihat bagaimana film ini menciptakan simulakra historis. Celah inilah yang menjadi ruang kontribusi dalam penelitian ini.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah bagian dari metodologi yang menjelaskan serangkaian langkah sistematis dan teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan serta menganalisis data guna menjawab permasalahan penelitian.³⁹

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan studi filosofis yang berbasis pada riset kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan melalui penelaahan terhadap dokumen atau film yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Proses

³⁹Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 7.

ini juga melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber penunjang berupa buku, jurnal, serta hasil tulisan lainnya dalam bentuk cetak maupun digital.⁴⁰

2. Objek Penelitian

Objek penelitian terbagi menjadi dua jenis, yaitu objek material dan objek formal. Objek material dalam penelitian ini adalah film *Noah* (2014) karya Darren Aronofsky, sedangkan objek formal dalam penelitian ini adalah perspektif simulakra Jean Baudrillard untuk melihat bagaimana bentuk simulakra historis yang terdapat dalam film tersebut.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber asli yang memuat data utama penelitian.⁴¹ Penelitian ini menggunakan tiga sumber data primer, yaitu buku *Simulacres et Simulation* (1981) karya Jean Baudrillard untuk kajian teori, film *Noah* (2014) karya Darren Aronofsky untuk objek penelitian, serta teks Alkitab (Kejadian 6-9) untuk rujukan utama cerita Noah.

b. Data Sekunder

Data sekunder atau data yang peneliti gunakan sebagai penunjang dalam penelitian ini adalah berbagai buku dalam bentuk cetak maupun digital, jurnal, situs artikel yang diterbitkan di *website*, serta literatur yang relevan dengan penelitian mengenai simulakra dan film *Noah* (2014).

⁴⁰M. Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 27.

⁴¹Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 71.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan beberapa langkah, antara lain:

a. Pencarian Data

Peneliti melakukan pencarian sumber data yang relevan melalui penelaahan teks dan audio-visual seperti buku cetak dan digital, jurnal, *website*, dan film *Noah* (2014).⁴² Proses ini mencakup:

- 1) Pencarian teks utama yaitu buku *Simulacres et Simulation* (1981) karya Jean Baudrillard untuk kajian teori dan teks Alkitab (Kejadian: 6-9) untuk rujukan cerita Noah.
- 2) Akses terhadap objek material penelitian berupa film *Noah* (2014) melalui platform *streaming Vidio* untuk keperluan observasi adegan.
- 3) Penelusuran data pendukung melalui *database* digital seperti *Google Scholar* atau portal jurnal menggunakan kata kunci yang relevan dengan “simulakra”, “Jean Baudrillard”, dan “Analisis Film Noah (2014).”

b. Verifikasi Data

Peneliti melakukan uji keakuratan data untuk menjamin validitas informasi dari data yang telah dikumpulkan. Langkah ini dilakukan dengan cara:

- 1) Mengecek otentisitas teks Alkitab dan karya asli Baudrillard guna menghindari bias interpretasi.

⁴²Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2015), 391.

- 2) Memastikan konsistensi antara data audio-visual (adegan film) dengan data tekstual agar informasi yang diambil bersifat akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara filosofis.
- 3) Menyeleksi literatur sekunder (jurnal/artikel) dengan mengutamakan sumber yang telah terakreditasi dan memiliki otoritas dalam kajian simulakra.

c. Klasifikasi Data

Data yang telah dipastikan akurat dalam tahap verifikasi data kemudian diklasifikasikan menjadi data primer dan data sekunder sebagai berikut:

- 1) Data Primer: Diklasifikasikan menjadi data teoritis yaitu buku *Simulacres et Simulation* (1981) karya Jean Baudrillard, data komparatif yaitu teks Alkitab, serta data visual yaitu *scenes* dalam film *Noah* (2014) yang merepresentasikan elemen simulakra historis.
- 2) Data sekunder: Diklasifikasikan berdasarkan fungsinya, seperti buku pendukung lainnya yang membahas simulakra, ulasan dan kritik film *Noah* (2014), serta hasil penelitian terdahulu yang relevan guna memperkuat teori.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam riset ini dipahami sebagai proses mengorganisasi dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar guna menemukan tema atau temuan baru.⁴³ Sebagai penelitian kualitatif yang berbasis

⁴³J. Lexi Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993), 103.

pada riset kepustakaan (*library research*), peneliti menggunakan pendekatan deskriptif-interpretatif dengan teori simulakra Jean Baudrillard sebagai kerangka analisisnya. Adapun tahap-tahap sistematis yang ditempuh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan peninjauan mendalam terhadap film *Noah* (2014) secara utuh, kemudian menyusun plot sinopsis serta melakukan tangkapan layar (*screenshot*) pada adegan-adegan yang secara visual maupun naratif teridentifikasi mengandung unsur simulakra historis.
- 2) Adegan yang telah diidentifikasi kemudian dikomparasikan dengan rujukan teks Alkitab (Kejadian: 6-9) untuk menemukan titik pergeseran antara realitas historis dengan konstruksi citra baru dalam film.
- 3) Data hasil komparasi tersebut dibedah menggunakan teori *Simulacres et Simulation* untuk menganalisis bagaimana film *Noah* (2014) menciptakan realitas mandiri yang tidak lagi merujuk pada Alkitab.
- 4) Peneliti menyintesis seluruh hasil interpretasi untuk merumuskan jawaban akhir mengenai kedudukan dan dampak dari bentuk simulakra historis yang ditemukan dalam objek penelitian.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan dibahas dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I memuat pendahuluan yang berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi

operasional, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab ini bertujuan sebagai pengantar menuju penelitian pada bab berikutnya.

Bab II memuat landasan teori, pembahasan mengenai budaya populer dan sinematografi terkait film dan budaya populer, serta film dan kreativitas digital akan dipaparkan sehingga mencapai pemahaman teori tersebut. Peneliti juga membahas mengenai teori simulakra dan sejarah, termasuk asal usul simulakra, film, sejarah, dan pengulangan.

Bab III memuat uraian deskripsi tentang film *Noah*, berupa profil film *Noah*, biografi sutradara sekaligus produser film, serta tim produksi dan pemeran film *Noah*. Selanjutnya, dipaparkan sinopsis film *Noah* tentang peristiwa banjir apokaliptik, serta peneliti juga akan memaparkan tentang cerita Noah berdasarkan Alkitab sebagai pembanding antara film dan referensinya.

Bab IV memuat analisis peneliti. Setelah dilakukan penelitian pada bab II dan III, maka peneliti akan menganalisa kebebasan kreatif adaptasi cerita Noah dalam film *Noah* (2014), tentunya ini dihubungkan dengan konsep simulakra Jean Baudrillard.

Bab V yaitu penutup, mencakup kesimpulan dan saran-saran.