

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan analisis, maka penulis menarik kesimpulan terkait simulakra historis yang ada pada film *Noah* (2014) yaitu sebagai berikut:

Pertama, kebebasan kreatif adaptasi cerita Noah dalam film *Noah* (2014) terwujud dalam empat bentuk yang saling berkaitan. Bentuk pertama adalah penciptaan karakter-karakter fiktif yang sama sekali tidak memiliki landasan dalam teks Alkitab (Kejadian 6-9), yaitu *The Watchers* sebagai raksasa batu penolong Noah yang terinspirasi dari teks apokrifa 1 Henokh, serta Tubal-Cain yang direkonstruksi menjadi antagonis utama padahal dalam Alkitab hanya disebutkan sekali sebagai pengrajin logam tanpa ada kaitannya dengan peristiwa banjir. Bentuk kedua adalah perubahan motivasi dan konflik tokoh Noah secara radikal—dari sosok penyelamat menjadi figur yang dilanda keraguan ekstrem hingga berancang-ancang membunuh cucunya sendiri. Bentuk ketiga adalah pergeseran konteks naratif dari teologis-moral menuju ekologis dan ideologi vegetarian, di mana selain pembunuhan, perusakan lingkungan dan konsumsi daging dijadikan alasan utama terjadinya banjir—suatu narasi yang tidak ada, bahkan bertentangan, dengan isi Alkitab. Bentuk keempat adalah penambahan elemen-elemen fantasi dan efek visual spektakuler seperti benih Taman Eden, kulit ular pusaka, serta kekuatan

supranatural Methuselah yang seluruhnya merupakan konstruksi kreatif sinematik untuk memenuhi standar *blockbuster* Hollywood.

Kedua, perspektif simulakra historis dalam melihat film *Noah* (2014) menunjukkan bahwa film ini telah melewati keempat tahapan simulakra Baudrillard secara berturut-turut. Pada tahap pertama, film masih mengikuti teks Alkitab sebagai referensi historis-religiusnya dengan mempertahankan kerangka dasar kisah Noah. Pada tahap kedua, film mulai menutupi dan mendistorsi realitas Alkitab melalui perubahan karakter dan pergeseran konteks, sehingga narasi asli tertutupi oleh kreativitas baru. Pada tahap ketiga, film menghadirkan elemen-elemen fiktif yang dipresentasikan seolah memiliki otoritas historis-religius, sehingga batas antara teks suci dengan konstruksi naratif menjadi kabur. Pada tahap keempat, film telah sepenuhnya menjadi simulakra: sebuah realitas naratif yang otonom, koheren, dan tidak lagi membutuhkan verifikasi dari teks Alkitab untuk berfungsi. Film ini selanjutnya dapat dipahami melalui konsep skenario retro Baudrillard, yakni praktik industri perfilman yang mendaur ulang narasi historis-religius bukan demi membangkitkan kesadaran sejarah, melainkan semata-mata demi memenuhi hasrat nostalgia dan keuntungan ekonomi pasar global. Dalam kerangka tiga orde simulakra, film *Noah* (2014) merupakan representasi Orde Ketiga—era postmodernisme di mana simulasi telah menggantikan realitas, dan teks sakral pun tidak luput dari komodifikasi menjadi tontonan dan hiburan.

Dengan demikian, film *Noah* (2014) bukan sekadar adaptasi yang kurang setia terhadap teks aslinya, melainkan sebuah simulakra historis yang beroperasi secara sistematis: memanfaatkan otoritas teks suci sebagai legitimasi,

mendistorsinya demi kepentingan estetika, komersial, dan menyisipkan isu-isu yang krusial di abad ke-21, kemudian melepaskan diri sepenuhnya dari referensi historisnya sehingga menjadi realitas otonom yang mampu bersaing dengan, bahkan berpotensi menggantikan narasi aslinya dalam keyakinan kolektif masyarakat.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang relevan.

Pertama, bagi masyarakat umum dan penganut agama Abrahamik, penelitian ini mengajak untuk mengembangkan sikap kritis dalam mengonsumsi film-film yang mengklaim berbasis teks keagamaan atau historis, terutama di era sekarang di mana masyarakat hidup berdampingan dengan kecerdasan buatan. Keindahan visual dan kekuatan dramatis sebuah film tidak dapat dijadikan ukuran keautentikan narasi agama. Masyarakat perlu membiasakan diri untuk kembali merujuk pada teks sumber (dalam hal ini Alkitab) setelah menonton film adaptasi sejarah atau keagamaan, agar tidak menerima simulakra sebagai kebenaran historis.

Kedua, bagi akademisi dan peneliti yang tertarik dengan kajian serupa, penelitian ini membuka ruang eksplorasi lebih lanjut. Kajian ini masih terbatas pada satu film dan satu tradisi kitab suci (Alkitab). Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan mengkaji film-film adaptasi yang memiliki sandaran historis-religius lainnya untuk melihat apakah pola yang ditemukan dalam film *Noah* (2014) berlaku secara lebih luas. Selain itu, pendekatan resepsi penonton

dapat melengkapi kajian ini dengan mengukur sejauh mana penonton benar-benar menerima simulakra film sebagai kebenaran.

Ketiga, bagi lembaga pendidikan dan pengajaran agama, fenomena simulakra historis dalam film populer perlu menjadi bagian dari kurikulum literasi media. Generasi muda yang tumbuh dalam budaya visual perlu dibekali kemampuan untuk membedakan antara realitas dan adaptasi kreatif, sehingga konsumsi budaya populer tidak mengikis pemahaman mereka tentang warisan religius dan historis yang sesungguhnya.