



UIN SUSKA RIAU

No. 5953/KOM-D/SD-S1/2023

**PENERAPAN SKEMA NARATIF *POST-APOCALYPTIC*
PADA FILM “*BLADE RUNNER 2049*”**

© Hak cipta milik UIN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau bagian dari karya tersebut tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh Gelar
sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

GUMILANG RIFKY MUHAMMAD

NIM: 11643102038

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2023**

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENERAPAN SKEMA NARATIF *POST-APOCALYPTIC* PADA FILM
“*BLADE RUNNER 2049*”**

Oleh :

GUMILANG RIFKY MUHAMMAD
NIM: 11643102038

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal 18 Juni 2023

Pembimbing



Yudhi Martha Nugraha, M.Ds

NIP/NIK 19790326 200912 1002

Mengetahui

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si

NIP. 19810313 201101 1 004



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Gumilang Rifky Muhammad
 NIM : 11643102038
 Judul : Penerapan Skema Nartif *post-apocalyptic* dalam Film "Blade Runner 2049"

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
 Tanggal : 03 Juli 2023

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 06 Juli 2023
 Dekan,



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A.
 NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Firdaus El Hadi, S. Sos, M. Soc.Sc
 NIP. 19761212 200312 1 004

Sekretaris/ Penguji II,

Edison, S. Sos, M.I.Kom
 NIK 130 417 082

Penguji III,

Dr. Usman, S.Sos., M.I.Kom
 NIK 130 417 119

Penguji IV,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
 NIK 130 417 019

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Gumilang Rifky Muhammad
 NIM : 11643102038
 Tempat/ Tgl. Lahir : Rengat, 24 November 1998
 Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
 Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **PENERAPAN SKEMA
 NARATIF POST-APOCALYPTIC DALAM FILM "BLADE
 RUNNER 2049"**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 27 Juni 2023
 Yang membuat pernyataan



Gumilang Rifky Muhammad
 NIM. 11643102038

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 12 Juni 2023

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-
 Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Gumilang Rifky Muhammad
 NIM : 11643102038
 Judul Skripsi : Peran Film *Score* Dalam Penggambaran Distopia Pada Film "*Blade Runner 2049*".

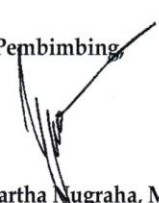
Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.


Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,


 Yudhi Martha Nugraha, M.Ds.
 NIP./NIK. 19790326 200912 1002

Mengetahui :
 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,


 Dr. Muhammad Badri, M.Si.
 NIP. 19810313 201101 1 004

ABSTRAK

Nama **Gumilang Rifky Muhammad**

NIM **11643102038**

Judul **Penerapan Skema Naratif *Post-Apocalyptic* dalam Film “*Blade Runner 2049*”**

- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruhnya atau melakukan tindakan lainnya yang sejenis tanpa izin penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam sub-genre distopia terdapat tiga macam skema naratif yang biasanya digunakan untuk membangun cerita, yaitu skema naratif *pre-apocalyptic*, skema naratif *apocalyptic*, dan skema naratif *post-apocalyptic*. Masing-masing skema dibedakan melalui latar dan struktur cerita yang berbeda mulai dari sebelum katastrofe, saat berlangsungnya katastrofe, dan pasca katastrofe. Penelitian ini bertujuan melihat bagaimana penerapan skema naratif *post-apocalyptic* pada film fiksi ilmiah *neo-noir* “*Blade Runner 2049*” yang merupakan sekuel dari “*Blade Runner*” yang juga sudah menggunakan skema naratif *post-apocalyptic* sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data berupa dokumentasi, studi pustaka, dan observasi. Pengamatan yang dilakukan akan diukur melalui indikator yang tercantum dalam landasan teori mengenai distopia dan *post-apocalyptic narrative scheme*. Dari hasil penelitian diketahui penerapan skema naratif *post-apocalyptic* berjalan selama empat babak dengan fokus utama kemanusiaan: di mana pada akhirnya pemeran utama yang bukan manusia berhasil menemukan utopianya dengan menjadi lebih manusiawi daripada manusia itu sendiri.

Kata kunci: *post-apocalyptic*, *Blade Runner 2049*, distopia

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Name** Gumilang Rifky Muhammad
ID 11643102038
Title *Application of Post-Apocalyptic Narrative Scheme in “Blade Runner 2049” Movie*
1. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya ilmiah yang dihasilkan dan tidak menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Gumilang Rifky Muhammad

11643102038

Application of Post-Apocalyptic Narrative Scheme in “Blade Runner 2049” Movie

In sub-genre dystopian there are three variant of narrative schema which are usually used to build the story: pre-apocalyptic narrative scheme, apocalyptic narrative scheme, and post-apocalyptic narrative scheme. Each of them are distinguished by setting and story structure which before catastrophe, at catastrophe, and after catastrophe. This study aims to see the application of post-apocalyptic narrative scheme in science fiction neo-noir film “Blade Runner 2049” which is a sequel from “Blade Runner” who also used post-apocalyptic narrative scheme before. This study will use descriptive qualitative methods with documentation, literature review, and observation. Observations will be measured by an indicator which is listed at dystopia post-apocalyptic narrative scheme theoretical basis. The result is a Post-apocalyptic narrative schema applied through four acts with humanity becoming the main focus; where the lead character who is a replicant (artificial human) finally succeeds in finding his utopia by being more human than human itself.

Keywords: *Post-Apocalyptic, blade runner 2049, dystopian narrative*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Buji dan syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat karunia-Nya serta dengan berkah hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul “Peran Film *Score* dalam Penggambaran Narasi Distopia Pada Film *Blade Runner 2049*”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana strata satu ilmu komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir sedari awal pengerjaan sampai selesai. Semua pihak yang terlibat antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Prof. Dr. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc. Ph.D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan seluruh civitas kampus.
3. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag selaku Wakil Dekan Bagian Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si selaku Wakil Dekan Bagian Administrasi Umum, Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan Bagian Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi serta Bapak Artis, M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Ilmu

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

6. Bapak Dr. Sudianto. Sos., M.I.Kom selaku Penasehat Akademik (PA) penulis selama menyelesaikan pendidikan di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Yudhi Martha Nugraha S. Sn. M. Ds selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih telah dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir sampai dengan selesai.
8. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang berpartisipasi selama masa perkuliahan dimulai sampai saat ini.
9. Seluruh Staff dan Pegawai Akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu penulis menyelesaikan segala administrasi dan lainnya.
10. Terima kasih kepada kedua Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan materil dan imateril kepada penulis selama menjalani perkuliahan dari awal sampai akhir.
11. Terima kasih kepada Febrian Sumadi, S.Pd, Abu Dzar Saputra, S.I.Kom, Irfan Hadi Permana, Bapak Edison, S.Sos., M.I.Kom dan Eri Irwansyah yang selalu memberi dukungan penuh kepada penulis.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sebagai perbaikan dalam penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Pekanbaru, 21 Juni 2023
Penulis

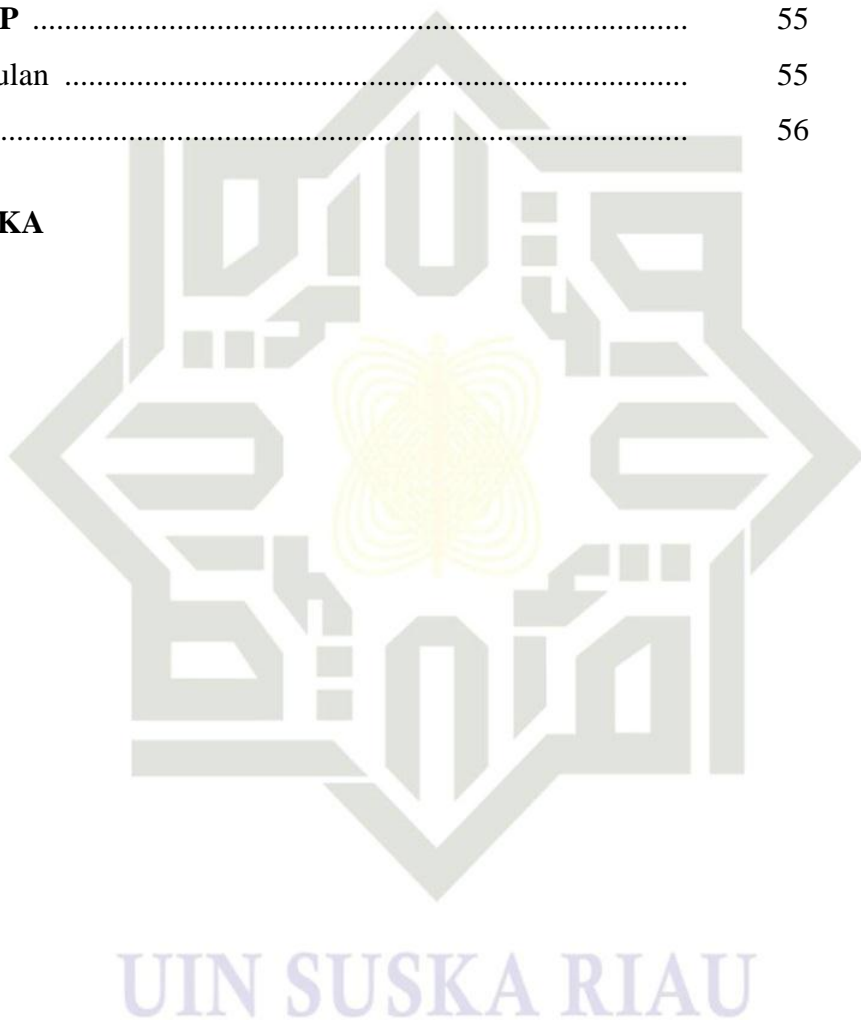
Gumilang Rifky Muhammad
NIM. 11643102038

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	2
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Terdahulu	6
B. Landasan Teori	9
C. Kerangka Pemikiran	11
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Jenis Penelitian	14
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	15
C. Jenis dan Sumber Data Penelitian	15
D. Analisis Data	16
BAB IV GAMBARAN UMUM "BLADE RUNNER 2049"	18
A. Produksi	18
B. Pemeran	19
C. Alur Cerita	19
D. Tema	22
E. Pasca Produksi	23
F. Pendapatan <i>Box Office</i>	23

- Hak Cipta dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Film Pendek	24
H. Nominasi dan Penghargaan	24
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian	25
B. Pembahasan	28
BAB VI PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau		
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		
1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menjiplak sebagian atau seluruhnya tanpa izin pencetakan dan penyebutan sumber:		
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.		
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.		
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.		
	State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	
Table 5.1	Babak 1 Adegan 1	28
Table 5.2	Babak 1 Adegan 2	29
Table 5.3	Babak 1 Adegan 4	31
Table 5.4	Babak 1 Adegan 6	32
Table 5.5	Babak 1 Adegan 8	34
Table 5.6	Babak 2 Adegan 11	37
Table 5.7	Babak 2 Adegan 14	38
Table 5.8	Babak 2 Adegan 16	40
Table 5.9	Babak 2 Adegan 17	42
Table 5.10	Babak 2 Adegan 18	43
Table 5.11	Babak 3 Adegan 20	44
Table 5.12	Babak 3 Adegan 25	46
Table 5.13	Babak 4 Adegan 27	49
Table 5.14	Babak 4 Adegan 26	51
Table 5.15	Babak 4 Adegan 29	52



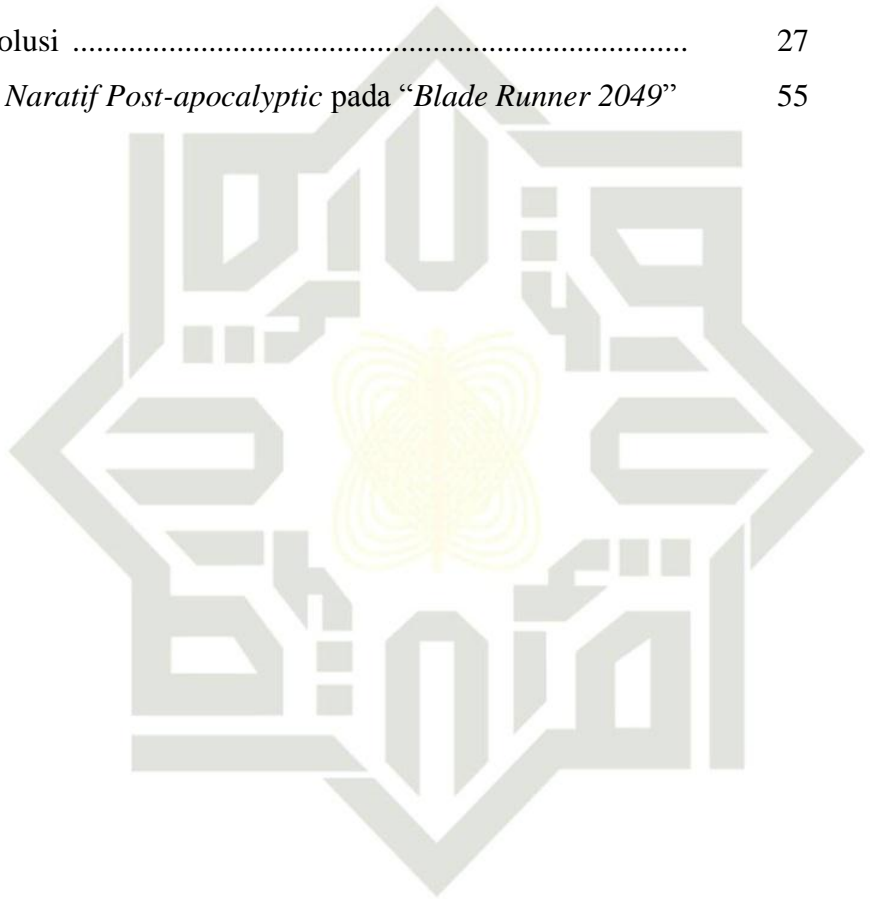
UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Skema <i>Naratif Post-apocalyptic</i>	11
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	13
Gambar 4.1 Poster	14
Gambar 4.2 K.....	21
Gambar 5.1 Kota Polusi	27
Gambar 6.1 Skema <i>Naratif Post-apocalyptic</i> pada “ <i>Blade Runner 2049</i> ”	55



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebenarnya horor dalam fiksi ilmiah bukanlah kematian atau dehumanisasi tapi dehumanisasi, keadaan di mana kehidupan emosional seseorang terancam, yang mana seorang individu kehilangan rasa individualitas, kebebasan, dan nilai-nilai moral. Fiksi seperti ini yang paling menampar wajah dari masyarakat kontemporer: segala kecemasan terhadap hilangnya identitas individual, mengacak-acak alam bawah sadar, atau blak-blakan cuci otak ilmiah/politik.

Narasi distopia muncul dari lawan katanya yaitu utopia di mana bermakna sebagai tempat yang baik atau sempurna baik dari segi politik, lingkungan sosial dan hukum. Konsep utopia sendiri lebih dianggap sebagai mimpi sebab proses realisasinya sangat sulit bahkan tidak mungkin. Hal ini mempengaruhi opini masyarakat menjadi lebih tinggi terhadap hasil yang optimis, sehingga timbul istilah distopia. Seperti dalam pidato Mill yang mengatakan utopia terlalu bagus untuk menjadi kenyataan sehingga dalam prakteknya malah terlihat lebih buruk.¹

Distopia digambarkan sebagai situasi yang negatif baik dari moral manusia yang menurun (dehumanisasi), hukum serta pemerintahan yang memihakkan satu pihak, kesenjangan sosial dan lingkungan tercemar yang tidak layak. Distopia menjadi lebih populer dikarenakan optimisme yang mulai luntur di mata masyarakat sebab utopia dianggap gagal mewujudkan masa depan yang lebih baik dengan adanya perang dunia, krisis ekonomi, dan moral pada abad 20.

Narasi distopia menjadi lebih populer dibanding lawan katanya. Di ranah film sendiri banyak karya terkenal yang menggunakan tema distopia seperti “*The Matrix*” (1999), “*Sicario*” (2015), “*Game of Thrones*” dan masih banyak lagi.

¹Amalia Rifka Azizah, *Gambaran Dunia Utopia dan Distopia dalam Novel Shinsekai* Yori Karya Yuusuke Kishi, (Universitas Brawijaya, 2018), 1-2.



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2019. Disutradarai oleh Denis Villeneuve yang karya lainnya biasa kita jumpai pada film-film ternama seperti: “*Arrival*” (2016), “*Sicario*” (2015), dan baru-baru ini “*Dune*” (2021).
 “*Blade Runner 2049*” adalah film distopia yang menceritakan K (Ryan Reynolds) dalam perjalanannya mencari identitas dirinya antara seorang manusia asli dan replika (manusia buatan). Film ini merupakan sekuel dari film pertamanya yang tayang pada tahun 1982 dimana Harrison Ford merupakan pemeran utama, distopia memiliki tiga narasi skema, yaitu skema narasi *pre-apocalyptic*, *apocalyptic*, dan *post-apocalyptic*. Melihat film pertama yang menggunakan latar narasi *post-apocalyptic* pasca perang nuklir, maka sudah pasti film keduanya bermain di ranah yang sama.²
 Melalui film ini penulis ingin melihat dan mengetahui bagaimana mengaplikasikan narasi *post-apocalyptic* di dalam sebuah media film, sehingga demikian penelitian ini bertujuan melihat **PENERAPAN SKEMA NARATIF POST-APOCALYPTIC PADA FILM “BLADE RUNNER 2049”**

B. Pengesasan Istilah

1. *post-apocalyptic*

Merupakan satu dari tiga skema narasi distopia yang berlatar setelah peristiwa apokaliptik telah terjadi.

²Alex Paterson, Gabby Bush and Professor Jeannie Paterson, “TECHNODYSTOPIA: ARE WE HEADING TOWARDS A REAL-WORLD BLADE RUNNER?” University of Melbourne, Februari, 21, 2022, [Technodystopia: Are we heading towards a real-world Blade Runner?](https://www.unimelb.edu.au/news/2022/02/21/technodystopia-are-we-heading-towards-a-real-world-blade-runner/) Pursuit by The University of Melbourne ([unimelb.edu.au](https://www.unimelb.edu.au))



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hassan Riau

2. Film

Film merupakan karya seni yang timbul dari berbagai proses kreatif diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater, serta teknologi gambar sebagai visual.³

3. “Blade Runner 2049”

Blade Runner 2049 adalah film fiksi ilmiah *neo-noir* bertema distopia yang rilis pada tahun 2017 yang disutradari Denis Villeneuve dan ditulis oleh Hampton Fancher dan Michel Green, dibintangi oleh Ryan Gosling. Merupakan sekuel dari *Blade Runner* yang rilis di tahun 1982 yang disutradarai oleh Ridley Scott dan diperankan oleh Harrison Ford.⁴

2. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan menjawab pertanyaan yang ada dalam perumusan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana penerapan skema narasi *post-apocalyptic* pada film “*Blade Runner 2049*”.

2. Manfaat Penelitian

a) Teoritis/akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam segi keilmuan komunikasi, terutama bagi peminat film. Dan juga diharapkan dapat berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmunan di bidang penyiaran.

³ Teguh Imanto, “Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar”, *Komunikologi, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* Vol 4, No 1, Jakarta, (2007): 22.

⁴ IMDb, “*Blade Runner 2049*”, diakses dari [Blade Runner 2049 \(2017\) - IMDb](#), pada tanggal 20 Desember 01.06.

b) Praktis

Penelitian ini dapat menjadi penambah wawasan pengetahuan untuk para pelaku atau praktisi sineas atau penyiaran pengembangan cerita atau pembuatan skrip. Memperkaya pengetahuan tentang genre film, mengingat kurangnya kepenulisan distopia dibahas dalam karya tulis terutama di dalam negeri. Dalam proses produksi penelitian ini dapat dipergunakan sebagai landasan/pemahaman dasar bagaimana skor seharusnya mengiringi film atau seri televisi.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



D. Sistematika Penulisan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II

: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tentang kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka pemikiran.

BAB III

: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, Teknik pengumpulan data, validitas data, teknik analisis data.

BAB IV

: GAMBARAN UMUM FILM “*BLADE RUNNER 2049*”

Bab ini menjelaskan gambaran umum film “*Blade Runner 2049*” sebagai objek penelitian.

BAB V

: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menyajikan hasil dari penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB VI

: PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang bermanfaat dari hasil penelitian.

UIN SUSKA RIAU

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Yang pertama adalah penelitian oleh Amelia Rifka Azizah dengan judul “Gambaran Dunia Utopia dan Distopia dalam Novel *Shinsekai Yori* karya Yuusuke Kishi. Novel *Shinsekai Yori* karya Yuusuke Kishi merupakan novel berlatar 1000 tahun yang akan datang dengan manusia diceritakan memiliki kekuatan psikokinesis bernama juryoku. Berkat adanya juryoku ini manusia dapat hidup berdampingan dengan damai layaknya di utopia, tempat baik yang ideal. Akan tetapi, seiring berjalannya cerita, sisi negatif atau distopia juga mulai bermunculan di dalam cerita. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dunia utopia dan distopia secara bersamaan dengan menggunakan objek penelitian novel Jepang berjudul *Shinsekai Yori* karya Yuusuke Kishi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat unsur utopia di dalam novel *Shinsekai Yori*, yaitu kondisi kehidupan masyarakat yang harmonis, adat dan tradisi yang dilestarikan serta moral tinggi dalam masyarakat. Sedangkan aspek distopianya berada pada diskriminasi, paranoid, dan propaganda terhadap sejarah yang semuanya terjadi akibat perbedaan sudut pandang dan proses meraih utopia. Penelitian ini menggunakan teori utopia oleh Lyman Tower Sargent, khususnya teori utopia cacat yang membahas mengenai adanya pencampuran nilai utopia dan distopia pada karya sastra. Penelitian ini menjadi acuan penulis untuk mengenal narasi distopia lebih baik lagi.

Karya ilmiah kedua adalah tulisan Javier Campos Calvo-Sotelo berjudul “*Apocalypse as Critical Dystopia in Modern Popular Music*”. Penelitian ini membahas tentang media musik di dalam tema distopia kritis, karena berbeda dengan media televisi, film, *video game*, dan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

literasi, distopia bukan tema yang *mainstream* pada musik. Artikel ini memiliki dua bagian: pertama, tinjauan konseptual tentang pertanyaan dan diskusi serupa, dan kedua, membedah eksposisi lagu-lagu yang telah dipilih, dan ringkasan sifat masing-masing dari mereka. Meski dalam penelitian ini penulis mengangkat tentang distopia kritis yang agak berbeda dengan distopia biasa, akan tetapi menurut Javier hamper semua tema distopia dapat diasumsikan sebagai distopia kritis; dalam hasil penelitiannya distopia dalam merupakan perantara bagi kesadaran sosial dan proses kohesif dalam mewakili masa depan yang mengkhawatirkan, sedangkan musik distopia kritis yang Javier teliti mengambil langkah lebih jauh dengan meletakkan empati pada pemberontakan aktif dan iman (keyakinan) untuk masa depan yang lebih baik. Penelitian ini cocok menjadi rujukan bagaimana bentuk sebagian musik yang bertemakan distopia.

3. Rujukan ketiga adalah karya tulis Thafhan Muwaffaq, Nurul Komar, dan Rio Armandaru dengan jurnal berjudul “*Apocalyptic Narrative Schemes In Dystopian Films*” dari Universitas Al Azhar Indonesia. Penelitian ini bertujuan menganalisa kaitan genre distopia dengan katastrofe atau yang biasa kita kenali sebagai peristiwa kiamat. Menggunakan analisis naratif dengan pendekatan semiotika untuk mengidentifikasi peristiwa dalam cerita, dan tindakan pemeran utama dalam bagian cerita. Sebelum memulai penelitian ketiganya berargumen kalau narasi distopia mempresentasikan tiga tahapan pada kiamat yaitu: *pre-apocalyptic*, *apocalyptic*, dan *post-apocalyptic*. Di mana ketiganya diyakini mengambil model yang berbeda di dalam cerita, terlepas dari apapun tema utamanya (petualangan, fiksi ilmiah, fantasi, dll). Hasil penelitian mendeskripsikan distopia—baik sebagai tema atau pola pikir—adalah bentuk kritik kepada perilaku manusia terhadap dunia. Peneliti berpendapat genre tersebut ada untuk memperkuat kepercayaan kemanusiaan yang aktif terlepas dari



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kiamat dan apa yang terjadi sesudahnya. Penelitian ini dipakai sebagai referensi dasar dalam memahami tema distopia.

Referensi keempat dan terakhir adalah “*Peran Musik dalam Film Score*” karya Dimas Phetorant dari Institut Kesenian Jakarta, Fakultas Seni Pertunjukan, Program Studi Musik. Penelitian ini membahas bagaimana peran *score* di dalam film yang termasuk media komunikasi, dengan menggunakan Metode observasi data yang merupakan jurnal, buku, gambar, dan video yang dideskripsikan ke dalam bentuk tulisan. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa *score* pada film tidak hanya sekedar musik dan atau pengganti pesan dari satu gambar ke notasi musik atau bunyi. *Score* juga harus memperhatikan aspek psikologi agar menguatkan kesan film kepada penonton. *Score* yang tidak berkesinambungan dengan gambar atau sebuah adegan mungkin bisa membuat penonton tidak nyaman atau canggung saat menyaksikan film. Penelitian ini dijadikan referensi karena membahas peran *Score* dan pembuatan musik untuk *Score* itu sendiri secara benar agar bisa menyatu dengan film

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai salah satu acuan sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang akan digunakan guna mengkaji penelitian yang sedang dilakukan. Keempat penelitian terdahulu yang telah dijabarkan diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Dari penelitian terdahulu tersebut tidak terdapat judul yang sama persis dengan penelitian ini. Namun, ketiga penelitian terdahulu yang dipilih tersebut dikarenakan penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian pada penelitian ini.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Landasan Teori

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Agar mencapai tujuan penelitian, penulis menggunakan beberapa teori untuk mendukung serta membentuk landasan berpikir dalam menganalisis dan memahami permasalahan dalam penelitian. Teori-teori akan menunjukkan apa saja menjadi titik berat sekaligus batasan-batasan dalam penelitian ini. Dalam penelitian kualitatif yang bersifat holistik, landasan teori yang digunakan akan berkembang dan bergantung pada fenomena yang dihadapi dalam penelitian.⁵ Beberapa teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Narasi Distopia dalam Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) distopia adalah perasaan pesimistis, ketakutan, dan kecemasan yang berlebihan menghadapi kemajuan ilmu dan teknologi karena hal-hal tersebut dapat dianggap sebagai sumber bencana kemanusiaan di masa depan.⁶

Distopia adalah lawan kata dari utopia. Distopia digambarkan sebagai impian manusia akan kebahagiaan dan mimpi buruk akan keputusasaan ketika diberi tempat atau waktu (Ehre, 2017).⁷ Meski berlawanan kenyataannya distopia dan utopia selalu hadir di dalam waktu yang sama, sehingga ada yang hidup di dalam distopia dan ada yang hidup di dalam utopia; film Wall-E utopia adalah kapal ruang angkasa sedangkan distopia adalah bumi.⁸ Sedangkan dalam film *blade runner 2049* orang-orang berada (perusahaan atau pihak berwenang) ada di sisi utopia sedangkan rakyat maupun replika tanpa wewenang berada di sisi distopia.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014), 244

⁶ Lektur.ID, “Arti Pandangan Distopia di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)”, diakses dari [Arti Pandangan Distopia di Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) \(lektur.id\)](https://www.lektur.id/), pada tanggal 11 Januari 2022 pukul 14.50.

⁷ Alifia Hamzah dan Salsa Solli Nafsika, “Dystopia Analysis in Wall-E Movie,” *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, Vol 1, Issue 1, (2021): 52.

⁸ Alifia Hamzah dan Salsa Solli Nafsika, *Dystopia Analysis in Wall-E Movie*, (Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies, Vol 1, Issue 1, 2021), 52.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Ada tiga skema dalam naratif distopia, yaitu:

a. *Pre-apocalyptic Narrative Schema*

Skema naratif *pre-apocalyptic* menjadikan bencana mempresentasikan objek yang harus ditanggulangi, atau masalah yang harus diselesaikan. Memperlihatkan bagaimana respon seorang pemeran utama terhadap kekacauan yang timbul. Dalam narasi seperti ini, distopia direpresentasikan sebagai kejadian yang telah diprediksi/akan datang jikalau pemeran utama gagal mengantisipasi kejadian tersebut.⁹

b. *Apocalyptic Narrative Schema*

Dalam skema ini, setting berada ketika kekacauan yang membawa narasi kepada era distopia. Di sini kita akan menyaksikan protagonis yang berusaha selamat atau berjuang ditengah bencana. Tipikal narasi seperti ini bisa kita lihat dalam beberapa film bertemakan *zombie* seperti *World War Z* (2013) atau *I Am Hero* (2015).¹⁰

c. *Post-apocalyptic Narrative Schema*

Yang ketiga adalah narasi yang menggambarkan bagaimana kehidupan atau perjuangan pemeran utama pasca bencana yang menimbulkan situasi distopia. Bencana bisa terjadi kapan saja di masa lampau karena yang jadi fokus utamanya adalah perjuangan pemeran utama untuk hidup di era distopia atau mencari cara agar situasi dapat menjadi lebih baik. Narasi *post-apocalyptic* ini yang biasa menjadi formula film bertemakan distopia pada umumnya seperti: *The Hunger Games*, *Wall-E*, dan masih banyak lagi.¹¹

⁹Thafhan Muwaffaq, Nurul Komar, dan Rio Armandaru, *Apocalyptic Narrative*, .218

¹⁰Thafhan Muwaffaq, Nurul Komar, dan Rio Armandaru, *Apocalyptic Narrative*, . 220

¹¹Thafhan Muwaffaq, Nurul Komar, dan Rio Armandaru, *Apocalyptic Narrative Dystopian Films*, (International Journal of Humanity Studies, Vol. 3, No. 2, 2020),

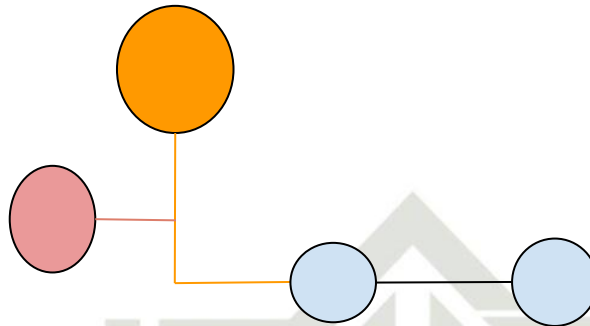


2. Skema Narasi *Post-apocalyptic*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1 Alur Skema Narasi *Post-apocalyptic*

(Sumber: Jurnal *Apocalyptic Narrative Schemas In Dystopian Films*)

Skema narasi *Post-apocalyptic* berdasar dari katastrofe X yang terjadi pada suatu waktu di masalah dari waktu A terkini. Dari kejadian masa lalu ada beberapa faktor yang menciptakan latar C dimana mempresentasikan situasi distopia seperti lingkungan yang bisa dihidupi terlihat lebih menonjol dari yang lain meski lingkungan itu sendiri tertanam ancaman pemerintahan yang oteriter. Penonton kemudian akan mengikuti latar masa sekarang (A) saat protagonis berjuang di dalam kondisi distopia. Perjuangan tersebut membawa sang pemeran utama untuk selamat atau mampu menurunkan represi yang menyebabkan distopia. Situasi ini akan dilebeli B, menyimbolkan pemeran utama yang berhasil meraih sesuatu yang lebih baik di tengah situasi distopia. Contoh paling mudah pada poin B adalah pada film "The hunger Game" dimana gerakan perlawanan berhasil menjatuhkan pemerintahan yang menindas masyarakat.¹²

C. Kerangka Pemikiran

Konsep-konsep Kerangka pikir dalam penelitian ilmiah dimaksudkan untuk memperjelas tahapan analisa Peran Skor Dalam Penggambaran Unsur

Thafhan Muwaffaq, Nurul Komar, dan Rio Armandaru, *Apocalyptic Narrative*, 221-

Distopia Pada Film “*Blade Runner 2049*”. Kerangka pikir dari penelitian ini membahas tentang konsep penyimpulan dan analisis data dengan skema sistematis yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Kerangka pikir diperlukan dalam suatu penelitian sebagai pegangan yang jelas dalam melakukan penelitian. Untuk memberi kelancaran dalam penelitian maka disusunlah kerangka pikir sebagai berikut:

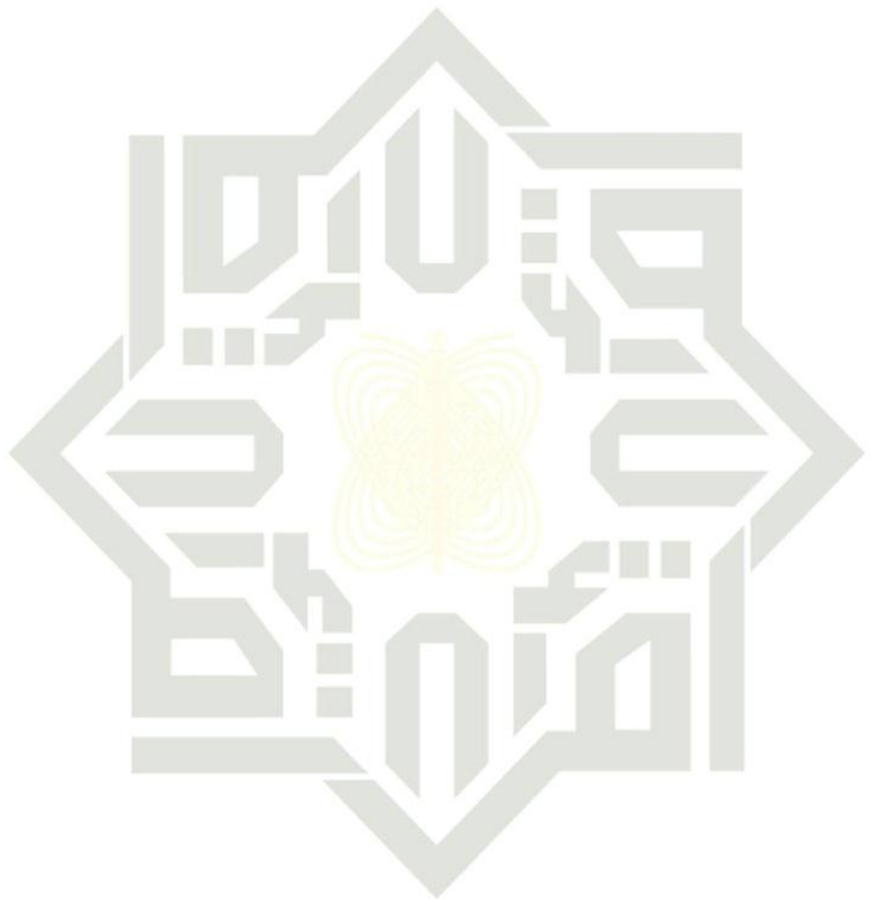
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



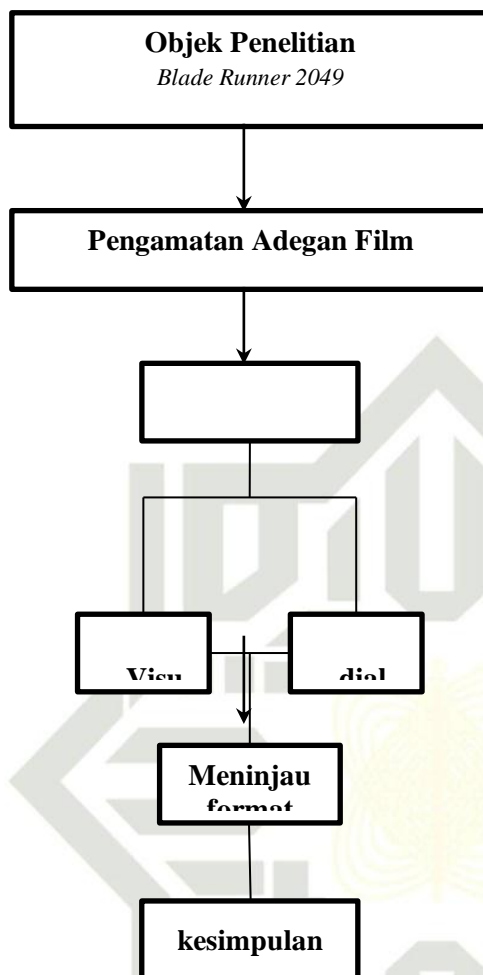
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta dan Nama Merek UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, tindakan dan produk tertentu sehingga dapat digunakan untuk memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia.¹³

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif bisa juga disebut penelitian interperentif atau penelitian lapangan adalah suatu metodologi yang di pinjam dari disiplin ilmu sosiologi dan antropologi dan diadaptasi ke dalam setting pendidikan. Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena sosial dan pada pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan dibawah studi.¹⁴ Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang mana seorang peneliti mulai berfikir secara induktif, yaitu menangkap berbagai fakta dan fenomena-fenomena sosial, melalui pengamatan dilapangan, kemudian menganalisanya dan kemudian berupaya melakukan teorisasi berdasarkan apa yang diamati itu.¹⁵

Metode yang peneliti gunakan dalam karya tulis ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti bagaimana skor berpengaruh dalam membangun nuansa distopia dalam film “*Blade Runner 2049*”. Peneliti menggunakan

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sugiono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi* (Bandung: Alfabeta, 2015), 22

Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gaung Persada, 2009) cet.1, 11

Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Kencana Meda Group, 2007), 6.

metode ini karena bersifat interaktif/timbal balik sebuah hubungan antara variabel dan objek.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di rumah peneliti; Perumahan Pandau Jaya, Siak Hulu, Blok C 17 D, no. 5, dengan menyaksikan film pada platform *streaming* Netflix pada 3 Januari 2023 hingga 25 Maret 2023.

C. Jenis dan Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Adapun sumber data yang digunakan adalah:

1. Data Primer

Data primer merupakan data berupa fakta atau keterangan yang diperoleh secara langsung dari sumber data untuk tujuan penelitian sehingga diharapkan penulis dapat memperoleh hasil yang sebenarnya dari objek yang diteliti. Data primer merupakan data-data yang berasal dari sumber data pertama atau tangan pertama di lapangan.¹⁶ Data diperoleh langsung dari sumber utama, yaitu objek penelitian yang merupakan film.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder.¹⁷ Data sekunder merupakan keterangan-keterangan atau pengetahuan yang secara tidak langsung diperoleh dari bahan bacaan melalui studi perpustakaan. Misalnya dokumen, laporan-laporan, atau catatan-catatan lain yang digunakan untuk penunjang dari pelengkap data primer. Sumber data sekunder dalam karya tulis ini meliputi:

¹⁶Rachmat Kriyantono, *Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group,2006),

¹⁷Rachmat Kriyantono, *Riset Komunikasi*, 42



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Jurnal, yaitu jurnal-jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian.
- b. Artikel, yaitu tulisan-tulisan yang ada di surat kabar/internet yang berkaitan dengan penelitian.
- c. Buku yang berkaitan dengan objek penelitian penelitian ini.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dokumentasi

Mencari, mengambil, dan mengumpulkan data-data dalam bentuk video, artikel, tulisan, maupun dokumen lainnya yang dapat berkaitan dengan penelitian ini, termasuk melakukan studi pustaka.

- b. Studi Pustaka

Mencari, mengumpulkan, dan mempelajari literatur berupa buku, makalah, penelitian, hingga artikel berbentuk fisik maupun digital yang berisi pembahasan maupun teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

- c. Observasi

Metode observasi adalah metode dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti. Film bergenre fiksi ilmiah yang berjudul "*Blade Runner 2049*" akan diamati dari aspek cerita meliputi visual dan audio dialog, dianalisis sesuai dengan ilmu pengetahuan. Buku-buku, dan informasi yang mendukung untuk penelitian ini.

D. Analisis Data

Analisis data akan dilakukan setelah data-data dokumentasi maupun observasi sudah mencukupi. Setelah seluruh data siap, analisa akan dilakukan dengan kualitatif yaitu mengelola data, mensintesisnya, mencari dan

menemukan pola, menemukan yang penting dan apa yang dipelajari, dan dijelaskan secara deskriptif.

Objek penelitian yaitu film “*Blade Runner 2049*” akan diamati secara mendetail dan seksama dari segi simbol-simbol visual dan pesan melalui dialog. Setelah itu akan dilakukan pengamatan pada beberapa adegan dari empat babak, lalu ditentukan adegan mana yang memiliki gambaran *post-apocalyptic* menonjol. Hasil dari tinjauan lalu dihubungkan serta dianalisis dengan teori dasar *post-apocalyptic* dan pada akhirnya akan menemukan kesimpulan bagaimana *post-apocalyptic* diterapkan dalam film “*Blade Runner 2049*”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB IV

GAMBARAN UMUM "*BLADE RUNNER 2049*"

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Produksi



Gambar 4.1 Poster
(Sumber: Wikipedia.com)

Sutradara	: Denis Villeneuve
Screenplay	: Hampton Fancher, Michael Green
Sinematografi	: Roger A. Deakins
Penyunting	: Joe Walker
Musik	: Benjamin Wallfisch, Hans Zimmer
Rumah Produksi	: Alcon Media Group, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films, 16:14 Entertainment.
Distributor	: Warner Bros. Pictures, Sony Pictures.
Durasi Film	: 2 jam 32 menit



Biaya Produksi : 150 – 185 juta USD.
 Penghasilan : 267.5 juta USD.]

B. Pemeran

Berikut adalah karakter dan aktor yang memerankan:

1. Ryan Gosling sebagai K/Joe.
2. Harrison Ford sebagai Rick Deckard.
3. Ana De Armas sebagai Joi.
4. Sylvia Hoeks sebagai Luv.
5. Robin Wright sebagai Lt. Joshi.
6. Mackenzie Davis sebagai Mariette.
7. Carla Juri sebagai Dr. Ana Stelline.
8. Lennie James sebagai Mister Cotton.
9. Dave Bautista sebagai Sapper Morton.
10. Jered Leto sebagai Niander Wallace.
11. Edward James Olmos sebagai Galf.
12. Barkhad Abdi sebagai Doc Badger.
13. Hiam Abbass sebagai Freysa.
14. David Dastmalchian sebagai Coco.

C. Alur Cerita

Pada tahun 2049, 30 tahun pasca kejadian “*Blade Runner*” pertama, di mana manusia rekayasa biologis yang diketahui sebagai replika merupakan budak. K (nomor serial KD6-3.7), sebuah replika *Nexus-9*, bekerja di *Los Angeles Police Department* (LAPD) sebagai “*blade runner*”, petugas yang memburu dan “merumahkan” (membunuh) replika model lama (*Nexus-8*) replika yang diproduksi oleh *Tyrell Corporation* untuk memiliki masa hidup yang tidak terikat pada tahun 2020.

Juni 30, 2049 K menginvestigasi sebuah gerakan kemerdekaan replika yang membawanya pada sebuah pertanian protein di pinggiran California. Di sana



2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dia bertemu Sapper Morton, sebuah replika model lama. Ada percakapan singkat antar keduanya sebelum berakhir dengan saling pukul dan pada akhirnya K membunuh replika tersebut. Sebelum K menarik pelatuk, Sapper berkata “kau tidak pernah melihat keajaiban”. Di saat hendak meninggalkan perternakan K menyadari ada sepucuk bunga aneh di dekat sebuah pohon. Terkubur di bawah bunga tersebut dia menemukan sebuah kotak yang berisikan tulang benulang sebuah replika perempuan yang mati saat melakukan operasi sesar, menyiratkan bahwa replika dapat bereproduksi secara biologis. Fakta ini ditakuti oleh Lt. Joshi akan membawa perpecahan antara manusia dan replika karena selama ini diketahui bahwa replika tidak mungkin bisa bereproduksi. Oleh karena itu K ditugaskan untuk menemukan anak replika tersebut dan segera membunuhnya agar fakta bisa disembunyikan.

K mengunjungi kantor pusat dari *Wallace Corporation*, penerus dari *Tyrell Corporation* yang merupakan tempat produksi replika. Staff di sana mengidentifikasi mayat replika dari arsip DNA sebagai Rachael, sebuah replika eksperimental yang didesain oleh Dr. Eldon Tyrell itu sendiri. Dari sana juga K mempelajari kalau Rachael memiliki hubungan romantis dengan Rick Deckard seorang mantan *blade runner*. CEO *Wallace Corporation* Wallace Niader yang mendengar kabar tersebut juga ingin menemukan rahasia dibalik replika yang dapat bereproduksi agar dia bisa memperluas proyek kolonisasi antar bintang. Demikian dia menugaskan personel replikanya Luv untuk mencuri tulang benulang Rachael dan menemukan anak dari replika tersebut.

K kembali ke perternakan untuk melakukan pengecekan sekali lagi dan menemukan sebuah nomor terukir di batang pohon: 6. 10, 21 yang mana K kenali terukir pada sebuah mainan kayu dari ingatan memorinya. Pada dasarnya replika tidak memiliki masa kanak-kanak, ingatan yang ada merupakan hasil dari memori palsu yang ditanam saat mereka diproduksi. Pacar K yang merupakan A.I Joi mempercayai kalau hal tersebut merupakan bukti bahwa K pernah dilahirkan bukan hasil produksi pabrik.

K kemudian menelusuri rekaman LAPD dan mempelajari bahwa ada anak kembar yang lahir pada hari itu dengan DNA yang identikal kendati berbeda



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

kelamin, namun hanya anak lelaki yang dinyatakan hidup. Untuk penelusuran lebih lanjut K pergi ke sebuah panti asuhan di San Diego, namun rupanya histori pada hari itu hilang. Meski begitu K mengenali panti asuhan tersebut dari memorinya. Benar saja dia menemukan mainan kayu yang dalam memorinya dia sembunyikan di sebuah tempat perapian. Agar lebih jelas K menunjungi Dr. Ana Stelline, seorang desainer replika memori yang mengkonfirmasi bahwa benar memori K bukanlah buatanya melainkan nyata, membawa K berkesimpulan bahwa dia adalah anak Racael.

Di markas LAPD, akan selalu ada test pasca-trauma untuk semua replika dan K gagal kali ini. Replika yang gagal dianggap lepas kendali dan akan dimusnahkan. K datang ke markas untuk melapor pada Lt. Joshi tentang kasus yang sedang ia tangani dan berbohong kalau anak yang mereka cari sudah K bunuh. Lt. Joshi kemudian memberikan K waktu 48 jam untuk mengulang tesnya atau dia akan segera di musnahkan.

tencantumkan dan menyebutkan sumber:



Gambar 4.2 K
(Sumber: wall.alphacoders.com)

Waktu itu ia pakai untuk investigasi lebih lanjut. Dari mainan kayu dia menemukan jejak radiasi yang membawanya ke reruntuhan kota Las Vegas yang sekarang sudah mati. Di sana dia bertemu dengan Deckard yang membenarkan



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

bahwa dia adalah ayah dari anak Rachael dan mengacaukan jejak histori kelahiran anaknya untuk melindungi identitas sang anak; Deckard meninggalkan anaknya di tangan organisasi kemerdekaan replika.

Anak buah Wallece, Luv datang. Dia menculik Deckard, menghancurkan Joi, dan membiarkan K untuk mati kehabisan darah. Akan tetapi untungya orang-orang dari organisasi kemerdekaan replika datang menyelamatkan K. Pemimpin organisasi tersebut Freysa, menjabarkan bahwa dia adalah orang yang membantu Rachael dalam persalinan dan anak yang dilahirkan berkelamin perempuan. K akhirnya menemukan jawaban, dia bukan anak Rachael dan menduga bahwa Dr. Ana Stellite adalah anak tersebut. Memori itu memanglah memori nyata dari Dr. Ana Stellite yang ia tanam pada K.

Untuk mencegah informasi bocor dari mulut Deckard, Freysa meminta agar K membunuh Deckard. K menyerang rombongan kendaraan yang mengawal Deckard ke tempat introgasi dan penyiksaan. Pertarungan terjadi antara K dan Luv. Luv akhirnya mati setelah ditenggelamkan oleh K, namun dia sendiri juga terluka parah. K menyamarkan kematian Deckard untuk melindunginya dari Wallace dan gerakan kemerdekaan replika, sebelum pada akhirnya mengantar Deckard untuk bertemu anaknya Dr. Ana Stellite. Deckard masuk menemui anaknya untuk pertama kalinya, sementara K bersandar di tangga halaman, melihat ke langit jauh selagi salju turun secara perlahan. Ada dua asumsi anatar K mati atau hidup.

D. Tema

Meski disuguhkan dengan pembukaan aksi, film “*Blade Runner 2049*” sendiri lebih berfokus pada dialog sama seperti film pertamanya. Yang menjadi fokus utama dalam film ini juga tidak berbeda dengan film pertama, yaitu mempertanyakan apa artinya menjadi manusia.

Tema mempertanyakan “apa artinya menjadi manusia” memang lekat dengan film-film fiksi ilmiah yang menyangkut distopia, mencerminkan atau berangan-angan bagaimana kehidupan umat manusia baik kini atau yang akan datang.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Di film pertama tema ini hadir dengan menampilkan perbedaan antara manusia dan replika: di mana manusia terlihat lebih dingin dan acuh sedangkan replika lebih ekspresif dan peduli akan sesama replika. Ranah ini kemudian diperluas dengan kehadiran film keduanya. Mengikuti perjalanan K kita melihat bagaimana replika begitu ingin menjadi manusia baik itu gerakan kemerdekaan replika yang berjuang hidup bebas, maupun K yang berharap kalau dia benar-benar anak yang dilahirkan.

Permasalahan rasisme dan sifat manusia di dunia modern yang dingin sangat relevan di kehidupan nyata. Semakin modern negaranya, maka semakin individual pula orangnya.

Mengusung tema distopia film ini cukup sering menggunakan pengambilan *long shoot* dan *roll in* yang lama agar lingkungan sekitar yang janggal bisa terasa lebih kuat.

E. Pasca Produksi

Film "*Blade Runner 2049*" diberi rating R (tujuh belas tahun ke atas), dan durasi filmnya sendiri disunting cukup banyak karena versi awalnya berdurasi selama empat jam menjadi dua jam tiga puluh menit. Film ini di rilis dalam bentuk DVD, *Blu-ray 3D*, dan *4K Blu-ray* pada januari 16, 2018 yang menghasilkan 29 juta USD di penjualan media fisik rumahan.

F. Pendapatan Box Office

Pendapatan kotor dari film ini di Amerika dan Kanada bertotal 29.1 juta USD, dan 175.4 juta USD di wilayah lainnya sementara secara internasional menghasilkan 267.5 juta USD dengan biaya produksi antara 150-185 juta USD. Masih belum cukup untuk dibilang sukses karena untuk meraih hal tersebut, "*Blade Runner 2049*" setidaknya harus menghasilkan 400 juta USD. Ridley Scott (surtadara *Alien 1979*) mengutarakan bahwa performa film turun karena durasi penayangan yang terlalu lama.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kurangnya pendapatan juga diyakini disebabkan oleh kurangnya promosi karena hanya bergantung pada aspek nostalgia. Durasi film yang lama juga membuat masyarakat umum sulit untuk mencerna film *“Blade Runner 2049”*.

Film Pendek

Ada beberapa film pendek yang dirilis untuk mengeksplorasi peristiwa yang terjadi antara 30 tahun jarak film pertama dan kedua. Film-film tersebut adalah:

1. *2036: Nexus Dawn* yang mengikuti Niander Wallace yang mempersembahkan replika *Nexus-9* kepada parlemen agar larangan replika bisa dicabut.
2. *2048 Nowhere to Run* menjadikan Supper Morton sebagai pemeran utama yang melindungi seorang ibu dan anak dari pereman, yang kemudian membuka kedoknya sebagai replika
3. *Blade Runner Black Out* merupakan film kartun 3D mengikuti replika liar bernama Iggy Carries.

H. Nominasi dan Penghargaan

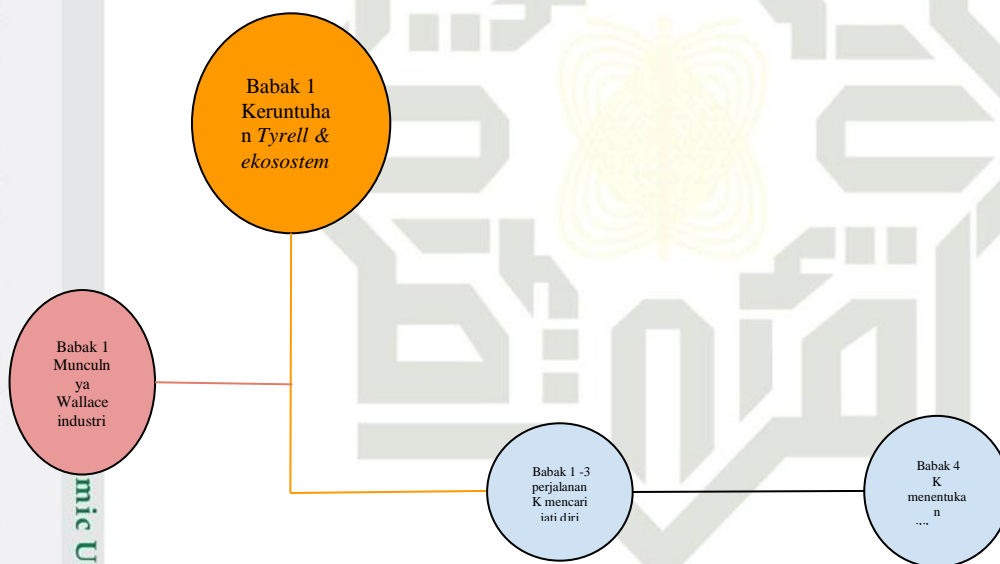
“Blade Runner” menerima lima nominasi di *90th Academy Awards*, memenangkan visual efek terbaik dan sinematografi terbaik. Film ini juga menerima delapan nominasi di *71st British Academy Film Awards*, mencakup sutradara terbaik, memenangkan sinematografi terbaik, dan visual efek terbaik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Skema Naratif *Post-apocalyptic* dalam film “*Blade Runner 2049*” didapatkan kesimpulan berdasar masalah bahwa skema disampaikan melalui empat babak dengan kemanusiaan menjadi fokus utama, dengan skala yang tidak terlalu luas atau hanya berfokus kepada perjalanan K. Berikut adalah gambaran penerapan skema naratif *post-apocalyptic* dalam ke empat babak:



Gambar 6.1 Skema Naratif *Post-apocalyptic* pada film “*Blade Runner 2049*”
 (Sumber: hasil penelitian).

- a. Babak 1 menyajikan penjelasan latar belakang cerita, menampilkan faktor dan C, serta menuntun K, membuka jalan untuk menemukan motivasi untuk mengejar kemanusiaan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Babak 2 adalah di mana harapan bahwa K bukan sekedar replika biasa muncul dan coba dibuktikan. Dibabak ini K akhirnya percaya bahwa dia adalah anak replika dan lahir secara biologis.
- c. Babak 3 mencoba mencari sisa-sisa teka teki mengenai masa lalunya, akan tetapi yang ia temukan adalah fakta baru bahwa anak tersebut bukanlah dirinya, dihadapkan dengan masalah bahwa dia bukanlah siapa-siapa.
- d. K yang hampir kehilangan harapan kemudian bangkit kembali, mengejar kemanusiaan dengan cara yang dia bisa tanpa menjadi orang lain. Pada akhirnya K berhasil menjadi seseorang yang manusiawi.

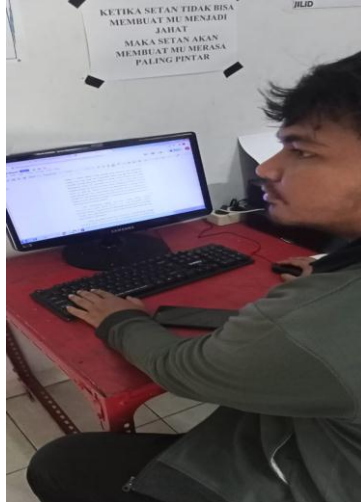
Pada film “*Blade Runner 2049*” ini faktor B yang menjadi konklusi tidaklah meruntuhkan pemerintahan atau menghancurkan sumber dari distopia itu sendiri, akan tetapi menemukan utopianya pribadi. Dengan skala yang lebih kecil, “*Blade Runner 2049*” menyajikan perjuangan yang lebih berhubungan dekat dengan pribadi kita sebagai manusia dan apa artinya menjadi manusia.

B. Saran

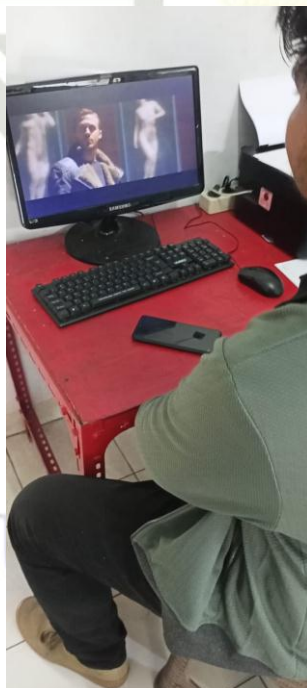
Narasi distopia merupakan aspek yang menarik untuk diteliti, selain berguna dalam pembuatan skenario, juga bisa membuat kita tahu akan kemungkinan-kemungkinan negatif yang timbul sebab modernisasi. . Dengan banyaknya film yang diproduksi setiap tahunnya baik dari produksi besar maupun independen, ada banyak variasi dari segi cara penyampaian skema naratif distopia. Dengan begitu penelitian terkait pada film-film tersebut akan menjadi referensi yang lebih banyak.

Untuk pihak yang akan membahas perihal distopia atau skema naratif lain pada sebuah karya diharapkan penelitian ini bisa memberi gambaran tambahan.

LAMPIRAN



Mencatat adegan penting dalam film “*Blade Runner 2049*”
Sumber : Peneliti, Rabu, 5 Juli 2023



Menonton film “*Blade Runner 2049*”
Sumber: Peneliti, Rabu, 5 Juli 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.