

## PERJALANAN FANTASI MENEMBUS RUANG DAN WAKTU (Analisis Semiotika Film *The Time Machine*)

**Sudjadi Tjipto R.**

STSRD VISI Yogyakarta

Jln. Taman Siswa 150B Yogyakarta

No. HP. 08122519269, E-mail: sudjadi1980@gmail.com

### Abstrak

Cerita klasik usaha manusia untuk menaklukkan ruang dan waktu sudah menjadi impian sejak dahulu. Novel fiksi ilmiah terkenal *The Time Machine* (1895) karya H.G. Wells merupakan salah satu cerita klasik fantasi ilmiah manusia menembus batasan ruang dan waktu. Film sebagai hasil kreativitas insan menjadi media hiburan yang digemari karena mampu mewujudkan imajinasi mengarungi waktu. Hal ihwal yang belum dapat tercapai saat ini, lewat media film terwujudkan. Film fiksi ilmiah (*science fiction*) adalah genre film yang muncul sebagai medium realisasi imajinasi. Pada tahun 2002 industri film Hollywood memproduksi kembali cerita klasik populer *The Time Machine*. Dengan menggunakan metode analisis semiotika penelitian ini berkeinginan mengkaji film fiksi ilmiah *The Time Machine* untuk membongkar kepalsuan pencapaian teknologi yang dilakukan Hollywood sebagai kapanjangan tangan negara adidaya. Dari hasil penelitian diharapkan muncul kesadaran kritis penonton untuk tidak secara langsung mempercayai apa yang ditontonnya dan menyadari bahwa yang dilihatnya adalah sebuah imajinasi palsu.

Kata Kunci: film, fiksi ilmiah, semiotika

### Abstract

**Fantasy Trip Entering the Space and Time (Semiotics Analysis on Film *The Time Machine*).** *Classic stories about human's dreams to conquer space and time have been existing since long time ago. One of the most known science fiction novel about space and time wanderers is The Time Machine (1895) by H.G. Wells. This novel was than adapted in the movie with the same title (2002) by movie industry in Hollywood. This movie is both a form of a creative work and on the other hand is entertaining. This movie was very popular at the time because it could express the human imagination of time wanderers and the technology used and at the same time could realize it although only in a movie form. The technology of the time wandering itself is impossible at the time, even nowadays. Science fiction is then known as a genre of movie which could realize human imaginations. Using semiotic analysis, this study is trying to review this movie to show the fake thruths that Hollywood is than just a part of super power state (US) statements. The result of the study is trying to give references to audience that the movie they might watch might be just a fake imagination.*

*Keywords: movie, science fiction, semiotic*

## PENDAHULUAN

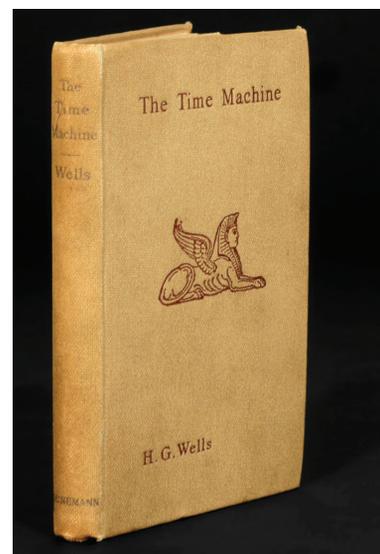
Film merupakan salah satu jenis media hiburan yang digemari masyarakat. Genre film saat ini sangat beragam seiring dengan perkembangan industri film. Jenis film

drama, horor, *action*, komedi sampai dengan film yang menggambarkan imajinasi manusia yang kemudian disebut dengan film fiksi ilmiah (*science fiction film*). Film fiksi ilmiah dalam aturan baku berusaha memancing rasa

keingintahuan penonton akan segala sesuatu yang masih menjadi misteri atau belum dicapai oleh ilmu pengetahuan/teknologi manusia saat ini. Sejarah perfilman dimulai tahun 1895 saat pertama kali diputar film untuk umum dan yang menyaksikan dipungut bayaran. Suwardi (2006:5) memaparkan empat negara yang memutar “gambar hidup” pertama kali adalah Prancis, Inggris, Jerman, dan Amerika Serikat. Di antara empat negara tersebut yang paling gigih mengklaim sebagai pemula sekaligus gerbang awal perbioskopian adalah Perancis. Dari data yang diungkap, pada 28 Desember 1895, duo Lumiere menyelenggarakan pemutaran film untuk pertama kalinya di Grand Cafe, 14 Boulevard des Capucines, Paris. Tiga film pendek yang diputar adalah *La Sortie des Usines Lumiere*, *Le Dejeuner de Bebe*, dan *Arrive d'un Train*, ketiganya produksi tahun 1895.

Film fiksi ilmiah (*science fiction*) berhubungan erat dengan cerita masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Adalah Georges Milies yang memperlakukan film bukan sekadar rekaman keseharian kreatornya. Lewat *Le Voyage dans la Lune* atau *A Trip to the Moon* (1902), Melise memperlakukan film dengan pendekatan yang lebih kreatif. Ia memanfaatkan film untuk mengungkapkan dongeng fantastik, antara lain lewat teknik efek spesial dan tipuan sulap dalam menciptakan gambar-gambar khayal. Karena hasil kreativitasnya tersebut, Georges Milies disebut sebagai bapak film cerita (Suwardi, 2006:6). Lebih lanjut Pratista (2008:13-16) memaparkan bahwa film fiksi ilmiah termasuk dalam genre film induk primer yang merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an. Film fiksi ilmiah dari awal

kemunculannya selalu menggunakan efek khusus, seperti film *Trip to The Moon* (1903) yang menggunakan efek *superimpose* (memadukan dua gambar atau lebih dalam satu frame), sampai dengan film fiksi ilmiah *Terminator 2: The Jugement Day* yang pertama kali menggunakan teknik rekayasa digital atau disebut dengan *CGI* (*Computer Generated Imagery*) yang jamak digunakan semua film saat ini.



Gambar 1  
Novel Klasik *The Time Machine* (1895)  
(Sumber: <http://www.manhattanrarebooks.com>)

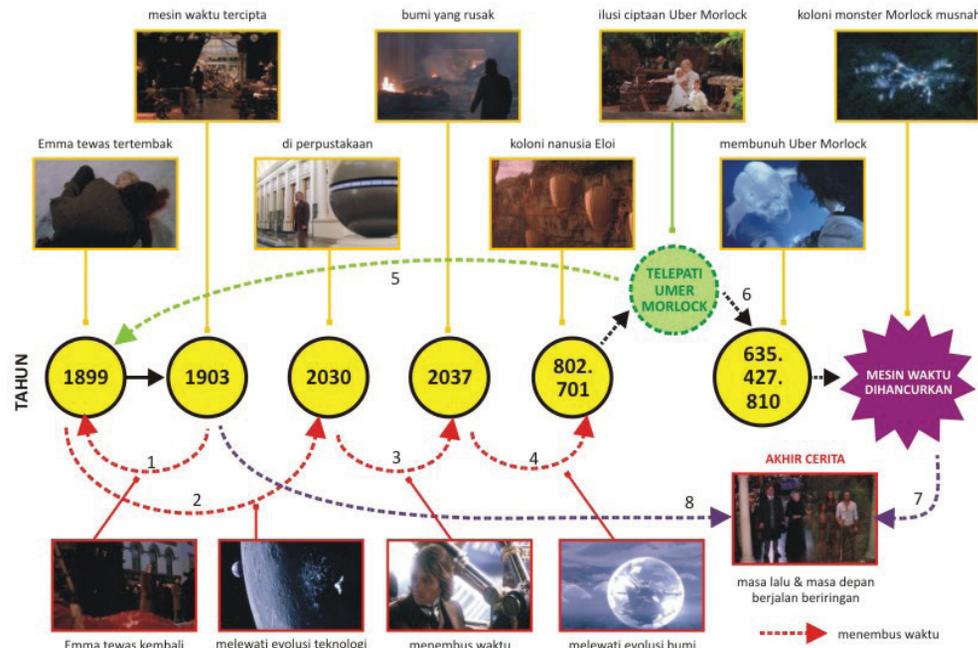


Gambar 2  
Poster film *The Time Machine* (2002)  
(Sumber: <http://image.tmbd.org/original>)

### ***THE TIME MACHINE***

Perjalanan menembus waktu adalah sebuah kemustahilan dalam logika ilmiah sampai dengan saat ini, tetapi dalam sejarah cerita film fiksi ilmiah (*science fiction*), petualangan menembus waktu telah mengimajinasi impian manusia sejak dahulu. Berawal dari novel klasik fiksi ilmiah tersohor *The Time Machine* (1895) karya H.G. Wells yang menceritakan usaha manusia menembus batas ruang dan waktu guna mengubah sejarah. Begitu populernya cerita “Mesin Waktu” tersebut, hingga berulang kali diangkat ke layar lebar. Pada tahun 2002 perusahaan film Warner Bros Pictures dan DreamWorks SKG memproduksi kembali film *The Time Machine* yang disutradarai Simon Well. *The Time Machine* (2002) menceritakan kisah petualangan Dr. Alexander Hartdegen (Guy Pearce), seorang peneliti di Universitas Columbia, New York yang berhasil membuat mesin waktu untuk mengubah takdir sejarah, menyelamatkan Emma (kekasihnya) dari kematiannya saat tertembak di taman (pada tahun 1899), ketika mempertahankan cincin tunangan yang diberikan oleh Alexander. Dikisahkan dalam film tersebut mesin waktu tercipta empat tahun kemudian (1903) dan berhasil membawa Alexander kembali sesaat sebelum kejadian tragis terjadi. Usaha Alexander membawa Emma keluar dari taman dan mengajaknya ke kota, tetap saja tidak dapat mengubah takdir sejarah. Emma (Sienna Guillory) justru meninggal ditabrak kereta bermesin (mobil) yang lepas kendali. Peristiwa tragis ini membuat Alexander mencari jawaban kematian kekasihnya dengan melompat ke masa depan (tahun 2030). Saat Alexander mencari informasi di perpustakaan kota New York, ia bertemu dengan Vox 114 (Orlando Jones), sebuah bentuk manusia hologram penjaga perpustakaan yang menjelaskan bahwa

usaha menembus waktu untuk mengubah takdir sejarah adalah sebuah kemustahilan. Tidak cukup puas dengan kenyataan itu, Alexander kemudian menjelajah ke tahun 2037 ketika keadaan bumi hampir binasa akibat bulan yang meledak sebab keberadaan koloni manusia yang mendiaminya. Dalam usaha menyelamatkan diri, secara tidak sengaja ia terlempar pada masa 802.701 tahun setelah kejadian tersebut. Ia melihat kenyataan bahwa evolusi baru di bumi telah terjadi, memunculkan dua makhluk keturunan manusia yang masih tersisa, yaitu Eloi yang hidup di atas tanah dan Morlock yang tinggal di perut bumi. Keputusan untuk membinasakan kaum Über-Morlock dan monster kanibal yang memakan manusia dilakukan dengan menghancurkan mesin waktu ciptaannya. Upaya ini dilakukan untuk menciptakan sejarah baru peradaban manusia Eloi yang lebih baik. Pada akhir film diceritakan Alexander akhirnya menetap pada zaman yang masih primitif dan berencana membangun laboratorium penelitiannya kembali. Narasi film yang berjalan maju dan mundur meloncati ruang dan waktu memancing daya imajinasi penonton untuk melihat gambaran masa depan yang belum tercapai saat ini (lihat pada gambar 3).



Gambar 3  
Perjalanan melompati ruang dan waktu dalam film *The Time Machine*  
(Sumber: diolah sendiri oleh penulis)

### SEMIOTIKA DALAM FILM *THE TIME MACHINE*

Film adalah medium yang menarik karena menggambarkan sesuatu yang belum terjadi atau representasi sebuah kenyataan. Seperti paparan Graeme Turner, bahwa sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Di dalam film *The Time Machine* ruang dan waktu seolah-olah mudah dimasuki sesuai kehendak Alexander dalam memuaskan ambisinya untuk mengetahui masa depan. Hal ini selaras dengan pendapat Piliang (2008:253) yang menyatakan bahwa layar film membengkokkan waktu, dengan mengubah waktu dunia menjadi waktu film, durasi dunia menjadi durasi film atau narasi dunia menjadi narasi film.

Waktu itulah yang secara tidak kentara menyihir manusia untuk selalu menyesuaikan diri dengan waktu layar yang sebenarnya tidak ada. Di dalam semiotika film, cara untuk melakukan penilaian semiotika setiap

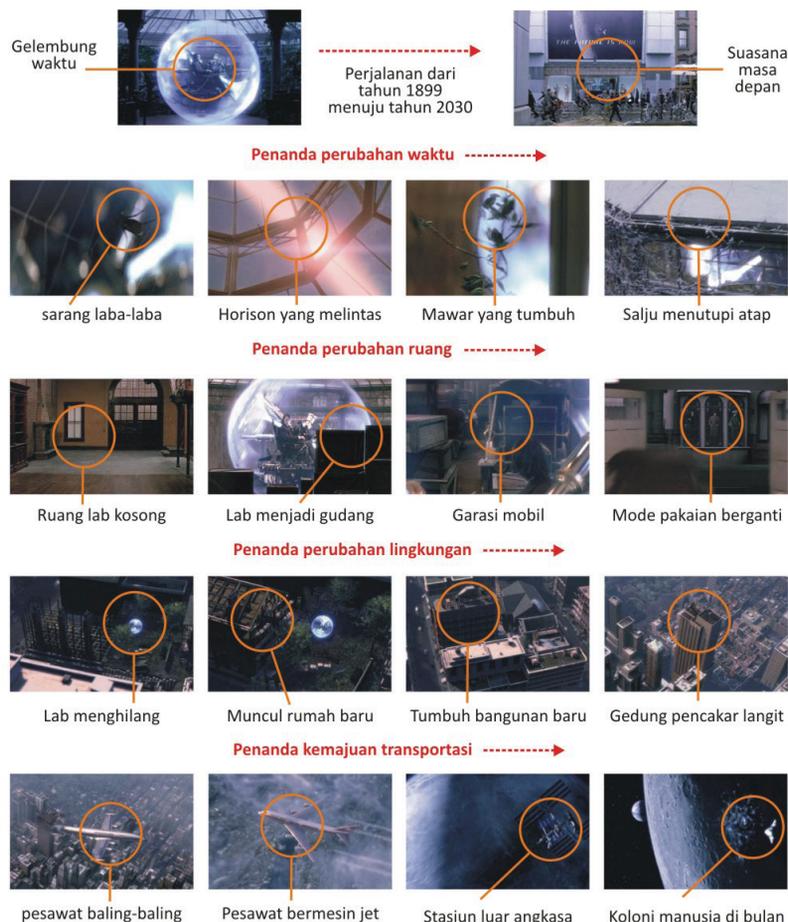
individu mustahil memiliki cara pandangan yang sama karena pada film cara pandangan setiap orang berbeda-beda, seperti paparan Hanif yang mengutip Monaco (1977:150) yang menyitir pendapat Cristian Mertz bahwa mengerti sebuah film bukan karena mengetahui sistemnya, tetapi sebaliknya, memperoleh pengertian tentang sistemnya karena mengerti film tersebut. Dengan kata lain “bukan karena sinemanya itu suatu bahasa hingga ia bisa menceritakan kisah-kisah yang begitu bagus, tetapi karena ia menceritakan kisah-kisah yang bagus ia menjadi menjadi sebuah bahasa”.

### PENANDA PERUBAHAN RUANG DAN WAKTU DALAM *THE TIME MACHINE*

Dalam kajian ini penulis hanya membatasi hanya pada plot cerita sesaat ketika Alexander dengan mesin waktunya bergerak maju menembus ruang dan waktu. Berawal saat mesin tercipta, yaitu tahun 1899 dan melompat jauh ke tahun 2030 dengan proses perubahan ruang dan waktu

yang digambarkan dengan memikat melalui penggunaan efek teknologi animasi komputer (CGI) yang dikerjakan oleh Industrial Light & Magic. Sutradara menggambarkan perubahan waktu beroperasinya mesin waktu tersebut dengan membentuk gelembung waktu untuk menembus ruang dan secara cepat yang menggambarkan proses kecepatan waktu dari laba-laba yang sedang membuat sarang, garis cahaya horizon sebagai penanda perubahan siang dan malam yang terlihat batasnya, ranting bunga mawar yang tumbuh menyebar dan mekar melingkari rumah kaca, dan pergantian musim yang ditandai oleh lapisan salju yang menutupi atap rumah kaca. Sementara proses perubahan ruang digambarkan dari perubahan fungsi laboratorium kerja Alexander yang

secara perlahan digambarkan mulai berkurang perabotannya hingga menjadi sebuah ruangan kosong. Kemudian menjelma menjadi sebuah gudang dengan tumpukan peti-peti kayu yang mengggunung, setelah itu ruangan berubah menjadi garasi penyimpanan mobil yang berganti ragam jenisnya untuk menggambarkan perubahan zaman yang terjadi. Waktu yang cepat berjalan digambarkan pula pada busana manekin toko di seberang jalan yang memperlihatkan perubahan gaun wanita yang semakin lama semakin pendek modelnya. Proses perubahan ruang waktu semakin nyata tergambarkan ketika Alexander di dalam gelembung waktu melihat perubahan laboratoriumnya yang menghilang digantikan oleh gedung-gedung bertingkat dan pencakar langit (lihat gambar 4).



**Gambar 4**  
 Penanda perubahan waktu dan ruang yang dilalui mesin waktu Alexander  
 (Sumber: diolah sendiri oleh penulis)

Penggambaran semakin nyata ketika proses kemajuan teknologi transportasi udara digambarkan. Bermula dari pesawat capung bersayap ganda, pesawat komersial dengan baling-baling, pesawat komersial dengan mesin jet, satelit komunikasi yang melayang di atmosfer bumi, stasiun ruang angkasa, dan terakhir pesawat komersial antarplanet yang membuat manusia dapat membangun koloni baru di bulan. Perjalanan mesin waktu diakhiri saat Alexander tiba pada tahun 2030 yang disambut dengan *billboard* digital bertuliskan *the future is now* yang menggambarkan bahwa masa depan manusia adalah tinggal di koloni bulan.

#### **FILM *THE TIME MACHINE*: SEBUAH IMAJINASI TEKNOLOGI PALSU**

Dalam setiap *shot* film *The Time Machine* ada kenyataan dan imajinasi yang sengaja dibaurkan untuk mengilmiahkan cerita “fiksi ilmiah” yang disusun sutradara. *Shot* mesin dengan gelembung waktu, garis horizon yang tampak, dan kehidupan koloni baru manusia di bulan adalah imajinasi ruang dan waktu palsu semata. Dalam kenyataannya sampai dengan saat ini (tahun 2015) manusia baru dapat membangun stasiun luar angkasa (ISS) yang merupakan kerja sama dua negara digdaya, yaitu Rusia dan Amerika Serikat. Wujud nyata pesawat komersial luar angkasa baru sampai tahap desain dan masih dalam taraf uji coba, belum benar-benar terealisasi. Makna dalam sekuen ini adalah upaya pamer kedigdayaan negara Barat, khususnya Amerika Serikat yang merupakan salah satu negara adikuasa di dunia yang berkeinginan melakukan invasi ke bulan. Hal ini menunjukkan hasrat kekuasaan Amerika Serikat yang tidak berujung. Hasrat Amerika yang terus-menerus mengembangkan ilmu

pengetahuan/teknologi saat ini, digambarkan dalam sosok Alexander yang berusaha keras menciptakan mesin waktu untuk menembus ruang dan waktu guna mengubah sejarah. Sebuah sejarah yang menurut Alexander (Amerika Serikat) benar dan sesuai dengan harapannya, tidak sekadar menerima takdir. Hasrat manusia semakin besar dalam upaya mengoreksi sejarah, mengubah takdir yang telah terjadi. Hasrat tersebut menemukan penyalurannya dalam media film fiksi ilmiah. Dengan media film segala hal belum dicapai dapat diproyeksikan dengan mudah, cepat, dan memungkinkan.

Pernyataan ini selaras dengan pendapat Piliang (2008:305) bahwa “...dengan demikian layar dalam proyeksi ke depan dalam fungsinya sebagai ruang untuk membangun narasi dunia (bahkan narasi besar dunia), sebuah kemungkinan dunia yang belum terbayangkan sebelumnya, sebuah horizon pengharapan yang belum diketahui garis-garis batasnya”.

Semacam ruang pembebasan yang sedikit memberikan kepuasan pada manusia, utamanya bangsa Barat (AS) yang memamerkan kedigdayaan teknologi mendekati kemampuan Sang Maha Pencipta (menembus waktu). “...melalui narasi kebebasan, pengingkaran tubuh, keabadian, pengaturan diri sendiri, keterhubungan, kecepatan, keseketikaan, layar merupakan pembebasan (Piliang, 2008:377). Dominasi kekuatan Barat (AS) yang selalu memamerkan kedigdayaan teknologi menembus ruang dan waktu (walau hanya dalam sebuah film) memperkecil sumbangsih negara-negara lain (Asia & Eropa) dalam persaingan penguasaan teknologi baru. Padahal dalam media layar film manusia sebenarnya hanya merupakan penonton ilusi yang disuguhi bingkai yang kelihatan di permukaan tanpa

tahu kebenaran sesungguhnya. Paparan Piliang bahwa dunia kehidupan yang dibangun bingkai film, adalah dunia bingkai-bingkai citra itu, yang bersifat permukaan, ilusif, halusinatif, simulatif, merupakan mekanisme dari ontologi citra, yaitu mekanisme penciptaan jarak antara dunia realitas dan kebenaran yang sesungguhnya (Piliang, 2008:255). Inilah yang menyebabkan kita sebagai negara berkembang selalu merasa minder bersaing dalam penelitian dan penguasaan ilmu pengetahuan/teknologi tinggi dibandingkan negara adikuasa. Dengan cerdas Amerika Serikat mampu menampilkan penguasaan teknologi baik yang telah tercapai atau masih sekadar imajinasi (impian) yang secara tidak sadar rajin kita konsumsi dari film-film *science fiction* produksi Hollywood. Film-film fiksi ilmiah secara konsisten menampilkan kedigdayaan ilmu pengetahuan dan teknologi negara adidaya yang ternyata hanya merupakan sebuah imajinasi palsu.

## SIMPULAN

Dalam cerita film *The Time Machine* manusia berhasil menempuh perjalanan menembus ruang dan waktu dengan kecerdasan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasainya. Nafsu manusia untuk selalu mengoreksi peristiwa yang telah terjadi (sejarah) sesuai dengan keinginannya dapat terwujud dalam media film dengan penggunaan kecanggihan efek digital komputer (*CGI, Computer Generated Imagery*). Sebuah pencapaian teknologi yang sebenarnya hanya terjadi dalam media film, yang sebenarnya adalah imajinasi palsu. Film *The Time Machine* sebenarnya merupakan media pameran kedigdayaan Amerika Serikat (lewat industri film Hollywood). Sebagai negara *super power*, Amerika Serikat selalu ingin menunjukkan

keberhasilan pencapaiannya dalam berbagai hal, terutama ilmu pengetahuan/ teknologi, seperti yang digambarkan dalam film *The Time Machine* yang ternyata hanya teknologi rekaan komputer semata yang berarti hanya sebuah imajinasi palsu.

## KEPUSTAKAAN

- Hanif, Wildan. 2006. "Metafora dalam Film Nopember 1828". Tesis. Program Studi Desain Institut Teknologi Bandung. Bandung: ITB.
- Piliang, Yasraf Amir. 2008. *Multisiplisitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi, dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwardi, Harun. 2006. *Kritik Sosial dalam Film Komed*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Thwaites, Tony et al. 2009. *Introducing Cultural and Media Studies: Sebuah Pendekatan Semiotik*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.

