

Batas Antara Manusia dan Replika Dalam Film *Blade Runner 2049*: Kajian Posthumanisme

Reza Rizkia

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: rizkiareza11@ummi.ac.id

Corresponding author: penulis1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi batas antara manusia dan replikan dalam film *Blade Runner 2049* menggunakan teori posthumanisme dari Rosi Braidotti yang didukung oleh pemikiran Donna Haraway dan N. Katherine Hayles. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui analisis isi terhadap dialog, adegan, dan unsur visual film. Data diperoleh dari film sebagai sumber data primer serta buku dan artikel ilmiah sebagai sumber data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film merepresentasikan batas antara manusia dan replikan sebagai konstruksi yang bersifat dinamis, bukan sebagai pemisahan yang mutlak. Representasi tersebut ditunjukkan melalui kemampuan replikan dalam membangun identitas, mengekspresikan emosi, membentuk relasi sosial, serta melakukan tindakan berdasarkan pertimbangan moral. Dengan demikian, *Blade Runner 2049* tidak hanya mempertanyakan definisi manusia, tetapi juga mendekonstruksi pandangan humanisme yang menempatkan manusia sebagai pusat dan ukuran utama kehidupan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sastra dan film, khususnya dalam pengembangan studi posthumanisme terhadap karya sinematik fiksi ilmiah.

Kata kunci: *Posthumanisme, Representasi, Manusia, Replika, Blade Runner 2049*

ABSTRACT

This study aims to analyze how the boundaries between humans and replicants are represented in the film Blade Runner 2049, using Rosi Braidotti's posthumanism theory, supplemented by the ideas of Donna Haraway and N. Katherine Hayles. The study employs qualitative methods, with a descriptive approach involving an analysis of dialogue, scenes, and visual elements in the film. Data was collected from the film as the primary source, along with books and academic articles as secondary sources. The results show that the film presents the boundary between humans and replicants as something dynamic, rather than a rigid separation. This is demonstrated through the replicants' ability to develop identities, express emotions, establish social relationships, and make moral decisions. Thus, Blade Runner 2049 not only questions what it means to be human, but also explores broader themes related to human nature. It's a construct of humanistic thought that places humans at the center and as the primary measure of life. It is hoped that this research will contribute to the study of literature and film, particularly in the development of posthumanist approaches to analyzing works of science fiction.

Keywords: *Posthumanism, Representation, Humans, Replican, Blade Runner 2049*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 telah mengubah cara manusia memahami hubungan antara manusia, mesin, dan kecerdasan buatan. Kemajuan dalam bidang robotika,

kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), bioteknologi, dan rekayasa genetika semakin mengaburkan batas yang selama ini dianggap membedakan manusia dari ciptaan teknologi. Kondisi tersebut tidak hanya menjadi isu dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga berkembang menjadi tema penting dalam karya sastra dan film fiksi ilmiah.

Salah satu film yang mengangkat persoalan tersebut secara mendalam adalah *Blade Runner 2049*. Disutradarai oleh Denis Villeneuve dan dirilis pada tahun 2017, *Blade Runner 2049* merupakan sekuel dari *Blade Runner* yang disutradarai oleh Ridley Scott. Film ini diadaptasi dari novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?* karya Philip K. Dick. Berlatar tiga puluh tahun setelah peristiwa film pertama, cerita berpusat pada tokoh K, seorang replikan generasi baru yang bekerja sebagai blade runner untuk memburu replikan lama yang masih bertahan hidup. Dalam penyelidikannya, K menemukan bukti bahwa seorang replikan pernah melahirkan seorang anak, sebuah fakta yang mengguncang tatanan sosial karena kemampuan bereproduksi selama ini dianggap sebagai ciri khas manusia. Penemuan tersebut mendorong K mempertanyakan asal-usul, identitas, dan makna kemanusiaannya sendiri.

Konflik utama film tidak hanya berfokus pada pertarungan antara manusia dan replikan, tetapi juga mempertanyakan dasar yang digunakan untuk mendefinisikan manusia. Film ini menampilkan replikan yang mampu merasakan kasih sayang, kehilangan, harapan, kesedihan, dan pengorbanan. Sebaliknya, beberapa tokoh manusia justru diperlihatkan kehilangan empati dan memperlakukan replikan sebagai komoditas yang dapat diproduksi dan dimusnahkan. Representasi tersebut menunjukkan bahwa batas antara manusia dan replikan menjadi semakin kabur sehingga konsep kemanusiaan tidak lagi dapat ditentukan hanya berdasarkan aspek biologis. Persoalan tersebut relevan dengan kajian posthumanisme. Posthumanisme muncul sebagai kritik terhadap humanisme klasik yang menempatkan manusia sebagai pusat pengetahuan, moralitas, dan kehidupan. Menurut Rosi Braidotti (2013), identitas manusia tidak lagi bersifat tetap dan eksklusif, melainkan terbentuk melalui hubungan yang kompleks dengan teknologi, lingkungan, dan makhluk nonmanusia. Dalam perspektif ini, batas antara manusia dan entitas teknologi tidak dipahami sebagai pemisahan yang mutlak, tetapi sebagai hubungan yang terus berubah. Pemikiran tersebut diperkuat oleh Donna Haraway (1991), yang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menghasilkan sosok hibrida atau cyborg yang menghapus batas antara manusia dan mesin. Sementara itu, N. Katherine Hayles (1999) menegaskan bahwa identitas manusia tidak hanya bergantung pada tubuh biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh informasi, memori, dan teknologi yang membentuk kesadaran. Dalam konteks *Blade Runner 2049*, teori posthumanisme menjadi relevan karena film ini tidak sekadar menggambarkan replikan sebagai mesin yang menyerupai manusia, tetapi sebagai subjek yang memiliki kesadaran, emosi, memori, dan kemampuan mengambil keputusan moral. Film tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik yang selama ini dianggap sebagai ciri eksklusif manusia ternyata juga dimiliki oleh replikan. Oleh karena itu, batas antara manusia dan replikan dipresentasikan sebagai sesuatu yang cair dan terus dinegosiasikan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji *Blade Runner 2049* dari berbagai perspektif. Sherry Vint (2018) membahas hubungan antara reproduksi, bioteknologi, dan

posthumanisme dalam film ini serta menunjukkan bahwa kemampuan reproduksi replikan menjadi tantangan terhadap konsep kemanusiaan. Penelitian Stefan Herbrechter (2019) menyoroti bagaimana film merepresentasikan subjektivitas posthuman melalui relasi antara manusia dan kecerdasan buatan. Selain itu, penelitian Graham J. Murphy (2020) lebih menekankan pada persoalan memori dan identitas sebagai fondasi pembentukan subjek posthuman. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan kajian posthumanisme, sebagian besar berfokus pada identitas, memori, reproduksi, atau perkembangan teknologi secara terpisah.

Penelitian mengenai representasi batas antara manusia dan replikan sebagai konstruksi budaya yang dibangun melalui keseluruhan unsur naratif dan visual film masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan menempatkan batas antara manusia dan replikan sebagai fokus utama analisis. Melalui teori posthumanisme, penelitian ini mengkaji bagaimana film mendekonstruksi konsep kemanusiaan sehingga manusia dan replikan tidak lagi diposisikan sebagai dua kategori yang saling bertentangan, melainkan sebagai identitas yang saling beririsan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai representasi kemanusiaan dalam film fiksi ilmiah kontemporer sekaligus memperkaya kajian sastra dan film melalui pendekatan posthumanisme. Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan representasi batas antara manusia dan replikan dalam film *Blade Runner 2049*, serta menganalisis representasi batas antara manusia dan replikan dalam film *Blade Runner 2049* menggunakan teori posthumanisme.

TINJAUAN PUSTAKA

Representasi dalam Kajian Film

Representasi merupakan konsep penting dalam kajian budaya dan kajian film karena berkaitan dengan bagaimana suatu objek, identitas, atau realitas sosial dibangun melalui bahasa, simbol, gambar, dan narasi. Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media yang membentuk cara penonton memahami dunia. Melalui unsur sinematografi, dialog, karakter, dan alur cerita, film menghasilkan makna yang dapat memengaruhi cara masyarakat memandang suatu fenomena. Menurut Stuart Hall (1997) representasi adalah proses produksi makna melalui sistem bahasa, tanda, dan simbol yang digunakan dalam suatu budaya.

Makna tidak melekat secara alami pada suatu objek, tetapi dibentuk melalui proses representasi yang melibatkan bahasa dan praktik sosial. Dengan demikian, representasi tidak sekadar mencerminkan realitas, melainkan membangun realitas itu sendiri. Dalam kajian film, representasi menjadi alat untuk memahami bagaimana karakter, identitas, kekuasaan, gender, ras, maupun teknologi dikonstruksi melalui narasi audiovisual. Film fiksi ilmiah sering menggunakan representasi untuk mempertanyakan hubungan antara manusia dan teknologi, termasuk persoalan identitas, kesadaran, dan kemanusiaan. Oleh karena itu, analisis representasi dalam *Blade Runner 2049* menjadi penting karena film ini membangun batas antara manusia dan replikan melalui berbagai unsur naratif dan visual. Penelitian ini menggunakan konsep

representasi dari Stuart Hall untuk mengidentifikasi bagaimana film menghadirkan manusia dan replikan sebagai subjek yang memiliki posisi, identitas, serta relasi tertentu. Konsep ini kemudian dipadukan dengan teori posthumanisme agar analisis tidak hanya berhenti pada proses pembentukan makna, tetapi juga menjelaskan perubahan konsep kemanusiaan akibat perkembangan teknologi.

Teori Posthumanisme

Posthumanisme berkembang sebagai kritik terhadap humanisme klasik yang menempatkan manusia sebagai pusat dari seluruh kehidupan. Dalam pandangan humanisme, manusia diposisikan sebagai makhluk yang memiliki rasionalitas, kesadaran, dan moralitas yang membedakannya dari makhluk lain maupun teknologi. Namun, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menunjukkan bahwa batas tersebut semakin sulit dipertahankan. Salah satu tokoh utama posthumanisme adalah Rosi Braidotti. Dalam *The Posthuman* (2013), Braidotti menyatakan bahwa manusia tidak lagi dapat dipahami sebagai entitas yang berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian dari jaringan yang melibatkan teknologi, lingkungan, hewan, dan berbagai bentuk kehidupan lainnya.

Posthumanisme menolak pandangan bahwa manusia merupakan pusat dari seluruh sistem pengetahuan dan menawarkan cara berpikir yang lebih inklusif terhadap entitas nonmanusia. Menurut Braidotti (2013), terdapat beberapa karakteristik utama posthumanisme. Penolakan terhadap humanisme yang menempatkan manusia sebagai pusat kehidupan. Identitas dipahami sebagai sesuatu yang dinamis dan selalu berubah. Hubungan antara manusia dan teknologi bersifat saling membentuk. Batas antara manusia dan nonmanusia menjadi semakin kabur. Keempat konsep tersebut menjadi dasar analisis penelitian ini dalam memahami hubungan antara manusia dan replikan dalam *Blade Runner 2049*.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada penafsiran makna, representasi, dan konstruksi identitas yang ditampilkan dalam film, bukan pada pengukuran kuantitatif. Menurut John W. Creswell penelitian kualitatif bertujuan memahami makna yang dibangun individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial melalui analisis yang bersifat interpretatif.

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah film *Blade Runner 2049* yang disutradarai oleh Denis Villeneuve dan dirilis pada tahun 2017. Film ini dipilih karena menampilkan persoalan filosofis mengenai batas antara manusia dan replikan melalui narasi, karakter, dialog, dan unsur visual yang relevan dengan kajian posthumanisme. Pendekatan yang digunakan adalah kajian representasi dengan perspektif posthumanisme. Konsep representasi mengacu pada pemikiran Stuart Hall, sedangkan analisis posthumanisme menggunakan teori utama dari Rosi Braidotti yang didukung oleh

pemikiran Donna Haraway dan N. Katherine Hayles. Kombinasi teori tersebut digunakan untuk menjelaskan bagaimana film merepresentasikan kaburnya batas antara manusia dan replikan.

Sumber Data Penelitian menggunakan dua jenis sumber data:

Data primer

Data primer berupa film *Blade Runner 2049* yang dianalisis melalui dialog, adegan, karakter, sinematografi, serta unsur visual yang berkaitan dengan representasi manusia dan replikan.

Data sekunder

Data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan penelitian ilmiah mengenai representasi, posthumanisme, film fiksi ilmiah, serta penelitian terdahulu tentang *Blade Runner 2049*. Referensi utama meliputi karya Stuart Hall (1997), Donna Haraway (1991), N. Katherine Hayles (1999), dan Rosi Braidotti (2013). Penelitian ini juga mempertimbangkan studi-studi mutakhir mengenai posthumanisme dalam *Blade Runner 2049*.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan beberapa tahapan berikut. Menonton film *Blade Runner 2049* secara berulang untuk memahami keseluruhan alur cerita. Mengidentifikasi adegan, dialog, karakter, dan simbol visual yang berkaitan dengan representasi manusia dan replikan. Mencatat data yang relevan sesuai fokus penelitian. Mengelompokkan data berdasarkan kategori analisis yang telah ditentukan. Membandingkan temuan dengan teori posthumanisme dan hasil penelitian terdahulu.

Teknik Analisis Data

Analisis data mengacu pada model analisis interaktif Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña (2020) yang terdiri atas empat tahap.

1. Pengumpulan Data Peneliti mengumpulkan seluruh adegan, dialog, dan unsur visual yang berkaitan dengan manusia dan replikan.
2. Reduksi Data Data diseleksi berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Adegan yang tidak berkaitan dengan representasi batas manusia dan replikan tidak dianalisis lebih lanjut.
3. Penyajian Data Data disusun dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel analisis agar hubungan antara adegan film dan teori posthumanisme dapat dijelaskan secara sistematis.
4. Penarikan Kesimpulan Tahap akhir dilakukan dengan menginterpretasikan hasil analisis berdasarkan teori representasi dan posthumanisme sehingga diperoleh kesimpulan mengenai bagaimana film membangun batas antara manusia dan replikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada bagian ini disajikan berdasarkan data primer yang diperoleh dari dialog dalam film *Blade Runner 2049*. Data tersebut dipilih karena secara langsung merepresentasikan persoalan mengenai batas antara manusia dan replikan yang menjadi fokus penelitian. Setiap data disajikan secara sistematis melalui kutipan dialog dan deskripsi adegan, kemudian dianalisis secara deskriptif dan interpretatif menggunakan konsep representasi Stuart

Hall serta teori posthumanisme yang dikemukakan oleh Rosi Braidotti dengan dukungan pemikiran Donna Haraway dan N. Katherine Hayles. Melalui analisis tersebut, penelitian ini menjelaskan bagaimana film *Blade Runner 2049* merepresentasikan kaburnya batas antara manusia dan replikan, serta mendekonstruksi konsep kemanusiaan yang selama ini dipahami berdasarkan sudut pandang humanisme.

Representasi Kaburnya Batas antara Manusia dan Replikan

Film *Blade Runner 2049* membangun representasi manusia dan replikan secara berbeda dibandingkan film fiksi ilmiah konvensional. Dalam banyak film bertema kecerdasan buatan, manusia ditempatkan sebagai subjek yang memiliki superioritas moral, sedangkan robot atau makhluk buatan hanya berfungsi sebagai alat. Sebaliknya, *Blade Runner 2049* menghadirkan replikan sebagai subjek yang mampu merasakan emosi, membangun relasi sosial, serta mengambil keputusan moral. Representasi ini menunjukkan bahwa perbedaan antara manusia dan replikan tidak lagi ditentukan oleh asal-usul biologis, melainkan oleh pengalaman hidup, kesadaran, dan kemampuan bertindak secara etis. Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan proses pembentukan makna melalui sistem tanda, bahasa, dan praktik budaya. Dalam film ini, makna tentang "manusia" tidak dibangun melalui definisi biologis, tetapi melalui berbagai adegan yang memperlihatkan replikan menjalankan fungsi-fungsi yang selama ini dianggap sebagai karakteristik manusia. Dengan demikian, film tidak sekadar mencerminkan realitas, tetapi menciptakan cara baru dalam memahami kemanusiaan. Tokoh K menjadi contoh utama representasi tersebut. Sejak awal film, K diperkenalkan sebagai replikan Nexus-9 yang bekerja sebagai blade runner untuk memburu replikan generasi lama. Meskipun diciptakan sebagai alat penegak hukum, K menunjukkan keraguan, empati, dan refleksi diri. Ia tidak hanya menjalankan perintah, tetapi juga mempertanyakan identitasnya setelah menemukan bukti bahwa seorang replikan pernah melahirkan seorang anak. Perubahan sikap K menjadi titik awal bergesernya batas antara manusia dan replikan. Pada awal cerita, ia memandang dirinya sebagai mesin biologis yang harus mematuhi sistem. Namun, seiring berkembangnya alur, ia mulai mengambil keputusan berdasarkan nilai moral yang diyakininya sendiri. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa identitas tidak bersifat tetap, melainkan berkembang melalui pengalaman dan interaksi sosial. Pandangan ini selaras dengan teori Rosi Braidotti yang menyatakan bahwa identitas posthuman bersifat relasional dan dinamis. Dalam perspektif posthumanisme, manusia tidak lagi menjadi pusat yang menentukan nilai seluruh kehidupan. Identitas terbentuk melalui hubungan dengan teknologi, lingkungan, dan entitas nonmanusia. Oleh karena itu, replikan dalam *Blade Runner 2049* tidak diposisikan sebagai "yang lain", tetapi sebagai bagian dari spektrum kehidupan yang memiliki kapasitas etis dan eksistensial.

Dialog 1

Sapper Morton "You've never seen a miracle"

Kalimat tersebut menjadi petunjuk awal bahwa terdapat sesuatu yang akan mengubah pemahaman mengenai replikan. Sapper tidak hanya berbicara mengenai dirinya, tetapi juga menyampaikan bahwa terdapat pengalaman yang tidak pernah dipahami manusia, yaitu kemungkinan replikan memiliki kehidupan yang setara dengan manusia. Dialog ini menunjukkan bahwa replikan memiliki kesadaran terhadap eksistensinya sendiri.

Menurut Stuart Hall (1997) representasi merupakan proses pembentukan makna melalui bahasa, simbol, dan praktik budaya. Dalam adegan ini, dialog Sapper membentuk makna bahwa replikan bukan lagi objek teknologi, tetapi subjek yang memiliki pengalaman hidup. Pandangan tersebut sejalan dengan teori posthumanisme Rosi Braidotti (2013) yang menjelaskan bahwa

identitas tidak lagi ditentukan oleh asal biologis, melainkan oleh relasi, pengalaman, dan kesadaran.

Dialog 2

Lt. Joshi: "The world is built on a wall. Tell either side there's no wall, you've bought a war."

Dialog tersebut menunjukkan bahwa batas antara manusia dan replikan merupakan konstruksi sosial yang dipertahankan oleh sistem kekuasaan. Kemampuan replikan untuk bereproduksi mengancam pemisahan tersebut sehingga keberadaannya harus dirahasiakan.

Dalam perspektif Hall, "wall" merupakan simbol yang merepresentasikan pemisahan identitas antara manusia dan replikan. Sementara itu, Braidotti menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menyebabkan batas antara manusia dan nonmanusia menjadi semakin cair. Oleh karena itu, film menggambarkan bahwa perbedaan antara manusia dan replikan bukan lagi sesuatu yang mutlak.

Dialog 3

K: "I know what's real."

Dialog tersebut memperlihatkan perubahan psikologis K. Ia tidak lagi menerima identitas yang diberikan oleh sistem, tetapi mulai membangun identitas berdasarkan pengalaman pribadi.

Braidotti menjelaskan bahwa identitas posthuman bersifat dinamis dan selalu berkembang melalui pengalaman hidup. Film menunjukkan bahwa replikan mampu mengalami proses pencarian identitas sebagaimana manusia sehingga batas antara keduanya semakin kabur.

Memori sebagai Penanda Kemanusiaan

Salah satu tema utama film adalah memori. Replikan diberikan memori buatan agar memiliki stabilitas psikologis. Akan tetapi, film memperlihatkan bahwa memori tidak hanya berfungsi sebagai data, melainkan menjadi dasar pembentukan identitas. K meyakini bahwa salah satu memorinya merupakan pengalaman masa kecil yang nyata. Keyakinan tersebut mendorongnya mempertanyakan status dirinya sebagai replikan. Walaupun kemudian diketahui bahwa memori tersebut berasal dari orang lain, pengalaman emosional yang muncul dari memori itu tetap membentuk cara K memahami dirinya. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa makna memori tidak bergantung pada keasliannya, tetapi pada dampaknya terhadap pembentukan identitas. Hal ini sejalan dengan pemikiran N. Katherine Hayles yang menjelaskan bahwa identitas posthuman tidak hanya ditentukan oleh tubuh biologis, tetapi juga oleh informasi, pengalaman, dan proses interaksi antara tubuh dan teknologi. Dalam film, memori menjadi media yang menghubungkan replikan dengan pengalaman kemanusiaan. Replikan tidak sekadar mengingat, tetapi juga memberi makna terhadap pengalaman tersebut. Oleh karena itu, film mempertanyakan anggapan bahwa hanya manusia biologis yang mampu memiliki identitas autentik.

Dialog 4

Dr. Ana Stelling: "Someone lived this. Yes."

Dialog tersebut menjadi salah satu titik penting dalam perkembangan karakter K. Selama ini K meyakini bahwa seluruh memorinya merupakan hasil rekayasa yang ditanamkan agar replikan memiliki kestabilan psikologis. Namun, ketika Dr. Ana Stelling menyatakan bahwa memori tersebut benar-benar pernah dialami oleh seseorang, K mulai percaya bahwa dirinya mungkin memiliki hubungan dengan peristiwa kelahiran replikan.

Dari sisi visual, adegan berlangsung di ruang laboratorium yang dipenuhi cahaya putih dan kaca transparan. Ruang tersebut merepresentasikan proses penciptaan memori sebagai sesuatu yang ilmiah, tetapi pada saat yang sama menghadirkan pertanyaan filosofis mengenai hubungan

antara memori dan identitas. Ekspresi Dr. Ana Stelline yang menahan emosi ketika memeriksa memori K memperkuat kesan bahwa memori tersebut memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar data digital.

Dialog 5

K: "I always knew you were special." (diucapkan oleh Joi kepada K)

Dialog Joi memperkuat keyakinan K bahwa dirinya memiliki identitas yang berbeda dibandingkan replikan lainnya. Meskipun perkataan tersebut berasal dari program kecerdasan buatan, K menerimanya sebagai bentuk pengakuan terhadap keberadaannya. Adegan ini memperlihatkan bahwa identitas seseorang tidak hanya dibentuk oleh fakta objektif, tetapi juga oleh pengalaman emosional dan hubungan sosial.

Film menggunakan ekspresi wajah K yang dipenuhi harapan serta penggunaan pencahayaan hangat untuk menunjukkan perubahan psikologis yang sedang dialaminya. Perubahan visual tersebut berbeda dengan adegan-adegan sebelumnya yang didominasi warna biru dan abu-abu. Pergantian warna menjadi simbol munculnya harapan sekaligus proses pencarian jati diri.

Dialog 6

"Dialog dalam adegan ini disampaikan melalui ekspresi dan visual daripada percakapan verbal"

Pengungkapan bahwa memori tersebut bukan milik K menjadi titik balik yang sangat penting dalam film. Meskipun mengetahui bahwa memorinya merupakan hasil implantasi, K tidak kembali menjadi replikan yang tunduk pada sistem. Sebaliknya, ia tetap memilih bertindak berdasarkan nilai moral yang diyakininya. Keputusan tersebut menunjukkan bahwa identitas tidak lagi ditentukan oleh asal-usul memori, tetapi oleh pilihan yang diambil seseorang.

Secara visual, kamera memperlihatkan K berdiri seorang diri dengan ekspresi kecewa namun tetap tenang. Pengambilan gambar medium close-up memperlihatkan konflik batin yang dialaminya. Tidak terdapat ledakan emosi ataupun kemarahan. Sebaliknya, film menampilkan proses penerimaan terhadap kenyataan sebagai bagian dari pembentukan identitas.

Dalam perspektif Stuart Hall, identitas merupakan proses yang selalu berubah dan dibentuk melalui representasi budaya. Identitas bukan sesuatu yang bersifat tetap, tetapi terus mengalami negosiasi sesuai pengalaman individu.

Pandangan tersebut diperkuat oleh teori posthumanisme Braidotti (2013), yang menyatakan bahwa identitas posthuman bersifat relasional dan dinamis. Seseorang tidak didefinisikan oleh tubuh biologis ataupun asal-usulnya, melainkan oleh hubungan yang dibangun dengan lingkungan, teknologi, dan pengalaman hidupnya. Dengan demikian, film memperlihatkan bahwa meskipun K mengetahui dirinya bukan manusia maupun anak replikan, ia tetap mampu menentukan pilihan moral yang menunjukkan kualitas kemanusiaannya.

Emosi sebagai Dekonstruksi Konsep Manusia

Humanisme klasik sering menganggap emosi sebagai salah satu karakteristik utama manusia. Namun, *Blade Runner 2049* memperlihatkan bahwa replikan juga mampu menunjukkan kasih sayang, kesedihan, harapan, dan pengorbanan. Hubungan K dengan Joi memperlihatkan bahwa keduanya membangun ikatan emosional meskipun sama-sama merupakan produk teknologi. Selain itu, tindakan K menyelamatkan Deckard pada akhir film dilakukan tanpa motif keuntungan pribadi. Ia memilih mengorbankan dirinya demi mempertemukan Deckard dengan putrinya. Adegan tersebut menjadi titik penting karena tindakan pengorbanan selama ini sering dipandang sebagai bentuk tertinggi dari kemanusiaan.

Film justru memperlihatkan bahwa replikan mampu melakukan tindakan tersebut, sedangkan sejumlah tokoh manusia memperlakukan replikan sebagai komoditas yang dapat diproduksi dan dimusnahkan. Dalam perspektif Donna Haraway, perkembangan teknologi telah menghapus batas tegas antara manusia dan mesin. Konsep cyborg menunjukkan bahwa identitas tidak lagi dapat dipahami melalui oposisi biner manusia versus teknologi. Film ini mengilustrasikan gagasan tersebut dengan menghadirkan replikan yang memiliki pengalaman emosional dan kapasitas moral yang setara dengan manusia.

Dialog 7

Joi: "Hi, Joe."

Percakapan K dan Joi memperlihatkan perhatian, kepedulian, serta dukungan emosional yang diberikan Joi kepada K. Hubungan tersebut dibangun melalui komunikasi yang menyerupai hubungan antarmanusia.

Adegan ini memperlihatkan bahwa hubungan emosional tidak lagi bergantung pada keberadaan tubuh biologis. Meskipun Joi merupakan kecerdasan buatan berbentuk hologram dan K merupakan replikan, keduanya membangun hubungan yang menyerupai pasangan manusia. Mereka saling berbagi cerita, memberikan dukungan emosional, dan menunjukkan rasa saling memiliki.

Secara visual, apartemen K didominasi pencahayaan hangat yang berbeda dari suasana kota Los Angeles yang gelap dan dingin. Kontras tersebut menandakan bahwa apartemen menjadi ruang privat tempat hubungan emosional berkembang. Penggunaan medium shot dan close-up pada ekspresi wajah K memperlihatkan kenyamanan yang ia rasakan ketika bersama Joi.

Dialog 8

Joi: "I love you."

Adegan ini lebih menonjolkan ekspresi visual daripada percakapan verbal. Fokus utama terdapat pada reaksi K setelah kehilangan Joi.

Kehilangan Joi menjadi salah satu peristiwa yang menunjukkan kedalaman emosi K. Reaksi yang ditampilkan tidak berbeda dengan pengalaman kehilangan yang dialami manusia. K memperlihatkan kesedihan, keterkejutan, dan rasa kehilangan terhadap sosok yang selama ini menjadi bagian penting dalam hidupnya.

Secara sinematografis, kamera menggunakan close-up pada wajah K untuk memperlihatkan perubahan ekspresi emosionalnya. Musik latar yang melambat serta minimnya dialog memperkuat suasana duka yang dialami tokoh utama. Film sengaja mengarahkan perhatian penonton pada ekspresi K sehingga emosi menjadi pusat representasi adegan tersebut.

Dialog 9

Hologram Joi: "Everything you want to hear."

Dialog hologram tersebut menunjukkan bahwa ungkapan kasih sayang yang diterima K dapat diproduksi secara massal sebagai bagian dari sistem komersial.

Adegan ini menjadi momen refleksi bagi K. Ia menyadari bahwa hubungan emosional yang dibangunnya bersama Joi tidak sepenuhnya bersifat unik. Meskipun demikian, pengalaman yang telah ia jalani tetap memiliki makna bagi dirinya. Film memperlihatkan bahwa nilai suatu hubungan tidak hanya ditentukan oleh keaslian asal-usulnya, tetapi juga oleh pengalaman yang dihasilkan dari hubungan tersebut.

Dari sisi visual, ukuran hologram Joi yang sangat besar dibandingkan tubuh K menegaskan dominasi teknologi dalam kehidupan masyarakat. Namun, pada saat yang sama,

ekspresi wajah K menunjukkan bahwa ia sedang merefleksikan pengalaman pribadinya, bukan sekadar menerima realitas yang ditampilkan oleh teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi batas antara manusia dan replikan dalam film *Blade Runner 2049* melalui perspektif posthumanisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film tidak lagi mempertahankan batas yang tegas antara manusia dan replikan, tetapi merepresentasikan keduanya sebagai subjek yang memiliki kemampuan membangun identitas, menjalin relasi, merasakan emosi, serta mengambil keputusan moral. Dengan demikian, kemanusiaan dalam film tidak ditentukan semata-mata oleh asal-usul biologis, melainkan oleh pengalaman, kesadaran, memori, dan tanggung jawab etis. Analisis menggunakan konsep representasi dari Stuart Hall menunjukkan bahwa makna "manusia" dibangun melalui sistem representasi yang dihadirkan film, bukan sebagai kategori biologis yang bersifat tetap. Tokoh K menjadi representasi utama perubahan tersebut. Meskipun diciptakan sebagai replikan, ia memperlihatkan empati, refleksi diri, dan pengorbanan yang selama ini dipandang sebagai karakteristik manusia. Sebaliknya, beberapa tokoh manusia justru kehilangan nilai-nilai kemanusiaan melalui tindakan eksploitasi dan objektifikasi terhadap replikan. Perspektif posthumanisme dari Rosi Braidotti, Donna Haraway, dan N. Katherine Hayles memperkuat temuan bahwa identitas bersifat dinamis dan terbentuk melalui relasi antara manusia, teknologi, tubuh, serta pengalaman. Film ini memperlihatkan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya menghasilkan makhluk buatan yang menyerupai manusia, tetapi juga mendekonstruksi konsep humanisme yang menempatkan manusia sebagai pusat dan ukuran tunggal kehidupan. Kontribusi penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap representasi batas antara manusia dan replikan sebagai konstruksi budaya yang dibentuk melalui narasi, dialog, karakterisasi, dan unsur visual film. Berbeda dengan banyak penelitian terdahulu yang lebih menekankan aspek memori, reproduksi, atau kecerdasan buatan secara terpisah, penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh unsur tersebut saling berkaitan dalam membangun pemahaman baru mengenai kemanusiaan pada era posthuman.

DAFTAR PUSTAKA

- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2019). *Posthuman knowledge*. Polity Press.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. Duke University Press.
- Bunce, R., & McCrossin, T. (Eds.). (2019). *Blade Runner 2049 and philosophy: This breaks the world*. Open Court.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage.
- Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* Doubleday.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical posthumanism*. Bloomsbury Academic.

- Hall, S. (Ed.). (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. Sage Publications.
- Haraway, D. J. (1991). Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature. Routledge.
- Hayles, N. K. (1999). How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. The University of Chicago Press.
- Herbrechter, S. (2013). Posthumanism: A critical analysis. Bloomsbury Academic.
- Hiskes, A. (2021). Semblances of intimacy: Separating the humane from the human in *Blade Runner 2049*. *Journal of Posthuman Studies*, 5(1), 19-38.
- Kim, S. (2019). The problematics of post-body and techno-fantasy in the posthuman cinema: Focusing on *Blade Runner 2049*. *Cineforum*, 33, 9-32.
- King, G. (2020). *Blade Runner 2049* and the "quality" Hollywood film. *Science Fiction Film and Television*, 13(1), 77-96.
- Lee, S. J. (2020). *Blade Runner 2049* and filmic signifiers of vulnerability. *Semiotic Inquiry*, 63, 153-178.
- Marotta, M. (2020). Cyberpunk women: *Blade Runner 2049* and its contemporaries. *Film International*, 18(2), 76-88.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). Sage.
- Talavera Fernández, P. A. (2023). El sueño posthumanista de *Blade Runner 2049*. *Cuadernos Electrónicos de Filosofía del Derecho*, (49).
- Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. Alcon Entertainment; Columbia Pictures; Scott Free Productions.
- Wolfe, C. (2010). What is posthumanism? University of Minnesota Press.
- Yu, M. (2024). A critical study of *Blade Runner* from a posthumanism perspective. *Journal of Social Science Humanities and Literature*, 7(2), 140-146.