

# Simulasi ruang dan ide utopia dalam ruang melalui kajian film *The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch, And The Wardrobe* = Simulation of space and idea of utopia in space through *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* Film Study

Rezkitia Rasyid, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20524085&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Utopia hadir sebagai bagian dari ruang imajinasi yang mensimulasikan ruang ideal dengan latar belakang ketidaksempurnaan dalam realita. Kehadiran utopia dilengkapi dengan heterotopia, sebuah bentuk aktualisasi tempat dengan karakter ideal. Heterotopia digambarkan sebagai sebuah konsep ruang merujuk pada simulasi utopia dapat termanifestasi sebagai representasi sehingga kehadirannya terlihat nyata. Media film mampu menangkap konsep utopia dan heterotopia, lalu mentranslasikannya dalam bentuk gambar bergerak yang menggambarkan realitas yang beriringan dengan ruang dan waktu. Kemampuan pada film tersebut kemudian memunculkan simulacra, sebuah situasi saat realitas yang dilihat di media adalah realitas semu. Akibatnya, perbedaan antara bagian *original* (asli) dan *copy* (imitasi) menjadi samar dan batasnya memudar. Implementasi yang hadir pada film adalah penonton dapat melihat ruang sebagai sebuah realita. Tujuan studi ini adalah melihat konsep utopia dan heterotopia melalui simulasi dan hubungan *original* dan *copy* dalam film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe*. Film tersebut menghadirkan pada penonton sebuah ruang untuk masuk dan melarikan diri ke dalamnya sebagai sebuah ruang bersifat utopia. Sehingga dari potensi tersebut, dapat terlihat bahwa peran media sangat besar dalam mencerminkan ide ruang utopia dalam simulacra.

Utopia exist as a part of imagination realm that simulated an ideal space with imperfect reality background. The idea of utopia as an ideal space is also related to heterotopia, a space used to describe the idea of utopia. Heterotopia can be seen as the physical form of utopia condition. Utopia can be visualized through film as a media and can manifest the idea of utopia and heterotopia then translate it into a sequence of images that picture reality in different time and space. The ability of film as a media to present utopia in a space is connected simulacra. In media, simulacra often showed as a duplication of the reality and people believe what they see instead of the existing facts, or what it's called as a fake reality. As a result, the distinction between the original and the copy starts to blur. The implementation that came with the result is, the viewer could see the space in film as a reality. Because of the implementation, the purpose of this study is to capture the concept of utopia and heterotopia through the simulation and its relation to the original and the copy. This study also shows how the media could reflect the idea of utopia in space and heterotopia inside simulacra. This research leads to how *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* could reflect the idea of utopia within it spaces and how it copies the reality in real world and turns it into a simulation.