ABSTRAK

Fikri Rafi Ash Shiddiqie (1211010040), 2025. HIPERREALITAS DALAM ANIME “KINGDOM” TINJAUAN JEAN BAUDRILLARD

Penelitian ini menganalisis bagaimana media populer, khususnya anime “*Kingdom*”, berperan dalam menyebarkan simulakra dan mengaburkan batas antara fakta sejarah dan fiksi, menciptakan narasi kompleks yang beresonansi mendalam dengan audiens. Fenomena ini sangat nyata dalam “*Kingdom*”, sebuah anime yang mengadaptasi sejarah Tiongkok kuno pada periode negara-negara berperang, yang meskipun menghibur, seringkali menyajikan versi realitas yang didramatisasi.

Masalah utama yang diselidiki adalah bagaimana “*Kingdom*” membangun hiperrealitas. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif interpretatif untuk memahami dan menjelaskan secara mendalam fenomena konstruksi naratif dan operasi simulakra dalam anime “*Kingdom*”. Jenis penelitian yang diterapkan adalah studi kepustakaan, yang berfokus pada analisis konten tekstual daripada observasi atau wawancara empiris.

Penelitian ini menunjukkan Musim empat anime “*Kingdom*” yang menggambarkan konflik politik di Qin setelah perang besar. Cerita ini mencakup karakter dan peristiwa dari sejarah. Demi menghasilkan narasi yang menarik. Anime ini menciptakan hiperrealitas, di mana yang disimulasikan terasa lebih nyata daripada kenyataan, melalui kombinasi unsur sejarah, fiksi, visual yang berlebihan, dan dramatisasi. “*Kingdom*” juga membentuk versi sejarah yang memiliki kebenarannya sendiri, yang dapat mengubah memori kolektif dan pemahaman masa lalu.

Sebagai kesimpulan, anime “*Kingdom*” Musim empat secara efektif membangun hiperrealitas, di mana yang disimulasikan menjadi “lebih nyata daripada yang nyata”, melalui perpaduan strategis adaptasi sejarah, fiksionalisasi yang disengaja, eksagerasi visual, dan dramatisasi naratif, mengikuti empat tahapan simulakra Baudrillard hingga mencapai simulakra murni.

Kata Kunci : Simulakra, Hiperrealitas, Anime