

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Teoritis	5
2. Praktis	5
E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	5
1. Variabel Penelitian	6
2. Asumsi Penelitian.....	6
3. Batasan Literatur	7
F. Kerangka Berpikir.....	7
G. Hasil Penelitian Terdahulu	9
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Teori Media Populer Stuart Hall dan John Fiske.....	17
1. Representasi Stuart Hall	17
2. Empat Momen Komunikasi: Produksi, Sirkulasi, Penggunaan, dan Reproduksi	18
3. Pengenalan John Fiske dan Kontribusinya dalam Studi Budaya Populer	22
B. Realitas dan Perkembangannya.....	26
1. Pengertian Realitas	26
2. Realitas Filsafat Klasik.....	26
3. Realitas Filsafat abad Pertengahan	28
4. Realitas dalam Lensa Filsafat Modern.....	29
5. Realitas dalam Filsafat Postmodern.....	30

C. Teori Utama: Jean Baudrillard	32
1. Biografi Jean Baudrillard	34
2. Simulakra: Empat Tingkat Representasi Realitas	37
3. Presesi Simulakra: Ketika Peta Mendahului Wilayah.....	42
BAB III	51
METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	51
B. Jenis dan Sumber Data.....	52
1. Jenis Data	52
2. Sumber Data.....	53
C. Teknik Pengumpulan Data.....	54
D. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV	57
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Sinopsis Anime <i>Kingdom</i>	57
1. Tokoh-tokoh Utama: Pilar Ambisi dan Perang.....	59
2. Alur Cerita dan Konflik: Perjalanan Menuju Penyatuan	63
B. Representasi Sejarah Tiongkok Kuno dalam Anime <i>Kingdom</i>	69
1. Gambaran umum Alur Cerita Anime <i>Kingdom</i> Season empat	70
2. Realitas Sejarah : Perebutan Kekuasaan Ying Zheng, Lou Ai, Lu Buwei	71
3. Representasi dalam Anime <i>Kingdom</i>	75
C. Analisis Simulakra dalam anime <i>Kingdom</i>	80
1. Tahap 1: Refleksi Realitas Dasar (Tatanan Sakramental).....	81
2. Tahap 2: Distorsi Realitas (Tatanan Kejahatan)	82
3. Tahap 3: Menutupi ketiadaan Realitas (Tatanan Sihir).....	85
4. Tahap 4: Simulakra Murni (The Pure Simulacrum)	88
D. Peran Media dan Teknologi dalam membangun Hiperrealitas dalam Anime <i>Kingdom</i>	90
BAB V	98
KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. KESIMPULAN.....	98
B. SARAN PENELITIAN	99
1. Saran Akademis	100
2. Saran Praktis	101
DAFTAR PUSTAKA	102