

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media populer, khususnya anime, telah menjadi salah satu medium yang paling berpengaruh dalam menyebarkan simulakra. Anime merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer. Era dimana peran media massa memiliki peran yang besar dalam masyarakat, anime menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat visual (MacWilliams, 2014). Anime tidak hanya menawarkan hiburan, ia juga menyajikan narasi kompleks yang sering kali mengaburkan batas antara fakta sejarah dan fiksi (Ian Condry, 2013). Karakter-karakter yang kuat dan cerita yang mendalam dalam anime mampu menciptakan dunia alternatif yang sangat menarik bagi penonton. Salah satu contoh nyata dari fenomena ini adalah anime *Kingdom*, yang diadaptasi dari manga karya Yasuhisa Hara. Anime ini menggambarkan periode sejarah Tiongkok kuno, khususnya pada masa Perang Tiga Kerajaan, dan menyajikan kisah perjuangan untuk kekuasaan serta ambisi para karakternya. Anime *Kingdom* tidak hanya menampilkan pertempuran epik dan strategi militer, tetapi juga menyentuh aspek kemanusiaan dari karakter-karakter yang terlibat. Dalam narasi ini, penonton diperkenalkan pada berbagai karakter dengan latar belakang dan motivasi yang kompleks. Namun, di balik narasi sejarahnya terdapat elemen-elemen simulakra yang membentuk cara penonton memahami dan merasakan cerita. Dalam hal ini, anime *Kingdom* dapat dianalisis melalui lensa teori simulakra untuk memahami bagaimana representasi sejarah dibangun dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi persepsi penonton.

Salah satu aspek penting dari anime *Kingdom* adalah cara narasinya dibangun untuk menciptakan hiperrealitas suatu kondisi di mana batas antara realitas dan representasi menjadi kabur (Jean Baudrillard, 1994). Dalam konteks ini, karakter-karakter dalam *Kingdom* tidak hanya berfungsi sebagai individu dalam cerita, tetapi juga sebagai simbol-simbol yang

merepresentasikan ide-ide dan nilai-nilai tertentu. Misalnya, karakter seperti Ri Shin (Li Xin) dan Riboku (Li Mu) tidak hanya digambarkan sebagai pejuang dalam pertempuran, tetapi juga sebagai representasi dari ambisi, keberanian, dan pengorbanan. Hal ini menciptakan pengalaman naratif yang mendalam bagi penonton, di mana mereka dapat merasakan emosi dan konflik internal karakter seolah-olah itu adalah bagian dari realitas mereka sendiri.

Namun, penting untuk dicatat bahwa representasi ini tidak selalu akurat secara historis (Nick Couldry, 2012). Anime sering kali mengambil kebebasan kreatif untuk memperindah atau mengubah fakta sejarah demi kepentingan dramatisasi (Ian Condry, 2013). Ini adalah titik di mana teori simulakra menjadi relevan, anime *Kingdom* menciptakan sebuah dunia di mana sejarah dipresentasikan dalam bentuk yang lebih dramatis dan menarik daripada kenyataan aslinya. Dengan demikian, penonton mungkin terjebak dalam pengalaman hiperrealitas di mana mereka mulai menganggap representasi fiksi sebagai kebenaran.

Fenomena ini menunjukkan bagaimana anime dapat memengaruhi cara individu memahami sejarah dan budaya. Ketika penonton terpapar pada representasi fiksi dari peristiwa sejarah, ada kemungkinan bahwa mereka akan menginternalisasi informasi tersebut sebagai bagian dari pemahaman mereka tentang sejarah itu sendiri (Jean Baudrillard & James Benedict, 2020). Oleh karena itu, penting untuk menganalisis bagaimana konstruksi naratif dalam anime *Kingdom* membentuk representasi sejarah dan karakter melalui elemen-elemen simulakra.

Realitas adalah konsep yang merujuk pada keadaan atau fakta yang ada di dunia ini, terlepas dari persepsi atau interpretasi individu. Dalam konteks sehari-hari, realitas sering kali dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat diamati, dialami, atau dibuktikan secara empiris. Namun, pemahaman tentang realitas tidak selalu sederhana, karena banyak faktor yang memengaruhi cara memahami dan menginterpretasikan dunia di sekitar (Louis O. Kattsoff & Soejono Soemargono, 1992).

Sejak zaman klasik, para filsuf telah berusaha memahami dan mendefinisikan realitas. Plato, membedakan antara dunia nyata dan dunia ide, di mana dunia ide dianggap sebagai realitas yang lebih tinggi. Aristoteles, di sisi lain, menekankan pentingnya pengalaman inderawi dalam memahami realitas. Dalam tradisi abad pertengahan terdapat Aquinas yang dimana realitas tertinggi pada zaman itu adalah agama. Pada saat itu Keputusan dari gereja adalah suatu yang mutlak. Masuk kepada era modern, filsuf seperti Immanuel Kant berargumen bahwa realitas yang kita ketahui adalah hasil dari interaksi antara pikiran dan dunia luar, sementara Martin Heidegger menekankan pentingnya eksistensi manusia dalam memahami realitas. (Bertrand Russel, 1946)

Realitas pada era postmodern mengalami transformasi yang signifikan, di mana batas-batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur. Jika modernitas ditandai oleh ekspansi komodifikasi, mekanisasi, teknologi, dan pasar, maka masyarakat postmodern ditandai dengan peleburan segala batas, wilayah dan perbedaan antara budaya tinggi dan budaya rendah, penampilan dan kenyataan, dan segala oposisi biner lainnya yang selama ini dipelihara terus oleh teori sosial maupun filsafat tradisional (Jean Baudrillard, 1987). Bagi Baudrillard ini menunjukkan berakhirnya segala bentuk kepositifan, referensi-referensi besar dan bentuk-bentuk finalitas dari teori-teori sosial sebelumnya seperti: kenyataan, makna, sejarah, kekuasaan, revolusi, dsb. Demikian manakala modernitas bisa disebut sebagai proses meningkatnya diferensiasi bidang-bidang kehidupan beserta fragmentasi sosial dan alienasinya, postmodernitas dapat ditafsirkan sebagai proses dediferensiasi dan implosi peleburan segala bidang (Jean Baudrillard, 1994).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai interaksi antara media, sejarah, dan persepsi penonton serta menambah pemahaman tentang dampak budaya populer terhadap cara kita memahami realitas.

B. Rumusan Masalah

Anime *Kingdom* dibuat berdasarkan peristiwa sejarah, tetapi memiliki beberapa alur yang membuatnya terasa lebih nyata daripada peristiwa itu sendiri. Anime ini membahas soal atau tema filosofis yang diungkapkan oleh Baudrillard, yakni konsep simulakra. Frasa “lebih nyata daripada peristiwa yang sebenarnya” merupakan refleksi langsung dari gagasan hiperrealitas menurut Baudrillard. Ini bukan sekadar soal ketidakakuratan, melainkan soal kualitas representasi yang melebihi realitas yang dirasakan dari sumber aslinya.

Penelitian ini akan fokus pada beberapa pertanyaan utama yang bertujuan menggali lebih dalam mengenai konsep simulakra yang diterapkan dalam anime *Kingdom* serta elemen pendukung lainnya, sehingga membentuk sebuah hiperrealitas. Pertanyaan penelitian ini bertujuan untuk mendekonstruksi cara paradoks ini dicapai, seperti konstruksi naratif dan tahapan simulakra, serta apa yang memfasilitasi hal ini (seperti media atau teknologi). Hal ini menunjukkan fokus pada mekanisme hiperrealitas, tidak hanya sekadar mengenali keberadaannya, tetapi memahami cara kerjanya dalam produk budaya tertentu.

Pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana anime “*Kingdom*” menciptakan representasi yang lebih nyata daripada kenyataan sejarah yang diadaptasi?
2. Bagaimana Tahapan Simulakra dalam Anime *Kingdom* sehingga membuat hiperrealitas
3. Apa peran media dan teknologi dalam membangun hiperrealitas dalam anime “*Kingdom*”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis berbagai aspek yang berkaitan dengan konstruksi naratif dalam anime *Kingdom* serta implikasinya terhadap persepsi penonton

mengenai sejarah. Secara spesifik, tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Menganalisis anime “*Kingdom*” sebagai representasi sejarah Tiongkok kuno
2. Mengidentifikasi tahapan-tahapan Simulakra dalam Anime *Kingdom*
3. Mengidentifikasi peran media dan teknologi dalam membangun hiperrealitas dalam anime “*Kingdom*”.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori simulakra dan hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, dengan memberikan contoh konkret dari media populer seperti anime. Penelitian ini juga dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana hiperrealitas beroperasi dalam konteks budaya populer, khususnya dalam anime, dan bagaimana hal ini mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap realitas.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembuat konten media, seperti animator, penulis skenario, dan produser, untuk lebih memahami cara menyajikan sejarah melalui narasi fiksi. Dengan mempertimbangkan dampak elemen-elemen simulakra terhadap penonton, pembuat konten dapat menciptakan karya yang lebih bermakna dan berdampak.

Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pendidikan media dan studi budaya populer. Dengan membahas bagaimana anime mempengaruhi persepsi penonton terhadap sejarah, penelitian ini dapat membantu siswa dan mahasiswa untuk mengembangkan pemikiran kritis mengenai media yang mereka konsumsi.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, ruang lingkup dan batasan akan dijelaskan untuk memberikan fokus yang jelas dan menghindari generalisasi yang tidak perlu. Berikut adalah rincian dari ruang lingkup dan batasan penelitian:

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel-variabel yang akan dianalisis mencakup konstruksi naratif, simulakra, hyperreality, dan pemahaman sejarah dalam konteks anime "*Kingdom*." Pertama, analisis akan dilakukan terhadap bagaimana elemen-elemen naratif seperti plot, karakter, dan setting dibangun untuk menciptakan pengalaman yang mengaburkan batas antara sejarah dan fiksi. Elemen simulakra akan dikaji untuk memahami perannya dalam membentuk representasi karakter, serta bagaimana karakter-karakter tersebut berfungsi sebagai simbol dari ide-ide tertentu, menciptakan realitas baru yang mempengaruhi cara penonton memahami konteks historis. Selanjutnya, penelitian ini akan menilai teknik naratif yang digunakan untuk menciptakan hyperreality, di mana penonton terlibat secara emosional dengan cerita dan karakter, sehingga memperdalam keterikatan mereka terhadap narasi. Akhirnya, dampak dari representasi fiksi terhadap pemahaman penonton tentang sejarah Tiongkok kuno akan dianalisis, menyoroti bagaimana anime ini tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang membentuk persepsi sejarah melalui lensa fiksi yang menarik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang interaksi antara elemen-elemen simulakra dan pemahaman sejarah dalam "*Kingdom*."

2. Asumsi Penelitian

Dalam anime "*Kingdom*," diasumsikan bahwa elemen-elemen simulakra digunakan secara efektif untuk menciptakan realitas baru yang memengaruhi cara penonton memahami sejarah dan karakter. Dengan mengolah karakter-karakter yang terinspirasi dari tokoh-tokoh sejarah, anime ini tidak hanya menghadirkan narasi yang menarik, tetapi juga membentuk representasi yang memperkuat ide-ide tertentu,

sehingga penonton dapat melihat karakter-karakter tersebut sebagai simbol dari nilai-nilai yang lebih universal. Selain itu, teknik naratif yang diterapkan dalam “*Kingdom*” diyakini mampu menciptakan pengalaman hyperreality, di mana penonton tidak hanya menjadi saksi peristiwa, tetapi juga terlibat secara emosional dengan perjalanan dan konflik yang dihadapi oleh para karakter. Melalui kombinasi elemen simulakra. anime ini berhasil membangun sebuah dunia yang terasa nyata dan relevan, memengaruhi persepsi penonton terhadap sejarah Tiongkok kuno dan memberikan makna yang lebih dalam terhadap karakter-karakter yang ditampilkan.

3. Batasan Literatur

Penelitian ini akan membatasi literatur yang digunakan untuk mendukung analisis sebagai berikut:

- a. Fokus pada teori simulakra oleh Jean Baudrillard sebagai kerangka utama untuk menganalisis anime *Kingdom*. Literatur lain tentang Postmodernitas dan juga teori media dan budaya populer juga akan dipertimbangkan, tetapi tidak menjadi fokus utama.
- b. Batasan pada analisis hanya akan mencakup episode-episode tertentu dari anime *Kingdom Season 5* yang dianggap paling representatif dalam menggambarkan Sejarah Tiongkok kuno tahun 240 SM dan elemen simulakra. Pemilihan episode ini akan dilakukan berdasarkan kriteria tertentu, seperti pengembangan karakter dan penyajian peristiwa sejarah.
- c. Penelitian ini tidak akan membahas aspek teknis produksi anime, seperti animasi atau musik, melainkan akan fokus pada representasi karakter.

Dengan menetapkan ruang lingkup dan batasan penelitian ini, diharapkan analisis dapat dilakukan secara mendalam dan terfokus, serta memberikan hasil yang relevan dan bermanfaat

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan antara konsep-konsep utama yang akan dianalisis, serta memberikan panduan dalam memahami bagaimana anime *Kingdom* membangun narasi yang mengaburkan batas antara sejarah dan fiksi melalui elemen-elemen simulakra. Kerangka berpikir ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Dalam memahami fenomena hiperrealitas, penting untuk memulai dengan dasar ontologi, yang merupakan cabang filsafat yang menyelidiki sifat keberadaan dan realitas. Ontologi membedakan antara kenyataan yang dapat dipercaya dan khayalan, di mana kenyataan dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar ada. Pemikiran awal para filsuf seperti Thales, Plato, dan Aristoteles memberikan landasan bagi pemahaman kita tentang substansi dan realitas, di mana mereka berusaha mendefinisikan apa yang dianggap nyata dan bagaimana manusia berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. (Louis O. Kattsoff & Soejono Soemargono, 1992).

Penelitian ini berlandaskan pada teori simulakra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, simulakra adalah representasi atau salinan yang tidak lagi memiliki keterkaitan langsung dengan realitas aslinya (Jean Baudrillard, 1994). Dalam konteks anime *Kingdom*, teori ini digunakan untuk menganalisis bagaimana anime menciptakan representasi sejarah yang dramatis dan menarik, sekaligus membentuk pengalaman hiperrealitas bagi penonton.

Selanjutnya, teori simulakra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard menjadi relevan dalam konteks media populer, khususnya anime. Dalam hal ini, anime "*Kingdom*" berfungsi sebagai contoh bagaimana representasi sejarah dapat membentuk persepsi penonton. Dengan mengaburkan batas antara fakta dan fiksi, anime ini menciptakan

hiperrealitas di mana karakter-karakter dan narasi yang disajikan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai simbol-simbol yang merepresentasikan ide-ide dan nilai-nilai tertentu. Kebebasan kreatif yang diambil oleh pembuat anime dalam menggambarkan peristiwa sejarah menambah kompleksitas dalam cara penonton memahami konteks historis.

Akhirnya, dampak dari representasi fiksi dalam anime terhadap persepsi penonton menjadi fokus penting dalam analisis ini. Ketika penonton terpapar pada narasi yang dramatis dan karakter yang kompleks, ada kemungkinan mereka menginternalisasi informasi tersebut sebagai bagian dari pemahaman mereka tentang sejarah. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis bagaimana konstruksi naratif dalam anime "*Kingdom*" membentuk representasi sejarah dan karakter melalui elemen-elemen simulakra, serta bagaimana hal ini mempengaruhi cara individu memahami realitas dan budaya di sekitarnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai interaksi antara media, sejarah, dan persepsi penonton.

Konsep hiperrealitas akan digunakan untuk menjelaskan pengalaman menonton yang dihasilkan oleh anime *Kingdom*. Penelitian ini akan mengkaji teknik-teknik naratif yang digunakan untuk menciptakan hyperreality, seperti penggunaan flashback, monolog internal, dan dialog dramatis. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penonton terlibat secara emosional dengan cerita dan karakter.

Kerangka berpikir ini juga mencakup analisis tentang dampak representasi fiksi terhadap pemahaman penonton tentang sejarah Tiongkok kuno. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penonton merespons representasi fiksi dari peristiwa sejarah dan apakah mereka cenderung menganggap representasi tersebut sebagai kebenaran historis.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu sangat diperlukan sebagai acuan untuk menyajikan beberapa literatur yang terkait dengan tema penelitian yang diajukan. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya dengan tema yang relevan dengan penelitian

yang akan dilakukan. Beberapa penelitian sebelumnya akan digunakan sebagai rujukan untuk memberikan penelitian yang terbaru. Meskipun tema atau topik penelitian sebelumnya memiliki tema atau topik yang relevan, analisis persamaan dan perbedaan sangat diperlukan agar tulisan ini menghasilkan sebuah penelitian yang baru. Adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai rujukan adalah sebagai berikut :

1. Putri Bungsu, Dkk (2023) - *Pengaruh Gameplay Mobile Legend: Bang Bang di Kalangan Mahasiswa AFI UIN-SU Medan dalam Tinjauan 'Simulakra and Simulations' Jean Baudrillard*

Penelitian ini berbentuk artikel jurnal yang mengkaji pengaruh gameplay sebuah game online bernama Mobile Legend : Bang Bang terhadap mahasiswa AFI UIN-SU Medan dalam tinjauan teori simulakra Jean Baudrillard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gameplay Mobile Legend: Bang Bang memiliki dampak signifikan terhadap mahasiswa, baik secara psikologis maupun akademis. Mahasiswa yang aktif bermain game ini cenderung mengalami kesulitan dalam membedakan antara realitas dan ilusi, yang dapat mengarah pada kondisi hiperrealitas (Bungsu et al., 2023). Hal ini menyebabkan mereka menjadi lebih hedonis, berusaha memenuhi kebutuhan yang sebenarnya tidak diperlukan, hanya untuk kesenangan semata. Persamaan dari penelitian berikut adalah teori yang digunakan yaitu Simulakra Jean Baudrillard. Perbedaannya adalah fokus penelitian yang terfokus pada pengaruh gameplay Mobile Legend : Bang Bang terhadap mahasiswa AFI UIN-SU Medan.

2. Andrian Dektisa Hagijanto (2022) - *Museum Reenactor Arek Ngalam: Simulakra Sejarah Perjuangan Menuju Nasionalisme*

penelitian ini membahas fenomena komunitas reenactor, khususnya Reenactor Arek Ngalam di Malang, Indonesia, yang menghidupkan kembali peristiwa sejarah melalui kostum dan replika alat militer, termasuk senjata seperti airsoftgun. Aktivitas ini bertujuan untuk menarik minat generasi muda terhadap sejarah dengan cara yang interaktif dan visual, meskipun ada risiko penyalahgunaan dokumentasi visual oleh media. Penelitian ini

menyoroti hubungan antara artefak, sejarah, dan nasionalisme, di mana artefak sering kali menjadi tiruan yang menciptakan realitas semu, sehingga membingungkan pemahaman sejarah yang otentik. Komunitas ini juga mendirikan museum perang untuk memberikan pendekatan langsung dalam mempelajari perjuangan kemerdekaan Indonesia, menciptakan replika otentik dari seragam dan artefak sejarah (Hagijanto, 2022).

3. Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana (2021) - *Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire*

Laporan penelitian ini membahas konsep hiperrealitas dalam permainan daring “Free Fire” dengan merujuk pada pemikiran Jean Baudrillard tentang simulakra. Dalam permainan ini, pemain mengalami simulasi peperangan melalui pemilihan karakter dan senjata yang menciptakan pengalaman yang tidak sepenuhnya mencerminkan realitas. Arena pertempuran yang diciptakan terinspirasi oleh elemen alam, namun tetap bersifat tidak nyata. Hiperrealitas diperkuat oleh interaksi sosial antar pemain, dukungan dari pembuat konten, serta perkembangan e-sport di Indonesia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penting bagi penerbit untuk mengawasi konten permainan agar pemain, terutama yang masih di bawah umur, dapat membedakan antara realitas dan simulasi, mengingat dampak signifikan yang dapat ditimbulkan terhadap persepsi dan perilaku mereka (Wardhana, 2022a).

4. Elva Elva, Nuhannad Rapi Tang (2023) - *Simulakra dalam Novel Hujan Karya Tere Liye (Tinjauan Postmodernisme Jean Baudrillard)*

Penelitian berbentuk artikel jurnal ini mengkaji simulakra dalam sebuah novel karangan Tere Liye berjudul “Hujan”. Dalam novel “Hujan” karya Tere Liye, terdapat empat model simulakra yang dianalisis dalam konteks postmodernisme, yaitu pastiche, parodi, kitsch, dan camp. Signifikansi dari model-model simulakra ini dalam konteks postmodernisme adalah bahwa mereka mencerminkan bagaimana realitas dan imajinasi saling bercampur, menciptakan dunia yang tidak lagi memiliki referensi yang jelas. Hal ini

sejalan dengan pemikiran Jean Baudrillard tentang pelenyapan batas antara yang nyata dan yang semu, di mana masyarakat terjebak dalam citra dan simulasi yang diciptakan oleh teknologi dan media (Elva & Tang, 2023). Persamaan dalam penelitian ini adalah teori simulakra Jean Baudrillard. Perbedaan dalam artikel jurnal ini adalah fokus penelitian yang disini penulis mengangkat sebuah karya novel berjudul “Hujan” karya Tere Liye sebagai fokus penelitiannya.

5. Andika Pranata, (2022) - *FENOMENA KAPITALISME AKHIR DALAM FILM VIVARIUM DITINJAU DARI TEORI SIMULAKRA JEAN BAUDRILLARD*

Hasil penelitian ini adalah: Pertama, problem fundamental yang muncul di dalam kapitalisme akhir adalah: a) fetisisme komoditas, b) otomatisasi, c) multinasionalisme, dan d) inflasi. Kedua, makna kapitalisme akhir yang ditemukan di dalam film Vivarium adalah film Vivarium menggambarkan kapitalisme akhir lewat simbol-simbol yang muncul, seperti perumahan Yonder, Tom dan Gemma, serta Martin sebagai antagonis yang ada di film tersebut. Ketiga, analisis pemikiran Baudrillard tentang simulakra di dalam film Vivarium dan kapitalisme akhir menunjukkan kecocokan antara fenomena kapitalisme akhir yang ada di realitas masyarakat postmodern dengan yang tergambar pada film Vivarium, menggambarkan kebutuhan manusia akan komoditas (fetisisme) yang disediakan oleh kapitalis, sehingga manusia terjebak di dalam simulakra. Persamaan dalam penelitian ini adalah teori simulakra Jean Baudrillard yang digunakan untuk meninjau fokus penelitian. Perbedaan dalam penelitian ini merupakan fokus penelitian yang tertuju pada sebuah fenomena pada film Vivarium.

6. Siti Suci Wulandari, Asma Luthfi (2018) - *Hiperealitas Kampung Pelangi Semarang*

Artikel ini meneliti transformasi Kampung Wonosari menjadi Kampung Pelangi di Semarang, Indonesia, dengan fokus pada dampak pariwisata terhadap komunitas lokal. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana perubahan fisik dan estetika kawasan kumuh menjadi destinasi wisata

mempengaruhi kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat setempat. Salah satu fenomena yang dibahas adalah hyperreality, di mana citra Kampung Pelangi yang ditampilkan di media sosial dan oleh pengunjung tidak mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari masyarakat, menciptakan persepsi yang berbeda tentang kampung tersebut. Selain itu, artikel ini menyoroti keterlibatan masyarakat dalam menjaga kebersihan dan merawat hiasan kampung, serta adaptasi mereka terhadap kedatangan pengunjung. Namun, ada juga kecemasan di kalangan warga terkait keamanan dan privasi akibat kedatangan pengunjung, serta dampak budaya dari pengaruh luar yang dibawa oleh pariwisata. Penelitian ini juga mengkaji peran media sosial dalam membentuk citra publik Kampung Pelangi dan tantangan dalam mempertahankan daya tarik wisata. Secara keseluruhan, artikel ini menggambarkan kompleksitas urbanisasi, dinamika sosial, dan dampak pariwisata terhadap komunitas lokal dalam konteks perubahan yang terjadi di Kampung Pelangi (Wulandari et al., 2018).

7. Kareem Mohamed, Shema Bukhari (2023) *The Media in Metaverse, Baudrillard's Simulakra, Is Metaverse that Begins the Apocalypse?*

Artikel ini membahas implikasi metaverse terhadap komunikasi dan perilaku konsumen dari sudut pandang teori simulakra dan hiperrealitas Jean Baudrillard. Artikel ini menyoroti bagaimana dunia virtual seperti metaverse menciptakan ruang di mana batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur, serta dampaknya terhadap persepsi, identitas, dan interaksi sosial.

Tulisan ini lebih bersifat teoretis dan filosofis, membahas bagaimana simulakra dan hiperrealitas mempengaruhi masyarakat secara umum dan dalam konteks teknologi modern seperti metaverse. Sedangkan penelitian **Kingdom** lebih spesifik membahas representasi hiperrealitas dalam karya anime tersebut, meninjau bagaimana dunia yang digambarkan menciptakan realitas alternatif yang melebihi kenyataan, sesuai dengan konsep Baudrillard tentang hiperrealitas yang melampaui realitas asli.

Dengan kata lain, artikel ini membahas fenomena secara luas dan konseptual, sementara penelitian **Kingdom** lebih fokus pada analisis karya seni dan representasi visualnya sebagai manifestasi hiperrealitas.

8. Raja Cahaya Islami (2017) *Simulakra sebagai Kritik atas Modernisme (Studi Analisis atas pemikiran Jean P Baudrillard)*.

Dalam artikel tersebut, dibahas konsep simulakra dan implosi menurut Jean Baudrillard yang menunjukkan bagaimana realitas virtual dan citra-citra yang terus-menerus diproduksi mengaburkan batas antara kenyataan dan ilusi. Baudrillard menjelaskan bahwa dalam tatanan simulakra, realitas tidak lagi memiliki referensi nyata atau origin, melainkan menjadi sesuatu yang sepenuhnya dibentuk oleh citra dan kode yang mengaburkan perbedaan antara yang nyata dan yang tidak nyata. Ia juga menegaskan bahwa pada tahap tertinggi dari simulakra, seperti yang terlihat dalam *Disneyland*, ilusi dan fantasi saling bersilangan dalam 'realitas' yang tampak nyata namun sebenarnya adalah konstruksi ilusi yang tidak memiliki dasar referensial yang jelas.

Perbedaan utama dengan penelitian hiperrealitas dalam anime **Kingdom** terletak pada fokusnya. Jika artikel tersebut bersifat teoritis dan filosofis, membahas konsep simulakra dan implosi secara umum dan konseptual, penelitian dalam konteks **Kingdom** lebih menitikberatkan pada analisis karya budaya populer. Dalam hal ini, dunia dalam anime tersebut menciptakan realitas hiperreal—di mana dunia fiksi menjadi begitu nyata dan memikat sehingga penonton sulit membedakan antara kenyataan dan representasi fiksi. Penelitian ini lebih menyoroti aspek estetika, naratif, dan pengalaman visual yang membangun realitas yang melebihi kenyataan fisik melalui media visual dan cerita, bukan sekadar membahas konsep filosofisnya.

9. Akh Mardani, M Jaky. (2014) *Praktik Konsumtif Mahasiswa Kangean di Surabaya (Kajian Simulakra, Simulasi dan Hiperrealitas J.P Baudrillard)*

Artikel tersebut membahas secara mendalam fenomena hiperrealitas yang dialami oleh mahasiswa Kangean di lingkungan perkotaan Surabaya, di mana konsumsi barang-barang bermerk, citra, dan simbol-simbol budaya menjadi alat utama dalam pembentukan identitas mereka. Fenomena ini menunjukkan

bahwa realitas yang dihasilkan melalui simulasi citra dan tanda-tanda hiperrealitas lebih dominan dan dianggap lebih nyata daripada kenyataan objektif, sehingga menciptakan dunia yang semu namun terasa nyata bagi individu yang terlibat.

Dalam konteks ini, konsumsi barang dan penampilan fisik bukan sekadar memenuhi kebutuhan praktis, melainkan sebagai simbol status dan identitas yang dikonstruksi melalui kode-kode budaya yang disengaja dan berulang, sehingga memperkuat persepsi bahwa realitas hiperrealitas lebih superior dan otentik daripada kenyataan sebenarnya. Berbeda dengan penelitian hiperrealitas dalam anime *Kingdom*, yang lebih menitikberatkan pada representasi visual dan naratif sebagai cerminan budaya dan kekuasaan, artikel ini menyoroti proses sosial dan psikologis yang melibatkan konstruksi identitas melalui konsumsi simbolik dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, fokus utama penelitian dalam artikel ini adalah pada dinamika sosial dan budaya yang membentuk identitas melalui hiperrealitas di kalangan mahasiswa, sedangkan dalam anime *Kingdom*, hiperrealitas lebih dipahami sebagai konstruksi visual dan naratif yang merepresentasikan kekuasaan dan ideologi tertentu.

10. Cosmas Gatot Haryono, (2020) *Kepalsuan Hidup dalam Hiperrealitas Iklan (the Falsehood of life in Advertisting Hyperreality)*.

Artikel tersebut membahas secara kritis fenomena hiperrealitas dalam iklan, khususnya melalui analisis terhadap iklan Ramayana yang menampilkan tema keaslian dan kepalsuan. Penelitian ini menyoroti bagaimana iklan tersebut menciptakan realitas semu yang menipu persepsi konsumen, dengan menampilkan citra kehidupan yang tampaknya otentik namun sebenarnya direkayasa dan direpresentasikan secara hiperreal. Konsep ini mengacu pada teori bahwa dunia yang kita lihat dalam iklan tidak lagi merepresentasikan kenyataan yang sebenarnya, melainkan simulasi yang menggantikan pengalaman manusia nyata, sehingga menimbulkan ketidakpastian antara autentisitas dan kepalsuan. Dalam konteks iklan Ramayana, kemasan cerita dan penokohan disesuaikan dengan karakteristik konsumen, yang memperkuat

ilusi keaslian meskipun sebenarnya seluruh narasi dan visualisasi adalah rekonstruksi yang disengaja. Berbeda dengan penelitian hiperrealitas dalam anime *Kingdom*, yang lebih menekankan pada konstruksi dunia fiksi yang kompleks dan penuh relasi, artikel ini lebih fokus pada bagaimana iklan memanfaatkan simbol dan citra untuk menciptakan realitas palsu yang menipu persepsi dan memanipulasi pengalaman konsumen. Sementara *Kingdom* menampilkan dunia fiksi yang kaya dan penuh makna sebagai bagian dari narasi artistik, iklan Ramayana menggunakan hiperrealitas sebagai alat manipulasi visual dan naratif untuk memperkuat citra produk dan merek, sehingga menimbulkan pertanyaan tentang keaslian pengalaman dan persepsi konsumen terhadap realitas yang disajikan. Dengan demikian, perbedaan utama terletak pada konteks dan tujuan penggunaan hiperrealitas: dalam iklan, sebagai bentuk rekayasa untuk mempengaruhi persepsi, sedangkan dalam anime *Kingdom*, sebagai konstruksi dunia fiksi yang kompleks dan penuh makna yang mendukung narasi artistik dan estetika.

