

Analisis Hiperrealitas dalam Anime Suzume no Tojimari = Analysis of Hyperreality in Suzume no Tojimari Movie

Daffa Wibisono Krisrashmansyah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920547098&lokasi=lokal>

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat media berpotensi untuk memengaruhi pola pikir dan kebudayaan masyarakat. Kekuatan visual diandalkan oleh media untuk menarik perhatian pengguna serta mempermudah dalam penyampaian pesan. Hal tersebut telah menyebabkan terbentuknya realitas baru yang tidak berkaitan dengan dunia nyata atau disebut dengan hiperrealitas. Hiperrealitas sendiri merupakan suatu kondisi di mana realitas dengan hal-hal fiksi menjadi sulit untuk dibedakan. Penelitian ini menganalisis bagaimana film Suzume no Tojimari (2023) membentuk hiperrealitas. Studi ini juga meninjau bagaimana keterkaitan hiperrealitas yang dibentuk dengan konteks peningkatan pemahaman dan kesadaran audiens terhadap bencana alam. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, serta menggunakan teori hiperrealitas dan simulakra oleh Jean Baudrillard untuk memahami apa saja kumpulan simulakra (elemen-elemen fantasi) yang dapat memungkinkan timbulnya hiperrealitas pada film Suzume no Tojimari. Penelitian berargumen bahwa anime ini berpotensi menimbulkan hiperrealitas karena adanya pembauran antara elemen-elemen fantasi dengan simbol-simbol replikasi dari dunia nyata. Hiperrealitas yang dibentuk dalam Suzume no Tojimari juga berkemungkinan untuk menjadi alat bantu jika benar-benar dikaitkan dengan tujuan Shinkai Makoto selaku pembuat anime ini yaitu meningkatkan pemahaman dan kesadaran penonton terhadap bencana alam. Hiperrealitas terjadi ketika elemen-elemen fantasi seolah-olah menjadi lebih nyata dan berpotensi untuk memengaruhi realitas itu sendiri, dan representasi dari bencana alam pada anime ini dibalut oleh elemen-elemen fantasi tersebut.

..... The development of Information and Communication Technology has given media a powerful influences in changing societal mindsets and culture. Media often relies on strong visual elements to grab attention and make messages easier to understand. This influence has led to the creation of a new kind of reality that is not connected to the real world, known as hyperreality. Hyperreality itself is a condition where reality and fiction become difficult to distinguish. This study analyses how hyperreality that related to the causes of natural disasters is constructed in the Suzume no Tojimari (2023) movie. It also examines how this portrayal can help improve viewers in understanding and awareness of natural disasters. This study using a descriptive qualitative approach and also applies Jean Baudrillard's theory of hyperreality and simulacra to identify the various fantasy elements in Suzume no Tojimari that can shape a sense of hyperreality. This study finds that this anime has the potential to shape hyperreality due to the blending of fantasy elements with symbol that replicated from reality. The hyperreality that constructed in Suzume no Tojimari also has the potential to be an effective tool if the movie if it aligns with Shinkai Makoto's Goal of increasing audience understanding and awareness of natural disasters. Hyperreality is shaped when fantasy elements seem more real than reality itself, and the natural disasters that represented in Suzume no Tojimari are wrapped in these fantasy elements.