

**HIPERREALITAS DALAM FILM *ALICE IN BORDERLAND* KARYA**

**SUTRADARA SHINSUKE SATO**



**Skripsi**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra (S.S)

**Oleh**

Luthfia Alya Kharisma

202006516002

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA**

**UNIVERSITAS NASIONAL**

**JAKARTA**

**2024**

**HYPERREALITY IN THE FILM *ALICE IN BORDERLAND* BY DIRECTOR**

**SHINSUKE SATO**



**Undergraduate Thesis**

Submitted in partial fulfillment of the requirements for the Sarjana Sastra (S.S)

**Written by**

Luthfia Alya Kharisma

202006516002

**JAPANESE LITERATURE STUDY PROGRAM**

**FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE**

**NASIONAL UNIVERSITY**

**JAKARTA**

**2024**

**PERSETUJUAN**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 29 Agustus 2024 untuk diujikan.

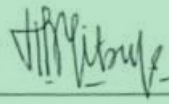
**Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum.**

Pembimbing I / Pembimbing



**Rita Susanti, S.Pd., S.S., M.Si.**

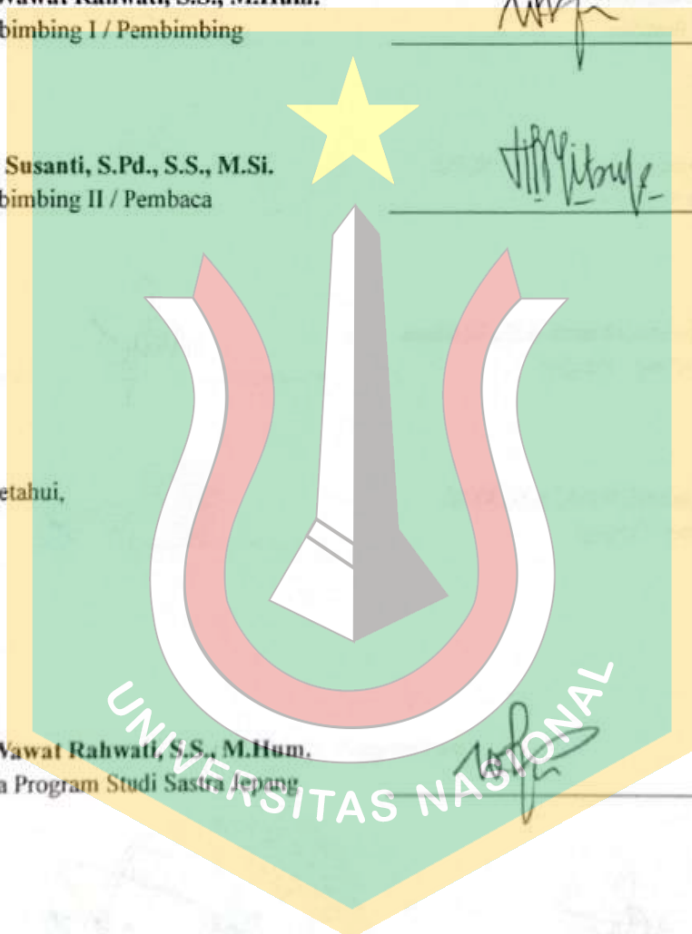
Pembimbing II / Pembaca



Mengetahui,

**Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum.**

Ketua Program Studi Sastra Jepang



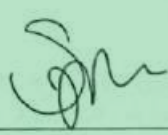
**PENGESAHAN**

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 29 Agustus 2024.

**Dr. Fairuz, M.Hum.**  
Ketua / Penguji



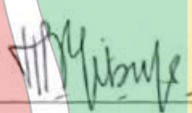
**Dr. Suyanti Natalia, S.S., M.Pd.**  
Sekertaris / Penguji




**Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum.**  
Pembimbing / Penguji




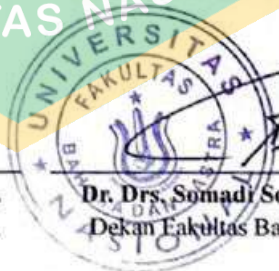
**Rita Susanti, S.Pd., S.S., M.Si.**  
Pembaca / Penguji



Disahkan pada tanggal 11 September 2024

  
**Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum.**  
Ketua Program Studi Sastra Jepang,

  
**Dr. Drs. Somadi Sosrohadi, M.Pd.**  
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Luthfia Alya Kharisma

Nomor Induk Mahasiswa : 202006516002

Program Studi/Jurusan : Sastra Jepang

Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 30 Juli 2002

Alamat : Jalan Bulak Barat 04/07 No. 73, Cipayung, Cipayung  
Depok, Jawa Barat.

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**"HIPERREALITAS DALAM FILM *ALICE IN BORDERLAND* KARYA  
SUTRADARA SHINSUKE SATO"** adalah asli (bukan jiplakan) dan belum pernah  
digarap oleh peneliti lain. Semua pendapat dan ide yang digunakan dalam skripsi ini  
dilakukan berdasarkan langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 29 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



**Luthfia Alya Kharisma**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala izin, rahmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra dalam Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah memperoleh berbagai bentuk bantuan, doa, dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang, sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan arahan dan motivasi kepada penulis sedari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Rita Susanti, S.Pd., S.S., M.Si. selaku dosen pembaca yang telah meluangkan waktunya untuk membaca, mengoreksi, dan memberikan saran-saran kepada penulis selama proses perbaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Suyanti Natalia, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan banyak bantuan dan perhatian kepada penulis sejak semester pertama sampai saat ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Nasional yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman selama penulis berkuliah, sehingga penulis mampu mencapai tahap penulisan skripsi ini.
5. Seluruh staff dan petugas sekretariat Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional yang membantu penulis mengurus hal-hal yang berakitan dengan perkuliahan.
6. Keluarga tercinta, Papa, Mama, Kakak penulis yang selalu memberikan kasih sayangnya kepada penulis dan mendukung setiap keputusan penulis. Atas semua perhatian dan doa yang tak henti-hentinya untuk penulis hingga akhirnya penulis berhasil meraih gelar sarjana.

7. Teman-teman bimbingan skripsi, Fitrah, Aura, Delviya yang saling membantu, menyemangati dan memberikan banyak masukan kepada penulis selama proses mengerjakan skripsi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini bersama-sama.
8. Teman-teman Sastra Jepang Universitas Nasional Angkatan 2020, Cita, Didi, Elena, Nisa, Kia, Iqbal, Rifyal, Yudha, Yossy, Bagus, dan yang lainnya, sudah menjadi teman penulis selama kuliah, saling bertukar cerita dan belajar bersama.
9. Teman-teman terdekat penulis, Kiki, Syifa, Shafira, Gita, dan Tiut yang menyempatkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah penulis, selalu mendukung dan menyemangati penulis sejak masa sekolah.
10. Zevi, Fitri, dan Nadiya selaku teman baik yang selalu menemani dan menciptakan banyak momen berkesan selama penulis mengikuti program PMM 3 di Gorontalo. Dea dan Indah, yang sangat membantu penulis selama pembelajaran kuliah di Gorontalo. Seluruh teman-teman PMM 3 UMGo yang tidak dapat disebutkan satu per satu, semoga masih diberi kesempatan untuk bertemu kembali.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya, yang telah memberikan dukungan dan doa untuk penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan kata atau ucapan di dalamnya. Semoga skripsi ini tetap bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 27 Agustus 2024

Penulis,

**Luthfia Alya Kharisma**

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas film *Alice in Borderland* karya sutradara Shinsuke Sato untuk mengungkap bagaimana dunia hiperrealitas tercipta dan memberi pengaruh pada perkembangan mental dan emosional karakter-karakter yang terdapat dalam film tersebut. Penelitian analisis deskriptif kualitatif ini menggunakan pendekatan hiperrealitas Baudrillard dan teori film Bordwell untuk menganalisis unsur naratif film. Hiperrealitas didefinisikan sebagai kondisi ketika realitas asli digantikan oleh konstruksi buatan, sehingga batas antara yang asli dan yang tiruan menjadi sulit dibedakan. Baudrillard menjelaskan konsep ini melalui tiga tingkat simulacra. Pada tingkat pertama, tanda masih merepresentasikan realitas; pada tingkat kedua, tanda mulai menutupi realitas yang sebenarnya; sementara pada tingkat ketiga, tanda-tanda menciptakan realitas baru. Dengan menggunakan dua pendekatan ini, hasil penelitian memperlihatkan bahwa hiperrealitas yang terjadi dalam film *Alice in Borderland* telah mencapai tingkat ketiga simulacra. Pada tingkat ketiga, citra dan simulasi tidak hanya mencerminkan kenyataan, tetapi telah bertransformasi menjadi kenyataan itu sendiri bagi para karakter. *Borderland* merupakan realitas yang dibuat secara artifisial, menciptakan dunia yang tidak mengikuti aturan dan logika dunia nyata. Dengan demikian, *Borderland* tidak memiliki referensi yang jelas atau keterkaitan langsung dengan dunia nyata, sehingga menciptakan sebuah realitas yang sepenuhnya terpisah dari realitas asli. Sebagai representasi dari hiperrealitas, *Borderland* berfungsi sebagai konstruksi buatan yang dirancang untuk menguji batas-batas manusia dan menggambarkan bagaimana simulasi yang mendalam dapat menggantikan serta membentuk pengalaman karakter di dalamnya.

Kata kunci: *Borderland*, *realitas*, *simulacra*

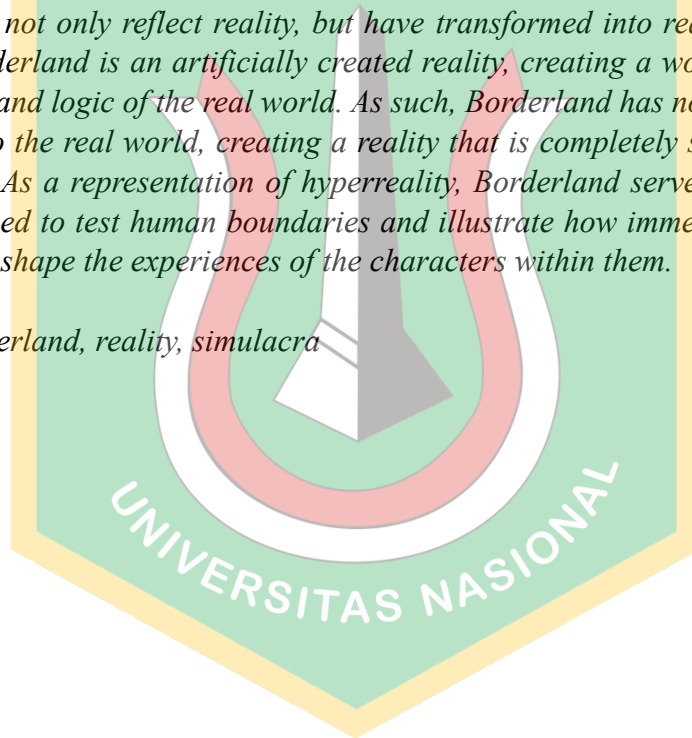




## ABSTRACT

*This research discusses the film Alice in Borderland by director Shinsuke Sato to reveal how the world of hyperreality is created and influences the mental and emotional development of the characters in the film. This qualitative descriptive analysis research uses Baudrillard's hyperreality approach and Bordwell's film theory to analyze the film's narrative elements. Hyperreality is defined as a condition when the original reality is replaced by an artificial construction, so that the boundary between the original and the imitation becomes difficult to distinguish. Baudrillard explains this concept through three levels of simulacra. At the first level, signs still represent reality; at the second level, signs begin to mask the actual reality; while at the third level, signs create a new reality. Using these two approaches, the results show that the hyperreality that occurs in the movie Alice in Borderland has reached the third level of simulacra. At the third level, images and simulations not only reflect reality, but have transformed into reality itself for the characters. Borderland is an artificially created reality, creating a world that does not follow the rules and logic of the real world. As such, Borderland has no clear references or direct links to the real world, creating a reality that is completely separate from the original reality. As a representation of hyperreality, Borderland serves as an artificial construct designed to test human boundaries and illustrate how immersive simulations can replace and shape the experiences of the characters within them.*

*Keywords: Borderland, reality, simulacra*



## DAFTAR ISI

<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Kerangka Teori .....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.8 Sistematika Penyajian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	10
2.1 Unsur Intrinsik.....	10
2.1.1 Plot dan Cerita .....	11
2.1.2 Karakter .....	12
2.1.3 Ruang.....	12
2.2 Hiperrealitas Jean Baudrillard.....	13
2.2.1 Simulacra dan Simulasi .....	14
<b>BAB III HIPERREALITAS DALAM FILM <i>ALICE IN BORDERLAND</i> KARYA SUTRADARA SHINSUKE SATO</b> .....	18
3.1 Representasi Hiperrealitas dalam Struktur Naratif <i>Alice in Borderland</i> .....	18
3.1.1 Transisi Plot dan Cerita Antara Dunia Realitas dan Simulasi .....	19
3.1.2 Dampak Simulasi terhadap Kepribadian Karakter .....	21
3.1.3 Pengaturan dan Perubahan Ruang untuk Menciptakan Hiperrealitas dalam <i>Alice in Borderland</i> .....	29

3.2	Penggambaran Simulacra sebagai Hiperrealitas dalam <i>Alice in Borderland</i> ..	38
3.2.1	Awal perpindahan karakter ke dunia alternatif <i>Borderland</i> .....	38
3.2.2	Visa yang mengatur waktu hidup karakter .....	40
3.2.3	Penggunaan teknologi radikal dalam permainan.....	43
3.2.4	Cerita palsu <i>Hatter</i> tentang cara kembali ke dunia nyata.....	45
3.2.5	Mencari kebenaran tentang dunia nyata .....	47
3.2.6	Harapan pemain untuk kembali ke dunia nyata.....	49
3.2.7	Kontras antara dunia nyata dengan dunia <i>Borderland</i> yang semakin kabur dalam permainan terakhir .....	50
3.2.8	Para karakter yang berada di ambang kematian .....	53
<b>BAB IV KESIMPULAN</b> .....		56
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....		61

