

## BAB IV

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis film *Alice in Borderland* melalui unsur naratif film dan konsep hiperrealitas, dapat disimpulkan bahwa film ini menciptakan sebuah dunia hiperrealitas yang memicu pertanyaan mendasar tentang makna kehidupan dan moralitas. Unsur naratif dalam film memainkan peran penting dalam menciptakan dunia hiperrealistik. Dengan menggunakan struktur waktu non-linier dan penataan ruang yang menekankan ketidakpastian serta kekacauan, film ini menciptakan kesan bahwa para karakter berada dalam realitas yang sangat berbeda dari kehidupan sehari-hari. Dalam perjalanan Arisu dan teman-temannya melalui dunia penuh tantangan dan misteri, film ini menyoroti transformasi mendalam karakter-karakter utamanya. Pengembangan karakter dalam konteks hiperrealitas memperlihatkan bagaimana individu dapat mengubah diri mereka untuk menyesuaikan diri dengan realitas baru. Karakter-karakter tersebut menghadapi situasi yang menuntut mereka untuk merefleksikan dan mengubah diri mereka dalam proses bertahan hidup.

Hiperrealitas, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Baudrillard, muncul dalam film ini melalui dunia *Borderland* yang tidak hanya menggantikan kenyataan, tetapi juga menciptakan pengalaman yang jauh lebih ekstrem dan intens dibandingkan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan tingkat simulacra menurut pemikiran Baudrillard, dunia *Borderland* berada pada tingkat ketiga simulacra, yang menggambarkan suatu kondisi ketika citra dan simulasi tidak lagi sekedar refleksi dari kenyataan, melainkan telah menjadi realitas itu sendiri bagi para karakter. Transformasi dari tingkat satu dan tingkat dua simulacra menuju tingkat tiga dalam *Alice in Borderland*, menggambarkan bagaimana simulasi dapat berkembang dari sekedar tiruan realitas menjadi sebuah realitas alternatif yang berdiri sendiri. Dengan kata lain, pada tingkat ketiga simulacra, dunia *Borderland* tidak hanya meniru kota Tokyo, tetapi juga menciptakan realitas baru yang sepenuhnya terpisah dan berbeda dari dunia nyata. Sebagai representasi dari hiperrealitas yang ekstrem, *Borderland* tidak hanya menjadi latar cerita, tetapi juga berfungsi sebagai faktor pendorong dalam perkembangan karakter-karakternya. Simulasi yang sangat nyata di *Borderland* dapat mengubah cara bertindak, keyakinan akan realitas dan moralitas, serta identitas para karakter. Hiperrealitas dalam film ini, menghadirkan eksplorasi mendalam dari aspek mental dan emosional karakter-karakternya.

Lebih jauh, penelitian ini menunjukkan bahwa *Borderland* berfungsi sebagai simulasi yang dirancang untuk menguji dan menyaring individu, mengidentifikasi mereka yang dianggap layak untuk melanjutkan hidup di dunia nyata. Dalam hal ini, tujuan dari dunia *Borderland* tampaknya sebagai bentuk hukuman bagi karakter-karakter yang dianggap tidak memiliki tujuan hidup yang jelas atau tidak menghargai hidup

mereka sendiri. Dengan demikian, film ini tidak hanya menawarkan pengalaman naratif yang mendalam, tetapi juga menyajikan sebuah komentar sosial tentang bagaimana kita memahami dan menemukan makna dalam kehidupan saat realitas di sekitar kita mulai terasa tidak jelas dan membingungkan.

