

Menilik Komik *Shingeki no Kyojin* melalui Kacamata Masyarakat Simulasi Baudrillard

Ardian Indro Yuwono, Rizki Maulana Anindita

Universitas Gadjah Mada
Jl. Sosio Justisia No. 2, Bulaksumur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281
Email: ardianindroyuwono@ugm.ac.id

DOI: 10.24002/jik.v21i1.6361

Submitted: August 2022

Reviewed: May 2023

Accepted: May 2024

Abstract: Hajime Isayama's *Shingeki no Kyojin* tells the disruption on Paradis Island's stability as Titans ambush. This article found the Paradis Island is the perfect representation of Jean Baudrillard's simulacra society which is trapped in a chaos of reality and simulations in hyperreality. Through the Barthes's semiotic model, this article finds that Paradis Island's a perfect hyperreal site that traps its inhabitants in simulacra and blurs anything beyond the wall. Repression and propaganda complicate people's understanding on politics. In reflection to current state, media are trapping society inside walls of their preferences to blur the reality behind or beyond the wall.

Keywords: capital society, hyperreality, manga, media, simulacra

Abstrak: *Shingeki no Kyojin* karangan Hajime Isayama menceritakan hancurnya kejagan Pulau Paradis sejak serangan Titan. Artikel ini menemukan bahwa masyarakat Pulau Paradis merupakan representasi masyarakat simulasi Jean Baudrillard yang kesulitan membedakan antara realitas dan simulasi dalam hiperrealitas. Melalui semiotika Roland Barthes, teridentifikasi bahwa Pulau Paradis merupakan wahana hiperrealitas yang sempurna karena dapat mengungkung penduduknya ke dalam simulacra dan mengaburkan realitas di luar tembok. Masyarakat Pulau Paradis kesulitan memahami segala wacana politik di luar tembok karena represi dan propaganda arus informasi. Ketika disandingkan dengan kondisi terkini, media menjebak masyarakat ke dalam tembok preferensi sehingga realitas di balik maupun di luar tembok kabur.

Kata Kunci: hiperrealitas, manga, masyarakat kapital, simulacra

Masyarakat amat bergantung pada fasilitas internet seiring kemudahan menjangkaunya. Menurut Nurhayati-Wolff (2021), pada kuartal ketiga tahun 2020, rata-rata warga Indonesia menghabiskan delapan jam lima puluh menit tiap harinya untuk menjelajahi internet. Sebagian besar di antaranya berusia muda ataupun remaja (Widyaningrum & Nugraheni, 2021, h. 177). Keadaan tersebut menunjukkan perpindahan aktivitas bersosial manusia ke ruang maya. Media

sosial memfasilitasi kebutuhan manusia modern untuk berkumpul dan berserikat dengan mempertemukan mereka dengan kawan sepemikiran ataupun sehoobi. Pada saat bersamaan, terjadi perluasan ruang publik untuk berkomunikasi dan berdiskusi (Jackson, 2023, h. 1).

Dalam dunia maya, individu dapat membentuk citra yang amat bertolak belakang dengan sosoknya di dunia nyata dan membangun keberadaannya di dunia

digital (*digi-sein*) (Hardiman, 2021, h. 160). Fenomena ini disebabkan oleh keadaan bahwa di media sosial, orang tidak menatap diri pengguna, tetapi *postingan* pengguna sehingga tak bisa menemukan *Dasein*, tetapi hanya *Digi-sein* (Hardiman, 2021, h.167). *Digi-sein* sangatlah cair sehingga pengguna dapat berubah wajah dengan sangat cepat untuk berkomentar dengan berbagai akun dan kepribadian (Hardiman, 2021, h. 169).

Fenomena tersebut selaras dengan konsep *hyperreality* dari Jean Baudrillard. Menurut Shullenberger (2021, h. 50), *hyperreality* berarti realitas telah diganti dengan simulasi atas sebuah kondisi yang melebihi realitasnya. Lewat kacamata semiotika, Baudrillard melihat masyarakat kapital dipengaruhi oleh informasi termediasi sehingga melihat simulasi seolah-olah lebih nyata dibanding realitas (Krevel, 2019, h. 93; Wieczorek, 2019, h.7). Media konvensional seperti televisi yang dicontohkan Baudrillard, maupun media baru seperti internet, telah menanggalkan segala macam penandaan riil atas sebuah kondisi atau keadaan (Wieczorek, 2019, h. 7).

Baudrillard melihat bahwa simulasi yang dilihat masyarakat secara nyata adalah bentuk *simulacra*. *Simulacra* merupakan simulasi realitas yang meliputi citra dan tanda yang menggantikan kondisi sebenarnya dengan gambaran asal-usul yang diterima masyarakat sebagai realitas yang disuguhkan (Wolny, 2017, h. 75-77). *Simulacra* memanipulasi masyarakat dengan mitos untuk memercayai realitas yang ada. Gambaran ideal yang ditampilkan *simulacra* membuat manusia

tidak dapat membedakan simulasi dan kenyataan karena kenyataan tergantikan oleh kenyataan nirasal-usul (Baudrillard, 2006, h. 453). Hal inilah yang membuat *simulacra* dianggap gagal menyimulasikan realitas dan membuat realitas baru yang terlihat lebih nyaman untuk diterima manusia (Shullenberger, 2021, h. 51).

Simulacra membuat masyarakat melihat ilusi sehingga menerima kondisi yang dialami sebagai *hyperreality* tahap akhir. Menurut Lata dan Bhatt (2023, h. 3-4), Baudrillard menjelaskan ada empat tahapan imaji untuk menggambarkan transisi dari representasi menjadi *simulacra*: a) imaji merefleksikan kenyataan sehingga sebuah benda memiliki makna simbolis tertentu yang dapat ditemukan dan dirujuk di dunia nyata; b) imaji menutupi dan mendistorsi kenyataan; c) imaji menciptakan ilusi dari ketidakhadiran kenyataan yang menonjol sehingga membuat manusia mulai kebingungan membedakan realitas dan representasinya; dan d) imaji tidak memiliki relasi sama sekali dengan kenyataan dan memicu situasi *hiperreal* (model) kenyataan tanpa asal-usul. Baudrillard kemudian mencontohkan *Disneyland* sebagai wahana sempurna dari orde *simulacra* dan *hyperreality* (Baudrillard, 2006, h. 460).

Menurut Baudrillard (1983, h. 83), *simulacra* terbagi dalam tiga level. Level pertama, terjadi pada masa Renaisans. Imaji menirukan gambaran ideal dari alam sehingga manusia tetap dapat membedakan mana yang asli dan tiruan. Contohnya adalah lukisan. Level kedua, terjadi sejak masa revolusi industri Eropa. Citra dan

tanda pada level ini menyembunyikan ketiadaannya dan diproduksi massal sembari menghapuskan makna dan signifikansi kodrati benda orisinal yang berada di alam. Di tahap ini, manusia mulai bingung membedakan realitas dan tiruan karena perbedaan antara realitas dan representasi makin tidak jelas. Baudrillard mencontohkan dengan peta yang begitu detail sehingga membuat semua orang mengira bahwa peta tersebut realitas (Baudrillard, 2006, h. 453). Level ketiga, masa sekarang seiring dengan perkembangan teknologi yang membuat masyarakat terjebak dalam realitas semu dan tak berkaitan dengan dunia nyata sehingga dapat menyimulasi, menutupi, bahkan menghilangkan realitas sesungguhnya.

Teknologi mutakhir berperan besar menciptakan imaji tanpa referensi dari dunia luar sehingga menghapus ikatan *indeksikal* antara tanda dan referensinya selayaknya tingkatan keempat *simulacra*. Keberadaan teknologi membuat manusia kesulitan membedakan antara dunia nyata dan maya. Di sisi lain, manusia memanfaatkan teknologi seperti media sosial tanpa memperhatikan hal yang sebenarnya terjadi. Dalam pandangan Baudrillard, *hyperreality* direproduksi ke dalam budaya massa sehingga mengganti orisinalitas realitas di luar teks (Lilja & Wasshede, 2016, h. 288).

Pandangan Baudrillard soal masyarakat pascamodern dapat digunakan untuk mengkaji konten manga dan anime. Di sisi lain, saat ini belum muncul keseriusan dari pehobi dan peminat untuk membongkar realitas karena sibuk

dengan simbol dan tanda. Narasi-narasi besar terlewatkan sehingga diskusi yang berkembang bukanlah soal wacana yang tersembunyi di balik teks (Azuma, 2009, h. 34-39). Hal ini menyebabkan keterbatasan penelitian dalam tema yang serupa terutama tentang *simulacra* meski dapat ditemukan dan terepresentasi dalam konten manga dan anime (Syahrial, 2017, h. 19). Beberapa penelitian lebih menganalisis dampak *hyperreality* pada khalayak seperti yang dilakukan oleh Lilja dan Wasshede (2016) maupun Syahrial (2017). Terdapat kajian serupa yang berfokus pada analisis konten seperti Bolton (2018, h. 23-58) dan Wong (2000), meski tidak secara spesifik mengkaji masyarakat *simulacra*.

Bolton (2018) mengkaji film layar lebar anime *Akira* dalam kacamata pascamodern Frederic Jameson serta Jacques Derrida untuk menjelaskan absennya orisinalitas dari petanda dalam permainan penandaan sebuah teks. *Akira* menerapkan tema pascamodern karena mengandung berbagai referensi pergolakan politik Jepang dekade 50-60an yang sering dimanfaatkan oleh Amerika untuk kepentingan NATO (*North Atlantic Treaty Organization*) hingga pengembangan nuklir.

Di anime *Akira*, Jameson (dalam Bolton, 2018) menilai terjadi penghapusan makna mendalam terhadap masyarakat pascamodern yang dikuasai oleh bentuk-bentuk dangkal kurang makna. Keadaan ini disebabkan oleh keterbatasan bahasa sehingga pemahaman maupun perubahan posisi masyarakat dalam sejarah dan realitas politik sangat kurang. Inilah yang disebut sebagai *pastiche* atau akumulasi

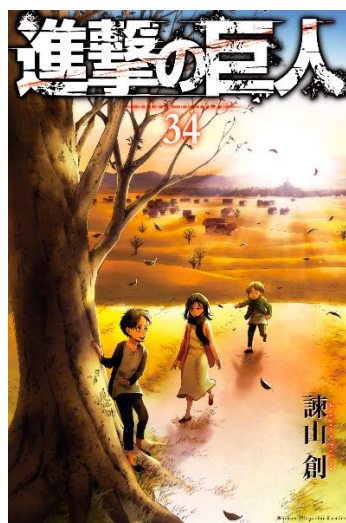
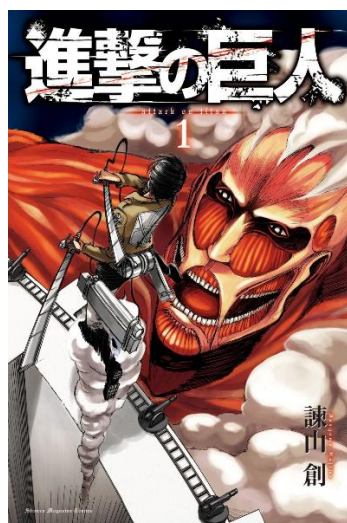
berbagai gaya bersejarah yang membuat konteks serta makna bersejarah mengerut menjadi penanda-penanda yang melayang bebas (Bolton, 2018, h. 37; Setiawan & Sudrajat, 2018, h. 32).

Keadaan *pastiche* dalam masyarakat pascamodern juga dilihat Wong (2000) pada film *Blade Runner* (1982/1992) dan anime *Ghost in the Shell* (1995). Wong (2000) melihat bahwa *Blade Runner* yang menggunakan Times Square Hong Kong dalam pascamodernitas membuat kawasan pecinan di masa depan dalam set kota *cyberpunk* sebagai hal yang lucu, ahistoris, dan misrepresentatif. *Blade Runner* menampilkan gambar *geisha* dan bar *sushi* yang merupakan budaya Jepang dalam monitor raksasa di kota sehingga menciptakan *hyperreality*.

Jameson dan Baudrillard (dalam Wong, 2000) menunjukkan bahwa eksistensi *real* dalam masyarakat pascamodern hanyalah hasil ingatan nostalgia dari momen *prelapsarian* yang ditanamkan dalam imaji media sebagai budaya kolektif lampau yang belum pernah

dilalui. Penonton *Blade Runner* melihat bahwa Times Square Hong Kong sebagai kota *cyberpunk* mengalami krisis identitas serta ingin mengakomodasi perubahan. Wong (2000) melihat *Ghost in the Shell* lebih tepat merepresentasikan Hong Kong.

Fenomena *hyperreality* ini direproduksi dan tercermin dalam media hiburan. Representasi media menurut Hall (dalam Taufiqurrachman, 2020, h. 339) merupakan proses produksi yang dilakukan media untuk mengonstruksi realitas dalam masyarakat lewat makna yang dikomunikasikan. Penelitian ini mengambil contoh serial manga *Shingeki no Kyojin* yang menceritakan perubahan drastis kehidupan Eren Yeager kecil, serta masyarakat Pulau Paradis sejak serangan Titan, raksasa pemangsa manusia. Sejak saat itu, masyarakat diteror oleh keberadaan Titan sehingga terdorong untuk melawan balik. Di tengah perlawanan, banyak realitas di luar tembok seperti masyarakat Pulau Paradis yang menjadi bagian dari dunia dan merupakan umat manusia tersisa.



Gambar 1 Sampul Volume Pertama (kiri) dan Sampul Volume Terakhir (kanan) *Shingeki no Kyojin* Versi Jepang
Sumber: Isayama (2010a) dan Isayama (2021)

Kehidupan masyarakat Pulau Paradis tidak jauh berbeda dari kehidupan manusia yang terkungkung dalam teknologi media. Manusia lebih memilih realitas dalam dunia maya sembari melupakan realitas dunia nyata. Artikel ini menjawab permasalahan representasi masyarakat *simulacra* dalam serial *Shingeki no Kyojin* dalam teori *hyperreality* Baudrillard. Tujuan penelitian ini untuk memperkaya kajian akademik manga dan anime, serta menyadarkan publik akan bahaya kuasa teknologi dan media terhadap masyarakat yang makin terkotak-kotak menurut kepercayaan, perspektif, maupun ideologi. Kebaruan penelitian ini membahas soal masyarakat yang terjebak dalam ketidakjelasan makna atau *simulacra*.

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis untuk melihat representasi masyarakat *simulacra* dalam manga dan menjelaskannya lewat analisis semiotika Roland Barthes. Penulis menilai metode ini dapat memberikan pemahaman terhadap makna yang dikandung oleh tanda maupun simbol dalam suatu teks. Berbeda dengan semiotika Peirce yang memperkenalkan tiga subtype tanda berupa ikon, indeks, dan simbol (Alyatalathaf, 2019, h. 144), Barthes memperkenalkan pengkajian teks dalam tahap denotasi (makna harfiah) yang terdiri dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) serta makna konotasi (makna yang muncul melalui kode suatu tanda) (Luthfi, 2020, h. 22) sehingga melahirkan mitos yang sistematis dan tidak arbitrer historis sebagai hasil pemahaman terhadap simbol-simbol yang disajikan. Analisis semiotika

yang diperkenalkan Barthes sangat cocok digunakan untuk membongkar kode maupun pola dan mengeksplorasi budaya populer (Patton, 2015, h. 220-221).

Sistematika Barthes mengandung tiga dimensi yakni penanda, petanda, dan penandaan untuk mempelajari hubungan antara ideologi dan perbedaan budaya (Okuyama, 2015). Sementara itu, ideologi adalah sistem simbolik hierarkis yang mengodekan hubungan antara objek materiel dan tindakan sosial (Siregar, 2019, h. 127).

Objek dalam penelitian ini adalah manga *Shingeki no Kyojin*. Manga yang terbit dari 2009 hingga 2021 ini telah tamat pada volume ke-34. Serial ini telah mendapatkan adaptasi anime yang digarap WIT Studio (musim pertama hingga ketiga) serta studio MAPPA (musim penutup). Di tahun 2021, versi manga *Shingeki no Kyojin* merupakan manga keempat terlaris versi Oricon dengan angka 7,33 juta kopi (Loo, 2019; Peters, 2021). Di Indonesia pun, volume 29 manga karya Hajime Isayama ini menjadi salah satu dari sepuluh manga terlaris terbitan *Elex Media Komputindo* (Kusumanto, 2021). Dalam penayangan musim penutup animenya, serial ini berhasil menempati jajaran sepuluh teratas *Netflix Indonesia* Januari 2022.

Data primer penelitian ini adalah adegan yang menarasikan penggambaran keadaan sosial dan politik dalam manga *Shingeki no Kyojin*. Narasi yang dibutuhkan penulis memiliki komparasi dengan realitas masyarakat kini dan dianalisis menggunakan teori *simulacra hyperreality* Baudrillard. Penjabarannya ada di Tabel 2.

Tabel 1 Unit Penelitian

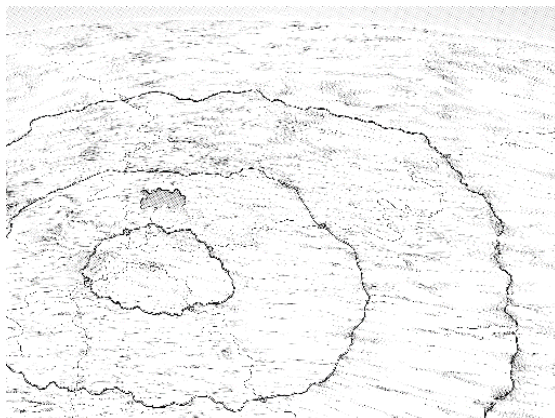
Unit Terteliti	Unsur	Subunsur
Panel-panel dari berbagai bab manga <i>Shingeki no Kyojin</i> yang memenuhi kriteria.	Sejarah Eldia dan Titan. Sosial dan politik Eldia dan Marley pada lini masa utama.	Latar belakang sejarah yang mendasari semua kejadian dalam lini masa utama. Ideologi, propaganda, indoktrinasi, perang, represi, segregasi, pembatasan informasi, kampanye politik, pemukiman, eksklusivitas, masyarakat simulasi.

Sumber: Anindita dan Yuwono (2023)

HASIL

Pulau Paradis, Wahana *Simulacra* Bangsa Eldia

Premis awal *Shingeki no Kyojin* menceritakan tentang kehidupan Eren Yeager yang berubah setelah invasi para Titan yang hidup di luar dinding ke dalam tembok.

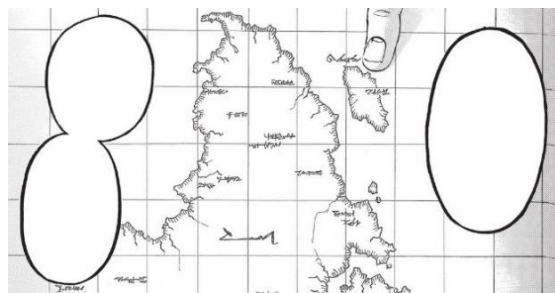


Gambar 2 Peta Tembok Pulau Paradis

Sumber: Isayama (2014, h. 32-33)

Pada gambar 2, makna denotasi yang dapat dilihat adalah peta yang digambarkan dalam dua halaman. Secara konotasi, peta tersebut merupakan peta pembagian tembok-tembok Pulau Paradis yang melindungi bangsa Eldia dari invasi para Titan. Gambar tersebut dapat dimaknai sebagai keterkungkungan dari kehidupan umat manusia terakhir dalam waktu yang lama sehingga mendistorsi pikiran mereka. Masyarakat terakhir di Pulau Paradis

adalah bangsa Eldia. Mereka hidup di balik dinding agar tidak dimangsa. Eren dan orang Eldia, baik di dalam maupun luar pulau, serta golongan subjek Ymir dapat berubah menjadi Titan. Dahulu kala, subjek Ymir merupakan senjata pemusnah massal Eldia dan digunakan untuk menginvasi bangsa Marley.



Gambar 3 Peta Kerajaan Eldia Sebelum Eksodus ke Pulau Paradis yang Dipimpin oleh Karl Fritz sebagai Penanda Kedigdayaan Bangsa

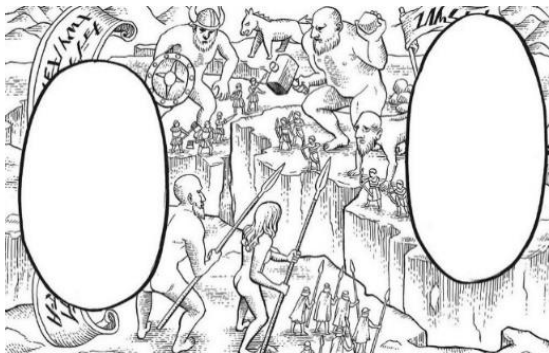
Sumber: Isayama (2016, h. 14)

Gambar 3 menunjukkan peta Kerajaan Eldia. Secara konotatif, peta tersebut menunjukkan kedigdayaan bangsa Eldia yang dapat menguasai Pulau Paradis serta daratan utama yang berada di seberang lautan. Peta kuno kerajaan Eldia ini mirip dengan peta Afrika yang dibalik secara vertikal antara utara dan selatan, kemudian di-*mirror*. Peta tersebut secara tidak langsung menunjukkan luasan serta tidak terkalahkannya bangsa Eldia akibat penguasaan kekuatan Titan. Terdapat

sembilan jenis Titan dengan keunikan tertentu yang diwariskan turun-temurun. Satu di antaranya adalah Titan Pendiri yang eksklusif milik keluarga raja. Akan tetapi, hegemoni Eldia selama hampir dua milenium memicu perpecahan antarpewaris. Kekuatan Titan dalam *Great Titan War* akhirnya memicu kehancuran Eldia oleh raja ke-145 mereka, Karl Fritz. Dia berpandangan bahwa bangsanya telah menanggung banyak dosa pada seluruh umat manusia, terutama Marley.



Gambar 4 Sumpah Karl Fritz sebagai Raja Eldia untuk Memusnahkan Bangsanya Sendiri dalam Ideologi *Pasifis* yang Ia Anut
Sumber: Isayama (2018, h. 39)

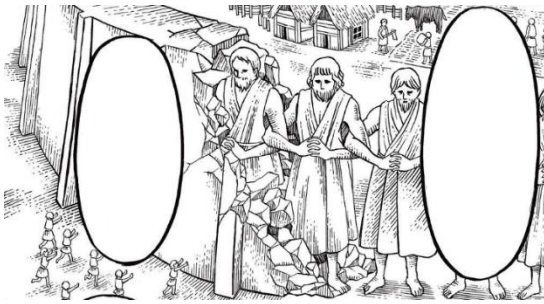


Gambar 5 Perang Akbar Titan dalam Sejarah Eldia yang Melibatkan Sembilan Jenis Titan sebagai Senjata Utama
Sumber: Isayama (2016, h. 32)

Pada gambar 4, terlihat Karl Fritz yang menggendong seorang bayi. Karl Fritz sebagai raja Eldia pada masa itu kerap mengutarakan ideologi *pasifis*-nya. Ideologi *pasifis* tersebut diejawantahkan sebagai pemusnahan massal kepada bangsanya sendiri yang telah dianggapnya berdosa bagi umat manusia. Secara konotatif, pemunculan bayi yang digendong menunjukkan simbol dari masa depan dan ideologi bangsa Eldia yang ingin dijaga oleh Karl Fritz. Karl Fritz dibantu keluarga Tybur, salah satu pewaris kekuatan sembilan Titan, menarik diri dari *Great Titan War*. Fritz lalu membawa sebanyak mungkin warga Eldia ke Pulau Paradis setelah perang dengan tujuh Titan lainnya.

Tiga lapis tembok dibangun dengan kekuatan Titan yang kemudian menggunkung mereka dari dunia luar. Fritz memberi ultimatum pada dunia luar agar tidak menyerang Pulau Paradis dengan ancaman akan membumiratakan mereka dengan kekuatan Titan. Setelah urusan dengan dunia luar selesai, ia lantas memanipulasi segala ingatan para subjek Ymir Pulau Paradis tentang dunia luar menggunakan kekuatan Titan Pendiri. Gambar 5 menunjukkan adanya perang antar-Titan. Gambar ini menunjukkan sejarah peperangan yang terjadi di masa lampau. Secara konotatif, penggunaan gambar yang cenderung sederhana daripada karakter-karakter lainnya memberikan kesan bahwa hal ini terjadi di masa lampau dan seperti dongeng.

Gambar 6 menunjukkan proses pembangunan tembok menggunakan



Gambar 6 Pembangunan tembok-tembok Pulau Paradis yang Menandakan Penarikan Diri Karl Fritz dan Bangsa Eldia dari Dunia Luar
Sumber: Isayama (2016, h. 32)

kekuatan Titan. Gambar ini kurang lebih sama dengan gambar 5 karena menunjukkan cerita di masa lampau dengan gambaran yang lebih sederhana dibanding keseluruhan gambar di serial lainnya. Melalui kekuatan manipulasi ingatan, Karl Fritz menyisihkan Eldia dari segala kontestasi politik maupun konflik antarbangsa yang terjadi di luar tembok seperti cita-citanya sebagai seorang *pacifist*. Keinginannya melanjutkan kekuasaan dalam kedamaian dan senyap hingga kedatangan Bangsa Marley untuk menyenyapkan Eldia selamanya terwujud. Tembok-tembok Pulau Paradis adalah keberhasilan Karl Fritz menciptakan *simulacra* yang gagal menyimulasikan realitas dan malah membuat sebuah realitas baru yang lebih nyaman dengan mengorbankan masyarakat.

Kehidupan di dalam tembok terjebak dalam sebuah simulasi masyarakat sempurna yang damai. Masyarakat pun terlepas dari segala realitas dunia luar karena kepentingan politik raja dan tak ada celah untuk menyanggah. Kehidupan terpenjara di balik tembok selama satu abad membuat penghuni tembok secara natural melupakan kehidupan di luar tembok. Pengulangan

sehari-hari membuat citra dalam tembok menjadi kenyataan sejati.

Mundurnya Karl Fritz sebagai pemimpin tertinggi Eldia dari *Great Titan War* memberikan kesempatan bagi Marley untuk berkuasa serta membalaskan dendam terhadap Eldia. Dalam propaganda legenda karangan Fritz dan keluarga Tybur, muncul protagonis seorang pahlawan pembebas bangsa Marley bernama Helos. Berkat Helos, Marley kembali mendapatkan martabatnya bersama dengan sebagian besar kekuatan Titan yang direbut dari subjek Ymir tersisa di luar Pulau Paradis. Dalam seabad, bangsa Marley tumbuh pesat hingga berhasil menundukkan balik keturunan Eldia yang tersisa di luar Pulau Paradis. Bahkan, Marley membuang para subjek Ymir kriminal ke Pulau Paradis dengan mengubah paksa mereka menjadi Titan. Titan pun dianggap oleh para warga Pulau Paradis sebagai sumber ancaman terbesar.

Kedamaian serta invasi Titan sebagai realitas di balik tembok merupakan bentuk *hyperreality* Baudrillard. Masyarakat Pulau Paradis terjebak pada simulasi yang terlihat lebih nyata dibanding realitas itu sendiri. Hal ini mengaburkan dan menggantikan realitas sebenarnya seperti kenyataan bahwa alasan mereka tinggal di tempat itu adalah konflik berkepanjangan antarbangsa.

Keadaan Pulau Paradis merupakan wahana sempurna dari orde *simulacra* dan *hyperreality* (Baudrillard, 2006). Hal ini mirip dengan keberadaan *Disneyland*, sebuah taman hiburan di California, Amerika Serikat, yang menyihir pengunjung

untuk menerima suguhan dalam taman bermain. Penggambaran *Disneyland* adalah perbandingan yang paling tepat dengan keadaan Pulau Paradis yang terbebas dari realitas dunia luar. *Disneyland* menggunakan wahana bermainnya untuk menyihir para pengunjung agar melupakan realitas di dunia luar, sementara Karl Fritz memaksakan realitas dengan manipulasi ingatan Titan Pendiri. Titan Pendiri bukanlah satu-satunya hal yang menjadi instrumen penting dalam kontrol sosial masyarakat di dalam tembok. Ada beberapa instrumen lain yang dapat ditemukan di kehidupan masyarakat.

Pulau Paradis, Eldia, Marley, Titan, dan Simulacra

Keputusan Karl Fritz menarik sebanyak mungkin rakyatnya ke Pulau Paradis menciptakan simulasi-simulasi yang menjebak bangsa Eldia dalam kedamaian palsu di balik tembok selama seratus tahun. Keberadaan para Titan di Pulau Paradis menjadi pengganggu stabilitas kehidupan di balik tembok sebagaimana Eldia memanfaatkan kekuatan Titan untuk menghancurkan bangsa-bangsa lawannya selama hampir dua milenium. Ancaman dari Titan bukanlah satu-satunya pengekang kehidupan di balik tembok. Terdapat politik dan kepentingan yang memanfaatkan Titan untuk mempertahankan *status quo* di dalam dan luar tembok.

Pada tahap masyarakat praindustri Eropa, terkuncinya akses ke dunia luar membuat perkembangan teknologi maupun struktur masyarakat Pulau Paradis menjadi stagnan. Hal tersebut berhubungan

sangat erat dengan struktur pemerintahan feodal yang bertahan di balik tembok. Sistem pemerintahan tersebut sangat menguntungkan pihak kerajaan serta keturunan Fritz dalam mengendalikan negara baik secara represif maupun ideologis seperti yang diajukan oleh Althusser atas keberadaan aparaturnegara (Launa, 2017, h. 2017).

Secara represif, kerajaan memiliki barisan polisi militer yang bertugas untuk menjaga kedamaian masyarakat di dalam tembok. Mereka diperbolehkan untuk melakukan segala cara seperti menculik, menyiksa, bahkan melenyapkan seluruh pihak yang berada di luar kontrol mereka. Secara ideologis, pihak kerajaan dengan leluasa dapat mempermainkan arus informasi melalui surat kabar. Hal ini membuat informasi yang diterima oleh masyarakat terbatas pada hal-hal yang diinginkan oleh kerajaan.



Gambar 7 Teknologi Mesin Cetak dalam Penerbitan Koran di Dalam Tembok Sebagai Penanda Keterbatasan Teknologi dan Represi Kebebasan Pers
Sumber: Isayama (2014, h. 42)

Secara denotatif, gambar 7 menunjukkan dua orang pria yang bekerja di perusahaan percetakan surat kabar. Kedua pria ini tampak menunjukkan

ekspresi panik atau kaget. Dalam konteks gambar tujuh, teknologi mesin cetak yang digunakan masih terlampau kuno yang menunjukkan keterbatasan teknologi di berbagai bidang. Raut muka panik ditunjukkan oleh pekerja surat kabar saat munculnya berita menghebohkan pemerintahan monarki Kerajaan Eldia. Berita tentang kerajaan sering kali disensor oleh pihak pemerintah Kerajaan Eldia sendiri. Represi dan macetnya arus informasi mengganggu daya kritis masyarakat pada keberadaan dunia luar, serta sistem kontrol untuk mempertahankan kedamaian. Propaganda dilakukan dalam institusi-institusi pendidikan baik dasar maupun militer. Rasionalitas dan pemikiran kritis masyarakat bahkan telah ditekan sejak kanak-kanak melalui pasokan buku pelajaran berisi propaganda. Selain itu, terjadi pembungkaman paksa pada guru-guru oleh polisi militer yang mencoba mengajarkan anak didik tentang manusia lain di dunia luar.

Diterapkannya larangan perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh dalam kemajuan masyarakat di balik tembok. Terhambatnya perkembangan teknologi turut memengaruhi perkembangan resistensi terhadap para Titan. Hal ini menjadi penanda bahwa terdapat kepentingan politik untuk membiarkan bangsa Eldia musnah seperti yang diinginkan Karl Fritz dengan cara dihabisi Titan maupun dihancurkan oleh agresi militer bangsa lain seperti Marley.

Dalam gambar 8 ditampilkan seorang anak laki-laki dan perempuan beserta beberapa orang dewasa yang menggunakan



Gambar 8 Kehidupan Bangsa Eldia di Luar Pulau Paradis dalam Wilayah Khusus Segregasi (*Ghetto*)
Sumber: Isayama (2021, h. 2-3)



Gambar 9 Orasi Willy Tybur dalam Upaya Menggelorakan Semangat Perlawanan Dunia terhadap Kerajaan/Bangsa Eldia dan Titan
Sumber: Isayama (2018, h. 33)

sabuk lengan. Terlihat pula balon udara berpenumpang yang terbang di atas gedung-gedung tinggi dengan gaya Eropa. Secara konotatif, gambar tersebut menunjukkan Grisha Yaeger kecil yang mengenakan sabuk lengan sebagai penanda bahwa ia merupakan keturunan bangsa Eldia yang tersisa di wilayah kekuasaan Marley. Pemasangan sabuk lengan tersebut juga menunjukkan diskriminasi secara sistematis kepada bangsa Eldia yang tersisa di negara Marley walau tinggal di peradaban yang jauh lebih maju dari Pulau Paradis.

Bangsa Marley memanfaatkan keberadaan Titan agar bangsa Eldia tidak

keluar dari tembok. Bangsa Marley sengaja mengirim para aktor pemberontakan dan kriminal Eldia sebagai Titan ke Pulau Paradis. Selain itu, Marley juga memanfaatkan kekuatan para subjek Ymir yang tersisa di wilayah mereka untuk menyerang Pulau Paradis. Propaganda yang dilakukan adalah mereka bagian dari bangsa Eldia dan bertanggung jawab atas kehancuran manusia selama hampir dua milenium. Berbagai kebijakan Marley pada bangsa Eldia dilakukan seperti propaganda, segregasi, serta penanaman ide *Marley Baik* dan *Pulau Paradis Iblis*. Keturunan Ymir milik Marley kemudian direkrut menjadi pasukan pejuang yang menggunakan kekuatan tujuh dari sembilan Titan untuk menyerang Pulau Paradis. Runtuhnya tembok di awal cerita pun ulah dari pasukan tersebut.

Gambar 9 menampilkan Will Tybur yang sedang menghadapi banyak orang. Will Tybur yang muncul di gambar 9 sedang berorasi ketika malam hari. Orasi terlihat dari gesturnya yang mengangkat tangan di depan banyak hadirin. Selain itu, efek huruf kata bertuliskan *Waaa* mempertegas adanya hiruk pikuk orang banyak. Efek kilau yang berada di sekitarnya menunjukkan bahwa dia disorot lampu dan kejadian di malam hari ditunjukkan mayoritas panel yang diblok dengan *tone*.

Gabungan kepentingan politik menyempurnakan *simulacra* dalam masyarakat di balik tembok. Simulasi kedamaian dipaksakan menjadi *status quo* di balik tembok sehingga manusia hanya dapat mengonsumsi segala hal yang ada di

balik tembok. Keadaan ini menyebabkan masyarakat di balik tembok menjadi buta akan wacana politik dominan yang sengaja menutupi dan menghalangi mereka untuk mengakses realitas sesungguhnya. Keadaan ini penulis lihat terjadi pada masyarakat kapital yang semuanya bergantung pada media terutama internet.

PEMBAHASAN

Masyarakat kapital dalam pandangan penulis tak jauh berbeda dengan kehidupan penghuni tembok. Keduanya adalah masyarakat *simulacra* yang terjebak *hyperreality*. Kedua masyarakat mengalami sengkabut kode, simbol, dan makna sehingga melihat simulasi, citra asal-usul, sebagai sesuatu yang dapat diterima seperti yang disuguhkan sebagai realitas (Fuller, 2023; Setiawan & Sudrajat, 2018, h. 35) dan terjebak di dalamnya. Pandangan masyarakat kapital dalam era pascamodern lebih mementingkan konsumsi dibanding produksi. Hal ini menyebabkan nilai dan status sosial seseorang dinilai melalui citra barang konsumsi yang mana turut memengaruhi subjek atas pemenuhan kepuasan dan hasrat dalam fetisisme komoditas (Listianti, 2022, h. 178-179). Teknologi media menjadi aktor utama dari pembentukan *simulacra* dengan menyuguhkan imaji-imaji dari tontonan sehari-hari masyarakat baik iklan maupun budaya hiburan massa (Baudrillard, 1983, h. 116).

Baudrillard menawarkan konsep realitas *mediascape* pada hubungan antara manusia dengan media (Baudrillard, 1983,

h. 14). Dalam realitas ini, media massa menjadi produk budaya dominan yang menggeser dominasi kepada penanda dan media menganggap dominasi sebagai hal alami (King, 2023). Media kini turut menjadi ruang bagi manusia untuk membentuk identitas dirinya. Baudrillard (dalam Richardson, 2019, h. 2001) menyatakan mediasi pengalaman dan makna secara elektronik telah mengganti citraan dari Yang-Riil. Sementara itu, media baru layaknya internet memberikan simulasi kepada manusia untuk menyelami *free mental space* untuk mengekspresikan diri serta menjelajahi hal baru. Hasil dari pembentukan diri dalam realitas baru ini adalah simulasi tersebut.

Media bertanggung jawab sebagai medium penyampai pesan dari segala nilai dan simbol yang berdiri sebagai Yang-Riil. Media menyimulasikan imaji tertentu pada sebuah objek agar khalayaknya memercayai simbol-simbol serta nilai-nilai yang dijual. Citra dari objek berdiri tegak sebagai Yang-Riil serta model acuan baru. Hal ini mengaburkan batasan yang jelas antara produk keperluan dengan keinginan karena imaji yang ditempelkan pada produk memunculkan fetisisme komoditas (Santos, 2020, h. 2). Masyarakat terlena untuk memandang imaji komoditas sebagai realitas dan membuang jauh akan fakta yang hadir. Hal inilah yang memantik terjadinya *hyperreality*.

Dalam pandangan Baudrillard, *hyperreality* masyarakat kapital ditunjukkan dengan kecenderungan pola konsumsi yang membentuk diri individu maupun

masyarakat menyesuaikan produk yang dikonsumsi. Kegiatan konsumsi pun bukan menyangkut kebutuhan mendasar, tetapi juga sistem tanda di balik produk tersebut. Simulasi terjadi sedemikian rupa di dalam masyarakat sehingga sebuah produk yang sama hanya karena mereknya berbeda akan mengubah sebuah nilai dari produk tersebut. Merek telah menjadi simbol dan nilai yang berdiri di depan realitas sesungguhnya sehingga masyarakat menerimanya sebagai kenyataan, seperti merek X lebih bagus dibandingkan dengan Y karena dapat memberikan gaya, prestise, maupun kelas bagi konsumennya. Simulasi nilai merek ini ditanamkan kepada masyarakat lewat berbagai iklan di media dengan narasi akurat yang dapat membangun identitas konsumen ketika mengonsumsinya (Manurung & Alvin, 2021, h. 885-886). Narasi iklan juga menutupi hal sebenarnya sehingga membentuk *simulacra* tingkat kedua (Wolny, 2017, h. 75-77). Hal ini juga terjadi pada pengguna media sosial tertentu yang kemudian saling memandang rendah merek media sosial lainnya, misalnya sentimen warganet X (sebelumnya *Twitter*) kepada *Facebook*. Hal inilah yang ditunjukkan lewat pola pikir subjek Ymir milik Marley dalam memandang orang-orang Eldia Pulau Paradis.

Penilaian lewat citra yang dibentuk lewat budaya konsumsi seseorang menjadi alasan *mikroselebritas* internet dipuji dan memiliki banyak pengikut di media sosial. Mereka menampakkan diri secara utuh di dunia maya karena media memberikan ruang bagi manusia untuk membentuk

identitas diri (Baudrillard, 1983, 113-115). Dalam dunia maya, seseorang dapat menyimulasikan sebuah alter ego untuk mendapatkan berbagai keuntungan baik ketenaran, kuasa, pengaruh, maupun pengikut dengan diri yang telah dibingkai untuk mendapatkan sebanyak mungkin atensi sebagai seorang *mikroselebritas* di dunia maya (Maghfiroh & Hapsari, 2014, h 58; Marwick, 2017, h . 1). Penggunaan alter ego dalam internet memudahkan kita untuk berteman dengan orang lain yang memiliki ketertarikan sama. Pada saat yang bersamaan, hal ini menandakan bahwa terjadi perpanjangan sistem kapitalis hingga menjalari tubuh manusia seperti instrumen dalam mendapatkan kapital (Baudrillard dalam Lakshyayog, 2023, h. 228).

Bartlett (2021, h. 56) melihat fenomena pertemanan digital disebabkan adanya kesamaan minat dan dimudahkan oleh algoritma. Konsep *global village* yang dicetuskan oleh Marshall McLuhann pada 1960-an (Bartlett, 2021, h. 55) serta masyarakat kepenontonan Guy Debord (Stratton, 2020, h. 5), tak ubahnya sebagai sebuah pendirian suku-suku tertentu atas dasar kesamaan minat, cara pandang dunia, ideologi, yang disatukan oleh media dan imaji. Meskipun semangat penyatuan dunia dan penghapusan jarak fisik ke dalam minat-minat tertentu masih sama, namun fenomena kesukuan malah memperuncing perbedaan. Kenyataan saat ini sangatlah berbeda dengan harapan Mark Zuckerberg, CEO (*chief executive officer*) Meta Group, yang beranggapan bahwa konektivitas global akan meredakan konflik dalam

waktu pendek maupun panjang. Setiap suku mendewakan konsensus mereka dengan mengusung satu maupun beberapa orang sebagai kepala suku. Kepala suku dipuja-puja dengan penuh emosi, tindakan yang sering kali irasional, dan keterikatan erat yang sejatinya semu dalam sistem yang berpikir cepat, instingtif, dan irasional (Bartlett, 2021, h. 66-67).

Suku-suku ini akan terus berkembang melalui bantuan algoritma sekalipun seseorang tak mencoba mencarinya. Proses tersebut terjadi berulang-ulang hingga akhirnya berhasil membuat individu berkuat dan terkungkung sesuai dengan preferensi awal dan membangun tembok dengan dihantui akan kehilangan kampung tersebut suatu saat. Ketakutan tersebut membuat kampung-kampung harus menciptakan musuh dari luar sehingga memberikan legitimasi untuk mempertahankan dan menyelamatkan diri ketika terjadi sebuah serangan dari kampung lain serta memperkuat pertahanan dan solidaritas.

Beberapa praktik yang biasa dilakukan misalnya terus menguatkan interaksi dan keterikatan dengan teman-teman daring melalui kesatuan bahasa sehingga selalu siap mengusir segala hal maupun individu yang bertentangan dengan konsensus kampung (Sunstein, 2018, h. 69). Mobilisasi sesama kelompok suku pun sangat mungkin dilakukan untuk mempertahankan realitas yang telah dijalani. Cara Marley dalam melihat dan mempropagandakan bangsa Eldia adalah iblis tidak begitu berbeda dengan cara di atas. Bangsa Marley telah

termakan skenario politik belakang layar yang telah mereka jalani selama kurang lebih seabad sehingga terlihat sebagai sebuah realitas. Marley pun merasa berhak untuk menjadi instrumen ilahi agar dapat membasmi para pendosa yang berlindung di balik tembok. Penggambaran praktik pengiblisian Eldia oleh Marley sangat tepat merepresentasikan debat-debat kusir di internet terutama akibat pilihan politik.

Ada kuasa masyarakat modern untuk menyaring informasi serta pertemanan dari tsunami informasi di media sosial. Aktivitas ini membantu dalam menyeleksi dan membangun realitas dunia maya seperti yang diinginkan. Penyaringan informasi pun telah dibantu oleh algoritma dan kecerdasan pemrograman internet. Dalam proses penyaringan informasi terbentuk panggung simulasi realitas yang membuat masyarakat dibohongi oleh teknologi sehingga tidak melihat dengan jelas kebutuhan dasar yang seharusnya dimiliki (Widyaningrum & Nugraheni, 2021, h. 178).

Lambat laun penyaringan informasi menjadi materiel paling kokoh bagi masyarakat dalam membangun tembok sehingga menjebak diri sendiri dalam *simulacra*. Pada saat bersamaan, masyarakat terjebak dalam *echo-chamber* (ruang gema) sehingga arus informasi yang masuk ke dalam realitas hanya terbatas dan membutuhkan konteks lain (Cinelli, Morales, Galeazzi, Quattrociocchi, & Starnini, 2021, h. 1). Masyarakat membohongi diri sendiri sehingga melupakan keadaan di dunia luar ataupun segala hal yang terjadi di balik algoritma media sosial. Kuasa tangan

masyarakat mengurus arus informasi di media sosial dilakukan untuk menikmati dunia dengan damai di balik tembok dan menghindari konflik di dunia luar.

Masyarakat dengan sengaja ataupun tidak tergiring oleh algoritma untuk menghuni tembok seperti yang terjadi di Pulau Paradis. Akan tetapi, tembok masyarakat kapital tidak berwujud sehingga sulit untuk disadari. Sama halnya dengan masyarakat Eldia yang memercayai kedamaian abadi manusia adalah kehidupan di balik tembok, masyarakat kapital juga memercayai suguhan dalam tembok sebagai realitas meski sesungguhnya *simulacra* semata. Kenyamanan kehidupan dalam tembok membutuhkan kebenaran entitas tembok serta luar tembok sehingga melenakan masyarakat untuk tidak awas terhadap segala kemungkinan adanya serangan dari luar maupun ancaman dari dalam. Hal ini seperti Tembok Sina yang dihancurkan para Titan, masyarakat baru dapat disadarkan ketika hal yang melenakan dihancurkan dari pihak luar.

Pemilik *platform* media memanfaatkan tembok-tembok yang dibangun masyarakat untuk mengeruk keuntungan. Pemilik media menyuguhkan informasi serta mempromosikan produk sesuai dengan akurasi data yang dipanen dari pencarian dan pertemanan pengguna (Sunstein, 2018, h. 3-4). Algoritma media sosial hadir sebagai mediator yang memengaruhi kesesuaian promosi konten sehingga berdampak pada konstruksi persepsi sosial dan juga pembingkai naratif yang berpengaruh terhadap pengambilan

kebijakan, komunikasi politik, evolusi pada debat publik, dan pengarahannya pada topik-topik (Cinelli, Morales, Galeazzi, Quattrociochi, & Starnini, 2021, h. 5). Tembok digital masyarakat menandakan bahwa ada usaha penggiringan untuk selalu bergantung pada *simulacra*. Pada akhirnya, *hyperreality* yang diterima dan digunakan untuk berlindung dan lari dari dunia nyata hanya menjadi pelumas bagi para kapitalis meraup untung materiel dan kuasa. Penulis melihat bahwa pengguna memiliki kontrol penuh terhadap arus informasi, hanya saja realisasinya kurang optimal. Hal ini terjadi karena algoritma menjadi *gatekeeper* informasi sebagai fungsi redaktur dalam media massa konvensional dengan campur tangan kepentingan di baliknya.

Simulacra dalam berinternet dapat pula difasilitasi oleh negara lewat regulasi yang mengatur ketat kebebasan penggunaan internet ataupun akses terhadap informasi yang dilarang negara. *Hyperreality* tingkat lanjut lahir sebagai dampak dari demokrasi dan kepentingan keamanan publik. Dalam tembok besar internet yang diregulasi oleh negara memungkinkan masyarakat ditipu akan simulasi lainnya, sehingga mengaburkan realitas yang buruk bagi mata negara. Keadaan ini direpresentasikan oleh kebijakan Kerajaan Eldia yang menekan, membatasi, dan membohkan rakyat dengan kontrol penuh terhadap media, teknologi, dan *ideological state apparatus*. Kemampuan masyarakat untuk menerjemahkan pesan akan menurun dan literasi teknologi masyarakat pun dapat terancam. Teknologi, khususnya

internet, dan demokrasi ditakdirkan untuk berseberangan sehingga sulit untuk bekerja sama karena keduanya merupakan produk dari dua era yang berbeda (Bartlett, 2021).

SIMPULAN

Kehidupan di balik tembok yang dihantui oleh teror Titan dalam *Shingeki no Kyojin* merupakan representasi sempurna dari masyarakat kapital yang terjebak dalam sengkabut makna dan dibingungkan oleh *simulacra* sehingga membuat *hyperreality* menjadi konsumsi sehari-hari. Sedikit berbeda dengan dunia fiksi *Shingeki no Kyojin* yang memanfaatkan kekuatan Titan untuk memanipulasi pikiran penghuni tembok, para kapitalis informasional menggunakan media untuk mengaburkan realitas sesungguhnya serta agenda politik dari masing-masing pemilik media, pemilik kapital, maupun elite politik. Seperti halnya Titan, media digunakan untuk mengontrol masyarakat sehingga masyarakat terkondisikan dalam simulasi realitas ideal yang menakutkan melalui realitas yang diciptakan media.

Teror dari media kemudian menggiring masyarakat mencari realitas ideal yang sebenarnya hanyalah hasil pengaburan konteks dan realitas sosial di luar simulasi. Preferensi individu dalam menyimulasikan realitas ideal dalam media sosial memberikan keuntungan para elite untuk makin menjebak penggunaannya di dalam tembok. Informasi yang sesuai dengan preferensi pengguna akan diprioritaskan. Selain itu, segala syarat dan ketentuan yang disetujui di awal sebelum bergabung dalam

sebuah media sosial menjadi penanda bahwa mereka melakukan kontrol, pembatasan, hingga represi terhadap pengguna. Fasilitas yang disediakan oleh media sosial lantas menjadi topeng bagi hal-hal negatif dan menjebak pengguna dalam realitas ideal yang diinginkan pengguna sehingga memunculkan ketergantungan.

Masyarakat menjadi lengah saat menghadapi sistem kontrol tak kasat mata dalam media karena terlalu nyaman bersahabat dengan *simulacra*. Masyarakat melihat *simulacra* sebagai realitas sesungguhnya. Dalam keadaan genting ini, masyarakat harus dibangun mengingat perkembangan teknologi makin membawa kehidupan ke dunia maya dibandingkan fisik.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperkaya bahasan akademik anime maupun manga terutama berbagai topik dalam *Shingeki no Kyojin*. Manga ini memiliki beragam narasi yang dapat digali mengingat banyaknya *pastische* (literatur) referensi sejarah seperti genosida, tanah yang dijanjikan, maupun *ghetto*. Ada pula potensi penelitian di ranah khalayak mengingat adanya kemungkinan perpecahan resepsi penggemar *Shingeki no Kyojin* dalam melihat isu-isu politik yang berkuat pada serial manga tersebut seperti kejahatan perang, genosida, segregasi ras, maupun perbudakan Eldia.

DAFTAR RUJUKAN

Alyatalathaf, M. D. M. (2019). Seppuku dan nilai-nilai bushido dalam film Letters from Iwo Jima. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(2), 143–160.

- Anindita, R., M., & Yuwono, A. I. (2023). Female masculinity representation in still sick yuri manga: Indonesian perspective. *International Journal of Indonesian Popular Culture and Communication*, 4(1), 1–21.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis, USA: Universtiy of Minnesota Press.
- Bartlett, J. (2021). *Matinya demokrasi dan kuasa teknologi: Bagaimana internet menghancurkan demokrasi*. Manado, Indonesia: Globalindo Publisher.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. New York, USA: Semiotext(e) Inc.
- (1994). *Simulacra and simulation*. Michigan, USA: University of Michigan Press.
- (2006). *The precession of simulacra*. In M. G. Durham & D. M. Kellner (Eds.), *Media and cultural studies* (Revised Ed, pp. 453–481). Malden, USA: Blackwell Publishing.
- Bolton, C. (2018). *Interpeting Anime*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press.
- Cinelli, M., Morales, G. D. F., Galeazzi, A., Quattrociocchi, W., & Starnini, M. (2021). The echo chamber effect on social media. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 118(9).
- Fuller, S. (2023). Shaken not stirred: The name of the game in the post-truth condition. *Critical Review*, 35(1-2), 22-39.
- Hardiman, F. B. (2021). *Aku klik, maka aku ada*. Yogyakarta, Indonesia: Kanisius.
- Isayama, H. (2010a). *Attack on Titan Vol. 1*. Tokyo, Jepang: Kodansha.
- (2014). *Attack on Titan Vol. 15*. Tokyo, Jepang: Kodansha.
- (2016). *Attack on Titan Vol. 21*. Tokyo, Jepang: Kodansha.
- (2018). *Attack on Titan Vol. 25*. Tokyo, Jepang: Kodansha.

- (2021). *Attack on Titan Vol. 34*. Tokyo, Jepang: Kodansha.
- Jackson, H. S. (2023). The carceral appropriation of communications technology through the imaginal. *Philosophy and Social Criticism*, 1–15.
- King, R. (2023). Re-writing history, re-inscribing the city: Thailand and delusions of democracy. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 41(7), 1391-1406.
- Krevel, M. (2019). Taking the i out of being taking the i out of being: Zen buddhism and postmodern (dis) contents in Ruth Ozeki's a tale for the time being. *Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies*, 41(1), 89–108.
- Kusumanto, D. (2021). Inilai komik-komik best seller terbitan elex media selama 2021. *Kaori Nusantara*. <<https://www.kaorinusantara.or.id/newline/174616/inilah-komik-komik-best-seller-terbitan-elex-media-selama-2021>>
- Lakshyayog. (2023). Production of fit city: Physical (in)activity, body and everyday space in Delhi. *Social Change*, 53(2), 226–239.
- Lata, & Bhatt, P. (2023). Social media as a cause of emotional distress and insecurity in “nosedive” from black mirror. *Quarterly Review of Film and Video*.
- Launa. (2017). Representasi ideologi aparatur negara dalam media (Studi konstruksi realitas wartawan humas pemda DKI mengenai lingkungan pemda DKI dalam pemberitaan website Beritajakarta.com). *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 21(2), 203–223.
- Lilja, M., & Wasshede, C. (2016). The performative force of cultural products: Subject positions and desires emerging from engagement with the manga boys' love and yaoi. *Culture Unbound*, 8(3), 284–305.
- Listianti, F. (2022). Sign consumption and fetishism behind the hyperreality of plant collection trends during a pandemic. *Humaniora*, 13(2), 177–188.
- Loo, E. (2019). Attack on titan manga celebrates 100 million copies with giant mural at NYC madison square garden. *Anime News Network*. <<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-12-25/attack-on-titan-manga-celebrates-100-million-copies-with-giant-mural-at-nyc-madison-square-garden/.154747>>
- Luthfi, A. H. (2020). Analisis semiotika kritik sosial dalam balutan humor pada komik faktap. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 19–40.
- Maghfiroh, L., & Hapsari, N. (2014). Acelebrification of celebgram on instagram: A case study of @shireenz. *Allusion*, 4(1), 57–62.
- Manurung, E. M., & Alvin, I. (2021). A new decade for social changes fashion and desire: The society of spectacle in post reality. *Technium Social Sciences Journal*, 20(1), 877–887.
- Marwick, A. (2017). Microcelebrity, self-branding, and the Internet. *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, 1–3.
- Nurhayati-Wolff, H. (2021). Internet usage in Indonesia—statistics & facts. *Statista.com*. <<https://www.statista.com/topics/2431/internet-usage-in-indonesia/#dossierKeyfigures>>
- Okuyama, Y. (2015). Japanese mythology in film: Japanese mythology in film a semiotic approach to reading japanese film and anime. Maryland, USA: Lexington Books.
- Patton, M. Q. (2015). Qualitative research & evaluation methods. (Fourth Edition). California, USA: SAGE Publication.
- Peters, M. (2021). Here are the top-selling manga in 2021. *Comicbook*. <<https://comicbook.com/anime/news/manga-anime-sales-2021-oricon/>>
- Richardson, P. (2019). Sovereignty, the hyperreal, and “taking back control”. *Annals of the Association American Geographers*, 109(6), 1999–2015.
- Santos, E. A. (2020). The society of the spectacle and the society of control. *International Journal of Arts and Social Science*, 3(1), 1–12.
- Setiawan, J., & Sudrajat, A. (2018). Pemikiran postmodernisme dan pandangannya terhadap ilmu pengetahuan. *Jurnal Filsafat*, 28(1), 25–46.

- Shullenberger, G. (2021). Put not thy trust in nate silver. *The New Atlantis*, Winter 2021(63), 43–51.
- Siregar, J. P. (2019). The ideological meanings of heritage: The conflicting symbols in Yogyakarta, Indonesia. *Dimensi (Journal of Architecture and Built Environment)*, 45(2), 121-131.
- Stratton, J. (2020). Death and the spectacle in television and social media. *Television and New Media*, 21(1), 3–24.
- Sunstein, C. R. (2018). #Republic: Divided democracy in the age of social media (Updated Ed). Princeton, USA: Princeton University Press.
- Syahrial, G. B. (2017). Fenomena hiperrealitas pada cosplayer love live (Studi kasus tim Allerish). *Japanology*, 6(1), 16-27.
- Taufiqurrachman. (2020). Representation of third-world tourism place in instagram. *Open Journal of Social Sciences*, 8(4), 336–354.
- Widyaningrum, A. Y., & Nugraheni, Y. (2021). Hiperrealitas makna kesenangan dalam iklan bertema gaya hidup di media sosial. *Jurnal Kawistara*, 11(2), 174-185.
- Wieczorek, M. (2019). Anthropological debates on place-making. *Urban Anthropology and Studies of Cultural Systems and World Economic Development*, 48(1-2), 1–12.
- Wolny, R. W. (2017). Hyperreality and simulacrum: Jean Baudrillard and European postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*, 8(1), 75-79.
- Wong, K. Y. (2000). Wong kin yuen on the edge of spaces: Blade runner, ghost in the shell, and Hong Kong's Cityscape. *Science Fiction Studies*, 27(1), 1–21.