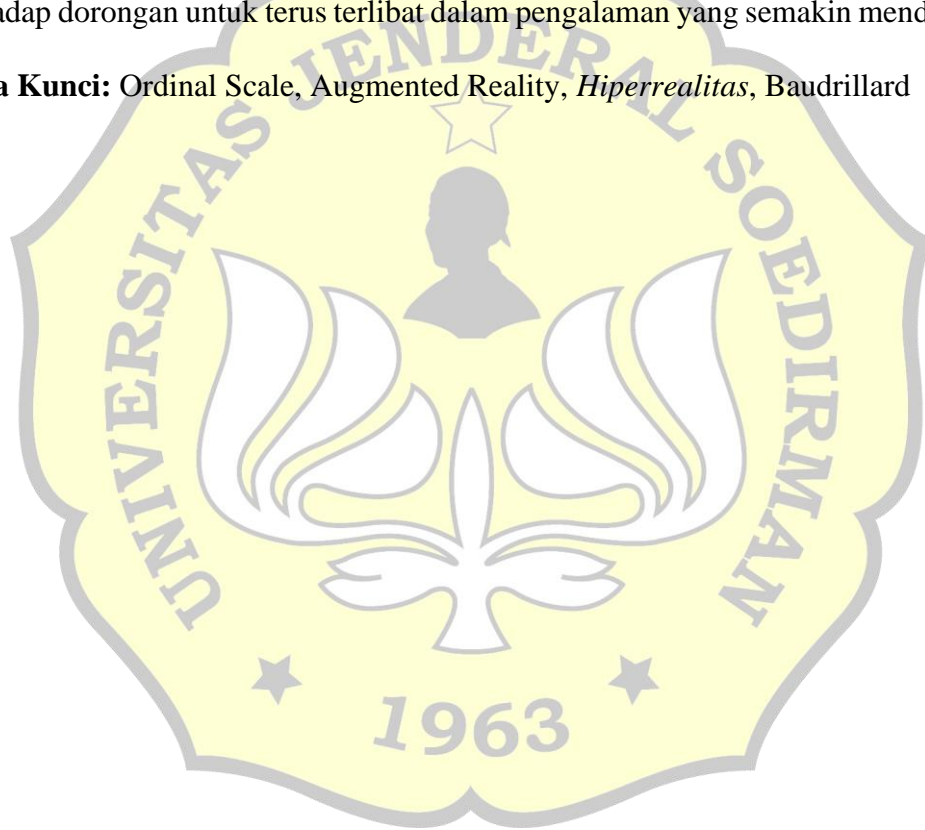


ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai *hiperrealitas* dalam film *Sword Art Online the Movie: Ordinal Scale*, teori *hiperrealitas* ini dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk *hiperrealitas* dan tahapan *hiperrealitas* dalam film *SAO the Movie: OS* sehingga penonton anime mampu membedakan apa yang nyata serta apa yang merupakan simulasi. Pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi pada anime digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *hiperrealitas* dapat dilihat dari tiga hal, di antaranya yaitu Idola virtual Yuna, teknologi *Augmented Reality* (Augma), dan permainan *Ordinal Scale*. Dari ketiga hal tersebut, penemuan data *hiperrealitas* paling banyak ditemukan pada Augma. Perilaku konsumtif juga timbul dikarenakan efek dari fenomena *hiperrealitas* yang ditunjukkan melalui penggunaan teknologi “Augma”. Perilaku konsumtif dapat menjadi respons alami terhadap dorongan untuk terus terlibat dalam pengalaman yang semakin mendalam.

Kata Kunci: Ordinal Scale, Augmented Reality, *Hiperrealitas*, Baudrillard



ABSTRACT

This research discusses hyperreality in *Sword Art Online the Movie: Ordinal Scale*, this hyperreality theory was proposed by Jean Baudrillard. This research aims to describe the form of hyperreality and the stages of hyperreality in *SAO the Movie: OS* so that anime audiences are able to distinguish what is real and what is a simulation. Descriptive qualitative approach with observation method on anime is used in this research. The results showed that hyperreality can be seen from three things, including Yuna's virtual idol, Augmented Reality technology (Augma), and the Ordinal Scale game. Of these three things, the most hyperreality data discovery was found in Augma. Consumptive behavior also arises due to the effects of the hyperreality phenomenon shown through the use of "Augma" technology. Consumptive behavior can be a natural response to the urge to continue to engage in increasingly immersive experiences.

Keywords: Ordinal Scale, Augmented Reality, Hyperreality, Baudrillard.



要旨

本研究では、『劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』におけるハイパーリアリティについて論じる。このハイパーリアリティは、ジャン・ボードリヤールによって提唱された。本研究の目的は、アニメの観客が何が現実で何がシミュレーションかを区別できるように、この映画におけるハイパーリアリティの形態とハイパーリアリティの段階を記述することである。本研究では、アニメの観察法を用いた記述的質的アプローチを用いる。その結果、ハイパーリアリティは3つから見るることができることがわかった。ユウナのバーチャルアイドル、拡張現実技術（オーグマ）、オーディナル・スケール・ゲームであった。この3つのうち、最もハイパーリアリティのデータが発見されたのはオーグマであった。消費行動もまた、「オーグマ」テクノロジーの使用によって示されたハイパーリアリティ現象の影響によって生じる。消費行動は、ますます没入的な体験に関わり続けたいという衝動に対する自然な反応となりうる。

キーワード: オーディナル スケール、拡張現実、ハイパーリアリティ、ボードリヤール

