

ABSTRAK

Sumiati. 190521100075. Program Studi Sosiologi. Dengan judul “Perilaku Penggemar Karakter Perempuan Anime Seinen Dalam Perspektif Hiperrealitas Jean Baudrillard (Studi pada Mahasiswa di Universitas Trunodjoyo Madura)”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji perilaku mahasiswa penggemar karakter perempuan dalam *anime seinen* dengan menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui wawancara mendalam dan observasi terhadap mahasiswa penggemar karakter perempuan *anime seinen* yang ada di Universitas Trunodjoyo Madura. Karakter perempuan dalam *anime seinen* digambarkan dengan latar belakang yang kompleks, sehingga mahasiswa tidak hanya menyukai visual karakternya saja, tetapi juga latar belakang dan kepribadiannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter perempuan *anime seinen* berfungsi sebagai simulakra yang menciptakan kondisi hiperrealitas. Kondisi ini memengaruhi perilaku konsumtif, perilaku mahasiswa dalam komunitas, dan identitas diri mahasiswa dalam relasi sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa konsumsi *anime seinen* tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga berperan dalam membentuk realitas semu yang memengaruhi perilaku penggemarnya.

Kata Kunci: Perilaku, Penggemar, Anime Seinen, Hiperrealitas

ABSTRACT

Sumiati. 190521100075. Sociology Study Program. With the title *“The Behavior of Fans of Female Characters in Seinen Anime from Jean Baudrillard’s Hyperreality Perspective (A Study of Students at Trunodjoyo Madura Universiity)”*

The purpose of this study is to examine the behavior of university students who are fans of female characters in seinen anime using Jean Baudrillard’s theory of hyperreality. This study employs a qualitative method with a phenomenological approach through in-depth interviews and observations of university students who are fans of female characters in seinen anime at Trunojoyo University of Madura. Female characters in seinen anime are portrayed with complex backgrounds, so students are not only attracted to the characters’ visual appearance, but also to their backstories and personalities. The results show that female characters in seinen anime function as simulacra that create a condition of hyperreality. This condition influences students’ consumptive behavior, their behavior within communities, and their self-identity in social relationships. The study concludes that the consumption of seinen anime is not merely a form of entertainment, but also plays a role in shaping a pseudo-reality that affects the behavior of its fans.

Keywords: Behavior, Fans, Seinen Anime, Hyperreality