

## ABSTRAK

Penelitian yang berjudul *The Hyperreality of War in the 21<sup>st</sup> Century Era: Reading Generation Kill through a Postmodern Perspective* ini, bertujuan untuk mengungkap representasi daripada perang kontemporer dan bagaimana pengaruh teknologi dan media di era pascamodernisme. Terutama terhadap proses krusial pembentukan pemahaman akan perang oleh pasukan Marinir Amerika Batalion 1 Divisi Pengintaian dengan Irak sebagai teater peperangan. Peneliti berargumen bahwa interaksi mendalam yang dilakukan oleh para Marinir dengan media kontemporer (e.g., televisi, film, dan musik pop) telah mempengaruhi persepsi mereka menuju titik hiperrealitas; kondisi di mana ada ketidakmampuan dari para prajurit ini untuk membedakan realitas sesungguhnya dengan realitas yang mereka persepsikan sebagai kebenaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis mendalam terhadap teks utama dan melakukan pembacaan seksama menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Peneliti juga menelaah hasil analisis dari studi – studi terdahulu yang juga mengangkat isu hiperrealitas sebagai perbandingan dan pemerkuatan argumen. Data – data yang sudah dikumpulkan kemudian dikelompokkan dan di analisis ke dalam beberapa kategori sesuai dengan elemen – elemen formal kesusastraan. Kemudian, peneliti menggunakan dan menerapkan kerangka teori hiperrealitas yang dicanangkan oleh Jean Baudrillard. Penelitian ini menemukan bahwa, Marinir Amerika yang tergabung dalam Batalion 1 Divisi Pengintaian mengalami kondisi hiperrealitas. Karena ketidakmampuan mereka dalam membedakan realitas sesungguhnya dengan realitas yang mereka persepsikan sebagai benar; di mana perang bagi para prajurit ini adalah bentuk pemenuhan hasrat dan simulasi semata akan fantasi masa kecil dan pengalaman mereka ketika bermain *video games*.

**Kata Kunci:** hiperrealitas, Perang Irak, kritik pascamodernisme, Marinir Amerika teater peperangan

**ABSTRACT**

The research entitled *The Hyperreality of War in the 21<sup>st</sup> Century Era: Reading Generation Kill through a Postmodern Perspective*, aims to explicate the representation of contemporary warfare and the perverse influence of postmodern media in the crucial process of shaping the picture of war and influencing the minds of American troopers with Iraq as its theatre of war. The author posits that the pervasive and proliferated interaction with contemporary media (e.g., television, pop music, and films) has influenced the perception of the Marines in the 1<sup>st</sup> Recon Division to the point of hyperreal; the inability of these men to clearly distinguish between the real war and the war within their own perception. The methodologies that were used in the process of research consisted of robust textual analysis of the primary text and a close reading of it. The research also incorporated analysis regarding past and previous studies pertaining to the issues of hyperreality in modern literary texts. The data were then collected, analysed and clustered into several groups pertaining to the formal literary elements and then proceeded to be framed for analysis. Furthermore, this research applied the theory of Hyperreality as proposed by Jean Baudrillard. This study finds that, the Marines of the 1<sup>st</sup> Recon Division suffer from a condition of hyperreality due to their inability to differentiate reality and the hyperreal; where in their mind the war is a mere reduplication of their childhood fantasies and experiences that are felt when playing video games - leaving them unable to distinguish the real war and the war that has been conditioned upon them by the media.

**Keywords:** hyperreality, Iraq War, postmodern criticism, US Marine, theatre of war