

# KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL PADA FILM *READY PLAYER ONE* (2018)

**Syafira Rahmanda Siahaan**

Email: [syafirarahmanda15@gmail.com](mailto:syafirarahmanda15@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

**Fakhrur Rozi**

Email: [fakhrurrozi@uinsu.ac.id](mailto:fakhrurrozi@uinsu.ac.id)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

**Abdi Mubarak Syam**

Email: [abdimubaraksyam@uinsu.ac.id](mailto:abdimubaraksyam@uinsu.ac.id)

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengetahui identitas virtual pada karakter film *Ready Player One* (2018) karya Ernest Cline. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini juga menjabarkan bagaimana latar belakang dan referensi budaya populer di *Ready Player One* (2018). Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana realitas nyata dan realitas semu yang digambarkan dalam film. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, upaya manusia memiliki keleluasaan dalam berimajinasi dan merealisasikannya. Film, sebagai salah satu medium komunikasi massa, merupakan wadah kebebasan berimajinasi. Film yang disutradarai oleh Steven Spielberg menggambarkan kehidupan masyarakat moderen pada tahun 2045, dengan perkembangan teknologi yang luar biasa. Suatu piranti yang mengubah manusia menjadi sangat tergantung dengan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi yang menciptakan dunia baru yaitu dunia digital, dengan identitas baru yang bahkan berbeda dengan identitas di dunia nyata memberi tembok besar bagi dunia nyata tentang bagaimana para penduduk manusia tidak saling mengenal didunia nyata namun di dunia virtual. OASIS, dunia tempat pelarian manusia modern dan menciptakan identitas baru yaitu identitas virtual. Tentang bagaimana nilai pertermanan, perjuangan serta alasan-alasan pahit karakter melarikan diri dari kenyataan yang sedih dan gelap. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggambaran simulakra pada kisah hidup yang terjadi di film ini dengan penggambaran dari identifikasi terhadap representasi realitas, identitas, komunitas, dan ruang yang ditampilkan.

*Kata Kunci : Film; Realitas Digital; Identitas; Simulakra.*

## PENDAHULUAN

Sebutan dari *Virtual reality* sering kali terdengar di masa modern ini, media massa mulai merangkak menghasilkan banyak teknologi terkini dari waktu ke waktu. Banyak peneliti ditemui di sekitar, tentang bagaimana kehidupan di media sosial cenderung lebih aktif dari dunia nyata, Obrolan serta seluruh wujud interaksi dilakukan dengan cara virtual. *Ready Player One* (2018) merupakan salah satu film yang melukiskan kenyataan serta kejadian sosial. Film garapan Warner Bros. Pictures yang di sutradarai oleh Steven Spielberg pada tahun 2018 dengan mengutip kerangka balik masa depan di tahun 2045. Film *Ready Player One* (2018) melukiskan mengenai era masa depan dengan seluruh perkembangan digital serta insiden yang terdapat di dalamnya, salah satunya merupakan kesenjangan sosial yang terjalin antara 2 kehidupan, ialah dunia virtual (*virtual reality*) serta dunia nyata. Film ini di adaptasi dari novel dengan judul yang serupa, buatan Ernest Cline. Film ini menghabiskan perhitungan sebesar \$175 Juta serta meraup keuntungan sebesar \$582.809.172, menaiki posisi paling atas Box Office serta masuk nominasi Oscar. Film ini tayang perdana pada 29 maret 2018 dengan Rating 72% oleh Rotten Tomatoes.

Film merupakan salah satu alat komunikasi massa yang membahas mengenai cerminan kondisi ataupun perkiraan realitas sosial, yang mana semakin lama film dan teknologi terus berkembang pesat menggambarkan cerminan era masa depan yang terus semakin maju. Film sanggup melukiskan perkembangan teknologi, pergantian sosial budaya dengan buatan seni yang membuat kita lebih dapat mengenali bagaimana kondisi serta realitas itu terjalin. *Ready Player One* (2018) melukiskan tumpang tindihnya antara 2 kehidupan, ialah dunia nyata dan dunia imajinasi (*virtual reality*), menggambarkan gimana kecintaannya banyak orang terhadap *game*. Pada tahun 2045, teknologi telah jadi kehidupan yang tidak dapat di tinggalkan, gambaran kehidupan nyata pada film ini amatlah berbanding jauh dengan saat ini. Dimana, karakter pada film ini (Wade Watts) yang bermukim di perkotaan kumuh terpaksa menempuh kehidupan yang lumayan berat di tengah- tengah banyaknya kasus sosial yang terjalin. Seperti

pencemaran, perubahan iklim, politik, kemiskinan serta perlawanan antara warga kelas bawah dengan para elit yang berkuasa. (Fausi, 2020)

Di sela-sela terjadinya masa krisis pada dunia, tercipta dunia baru yang berjalan secara virtual dengan nama OASIS sebagai ipelarian dengan menjadi sosok yang berbeda. Selain para penggunanya bisa melakukan apa saja, pengguna bisa mengubah identitas sesuai keinginannya. Film ini juga menunjukkan bagaimana persoalan identitas diri masyarakat di zaman masa depan tersebut, dengan prasarana digital yang tinggi. Karakter-karakter di film ini memiliki 2 identitas, yang nyata dan semu. Bersamaan dengan itu, identitas sosial merupakan keterlibatan kita pada sesuatu, partisipasi dan kebaangaan pada suatu kelompok, merupakan sebuah aktifitas yang menimbulkan efek pada selera, sikap, gaya hidup dan image kita (Baker, 2013). Di era pascamodern ini, identitas atau jati diri menjadi persoalan utama warga dunia. Seperti dikatakan oleh Edward McGushin, manusia sekarang hidup dalam dunia yang mengalami percepatan teknologi yang luar biasa, diwarnai manipulasi atas *mood* (suasana hati) yang bersifat kimiawi, bahkan rekayasa genetika; maka pertanyaannya sekarang adalah "siapa diri kita sebenarnya?" (McGushin, 2011).

Kesamaan mutlak yang dibawa oleh Spielberg dari buku adalah, dia tetap memasukkan referensi pada budaya pop, mulai dari tahun 70-an sampai 2000-an. Identitas-identitas karakter dengan budaya pop itu diambil dari anime, serial TV, musik, bahkan *game*. Perkembangan media berbasis internet mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, terutama sejak digunakannya media digital. Saat ini kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh media. Baik itu media cetak, elektronik, dan media baru yang menggunakan komputer dan saluran internet. Semua orang rata-rata menggunakan media ini. Media baru yang mengadopsi teknologi komputer tersebut memungkinkan proses pengiriman dan penerimaan pesan menjadi lebih hemat waktu, mudah dan efektif. (Sayuti, 2021)

Masalah yang kita miliki di dunia virtual juga akan berdampak di kehidupan nyata kita dan tentu akan merugikan pula.

Maka yang harus dipelajari, tentang bagaimana kita harus memanfaatkan teknologi dengan baik untuk kehidupan kita dan bagaimana kemungkinan yang akan terjadi nanti sehingga kita harus memanfaatkan teknologi dan kehidupan kita sebaik-baiknya dan sebijak-bijaknya mulai sekarang. Khususnya bagaimana masyarakat yang semakin melekat dengan teknologi digital dari waktu ke waktu, berlomba-lomba menciptakan identitas baru yang berbeda dengan dirinya, menjadi diri yang lain ataupun versi yang lebih baik sesuai yang mereka inginkan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### a. Film sebagai komunikasi massa

Film merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak bisa kita pungkiri antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Menurut Oey Hong Lee (Sobur, 2006), film merupakan alat komunikasi massa yang muncul pada akhir abad ke-19. Film merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas ruang lingkungannya dimana di dalamnya menjadi ruang ekspresi bebas dalam sebuah proses pembelajaran massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli film memiliki potensi untuk mempengaruhi membentuk suatu pandangan di masyarakat dengan muatan pesan di dalamnya. Hal ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari realitas di masyarakat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat dan kemudian memroyeksikannya ke dalam layar (Sobur, 2006).

### b. Identitas virtual dalam cyberspace

*Cyber space* adalah sebuah ruang halusinasi yang tercipta dari data di dalam komputer-komputer yang saling tersambung didalam sebuah jaringan. Ia adalah sebuah dunia yang diciptakan tidak aktual akan tetapi mendekati dunia nyata. Didalam *cyberspace* semuanya dapat menghasilkan berbagai skenario kehidupan virtual yang sangat menjanjikan. Menurut pendapat Slouka (Hadi, 2004), *cyberspace* mampu dibaca dalam empat bagian penting yaitu:

- (a) Realitas. Berdasarkan Kamus Sosiologi pengertian dari realitas adalah fase ketetapan sesuatu yang dijumpai dalam setiap wawasan ataupun

atribut setiap objek, manusia, daya (akal), ide, nilai-nilai, lambang serta seterusnya. Ini menunjukkan bahwa realitas sering kali menunjukkan pada nilai-nilai, bukan hanya mengacu kepada fakta empiris, namun juga “sesuatu” yang abstrak. Namun bisa juga diartikan realita itu sebagai taraf kekekalan sesuatu yang dijumpai dalam setiap pengalaman ataupun yang menjadi karakter setiap objek, manusia, ingatan, ide, norma, lambang serta seterusnya.

- (b) Identitas. Menurut istilah dari kata identitas acap kali diasosiasikan dengan “jati diri” manusia. Identitas dalam hal ini berkenaan dengan dimensi yang meliputi keberadaan seseorang atau lebih mendalam lagi, memperlihatkan dirinya secara menyeluruh (sempurna). Identitas adalah eksplanasi psikis (mental) manusia, apalagi terhadap karakteristik yang menunjukkan bahwa dia merupakan roh yang distingtif atau fitriah. Jelas, dalam hal ini identitas sebagai konsepsi konseptual menempati kontribusi yang sangat urgen terhadap relasi kedirian manusia sebagai makhluk yang berjiwa maupun dari segi fungsinya dalam menyebarkan norma “kesadaran murni” terhadap khalayak publik.
- (c) Komunitas. Komunitas sering diasosiasikan dengan suatu kelompok terhadap publik yang berbasis kepada perasaan yang sama, merasa sepenanggungan serta tolong menolong di suatu kawasan maupun wadah spesifik. Ini menunjukkan bahwa “komunitas dari sifat, kategori, dan ciri-ciri yang melingkupinya memiliki jangkauan yang jelas. Menurut Dhakidae bahwa komunitas itu sebagai suatu yang berdaulat, yaitu rasa kebangsaan atau nasionalisme. Komunitas adalah pengenalan ataupun hubungan sosial yang dibentuk serta berbagai dimensi keperluan fungsional. Dicitrakan oleh rasa persaudaraan, kesetiakawanan, dan bersifat yang homogen.
- (d) Ruang yang di Tampilkan. Konsep ruang dapat dijelaskan sebuah bentuk dan sifat yang merefleksikan semacam elastisitas makna. Seperti di satu sisi ruang merupakan realitas objektif benda-benda, tapi di satu sisi ia juga diartikan sebagai proses perpanjangan dimensi (ruang) dan waktu menuju dimensi yang berbeda, tergantung pada titik mana ia berhenti. Rasanya seperti manusia merasa ia menempati

suatu ruang, entah ia merasakannya secara langsung ataupun sebatas melalui representasi maka itulah yang disebut sebagai ruang, secara sederhana menjelaskan bahwa ruang merupakan suatu wadah atau kerangka unik tempat benda-benda dan peristiwa-peristiwa dapat diletakkan. Pada era cyberspace sebagaimana saat ini, konsep ruang yang dipadatkan dan dikembangkan bertanggung jawab terhadap sejumlah besar keberhasilan membentuk jejaring social di mana setiap elemen saling memberikan pengaruh antara satu dengan yang lain.

Dalam konteks budaya siber, identitas merupakan konstruksi kompleks bagi diri sendiri, dan secara sosial terkait dengan bagaimana kita beranggapan terhadap diri kita sendiri dan bagaimana pula kita mengharapkan pandangan atau stigma orang lain terhadap kita dan bagaimana orang lain itu mempersepsikan (Wood & Smith, 2005). Baudrillard menyatakan bahwa dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang luar biasa mengakibatkan menguapnya nilai-nilai sublim dan luhur, bahkan realitas itu sendiri ikut menguap. Realitas saat ini tidak hanya sekedar dapat diceritakan, dipresentasikan dan disebarluaskan, tetapi juga bisa dibuat, dimanipulasi, bahkan disimulasi. Sehingga dalam ruang kenyataan simulasi telah mengalami percampuran dan tidak beraturan sama sekali. Realitas-realitas buatan ini merupakan sebuah tanda zaman menjelang sebuah era kebudayaan baru yakni kebudayaan postmodernisme. Baudrillard menyatakan bahwa kondisi sosial dan budaya pada masyarakat Barat berada di dalam ruang dunia Simulakra, simulacrum dan simulasi. (Wijaya et al., 2021)

### **Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, Metode penelitian kualitatif sendiri adalah sebuah cara yang dapat menjelaskan dan menganalisis sebuah fenomena, aktivitas sosial, sikap, respon, persepsi, serta pemikiran orang secara individu ataupun kelompok masyarakat (Sukmadinata, 2009). Metode ini bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari

semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Penelitian deskriptif bermaksud untuk memberikan gambaran mengenai suatu gejala sosial tertentu yang menjadi fokus perhatian yang ingin dijelaskan. Jenis penelitian deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis tentang fakta - fakta dan fenomena - fenomena dari objek yang diteliti (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis bagaimana identitas virtual pada karakter menggunakan teori komunikasi massa dengan acuan simulakra oleh Jean Baudrillard, upaya membuktikan dan mendeskripsikan lebih lanjut mengenai isi keseluruhan mengenai bentuk-bentuk simulakrum dengan setiap identitas, komunitas bahkan ruang pada karakter di setiap individu maupun kelompok film *Ready Player One* (2018) karya Ernest Celine.

## Hasil dan Pembahasan

### Gambaran Umum Objek Penelitian

#### a. Profil Film *Ready Player One* (2018)



Gambar 1 Poster Film *Ready Player One* (2018)

Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Selain mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan, teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital. Bagaimana jika penggambaran masa depan yang akan datang, tentang bagaimana

teknologi dan era digital berkembang di masa depan? Dengan ada banyaknya penemuan baru dan menciptakan budaya baru yang memasuki ruang lingkup masyarakat. Film arahan sutradara Steven Spielberg yang diproduksi tahun 2018 ini dikategorikan sebagai film fiksi, lebih tepatnya fiksi ilmiah (*sci-fi*), karena kisahnya khayalan, diadaptasi dari novel karya Ernest Cline, yang bersetting atau berlatar dunia digital (dunia maya). Bahkan, karakter dalam film juga gabungan antara sang tokoh sebagai manusia nyata dan dia sebagai manusia avatar (sosok pengganti diri seseorang di dunia maya).

Film ini menonjol di segi teknik film, khususnya efek visual. Dalam alur cerita atau plot, sang tokoh dapat berpindah tempat dalam dunia yang tak hanya berbeda waktu (mengalami flash back dan flash forward) namun juga berbeda alam (nyata dan maya). Menggambarkan tentang bagaimana perlawanan masyarakat kelas bawah melawan dominasi korporasi (elit yang berkuasa), film juga menggambarkan persoalan subyektivitas atau identitas diri masyarakat pascamodern, khususnya manusia tahun 2045, yang diselimuti piranti serba digital.

*Tabel 1 Produksi Film Ready Player One (2018)*

<b>Genre</b>	Sci-fi / Fantasy
<b>Rumah Produksi</b>	Warner Bros. Picture Amblin Partners Amblin Entertainment Village Roadshow Pictures De Line Pictures Farah Films & Management
<b>Negara</b>	Amerika Serikat
<b>Bahasa</b>	Inggris
<b>Produser</b>	Steven Spielberg Donald De Line Dan Farah Kristie Macosko Krieger
<b>Durasi</b>	140 Menit

<b>Tanggal Rilis</b>	11 Maret 2018 (South by Southwest) 28 Maret 2018 (Amerika Serikat)
----------------------	--

*Tabel 2 Pemeran Film Ready Player One (2018)*

No.	Nama	Karakter	Karakter Virtual
1.	Tye Sheridan	Wade Watts	Parzival
2.	Olivia Cooke	Samantha Cook	Art3mis
3.	Ben Mendelsohn	Nolan Sorrento	-
4.	Mark Rylance	James Halliday	Anorak
5.	Lena Waithe	Hellen Harris	Aech
6.	Win Morisaki	Thosiro	Daito
7.	Philip Zhao	Zhou	Sho
8.	Simon Pegg	Odgen "Og" Morrow	Curator

*Tabel 3 Situs Website Film Ready Player One (2018)*

No.	Situs	Keterangan/Link
1.	Web	<a href="http://readyplayeronemovie.com/">http://readyplayeronemovie.com/</a>
2.	Instagram	<a href="http://www.instagram.com/readypalyerone">http://www.instagram.com/readypalyerone</a>
3.	Youtube	Warner Bros. Pictures
4.	Twitter	<a href="http://www.twitter.com/readyplayerone">http://www.twitter.com/readyplayerone</a>
5.	Facebook	<a href="http://www.facebook.com/readyplayeronemovie">http://www.facebook.com/readyplayeronemovie</a>

#### **b. Tanggapan & Penghargaan Film *Ready Player One* (2018)**

Film ini mendapatkan review positif dari para kritikus. *Rotten Tomatoes* memberi nilai 72%, berdasarkan 403 ulasan dengan rating 6,84/10. *Metacritic* dengan skor 64 dari 100, berdasarkan 55 kritik, menunjukkan "ulasan yang baik". Berdasarkan *CinemaScore*, mendapatkan nilai "A-" dari penonton film untuk skala A+ sampai F. *IMDb* sebanyak 7,5 dari 10. Film ini menghasilkan \$137.690.172 di Amerika Utara dan \$445.200.000 di negara lain. Total pendapatan yang dihasilkan oleh film ini mencapai \$582.890.172, melebihi anggaran produksi film \$175 juta. Pada

pembukaan akhir pekan, film ini mendapatkan \$41.764.050, menempati posisi teratas di box office (Yonas, 2019).

*Tabel 4 Penghargaan Film Ready Player One (2018)*

No.	Penghargaan	Tahun
1.	Nominasi Oscar	2019
2.	Nominasi & Pemenang BMI Film & TV Award	2018
3.	Nominasi & Pemenang Golden Trailer Award	2018
4.	Nominasi & Pemenang International Online Cinema Award (INOCA)	2018 & 2019
5.	Nominasi & Pemenang San Diego Film Critics Society Award	2018
6.	Nominasi & Pemenang Visual Effect Society Award	2019

**c. deskripsi Film *Ready Player One* (2018)**

*Ready Player One* (2018) adalah film yang menceritakan seorang remaja berumur 18 tahun bernama Wade Watss (Tye Sheridan) yang tertarik mengikuti permainan dalam OASIS untuk mengubah jalan hidupnya. Kisah film ini diawali dengan menampilkan latar belakang kehidupan di masa depan yakni pada tahun 2045, di Columbus Amerika. Saat itu dunia sedang mengalami kekacauan lantaran manusia lebih disibukkan dengan kehidupan dunia virtual ketimbang mengurus realita. Wade mengungkapkan bahwa kehidupan nyata itu kuno, jadi OASIS lah tujuan utama mereka, semua orang di zaman itu banyak mencari cara untuk melarikan diri dari kenyataan. Orang-orang yang ke OASIS bukan hanya ingin melakukan yang mereka bisa namun mereka ingin menjadi yang mereka mau, menjadi apa saja yang mereka inginkan, tempat dimana tidak ada yang namanya batas kenyataan bahkan setinggi apapun imajinasi yang kita pikirkan. Kita bisa melakukan apa saja dan kemana saja. Seperti yang sudah tergambarkan, kehidupan dalam

dunia virtual tersebut berada dalam platform bernama OASIS. Dalam platform tersebut semua orang bisa melakukan apa saja. Setiap orang merasa menemukan kebebasan dan kesenangan yang tak ditemukan dalam dunia nyata. Wade Watts juga merasakan hal yang sama. Ia memiliki realita kehidupan yang berat hingga lebih menikmati aktivitas virtual yang ada dalam OASIS.

Di Dunia virtual tersebut Wade hidup dengan karakter bernama Parzival. Ia pun berteman dekat dengan beberapa orang dalam OASIS, yakni Aech yang berprofesi sebagai mekanik, seorang samurai bernama Daito, dan petarung bernama Sho. Ia bahkan menemukan wanita yang ia sukai hingga membentuk tim bernama High 5. OASIS adalah sebuah dunia virtual yang bisa dimasuki manusia melalui avatar untuk bermain game. Perangkat yang digunakan mirip seperti VR (*virtual reality*). Masalah kehidupan dunia virtual tersebut semakin kompleks ketika James Halliday (Mark Rylance) yang membesut platform tersebut meninggal dunia. Sebelumnya diketahui bahwa ia telah memberikan kejutan pada pengguna OASIS dengan membuat sebuah permainan khusus dengan hadiah yang sangat menarik. Setelah sang pembuat OASIS meninggal, avatarnya mengumumkan sebuah *game* baru. Pemenang *game* tersebut akan mendapatkan kendali sepenuhnya atas kepemilikan OASIS dan mendapatkan warisan kekayaan Halliday sebesar 500 miliar dolar AS. Untuk bisa memenangkan permainan tersebut, para pemain harus menemukan telur paskah emas yang tersembunyi di OASIS. Telur paskah emas hanya bisa didapatkan jika pemain mendapatkan tiga kunci sebagai hadiah dari tiap tantangan.

Disini Anorak menciptakan permainan sayembara yang bukan hanya sekedar permainan yang menantang adrenalin pada masyarakat, dia juga akan memberikan hal yang luar biasa, yaitu akses untuk menguasai OASIS itu sendiri, di kutipan tersebut dia menebut dirinya "Anorak- The All Knowing" yang artinya Anorak yang mengetahui segalanya. Dengan menciptakan 3 kunci tersembunyi yang dapat ditemukan dengan menjalankan 3 tantangan untuk bisa melewati gerbang keberhasilan.

*Ready Player One* (2018) selain menggambarkan dunia *metaverse* dengan baik, setting dan plot cerita film ini juga sekaligus memberikan sindiran. Diceritakan, bahwa manusia sangat bergantung pada kehidupannya secara

virtual daripada kenyataan. Mereka bisa menjadi apa saja di OASIS. Seorang penggunanya dapat memilih avatar dengan bentuk sesuka hati seperti superhero, binatang buas, monster dan sebagainya. Manusia bahkan berhenti bekerja di dunia nyata dan memilih untuk menghabiskan waktunya di dunia virtual bernama OASIS. Selain itu, karena kepopuleran OASIS, pada pengguna *game* itu mengagung-agungkan sang pencipta, James Halliday. Bahkan orang kemudian menyebut Halliday sebagai Tuhan. James menyembunyikan sebuah telur paskah dalam dunia OASIS dan siapa pun yang menemukannya akan mendapatkan imbalan yang sangat besar. Hadiah yang diberikan adalah seluruh kekayaan yang dimiliki James yakni 500 Miliar dolar, bukan hanya itu, penemu telur paskah tersebut juga akan mewarisi platform OASIS yang dibuatnya.

Nolan Sorrento merupakan pemilik perusahaan IOI yang juga mempekerjakan ratusan orang hanya untuk memecahkan teka teki Halliday. Berbagai cara pun telah ditempuh, mulai dari merancang alat canggih, sampai membunuh siapapun (dunia nyata) yang akan mencoba memenangkan permainan tersebut. Wade kemudian memecahkan satu persatu kunci dari teka teki tersebut berdasarkan kepiawainnya pada pengalaman di depan layar sejak kecil yang sebenarnya persiapan yang bagus dimasa depan. IOI pun melakukan berbagai macam cara, mulai dari menghancurkan tempat tinggal hingga orang-orang terdekat Wade. Wade pun dipertemukan oleh kerabat VR di dunia nyata, mencari lokasi aman demi menyelesaikan permainan tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai identitas virtual karakter film *Ready Player One (2018)*, maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Identitas virtual karakter film *Ready Player One (2018)* merupakan identitas yang diciptakan untuk membangun identitas baru, bahkan jauh dari identitas asli baik dari segi fisik maupun identitas asli seperti nama dan data pribadi. Identitas virtual yang dibangun di dalam film ini seakan membuat setiap karakternya menciptakan kehidupan baru yang jauh dengan kehidupan nyata.

2. Pembentukan identitas virtual yang dilakukan oleh karakter film *Ready Player One* (2018) ini tidak lain adalah sebagai mana di tuliskan bahwa OASIS dijadikan tempat pelarian atas dunia nyata. Penggambaran dunia nyata yang sangat buruk dan tidak menyenangkan disebabkan oleh perang yang berkelanjutan, menyebabkan banyak sekali kerusakan dan krisis energi. Setiap karakter memiliki latar belakang dan alasan tersendiri sampai pada akhirnya mereka bertemu secara langsung.

Manusia di film ini juga tergambar sifat apatis dan tak peduli, namun di dunia yang baru, yang semu (digital) manusia berjuang untuk dapat menguasai dunia idaman baru yang dinamai OASIS. Saat ini tak sedikit orang melakukan pencarian identitas diri dalam game virtual, lalu terjebak oleh sifatnya yang samar. Bahkan banyak kaum muda atau biasa disebut kaum milenial membuat identitas baru yang bersifat negatif (*negative identity*).

Pada saat ketika Wade Watts dan teman-temannya memenangkan "easter egg" dan menguasai OASIS. Terdapat satu pernyataan yang penuh makna yaitu "Karena kenyataan hanya ada di dunia nyata," kata Wade, sambil memangku Samantha Evelyn Cook. Kalimat yang terucap dalam novel karya Ernest Cline "Ready Player One" yang diangkat ke layar lebar bagaikan sebuah ironi, "Meskipun menakutkan dan menyakitkan, dunia nyata adalah satu-satunya tempat di mana kalian bisa menemukan kebahagiaan yang sebenarnya. Karena, kenyataan itu nyata.". Wade Watts dan kawan-kawannya memutuskan untuk meliburkan dan menutup akses ke OASIS, selama dua hari dalam seminggu. Ini bertujuan agar supaya orang-orang yang kecanduan OASIS dapat menikmati dunia secara nyata. Tidak hanya aktif dan menghabiskan hidupnya di dunia virtual (OASIS) untuk main game hingga melarikan diri dari permasalahan kehidupan nyata.

### Daftar Pustaka

- Alo Liliweri, M. (2007). *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardianto, E., & Erdinaya, L. K. (2004). *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* . Bandung: Salemba Humanika.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baskin, A. (2003). *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung: Penerbit Kanisius.
- Connor, S. (2003). *The Bok of The Skin*. New York: Cornell Univeristy Press.
- Effendy, H. (2009). *Bagaimana memulai shooting: Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- Fausi, A. F. (2020). Implementing Multicultural Values of Students Through Religious Culture in Elementary School Islamic Global School Malang City. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIERM)*, 2(1), 62-79. <https://doi.org/10.47006/ijierm.v2i1.32>
- Hidayat, M. A. (2017). *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Indonesia, D. P. (208). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Jenkins, R. (2008). *Social Identity*. United Kingdom: Routledge.
- McGushin, E. (2011). *Focault's Theory and Practice of Subjectivity*. Acumen Publishing.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. . Bandung: PT Alfabet.
- Sukmadinata , N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sayuti, A. R. (2021). Islamic Law Review on Weighing Practices in Palm Oil Trading (Study on Weighing Practices in Palm Oil Sales and Purchases in .... *International Journal of Islamic Education, Research ...*, 3(2), 120-129. <https://journal.yaspim.org/index.php/IJIERM/article/view/71%0A>  
<https://journal.yaspim.org/index.php/IJIERM/article/download/71/55>
- Wijaya, C., Abdurrahman, Saputra, E., & Firmansyah. (2021). Management of

Islamic Education Based on Interreligious Dialogue in The Learning Process in Schools as An Effort to Moderate Religion in Indonesia. *Review of International Geographical Education Online*, 11(5).  
<https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.310>

Wood, A. F., & Smith, M. J. (2005). *Online Communication : Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Erlbaum Associates, Inc.

Yonas, A. R. (2019, September 13). *Tribun News*. (E. R. Putri, Editor) Retrieved September 19, 2022, from [Tribunnewswiki.com: https://www.tribunnewswiki.com/2019/09/13/film-ready-player-one-2018](https://www.tribunnewswiki.com/2019/09/13/film-ready-player-one-2018)