

## ABSTRACT

This thesis questions the development of a particular aspect of popular culture that assimilates within our society: the products of technology. It examines the differences between the advancement of technological products in the science fiction literature by Ernest Cline, *Ready Player One*, to the current technological products in our world and the effects towards society in current modern era. In writing this research, the understanding of pop culture, science fiction, as well as dystopia is crucial in order to be able to fully utilize the meaning behind those subjects using Ernest Cline's *Ready Player One*. Pop culture, in particular the products of technology, have been such an imperative facet in the society that affects people in many manners of life. They have the ability to change the perspective of individuals on certain things. The research method used in this thesis is library research. This paper is comparing the products of future technology in the novel of the year 2045 to the ones of the current society of our time in the year of 2020. Aside from that, another thing being examined is how that technological aspect affects the norm, morale, and different other things in the community. From then on, those differences and how future technology really affects the society is described on the later chapter within this thesis. In conclusion, the result of this research paper reveals that the effects of popular culture, specifically the products of technology, towards the modern society is humongous, with the differences in the technological products advancement compared to the society in the novel *Ready Player One* by Ernest Cline to be very distinctive and still behind. The similarities and differences between the technological aspects portrayed in the story compared to the current modern world is revealed as to know what really happens and going to happen in the future.

***Keywords: pop culture, science fiction, dystopia, technology, Ready Player One***

## INTISARI

Tesis ini mempertanyakan perkembangan sebuah aspek tertentu dari budaya populer yang terasimilasi dalam masyarakat kita: produk-produk teknologi. Penelitian ini mencoba melihat perbedaan antara kemajuan produk teknologi dalam literatur fiksi ilmiah oleh Ernest Cline, *Ready Player One*, dengan produk teknologi saat ini di dunia kita dan efeknya terhadap masyarakat di era modern. Dalam menulis penelitian ini, pemahaman budaya pop, fiksi ilmiah, dan distopia sangat penting untuk dapat sepenuhnya memanfaatkan makna di balik subyek-subyek tersebut menggunakan novel *Ready Player One* oleh Ernest Cline. Budaya populer, khususnya produk-produk teknologi, telah menjadi aspek penting dalam masyarakat yang memengaruhi cara hidup kita. Aspek tersebut memiliki kemampuan mengubah perspektif individu dalam hal-hal tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam tesis ini adalah penelitian kepustakaan. Penelitian ini kemudian membandingkan produk-produk teknologi masa depan dalam novel pada tahun 2045 dengan produk-produk teknologi pada saat ini di tahun 2020. Selain itu, hal lain yang diteliti adalah bagaimana aspek teknologi tersebut memengaruhi norma, moral, dan berbagai hal lain di masyarakat. Dari situ, perbedaan-perbedaan antara produk teknologi masa depan dengan masa kini, serta bagaimana produk teknologi masa depan benar-benar memengaruhi masyarakat dijelaskan pada bab selanjutnya dalam tesis ini. Kesimpulannya, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa efek budaya populer, khususnya produk teknologi, terhadap masyarakat modern itu sangat besar, dengan perbedaan pada kemajuan produk teknologi di zaman ini dengan produk teknologi yang ada di novel *Ready Player One* oleh Ernest Cline sangat berbeda dan masih tertinggal. Persamaan dan perbedaan antara aspek teknologi yang digambarkan dalam cerita dibandingkan dengan dunia modern saat ini diungkapkan untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dan yang akan terjadi di masa depan.

***Kata kunci: budaya pop, fiksi ilmiah, distopia, teknologi, Ready Player One***