

## INTISARI

Penelitian ini merupakan ketertarikan peneliti terhadap berbagai film *science-fiction* dan media massa lainnya. Semakin pesat perkembangan teknologi era postmodern menjadikan manusia dapat membuat realitasnya sendiri. Mengambil judul “Film *Ready Player One* Dalam Kajian Realitas Virtual Postmodernisme”, penelitian ini membahas tentang realitas virtual dalam film *Ready Player One* dengan berbagai kajian teori realitas virtual. Adanya penelitian ini, diharapkan menjadi wawasan bagi masyarakat.

Penelitian ini menggunakan metode Hermeneutika Filosofis yang merupakan kajian kualitatif dengan pengambilan data kepustakaan, metode penelitian tersebut digunakan untuk menelaah realitas virtual dalam film *Ready Player One* dengan menggunakan perspektif teori realitas virtual. Pemanfaatan berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Unsur-unsur metodis yang digunakan antara lain deskripsi, interpretasi, koherensi intern.

Hasil dari penelitian ini adalah deskripsi realitas virtual film *Ready Player One* dan berbagai teori realitas virtual sebagai bentuk pengetahuan kepada masyarakat akan realitas virtual dan berbagai teknologi yang menunjangnya. Dengan kecanggihan tersebut, ruang yang dulunya dianggap sebagai imajinasi kini dapat terealisasi menjadi nyata. Realitas virtual sebagai kajian untuk memberikan gambaran dan penjelasan pada film dan *games* sebagaimana kejangkitan suatu kegemaran masyarakat atas *virtual world* era postmodern.

**Kata Kunci:** *Realitas virtual, film, games, postmodern*

### ***ABSTRACT***

The research conducted based on the researcher interest in mass media and films, science-fiction related films in particular. The more rapid development of technology in the postmodern era, humans can make their own reality. The research entitled “Study On Virtual Reality Postmodernism Of The *Ready Player One* Movie”, this research discusses virtual reality in the film *Ready Player One* with various studies of virtual reality theory. The objective of this research is to gives a new insight about the film, games and virtual reality to the community.

This study uses the Philosophical Hermeneutics method which is a qualitative study by analyzing the literature related to virtual reality, where the *Ready Player One* Movie was chosen as material object and with various studies of virtual reality theory as formal object. The methodology of conducting this study is by utilization of various literature related to the objective of this study. It includes description, interpretation, internal coherence.

The result of this study is the description of virtual reality of *Ready Player One* Movie and the various studies of virtual reality theory as a form of additional knowledge to the community about the virtual reality and the various advanced technologies supported it. Virtual reality is a study to provide an overview and explanation of films and games as well as a public penchant for the virtual world in the postmodern era.

**Keywords:** *Virtual reality, film, games, postmodern*