



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
HALAMAN PENGESAHAN .....	I
HALAMAN PERSETUJUAN .....	II
HALAMAN BEBAS PLAGIASI .....	III
MOTTO .....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	V
PRAKATA.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
INTISARI .....	XIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XIV
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Permasalahan .....	1
1. Permasalahan .....	1
2. Rumusan Masalah.....	5
3. Keaslian Penelitian.....	5
4. Manfaat Penelitian .....	6
B. Tujuan Penelitian.....	8
C. Tinjauan Pustaka .....	8
D. Landasan Teori.....	12
E. Metode Penelitian .....	14
1. Model dan Bahan Penelitian .....	14



2. Jalan Penelitian .....	15
3. Teknik Analisis Data.....	16
F. Hasil yang Diharapkan.....	17
G. Sistematika Penulisan.....	17

## **BAB II POSTMODERNISME DAN PERKEMBANGAN REALITAS VIRTUAL**

A. Lahirnya Postmodernisme.....	19
B. Tokoh Postmodernisme .....	23
1. Jean Francois Lyotard (1924 – 1998) .....	23
2. Jean Baudrillard (1929 – 2007).....	24
3. Paul Virilio (1932 – 2018) .....	27
4. Fredrich Jameson (1934-) .....	29
5. Don Ihde (1934 -).....	30
C. Realitas Virtual: <i>Cyberspace</i> .....	31
1. Realitas Virtual Sinema .....	37
2. Realitas Virtual <i>Games</i> .....	38

## **BAB III DESKRIPSI FILM ‘READY PLAYER ONE’**

A. Film <i>Ready Player One</i> (2018) .....	40
B. Unsur Intrinsik Film .....	45
1. Tema .....	47
2. Latar .....	48
3. Penokohan.....	50
4. Alur .....	58



## **BAB IV REALITAS VIRTUAL DALAM FILM “READY PLAYER ONE”**

A. Realitas Virtual Era Postmodernisme .....	68
B. Studi Realitas Virtual Film Ready Player One.....	72
1. <i>Virtual Reality</i> : Pembentukan Realitas dalam Sinema .....	73
2. Virtualitas <i>Game VR OASIS</i> sebagai <i>Second Reality</i> .....	80

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	89

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	90
-----------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar.1. Poster Film Ready Player One .....	40
Gambar 2. Wade Watts menggunakan teknologi VR sebagai alat masuk ke dalam sistem virtual OASIS .....	47
Gambar 3. James Halliday mengumumkan wasiatnya berupa Easter Egg .....	49
Gambar 4. Tokoh Wade Watts as Parzival .....	51
Gambar 5. Tokoh James Halliday as Avatar Anorak .....	52
Gambar 6. Tokoh Helen Harris as Aech .....	53
Gambar 7. Tokoh Samantha Cook as Art3mis .....	54
Gambar 8. Tokoh Ogden Morrow as The Kurator .....	55
Gambar 9. Tokoh Toshiro as Daito (kiri) and Xo as Sho (kanan).....	56
Gambar 10. Tokoh Nolan Sorrento as Avatar Sorrento.....	57
Gambar 11. Tokoh F'Nale (bawah) and i-Rok (atas) .....	58
Gambar 12. 'Stucks' Columbus, Ohio 2045 .....	60
Gambar 13. Penyelesaian <i>Quest</i> pertama ( <i>key 1</i> ).....	61
Gambar 14. Perusahaan IOI ( <i>Innovative Online Industries</i> ) .....	62
Gambar 15. <i>The High Five</i> dapat petunjuk dalam film <i>The Shinning</i> ( <i>key 2</i> ) .....	63
Gambar 16. <i>The Sixers</i> mencoba menyelesaikan Game Atari 2600 ( <i>key 3</i> ).....	64
Gambar 17. Pertempuran di Planet Doom, Sektor 12.....	65
Gambar 18. Parzival memenangkan sayembara Halliday Easter Egg.....	66



Gambar 19. Tampilan layar <i>headset game VR OASIS</i> .....	74
Gambar 20. Semua orang menggunakan teknologi <i>headset VR</i> .....	76
Gambar 21. Adegan James dan Ogden dalam <i>Halliday's Journal</i> .....	78
Gambar 22. <i>Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation</i> .....	81
Gambar 23. Teka-teki <i>Quest 2</i> .....	83
Gambar 24. Parzival ( <i>virtual world</i> ) and Wade Watts ( <i>reality world</i> ) .....	84
Gambar 25. Deteksi detak jantung pada Parzival dan Art3mis .....	86