



### **Dampak *Virtual Reality* terhadap Identitas Individu dalam Novel *Ready Player One* Karya Ernest Cline**

Jhodi Januarta<sup>1</sup>, Fajar Permadi<sup>2</sup>, Eva Dwi Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Teknologi Yogyakarta

E-mail: [jhodi.5211011018@student.uty.ac.id](mailto:jhodi.5211011018@student.uty.ac.id)<sup>1</sup>; [acildevante@gmail.com](mailto:acildevante@gmail.com)<sup>2</sup>;  
[eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id](mailto:eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id)<sup>3</sup>

#### **Abstract**

*Ernest Cline's novel Ready Player One depicts the impact of Virtual Reality (VR) on individual identity. The aim of this research is to analyze how VR is constructed as a space for testing individual identity in the novel Ready Player One. This research uses qualitative methods with a discourse analytic approach to examine how virtual identities are constructed in novels. Research data was obtained through novel analysis. Analysis was carried out by re-reading the novel and noting each scene that symbolized virtual identity. The research results show that Virtual Reality can be a place for individuals to experiment with their identity. In this novel, the main character Wade Watts uses an Avatar named Parzival to take part in a competition in the OASIS, a virtual world created by James Halliday. Wade chose this Avatar because he wanted to be a brave and strong figure, different from his true identity in the real world. Virtual Reality can have both positive and negative impacts on an individual's identity. On the one hand, Virtual Reality can be a place for individuals to experiment with their identity and find a more authentic identity. On the other hand, Virtual Reality can also influence individual identity by creating false and unrealistic virtual identities.*

**Keywords:** *Virtual Identity; Virtual Reality; Ready Player One.*

#### **Abstrak**

Novel *Ready Player One* karya Ernest Cline menggambarkan dampak realitas virtual (VR) pada identitas individu. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana VR dikonstruksikan sebagai ruang pengujian identitas individu dalam novel *Ready Player One*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analitik wacana untuk mengkaji bagaimana identitas virtual dikonstruksi dalam novel. Data penelitian diperoleh melalui analisis novel. Analisis dilakukan dengan membaca ulang novel dan mencatat setiap adegan yang melambangkan identitas virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa realitas virtual dapat menjadi wadah bagi individu untuk bereksperimen dengan identitasnya. Dalam novel ini, tokoh utama *Wade Watts* menggunakan *Avatar* bernama *Parzival* untuk mengikuti kompetisi di *OASIS*, dunia virtual yang diciptakan oleh *James Halliday*. *Wade* memilih *Avatar* ini karena ingin menjadi sosok pemberani dan kuat, berbeda dengan jati dirinya yang sebenarnya di dunia nyata. Realitas virtual dapat berdampak positif dan negatif pada identitas individu. Di satu sisi, realitas virtual dapat menjadi tempat bagi individu untuk bereksperimen dengan identitasnya dan menemukan identitas yang lebih autentik. Di sisi

lain, realitas virtual juga dapat mempengaruhi identitas individu dengan menciptakan identitas virtual yang palsu dan tidak realistis.

**Kata-kata kunci:** Identitas Virtual; *Virtual Reality*; *Ready Player One*.

## PENDAHULUAN

*Virtual Reality (VR)* adalah teknologi yang menciptakan lingkungan simulasi di mana pengguna dapat berinteraksi. Realitas virtual menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir dan penggunaannya semakin meningkat diberbagai bidang, termasuk *Game*, hiburan, pendidikan, dan bahkan perawatan kesehatan.<sup>1</sup> Novel ini menggambarkan dunia futuristik di mana realitas virtual telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam novel ini, orang-orang menggunakan realitas maya untuk melarikan diri dari dunia nyata yang gelap dan menciptakan kehidupan baru bagi diri mereka sendiri di dunia maya. Novel *Ready Player One* merupakan novel fiksi ilmiah yang diterbitkan pada tahun 2011.

Novel ini mengikuti *Wade Watts*, seorang remaja yang hidup di dunia distopia di mana orang-orang menggunakan realitas virtual untuk melarikan diri dari kenyataan. *Wade* mengikuti kontes di *OASIS* untuk menemukan kunci yang ditinggalkan oleh *James Halliday*, pencipta *OASIS*. Jika *Wade* menemukan kuncinya, dia akan mewarisi seluruh kekayaan *Halliday* dan kendali atas *OASIS*.

Novel ini membahas berbagai isu sosial, termasuk dampak *Virtual Reality* terhadap identitas pribadi dan isu inilah yang akan ditelusuri dalam penulisan jurnal ini. Di dunia *OASIS*, siapa pun dapat membuat *Avatar* sesuai keinginan mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan identitas mereka dan menciptakan persona baru, namun juga menimbulkan pertanyaan penting dalam penulisan ini tentang dampak realitas virtual terhadap identitas individu di dunia nyata. Apakah orang akan lebih terobsesi dengan kehidupan virtualnya dibandingkan kehidupan nyata?

Menurut penelitian yang menggunakan metode kualitatif,<sup>2</sup> identitas virtual pada karakter film ini dibangun melalui proses interaksi dengan lingkungan virtual *OASIS* dan

<sup>1</sup> Joshua Christopher Soegijono, Hen Dian Yudani, and I Gusti Ngurah Wirawan, "Perancangan Virtual Reality Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Di Atas Panggung," *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 16 (2020), accessed January 9, 2024, <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10420>.

<sup>2</sup> Fakhrrur Rozi, Abdi Mubarak Syam, and Syafira Rahmanda Siahaan, "Kontruksi Identitas Virtual Pada Film *Ready Player One*," *Jurnal UINSU* 6, no. 2 (2022), accessed January 9, 2024, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=SyafiraRahmandaSiahaan%2C&middleName=&lastName=FakhrrurRozi%2CAbdiMubarakSyam&affiliation=UniversitasIslamNegeriSumateraUtara&country=ID>.

pengguna lainnya. Identitas virtual ini dapat berbeda dari identitas asli pengguna, dan dapat menjadi tempat bagi pengguna untuk bereksperimen dengan identitas mereka.

Sementara itu, penelitian menurut J. Kristiyono yang berjudul “Meneliks Siasat Cerita *Digital Reality* Pada Film *Ready Player One*,”<sup>3</sup> menggunakan metode kualitatif dan menemukan bahwa film *Ready Player One* menggunakan berbagai siasat cerita untuk menggambarkan realitas digital, seperti penggunaan sudut pandang subjektif, efek khusus, dan narator. Siasat cerita ini membuat penonton merasa seolah-olah mereka berada di dalam dunia virtual *OASIS* dan dapat merasakan pengalaman yang sama dengan karakter film.

Ada berbagai teori yang dapat digunakan untuk menganalisis dampak *VR* terhadap identitas individu. Salah satu teori yang relevan adalah teori identitas sosial dari *Henri Tajfel*. Teori ini menyatakan bahwa identitas individu dibentuk oleh kelompok-kelompok sosial di mana mereka menjadi anggota.<sup>4</sup> Menurut teori ini, *VR* dapat memengaruhi identitas individu dengan menciptakan kelompok sosial baru. Sebagai contoh, orang-orang yang bermain *Game VR* yang sama dapat membentuk kelompok sosial berdasarkan minat mereka yang sama. Kelompok-kelompok sosial ini dapat memengaruhi identitas individu dengan memberikan mereka rasa memiliki dan penerimaan.

## **METODE**

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan pendekatan analisis wacana. Analisis wacana merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki dan menggali makna yang terkandung dalam teks atau media. Dalam konteks penelitian ini, analisis wacana digunakan untuk mengkaji bagaimana identitas virtual dikonstruksi dalam film *Ready Player One*.

Prosedur metode analisis wacana yang dijalankan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, Pengumpulan Data: Data penelitian diperoleh melalui analisis film "*Ready Player One*". Film tersebut dijadikan sumber utama untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai konstruksi identitas virtual.

---

<sup>3</sup> Jokhanan Kristiyono and Hernani Sirikit, “Meneliks Siasat Cerita Digital Reality Pada Film *Ready Player One*?,” *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2019): 159–211, accessed January 9, 2024, <https://journal.ubm.ac.id/index.php/bricolage/article/view/1885/1568>.

<sup>4</sup> Arif Rahman Hakim et al., “Pembentukan Identitas Diri Pada *KPOPERS*,” *MOTIVA: Jurnal Psikologi* 4, no. 1 (2021): 18–31, accessed January 9, 2024, <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MV/article/view/5188/5190>.

Kedua, Analisis Awal: Analisis dimulai dengan menonton ulang film secara menyeluruh.

Setiap adegan yang mencerminkan representasi identitas virtual dicatat secara sistematis.

Ketiga, Penganalisisan Mendalam: Data yang telah dicatat dianalisis dengan fokus pada identifikasi tema-tema yang muncul. Pola-pola yang menggambarkan konstruksi identitas virtual dieksplorasi secara mendalam.

Keempat, Penemuan Tema dan Pola: Identifikasi tematik dilakukan untuk menemukan tema-tema kunci yang terkait dengan identitas virtual. Pola-pola tertentu yang muncul secara konsisten dieksplorasi untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif.

Kelima, Kajian Makna: Makna yang terkandung dalam representasi identitas virtual dieksplorasi dan dianalisis. Kaitan antara tema-tema dan pola-pola dengan pesan atau naratif film dikaji untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kontekstual.

Dengan menjelaskan langkah-langkah teknis ini, diharapkan bahwa orang dapat memahami dengan jelas bagaimana hasil analisis wacana dihasilkan, memberikan landasan yang kuat untuk interpretasi dan kesimpulan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Novel ini merinci dampak *Virtual Reality (VR)* terhadap identitas individu melalui berbagai cara. Dalam hasil dan pembahasan ini, kita akan mengeksplorasi konsep dan teori yang mendasari dampak *VR* terhadap identitas individu, sejalan dengan rumusan masalah yang telah diajukan dan konsep atau teori yang diperkenalkan di bagian pendahuluan.

Pertama-tama, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Virtual Reality (VR)* menciptakan ruang eksperimental bagi individu untuk mengeksplorasi dan membentuk identitas mereka. Dalam konteks novel *Ready Player One* karya Ernest Cline, teknologi *VR* digunakan sebagai medium yang memungkinkan karakter-karakternya untuk menciptakan identitas virtual yang berbeda-beda di dalam dunia virtual *OASIS*.

Penggunaan teknologi *VR* dalam novel ini memberikan gambaran tentang bagaimana individu dapat melarikan diri dari realitas dan menciptakan kehidupan maya yang sesuai dengan keinginan mereka. Dengan kemampuan untuk mengubah penampilan, kepribadian, dan lingkungan virtual mereka, karakter-karakter dalam novel ini menggambarkan betapa kuatnya pengaruh teknologi *VR* dalam membentuk identitas individu.

Dalam pembahasan, kita dapat merujuk pada konsep teori identitas sosial dari *Henri Tajfel* yang telah diperkenalkan di pendahuluan. Identitas individu yang terbentuk melalui interaksi dengan dunia maya *OASIS* dapat dijelaskan sebagai hasil dari identitas sosial yang dikonstruksi dalam kelompok virtual. Karakter-karakter dalam novel tersebut menggunakan VR sebagai alat untuk mengeksplorasi dan menyusun identitas baru, sesuai dengan teori identitas sosial yang menyatakan bahwa identitas individu berkembang dalam interaksi sosial.

Dalam subbab berikutnya, akan diuraikan lebih lanjut penggunaan teknologi VR dalam novel *Ready Player One* dan bagaimana hal tersebut berkaitan dengan konsep teoritis tentang identitas individu. Dengan memadukan hasil penelitian dan teori identitas sosial, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak VR terhadap identitas individu dalam konteks novel yang diteliti.

### **AVATAR**

Dalam novel *Ready Player One*, *Avatar* berperan penting dalam membentuk identitas individu di dunia virtual *OASIS*. Menurut Kristanto *Avatar* adalah representasi digital dari pengguna dan dapat dirancang sesuai keinginan pengguna, memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan berbagai identitas.<sup>5</sup>

*Avatar* memungkinkan individu untuk menciptakan dan mengeksplorasi identitas baru yang mungkin berbeda dari identitas mereka di dunia nyata. Misalnya, dalam novel *Ready Player One*, *Avatar* dikatakan sebagai berikut: “Seketika juga, penampilan *Halliday* berubah lagi, dia berubah menjadi *Avatar OASIS*-nya yang terkenal, *Anorak* – penyihir jangkung, berjubah, dengan penampilan sedikit lebih tampan daripada wajah *Halliday* dewasa (tanpa kacamata).”<sup>6</sup>

Teks tersebut menggambarkan bahwa *Halliday* sang pencipta *OASIS*, menggunakan *Avatar* bernama *Anorak* – penyihir jangkung yang memberi gambaran lebih rapi dibandingkan wajah dewasa *Halliday* tanpa kacamata di dunia nyata.

Selain itu, *Avatar* juga memungkinkan individu untuk menyembunyikan identitas asli mereka dan melindungi privasi mereka. Dalam novel, banyak karakter yang memilih untuk tetap anonim dan menyembunyikan identitas asli mereka di balik *Avatar* mereka.

---

<sup>5</sup> Damar Kristanto, “Pengaruh Kustomisasi Avatar Game Dalam Meningkatkan Pengalaman Pemain Dan Loyalitas Bermain: Eksperimen Dalam Video Game Berbasis Role Playing Game (RPG),” *TIJAB: The Internasional Journal of Applied Business* 2, no. 2 (2018): 86–106, accessed January 9, 2024, <https://e-journal.unair.ac.id/TIJAB/article/view/11661>.

<sup>6</sup> Ernest Cline, *Novel Ready Player One* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2018).

Namun, ada juga risiko bahwa individu dapat menjadi terlalu terikat dengan identitas virtual mereka dan melupakan siapa mereka di dunia nyata. Ini bisa terjadi jika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu di dunia virtual dan mengabaikan kehidupan nyata mereka.

### **LAPTOP**

Dalam novel *Ready Player One*, *Laptop* memiliki peran penting dalam dampak *Virtual Reality* terhadap identitas individu. *Laptop* digunakan sebagai alat untuk mengakses *OASIS*, dunia virtual tempat sebagian besar cerita berlangsung.

Pertama, *Laptop* memungkinkan individu untuk masuk ke dunia virtual dan menciptakan identitas baru di dalamnya. Melalui *Laptop*, pengguna dapat membuat akun, memilih *Avatar*, dan berinteraksi dengan dunia virtual *OASIS*. Identitas individu dalam dunia virtual dapat dipengaruhi oleh cara pengguna menggunakan *Laptop* untuk berkomunikasi, bermain *Game*, dan berpartisipasi dalam aktivitas lainnya di *OASIS*.

Kedua, *Laptop* juga berperan dalam membangun dan memperkuat hubungan sosial di dalam dunia virtual. Pengguna dapat menggunakan *Laptop* untuk berkomunikasi dengan teman-teman, bergabung dalam kelompok atau komunitas, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial lainnya di *OASIS*. Hal ini mempengaruhi cara individu berinteraksi dengan orang lain dan membentuk identitas sosial mereka di dunia virtual.

Selain itu, *Laptop* juga memberikan akses ke informasi dan sumber daya di dunia virtual. Menurut penggunaan *Laptop* juga memungkinkan penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat membantu memahami konsep abstrak.<sup>7</sup>

Misalnya, dalam novel *Ready Player One Avatar* dikatakan sebagai berikut: “*Laptop* ini menjadi perpustakaan riset portabelku, video, dan sistem *home theater*.”

Dalam teks tersebut menjelaskan bahwa *Laptop* digunakan untuk mencari petunjuk, menyelesaikan teka-teki, dan mendapatkan keuntungan dalam permainan. Hal ini dapat mempengaruhi identitas individu dalam hal keahlian, pencapaian, dan pengetahuan di dalam dunia virtual.

Namun, perlu diingat bahwa *Laptop* hanya alat yang digunakan untuk mengakses dunia virtual dan tidak menentukan sepenuhnya identitas individu. Identitas individu tetap

---

<sup>7</sup> Rinto Alexandro and Nurwetty Miduk Arta Situmorang, “Dampak Pemanfaatan Laptop Sebagai Media Pendukung Belajar Terhadap Prestasi Mahasiswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2021): 510–520, accessed January 9, 2024, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/39216/21117>.

terbentuk oleh berbagai faktor di dalam dan di luar dunia virtual, termasuk pengalaman pribadi, nilai-nilai personal, dan interaksi sosial di dunia nyata. Dalam novel *Ready Player One*, *Laptop* menjadi alat yang penting dalam mengakses dunia virtual dan mempengaruhi identitas individu di dalamnya.

## **REALITAS VIRTUAL**

Dalam novel *Ready Player One*, realitas virtual, yang diwakili oleh *OASIS*, memiliki peran penting dalam memberi dampak *Virtual Reality* terhadap identitas individu. Realitas Virtual itu sendiri adalah sebuah ruang halusinasi yang tercipta dari data di dalam komputer yang saling tersambung dalam sebuah jaringan. Ia adalah sebuah dunia yang diciptakan tidak aktual akan tetapi mendekati dunia nyata. Di dalam *Cyberspace*, semuanya dapat menghasilkan berbagai skenario kehidupan virtual yang sangat menjanjikan.<sup>8</sup> Realitas Virtual memiliki dampak yang signifikan terhadap identitas individu. Dengan mengimajinasikan pengguna dalam lingkungan virtual, VR dapat mengubah persepsi diri mereka dan membingungkan batas antara dunia nyata dan virtual. Hal ini dapat memiliki efek positif dan negatif terhadap identitas seseorang. Realitas Virtual memungkinkan individu untuk memasuki dunia yang sepenuhnya berbeda dari kehidupan nyata mereka dan menciptakan identitas baru di dalamnya.<sup>9</sup>

Pertama, realitas virtual memungkinkan individu untuk menyembunyikan atau mengubah identitas asli mereka. Dalam *OASIS*, pengguna dapat menggunakan *Avatar* yang berbeda dari penampilan fisik mereka di dunia nyata. Hal ini memberikan kesempatan bagi individu untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang berbeda dan mungkin lebih sesuai dengan imajinasi mereka.

Kedua, realitas virtual memberikan pengalaman interaksi sosial yang berbeda. Dalam *OASIS*, pengguna dapat berinteraksi dengan orang-orang dari seluruh dunia tanpa terbatas oleh jarak fisik atau batasan sosial. Ini memungkinkan individu untuk membentuk hubungan dan komunitas baru, terlepas dari identitas asli mereka.

Namun, perlu diingat bahwa realitas virtual juga memiliki risiko. Penggunaan yang berlebihan dapat membuat individu kehilangan kontak dengan realitas dan mengabaikan kehidupan nyata mereka.

---

<sup>8</sup> Fakhurur Rozi, Abdi Mubarak Syam, and Syafira Rahmanda Siahaan, "Kontruksi Identitas Virtual Pada Film Ready Player One."

<sup>9</sup> Ade Bagus Permana Putra, "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila" 1, no. 1 (2022), accessed January 9, 2024, <http://conference.um.ac.id/index.php/ap/article/view/3338>.

Misalnya, dalam novel *Ready Player One*, Avatar dikatakan sebagai berikut: “Aku menghabiskan banyak waktu kanak-kanakku dengan nongkrong di simulasi realitas virtual *Sesame Street*, bernyanyi bersama para *Muppet* yang ramah dan memainkan permainan-permainan interaktif yang mengajarku berjalan, bicara, menjumlah, mengurangi, membaca, menulis, dan membagi-bagi.”<sup>10</sup>

Kutipan tersebut menggambarkan bagaimana realitas virtual dapat digunakan untuk belajar dan bermain. Simulasi realitas virtual *Sesame Street* yang disebutkan dalam kutipan tersebut memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan karakter *Muppet* yang ramah dan memainkan permainan-permainan interaktif yang mengajarkan berbagai keterampilan dasar, seperti berjalan, bicara, berhitung, membaca, menulis, dan membagi. Simulasi tersebut menjadi tempat pelarian bagi karakter utama dari realitas yang sulit. Selain itu, terlalu terikat pada identitas virtual mereka juga dapat menyebabkan individu kehilangan jati diri mereka di dunia nyata. Dalam novel *Ready Player One*, realitas virtual menjadi sarana bagi individu untuk mencari kebebasan, petualangan, dan pencarian identitas.

### **VIDEO GAME**

*Video Game* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan elektronik, seperti komputer, konsol *Game*, atau telepon cerdas. Permainan ini biasanya melibatkan interaksi pemain dengan dunia virtual yang dibuat dalam perangkat tersebut.<sup>11</sup> Dalam novel *Ready Player One*, *Video Game* memiliki peran penting dalam dampak *Virtual Reality* terhadap identitas individu. Dalam novel *Ready Player One*, *Video Game* menjadi salah satu elemen utama dalam *OASIS*, dunia virtual yang menjadi fokus cerita.

Pertama, *Video Game* dalam *OASIS* memungkinkan individu untuk menciptakan dan mengendalikan *Avatar* mereka. *Avatar* ini menjadi representasi digital dari diri mereka di dunia virtual, dan *Video Game* memberikan kesempatan bagi individu untuk mengeksplorasi identitas baru dan mengembangkan keterampilan serta kemampuan dalam permainan.

Kedua, *Video Game* dalam *OASIS* juga menjadi sarana bagi individu untuk berinteraksi sosial. Melalui *Video Game*, pengguna dapat bermain bersama dengan orang lain, bekerja sama dalam tim, atau bahkan bersaing dalam kompetisi. Hal ini memungkinkan individu untuk membentuk hubungan dan komunitas baru, serta membangun identitas sosial di dalam dunia virtual.

---

<sup>10</sup> Ernest Cline, *Novel Ready Player One*.

<sup>11</sup> Rafiqah Maharani Putri Siregar and Endah Sudarnilah, “Rancang Bangun Virtual Reality Educational Game Penanggulangan Sampah Berbasis Android Untuk Anak Usia Sekolah Dasar,” *JUITA: Jurnal Informatika* 7, no. 1 (2019): 49–54, accessed January 9, 2024, <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JUITA/article/view/4315/2565>.

Selain itu, *Video Game* dalam *OASIS* juga memberikan kesempatan bagi individu untuk mencari kepuasan, prestasi, dan pengakuan. Seperti halnya kutipan dalam novel *Ready Player One* berikut: “Pada usia lima belas tahun, *Halliday* menciptakan *Video Game* pertamanya, *Anorak’s Quest*.”<sup>12</sup>

Dalam kutipan tersebut menjelaskan bahwa *James Halliday* membuat *Video Game* pertamanya yaitu *Anorak’s Quest*, ketika dia berusia lima belas tahun. Tindakan ini menandai awal karir dari *Halliday*, menunjukkan minat dan bakatnya dalam dunia *Video Game*. Karena nama permainan, *Anorak’s Quest*, merujuk pada karakter *Anorak*, *Avatar Halliday* di lingkungan virtual utama yang dikenal sebagai *OASIS*, yang berfungsi sebagai lokasi utama petualangan dan pencarian kunci penting dalam novel. Dalam novel, karakter-karakter berlomba-lomba untuk menyelesaikan tantangan dan mencapai pencapaian tertinggi dalam *Video Game*, yang dapat mempengaruhi persepsi dan identitas mereka di dalam *OASIS*.

Namun, perlu diingat bahwa *Video Game* dalam *Ready Player One* hanyalah satu aspek dari dampak *Virtual Reality* terhadap identitas individu. Identitas individu tidak hanya terbentuk oleh *Video Game*, tetapi juga oleh interaksi sosial, pengalaman pribadi, dan faktor-faktor lainnya di dalam dan di luar dunia virtual. Dalam novel *Ready Player One*, *Video Game* menjadi salah satu bentuk ekspresi, interaksi, dan pencarian identitas individu di dalam dunia virtual.

## **ROBOT**

Dalam novel *Ready Player One*, *Robot* memiliki peran yang menarik dalam dampak *Virtual Reality* terhadap identitas individu. Dalam dunia *OASIS*, *Robot* adalah entitas yang dapat dikendalikan oleh pengguna dan digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk interaksi sosial dan pencapaian dalam permainan.

Pertama, *Robot* dalam *OASIS* dapat menjadi perpanjangan dari identitas individu. Pengguna dapat merancang dan mengendalikan *Robot* mereka sendiri, memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri dan menciptakan identitas yang unik dalam dunia virtual. *Robot* ini dapat mencerminkan kepribadian, gaya, dan preferensi individu, dan menjadi sarana ekspresi diri dalam interaksi sosial di dalam *OASIS*.

Misalnya, dalam novel *Ready Player One* *Avatar* dikatakan sebagai berikut: “Aku mengeluarkan *Robot Leopardon* berukuran tiga puluh sentimeter dari inventaris *Avatarku* dan menaruhnya perlahan-lahan dilandasan.”<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ernest Cline, *Novel Ready Player One*.

<sup>13</sup> *Ibid*.

*Robot Leopardon* adalah *Robot* raksasa yang berperan penting dalam pertempuran virtual di dunia *OASIS*. *Wade Watts*, karakter utama cerita, menggunakan *Robot* ini sebagai bagian dari strategi pertempuran. *Leopardon* dapat diaktifkan oleh *Wade* dari inventaris *Avatarnya*. *Robot* ini memberikan dimensi aksi yang menarik dalam cerita, menciptakan momen ketegangan dan kejutan yang menarik bagi pembaca. Penggunaan *Leopardon* oleh *Wade Watts* mencerminkan kreativitas dan strategi yang diperlukan dalam mencapai tujuan dalam dunia virtual yang kompleks.

Kedua, *Robot* juga dapat berperan dalam mencapai tujuan dan pencapaian dalam permainan. Menurut *Robot* dan manusia dihubungkan dengan media internet, dengan kemudahan media internet yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja maka media internet adalah media yang sangat cocok untuk media *Robot* dan manusia.<sup>14</sup> Dalam novel, *Robot* digunakan oleh karakter-karakter untuk melawan musuh, menyelesaikan misi, atau mendapatkan keuntungan dalam permainan. Hal ini mempengaruhi identitas individu dalam hal pencapaian, keahlian, dan reputasi dalam dunia virtual.

Namun, perlu diingat bahwa *Robot* dalam novel *Ready Player One* hanyalah bagian dari dunia virtual dan tidak memiliki pengaruh langsung terhadap identitas individu di dunia nyata. Identitas individu tetap terbentuk oleh berbagai faktor di dalam dan di luar dunia virtual, termasuk interaksi sosial, pengalaman pribadi, dan nilai-nilai personal. Dalam novel *Ready Player One*, *Robot* menjadi salah satu elemen yang menarik dan dapat mempengaruhi identitas individu dalam dunia virtual.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil sejalan dengan rumusan masalah yang disebut di pendahuluan adalah identitas virtual dalam novel *Ready Player One* dikonstruksi melalui penggunaan *Avatar*, *Laptop*, realitas virtual, *Video Game*, *headphone*, dan layar proyeksi hologram interaktif. Dalam konteks ini, identitas virtual memberikan penggunaan wadah untuk bereksperimen dan membentuk identitas yang dapat disesuaikan dengan preferensi individu. Penggunaan identitas virtual juga dapat memberikan rasa memiliki dan penerimaan dalam kelompok sosial yang sama.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan identitas virtual dapat menyebabkan pengguna kehilangan koneksi dengan

---

<sup>14</sup> Nur Kumala Dewi et al., "Konsep Robot Penjaga Toko Di Kombinasikan Dengan Pengendalian Virtual Reality (VR) Jarak Jauh," *IKRAITH-INFORMATIKA* 5, no. 1 (2021): 33–38, accessed January 9, 2024, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/911/702>.

realitas dan mengabaikan kehidupan nyata. Kedua, teknologi *Virtual Reality* dapat memicu ketergantungan dan isolasi sosial. Ketiga, penggunaan *Avatar* dan identitas virtual dapat menyebabkan kesulitan dalam membedakan antara realitas dan dunia maya.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, perlu adanya upaya edukasi yang kuat untuk memberikan pemahaman tentang batasan dan risiko penggunaan identitas virtual. Kedua, pengawasan dan pengaturan yang ketat terhadap penggunaan teknologi *Virtual Reality*, terutama pada anak-anak dan remaja, menjadi langkah penting. Ketiga, diperlukan dorongan agar pengguna tetap terhubung dengan dunia nyata dan menjaga keseimbangan antara kehidupan virtual dan kehidupan nyata.

Dalam konteks ini, peran pendidikan dan peningkatan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi secara bijak sangatlah krusial. Pendidikan dapat menjadi kunci untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan identitas virtual dan teknologi *Virtual Reality*, serta mengajarkan pengguna untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang seimbang antara dunia maya dan dunia nyata. Dengan demikian, diharapkan dapat diciptakan penggunaan teknologi yang sehat dan memberikan dampak positif pada identitas individu.

## REFERENSI

- Ade Bagus Permana Putra. "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila" 1, no. 1 (2022). Accessed January 9, 2024. <http://conference.um.ac.id/index.php/ap/article/view/3338>.
- Arif Rahman Hakim, Ardhini Mardhiyah, Dika Muhammad Ilham Novtadijanto, Nahla Nurkholifah, Zulmi Ramdani, and Andi Amri. "Pembentukan Identitas Diri Pada KPOPERS." *MOTIVA: Jurnal Psikologi* 4, no. 1 (2021): 18–31. Accessed January 9, 2024. <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MV/article/view/5188/5190>.
- Damar Kristanto. "Pengaruh Kustomisasi Avatar Game Dalam Meningkatkan Pengalaman Pemain Dan Loyalitas Bermain: Eksperimen Dalam Video Game Berbasis Role Playing Game (RPG)." *TIJAB: The Internasional Journal of Applied Business* 2, no. 2 (2018): 86–106. Accessed January 9, 2024. <https://e-journal.unair.ac.id/TIJAB/article/view/11661>.
- Ernest Cline. *Novel Ready Player One*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2018.
- Fakhrur Rozi, Abdi Mubarak Syam, and Syafira Rahmanda Siahaan. "Kontruksi Identitas Virtual Pada Film Ready Player One." *Jurnal UINSU* 6, no. 2 (2022). Accessed January 9, 2024. [http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=Syafira Rahmanda Siahaan%2C&middleName=&lastName=Fakhrur Rozi%2C Abdi Mubarak Syam&affiliation=Universitas Islam Negeri Sumatera Utara&country=ID](http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=SyafiraRahmandaSiahaan%2C&middleName=&lastName=FakhrurRozi%2CAbdiMubarakSyam&affiliation=UniversitasIslamNegeriSumateraUtara&country=ID).

- Jokhanan Kristiyono, and Hernani Sirikit. "Menelisik Siasat Cerita Digital Reality Pada Film Ready Player One?" *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2019): 159–211. Accessed January 9, 2024. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/bricolage/article/view/1885/1568>.
- Joshua Christopher Soegijono, Hen Dian Yudani, and I Gusti Ngurah Wirawan. "Perancangan Virtual Reality Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Di Atas Panggung." *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 16 (2020). Accessed January 9, 2024. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10420>.
- Nur Kumala Dewi, Iwan Mulyana, Arman Syah Putra, and Fatrilia Rasyi Radita. "Konsep Robot Penjaga Toko Di Kombinasikan Dengan Pengendalian Virtual Reality (VR) Jarak Jauh." *IKRAITH-INFORMATIKA* 5, no. 1 (2021): 33–38. Accessed January 9, 2024. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/911/702>.
- Rafiqah Maharani Putri Siregar, and Endah Sudarmilah. "Rancang Bangun Virtual Reality Educational Game Penanggulangan Sampah Berbasis Android Untuk Anak Usia Sekolah Dasar." *JUITA: Jurnal Informatika* 7, no. 1 (2019): 49–54. Accessed January 9, 2024. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JUITA/article/view/4315/2565>.
- Rinto Alexandro, and Nurwetty Miduk Arta Situmorang. "Dampak Pemanfaatan Laptop Sebagai Media Pendukung Belajar Terhadap Prestasi Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2021): 510–520. Accessed January 9, 2024. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/39216/21117>.