

ANALISIS VISUAL FILM *READY PLAYER ONE* DENGAN KETERKAITAN PERKEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* PADA *METaverse*

Moh Daffa Danendra P1, Tri Cahyo Kusumandyoko2

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mohammaddaffa.19091@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tricahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Ready Player One merupakan novel yang telah diadaptasikan menjadi sebuah film. Penelitian ini menganalisis permasalahan dalam memahami relevansi dan implikasi dari representasi AR dan *Metaverse* dalam film terhadap perkembangan teknologi di dunia nyata. *Hyperreality* sendiri menjadi titik yang perlu dicapai untuk membuktikan keselarasan *Virtual* dan *Reality*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan menerapkan 4 tahapan dari dalam analisisnya. Pada tahap deskriptif, diuraikan adegan-adegan dari perspektif seadanya. Pada tahap analisis, dibahas bagaimana unsur dan elemen tersebut membentuk susunan yang konseptual. Pada tahap interpretasi diungkap makna yang terkandung dalam adegan-adegan tersebut. Pada tahap evaluasi diungkap kesesuaian adegan-adegan tersebut dengan makna sesungguhnya. Dengan mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan-permasalahan ini, skripsi ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang hubungan antara elemen visual dalam film "*Ready Player One*" dengan perkembangan teknologi AR dan *Metaverse*, serta dampaknya pada penonton dan industri hiburan.

Kata Kunci: Analisis Visual, *Ready Player One*, *Augmented Reality*.

Abstract

Ready Player One is a novel that has been adapted into a film. This research analyzes the issues in understanding the relevance and implications of the representation of AR and the *Metaverse* in the film concerning technological developments in the real world. *Hyperreality* itself becomes a target that needs to be achieved to prove the alignment of *Virtual* and *Reality*. This study employs a qualitative descriptive method, applying four stages in its analysis. In the descriptive stage, scenes are described from a factual perspective. In the analysis stage, the study discusses how these elements form a conceptual structure. In the interpretation stage, the meanings contained in the scenes are revealed. In the evaluation stage, the alignment of these scenes with their true meaning is uncovered. By identifying and addressing these issues, this thesis aims to provide a more comprehensive insight into the relationship between visual elements in the film "*Ready Player One*" with the development of AR and *Metaverse* technologies, as well as their impact on viewers and the Entertainment industry.

Keywords: Visual Analysis, *Ready Player One*, *Augmented Reality*.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk hiburan. Film, sebagai media audio-visual dan produk budaya, mencerminkan realitas masyarakat dan identitas bangsa (Herlinawati, 2020). Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009, film adalah karya seni budaya yang dihasilkan dengan kaidah sinematografi (Raafani, 2018). Salah satu film yang menarik perhatian penggemar pop kultur adalah *Ready Player One*, disutradarai Steven Spielberg, yang menggambarkan dunia masa depan dengan teknologi canggih, terutama *Metaverse* sebagai *platform Virtual*. Dalam film ini, *OASIS* menjadi fokus utama penelitian.

Dalam *Ready Player One*, *OASIS* adalah dunia *Virtual* yang sangat canggih dan luas, singkatan dari "*Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*." Pengguna dapat menjelajahi dunia digital tak terbatas, berinteraksi melalui *Avatar*, dan melakukan berbagai aktivitas dari bermain *game* hingga berbisnis dan sosial. *OASIS*, yang memiliki spesifikasi 10 kali lebih berat dari *game* saat ini, menciptakan keterlibatan tinggi dengan mengintegrasikan *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*. Film ini menggambarkan *OASIS* sebagai *Metaverse* futuristik tempat hiburan, pekerjaan, pembelajaran, dan interaksi global, dengan plot utama mengenai pencarian *Easter egg* yang memberikan kontrol penuh atas dunia *Virtual* tersebut (Fink, 2018).

Penelitian ini bertujuan menganalisis visual film *Ready Player One* dan mengkaji keterkaitannya dengan perkembangan teknologi *Augmented Reality* pada *Metaverse*. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalahnya adalah:

(1) Bagaimana teknologi *Augmented Reality* pada *Metaverse* diterapkan dalam visualisasi *OASIS* dalam film *Ready Player One*?

(2) Bagaimana visualisasi *OASIS* dalam film *Ready Player One* mencerminkan konsep *Hyperreality*?

(3) Bagaimana penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembuatan *OASIS* di *Metaverse* dapat memengaruhi kehidupan manusia di masa depan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik Analisis Visual untuk memahami objek terkait *Metaverse*, yaitu dunia *Virtual OASIS* dalam film *Ready Player One*. Data penelitian terdiri dari data primer yang diperoleh melalui analisis pribadi pada film tersebut dan data sekunder dari jurnal, artikel, buku, serta studi kasus terkait *Metaverse* dan *Augmented Reality*. Metode analisis yang digunakan adalah "*Feldman's Model of Art Criticism*" yang terdiri dari empat tahap: *Description* (identifikasi karya), *Analysis* (analisis karya), *Interpretation* (mengungkap makna dan pesan), dan *Evaluation* (penilaian).



Gambar 1 "*Feldman's Model of Art Criticism*"
Scheme

Menurut Edmund Feldman menganalisis karya visual dapat dibagi dalam 4 tahapan yang mendasar, yaitu:

1. Deskripsi (*Description*): Tahapan ini mengidentifikasi unsur visual suatu karya secara objektif, tanpa opini atau interpretasi, untuk mendapatkan petunjuk tentang arti dan maksudnya.
2. Analisis (*Analysis*): Pada tahap ini, peneliti melihat hubungan antarunsur visual dan menguraikannya berdasarkan teori yang relevan. Pandangan, komentar, dan argumentasi mulai muncul di tahap ini.
3. Interpretasi (*Interpretation*): Analisis visual mengungkapkan arti dan pesan karya dengan memahami latar belakang sosial, budaya, sejarah, dan estetika yang memengaruhinya. Ini melibatkan pengenalan simbolik dan penafsiran naratif.
4. Penilaian (*Evaluation*): Analisis visual memberikan penilaian terhadap kualitas estetika, keberhasilan komunikasi pesan, orisinalitas, keunikan, dan dampak emosional karya, untuk memberikan perspektif yang komprehensif.

Dengan menggunakan teknik analisis visual ini, penelitian ini dapat menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang analisis visual *OASIS* dalam film *Ready Player One* dan

hubungannya dengan perkembangan *Augmented Reality* pada *Metaverse* (Feldman, 1960).

KERANGKA TEORETIK

Variabel yang Diteliti

Dalam penelitian ini, penulis meninjau penelitian terkait sebagai referensi untuk memecahkan masalah:

a. Zenida Rihadasari (2020) "*Logging Away from Reality: Hyperreality in Ready Player One* (2011) Novel by Ernest Cline": Zenida mengkaji konsep *Hyperreality* dalam novel "*Ready Player One*," menganalisis penggunaan teknologi *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* untuk menciptakan dunia *OASIS*, dan dampaknya pada pembaca. Penelitian ini memperluas pemahaman tentang ketergantungan teknologi dan implikasinya terhadap identitas manusia di era digital.

b. Jokhanan Kristiyono dan Hernani Sirikit (2019) "MENELISIK SIASAT CERITA *DIGITAL REALITY* PADA FILM *READY PLAYER ONE*": Penelitian ini mengulas aspek cerita *digital Reality* dalam film "*Ready Player One*," menganalisis elemen naratif yang menciptakan pengalaman visual dan naratif mendalam, serta hubungan antara dunia nyata dan *Virtual*. Penelitian ini memberikan wawasan tentang implementasi cerita *digital Reality* dalam film.

c. Dr. Indrajit Patra (2021) "*To Immerse is to Escape: Analyzing the Power of Simulacra and Simulation in Ernest Cline's Ready Player One and Ready Player Two*": Patra menganalisis peran *Simulacra* dan simulasi dalam novel "*Ready Player One*" dan "*Ready Player Two*" meneliti bagaimana konsep ini menciptakan pengalaman imersif dan ketegangan antara pelarian dari realitas dan pencarian makna dalam dunia *Virtual*.

DASAR TEORI

Augmented Reality

Augmented Reality (AR) adalah teknologi multimedia yang memungkinkan pengguna memvisualisasikan dan berinteraksi dengan elemen *Virtual* dalam dunia nyata (Jacobs et al., 1997). Teknologi ini menggabungkan elemen nyata dan *Virtual* dalam satu tampilan, menciptakan sensasi seolah-olah elemen *Virtual* ada di dunia nyata. AR bekerja dengan mendeteksi citra (*marker*) melalui kamera yang terkalibrasi, dan jika *marker* cocok dengan database, objek 3D

atau animasi akan dirender dan ditampilkan (Ginting et al., 2017). AR telah digunakan dalam berbagai aplikasi seperti *game*, desain produk, pelatihan industri, dan penunjuk jalan. Teknologi ini terus berkembang, termasuk *AR cloud* yang memungkinkan berbagi pengalaman AR secara real time (Kipper & Rampolla, 2012).

Metaverse

Metaverse adalah dunia *Virtual* yang mencakup permainan, platform sosial, dan lingkungan maya terhubung melalui internet, memberikan pengalaman digital yang realistis dan menarik. Istilah ini berasal dari kata "*meta*" yang berarti 'di luar' dan "*verse*" yang berarti 'semesta', menggambarkan sesuatu yang melampaui alam semesta. Istilah ini muncul pada awal 1990-an.

Menurut Nicely (2022), *Metaverse* adalah dunia *Virtual online* bersama, mirip dengan video *game* seperti *Second Life* atau *Pokémon Go*, di mana orang dapat berinteraksi secara real-time (Harris, 2021). Jesse Damiani mendefinisikannya sebagai dunia maya yang sangat realistis, terhubung secara global, dan beroperasi terus-menerus. Damiani menyatakan bahwa *Metaverse* memungkinkan eksplorasi dan pengembangan identitas tanpa batasan dunia nyata, meskipun menimbulkan masalah privasi, keamanan data, dan etika. Karenanya, pengembang harus memperhatikan prinsip-prinsip etika dan moral yang diakui saat mengembangkan *Metaverse* (Damiani, 2021).

Metaverse menggabungkan *Augmented Reality*, *Blockchain*, *Artificial Intelligence*, dan *Internet of Things* (IoT) untuk menciptakan lingkungan maya yang mendalam dan realistis. Pengguna dapat bermain *game*, melakukan aktivitas sosial, dan mengikuti acara *Virtual* seperti konser. Konsep *Metaverse* diperkenalkan dalam novel "*Snow Crash*" karya Neal Stephenson pada tahun 1992, yang menggambarkan manusia sebagai *Avatar* yang berinteraksi di ruang *Virtual 3D* (Lau, 2023).

Popularitas *Metaverse* meningkat karena perkembangan teknologi dan pandemi COVID-19 yang membatasi interaksi sosial. Perusahaan teknologi besar seperti Facebook, Google, dan Microsoft mulai mengembangkan platform *Metaverse* mereka. Namun, *Metaverse* menimbulkan masalah privasi, keamanan data, dan etika (dewa, 2022). Oleh karena itu,

pengembangan Metaverse harus mengikuti prinsip-prinsip moral dan etika yang bertanggung jawab.

Hyperreality

Hyperreality adalah konsep di mana batas antara realitas dan imajinasi menjadi kabur, sehingga keduanya sulit dibedakan (Baudrillard, 2015). Jean Baudrillard menyatakan bahwa media seperti televisi dan iklan menciptakan dunia yang berbeda dari kenyataan, di mana keinginan manusia dihasilkan oleh representasi simbolis. Contohnya, iklan yang membuat produk terlihat seperti sesuatu yang dapat mengubah konsumen menjadi bintang film, menciptakan dunia fiksi yang tidak realistis.

Umberto Eco menambahkan bahwa *Hyperreality* dapat mengaburkan pemahaman masyarakat tentang kenyataan karena pengalaman mereka terdistorsi oleh media dan budaya populer (Eco, 1983). Dalam era digital, *Hyperreality* menjadi semakin relevan dengan media sosial dan teknologi yang memungkinkan manusia menciptakan identitas dan dunia maya sendiri, seperti di *Metaverse*. Ini bisa berdampak signifikan pada cara manusia memandang dan mengalami dunia nyata.

Sinematografi

Sinematografi merujuk pada seni dan teknik pengambilan gambar dalam film, melibatkan pengaturan dan pencahayaan adegan, pemilihan lensa yang sesuai, dan penentuan komposisi gambar untuk menciptakan kesan visual yang diinginkan oleh sutradara. Menurut Gordon Willis, "Sinematografi adalah ilmu tentang bagaimana mengontrol cahaya dan bayangan untuk membuat gambar yang menarik." Sinematografi berperan signifikan dalam mengubah pengalaman menonton film dengan meningkatkan cerita dan karakter secara visual. Pencahayaan cerah menciptakan suasana positif, sementara pencahayaan gelap menciptakan suasana misterius (Willis, 2019).

Tiga komponen utama dalam sinematografi adalah kamera, lensa, dan pencahayaan. Kamera merekam gambar, lensa mengatur bidang pandang dan fokus, sementara pencahayaan mempengaruhi suasana gambar. Komposisi gambar melibatkan penempatan objek dalam bingkai untuk

menyampaikan emosi dan nuansa yang diinginkan (Kinasih, 2022). Kemajuan teknologi kamera dan lensa memberikan sinematografer lebih banyak pilihan dalam menciptakan gambar yang menakjubkan, termasuk dalam film *Ready Player One* yang mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* dan *Metaverse*.

Penggunaan teknik pengambilan gambar, gerakan kamera, dan sudut pengambilan gambar memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik.

Shot Technique:

Wide Shot (WS): Menangkap panorama atau keseluruhan adegan.

Medium Shot (MS): Menyoroti ekspresi wajah dan interaksi antar karakter.

Close-Up (CU): Fokus pada detail wajah atau objek untuk koneksi emosional.

Extreme Close-Up (ECU): Menonjolkan detail kecil secara spesifik.

Camera Movement:

Panning: Gerakan horizontal kamera mengikuti objek atau perubahan adegan.

Tilting: Gerakan vertikal kamera untuk efek dramatis.

Dolly/Tracking: Gerakan maju atau mundur untuk perubahan skala.

Zooming: Memperbesar atau memperkecil gambar untuk menyoroti detail.

180-degree rule: Aturan posisi kamera mengenai hubungan spasial antar karakter atau objek di layar.

Angle:

Eye-Level: Gambar pada tinggi mata manusia untuk perspektif alami.

Low Angle: Kamera di bawah subjek untuk kesan dominan.

High Angle: Kamera di atas subjek untuk kesan inferioritas.

Bird's Eye View: Gambar dari ketinggian untuk pandangan dramatis atas adegan.

Penggunaan cerdas dari teknik-teknik ini menciptakan hasil visual yang menarik dan mendalam, membentuk naratif visual dalam sinematografi (Ningtyas D. K., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai "Analisis Visual Film *Ready Player One* dengan Keterkaitan Perkembangan *Augmented Reality* pada

Metaverse” fokus pada beberapa aspek utama. Pertama, penelitian ini menganalisis elemen-elemen visual dalam adegan yang terkait dengan *Metaverse* untuk memahami bagaimana dunia *OASIS* digambarkan dan potensi perkembangan *Metaverse*. Kedua, penelitian mendalami *Hyperreality*, mengevaluasi dampak emosional yang dihasilkan oleh *Augmented Reality* dan *Metaverse* dalam menambah dimensi visual. Ketiga, penelitian mengeksplorasi teknologi *Augmented Reality* dalam beberapa adegan untuk menciptakan efek dunia yang lebih maju.

Penelitian ini fokus pada elemen-elemen dalam *Ready Player One* yang didasarkan pada teori sains nyata dan bagaimana mereka berkontribusi pada pengalaman penonton terkait *Augmented Reality* dan *Metaverse*. Dengan menganalisis 12 adegan spesifik melalui sudut pandang Edmund Feldman, penelitian ini bertujuan memberikan wawasan mendalam tentang interaksi visual dalam film dan teknologi terkini. *Motion graphic*, yang menggabungkan desain grafis dengan elemen multimedia seperti 3D, 2D, ilustrasi, dan musik, juga akan dikaji. Penelitian dibagi dalam tiga bagian:

- a. *Metaverse*: 11 adegan (00.01.05, 00.03.04, 00.03.43, 00.03.48, 00.04.02, 00.04.08, 00.04.12, 00.04.18, 00.04.21, 00.04.28, 00.04.37).
- b. *Hyperreality*: 6 adegan (00.04.53, 00.04.57, 00.20.44, 00.06.40, 00.06.53, 00.07.01).
- c. *Augmented Reality*: 7 adegan (00.53.04, 00.10.55, 00.23.46, 01.22.57, 00.30.01, 00.30.23, 02.04.10).

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Bagian 1: *Metaverse*

a. Tahap Deskriptif Bagian 1

Tabel 1.1.

Deskripsi Bagian 1

Adegan	Deskripsi Visual
 <p>Gambar 2.1. Adegan 1 Bagian 1</p>	<p>Adegan 1: 00.01.05 <i>The Stacks</i> merupakan sejenis desa kumuh pengungsi yang dibangun di pinggiran sebagian besar kota besar setelah munculnya krisis global.</p>

 <p>Gambar 2.2. Adegan 2 Bagian 1</p>	<p>Adegan 2: 00.03.04 <i>OASIS</i> yang digambarkan sebagai sebuah galaksi yang mencakup banyak planet imajinasi yang dibuat oleh para pemain.</p>
 <p>Gambar 2.3. Adegan 3 Bagian 1</p>	<p>Adegan 3: 00.03.43 Dunia <i>Minecraft</i> adalah salah satu dunia bertema dalam <i>OASIS</i> yang berdasarkan dari franchise multimedia <i>Minecraft</i>.</p>
 <p>Gambar 2.4. Adegan 4 Bagian 1</p>	<p>Adegan 4: 00.03.48 Planet Golf merupakan salah satu dari sekian banyak dunia yang dapat diciptakan dalam <i>OASIS</i>. Dimana lahan permainan tersebut dapat diatur sesuai keinginan pemain.</p>
 <p>Gambar 2.5. Adegan 5 Bagian 1</p>	<p>Adegan 5: 00.04.02 Hoki Berkuda merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup terkenal di dunia <i>OASIS</i>.</p>
 <p>Gambar 2.6. Adegan 6 Bagian 1</p>	<p>Adegan 6: 00.04.08 Planet Liburan, merupakan salah satu planet yang berdasarkan dari laut Hawaii yang mampu membuat ombak dengan ketinggian 15 meter.</p>
 <p>Gambar 2.7. Adegan 7 Bagian 1</p>	<p>Adegan 7: 00.04.12 Ski Piramida, merupakan salah satu wahana hiburan yang berdasarkan suatu tempat asli di bumi sama seperti planet liburan.</p>
 <p>Gambar 2.8.</p>	<p>Adegan 8: 00.04.18 Mendaki gunung Everest bersama Batman. Merupakan salah satu adegan</p>

Adegan 8 Bagian 1	dengan prinsip yang sama seperti Ski Piramida.
 <p>Gambar 2.9. Adegan 9 Bagian 1</p>	Adegan 9: 00.04.21 <i>Casino</i> yang berukuran sebesar planet. Dimana pemain dapat melakukan berbagai macam hal dari bermain judi hingga pertukaran uang asli.
 <p>Gambar 2.10. Adegan 10 Bagian 1</p>	Adegan 10: 00.04.28 Sebuah <i>Motel</i> yang menunjukkan <i>game</i> ini bukan <i>game</i> dengan <i>rating</i> untuk Anak kecil.
 <p>Gambar 2.11. Adegan 11 Bagian 1</p>	Adegan 11: 00.04.37 Lobby Utama <i>OASIS</i> . Merupakan satu titik dimana para pemain muncul setelah memasuki permainan.

b. Tahap Analisis Bagian 1

Pada tahap ini, akan dilakukan analisis lebih lanjut terhadap variabel-variabel yang menyusun unsur dan elemen yang telah dijabarkan pada tahap deskriptif meliputi komposisi dan teknik pengambilan gambar serta warna-warna yang digunakan.

Pada adegan 1, objek diambil pada sebuah adegan yang menunjukkan sebuah pemandangan suatu tempat di dunia nyata bernama *The Stacks* dalam pengambilan *frame* yang diambil menggunakan *Wide Shot* (WS) dan *Camera Movement Dolly* dengan gabungan *180-degree rule* untuk memberikan kesan detail pada pengenalan *The Stacks*.

Pada adegan 2, objek diambil dari adegan dimana Wade Watts memasuki dunia *OASIS* yang menampilkan *frame Tilt Shot* (TS) dengan *FPS* yang cepat memberikan kesan imersif dari adegan tersebut.

Pada adegan 3, objek diambil dimana ditunjukkan *Camera Movement Dolly* menggunakan *Medium Shot* (WS) yang diikuti dengan *Camera Movement Zooming* untuk

melanjutkan ke adegan berikutnya dengan *FPS* yang tinggi.

Pada adegan 4, diambil sebuah adegan dimana *FPS* bermula cukup tinggi hingga menjadi rendah pada saat *frame Close Up* (CU) pada pemain. Masih menggunakan *Camera Movement Dolly* melewati arena golf dengan sedikit gerakan *Panning* untuk memperlihatkan detail lahan apung permainan Golf tersebut.

Pada adegan 5, merupakan adegan Olimpiade Hoki Berkuda dengan *FPS* yang rendah dengan *Angle Bird's Eye* dengan *frame Wide Shot* (WS) menunjukkan betapa besarnya stadion olimpiade Hoki Berkuda tersebut, dan disambut dengan *FPS* yang tinggi untuk melanjutkan ke adegan berikutnya.

Pada adegan 6, objek diambil pada sebuah adegan yang menunjukkan pemandangan pulau apung yang dinamakan Planet Liburan yang diambil dalam *frame Wide Shot* (WS) dengan *Camera Movement Dolly* melalui ombak dan juga *FPS* yang tinggi.

Pada adegan 7, disambut sebuah pemandangan Piramida yang diambil dengan *frame Wide Shot* (WS) yang digabungkan dengan *Tilt Angle* dikarenakan permukaan Piramida tersebut dibuat tidak sejajar dengan Planet Liburan, dan sedikit *Close Up* (CU) terhadap pemain yang sedang melakukan Ski Es.

Pada adegan 8, *frame* yang digunakan adalah *Medium Shot* (MS) yang menampilkan seorang pendaki gunung yang mendaki gunung Everest bersama Batman dengan *FPS* yang tinggi pada awal dan direndahkan untuk memperlihatkan adegan dengan jelas.

Pada adegan 9, sebuah adegan dimana ditunjukkan sebuah pemandangan *Casino* berukuran Planet yang ditunjukkan dengan *frame Wide Shot* (WS) guna memperlihatkan ukuran planet dengan *Tilt Angle* yang dilanjutkan dengan melakukan *Close Up* (CU) pada *Casino* tersebut yang diikuti menggunakan *FPS* yang tinggi.

Pada adegan 10, *frame* yang digunakan adalah *Wide Shot* (WS) dan diikuti *Angle Tilt* ke atas untuk melanjutkan ke adegan berikutnya.

Pada Adegan 11, ditunjukkan adegan yang diambil dengan *frame Wide Shot* (WS) menuju *Medium Shot* (WS) dengan *FPS* yang tinggi dengan *Camera Movement Dolly* yang secara konsisten menuju pada aula lobi utama *OASIS*

yang kemudian dilanjutkan dengan *Camera Movement* truck dengan yang digabung dengan *Panning*.

Tabel 1.2.
Interpretasi Bagian 1

 <p>Adegan 1</p>	<p><i>The Stacks</i> adalah desa kumuh pengungsi di pinggiran kota besar selama krisis energi global, dengan rumah-rumah kecil tersusun tinggi dan didukung oleh pipa daur ulang, balok penopang, dan jembatan penyeberangan. Dalam novel debut Ernie Cline, <i>The Stacks</i> terletak di pinggiran barat Kota Oklahoma pada tahun 2044, sedangkan dalam film, <i>The Stacks</i> berbasis di Columbus, Ohio pada tahun 2045 (Cline, 2011).</p>		<p>dihuni pemain. Dunia <i>Minecraft</i> muncul sebentar di pembukaan film <i>Ready Player One</i> saat Wade Watts memperkenalkan <i>OASIS</i>, menunjukkan semua budaya pop tersedia di <i>game</i> ini.</p>
		 <p>Adegan 4</p>	<p>Planet Golf adalah dunia bertema golf dengan lahan imajinatif, menunjukkan bahwa <i>OASIS</i> tidak memiliki batasan bagi imajinasi pemainnya.</p>
		 <p>Adegan 5</p>	<p>Hoki Berkuda adalah cabang olahraga dalam dunia <i>OASIS</i>, mirip dengan Planet Golf, yang memanfaatkan kemampuan fisik <i>Avatar</i> melebihi manusia biasa.</p>
 <p>Adegan 2</p>	<p><i>OASIS</i> adalah galaksi yang mencakup banyak planet imajinasi buatan pemain. Dibuat oleh James Halliday dan Ogden Morrow dari Gregarious <i>Game</i>, <i>OASIS</i> (<i>Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation</i>) awalnya adalah MMOSG (<i>Massively Multiplayer Online Simulation Game</i>) (Ernest Cline, 2011). Platform ini berkembang menjadi dunia realitas <i>Virtual</i> global yang digunakan oleh sebagian besar umat manusia setiap hari.</p>	 <p>Adegan 6</p>	<p>Planet liburan di <i>OASIS</i>, terinspirasi oleh Hawaii, adalah pulau apung yang dapat menciptakan ombak setinggi 15 meter, menggambarkan betapa dunia <i>Virtual</i> dapat menyediakan hiburan tanpa batas. Adegan ini menunjukkan bahwa kita bisa berada di mana saja tanpa harus pergi kemana-mana.</p>
 <p>Adegan 3</p>	<p>Dunia bertema <i>Minecraft</i> adalah salah satu dunia dalam <i>OASIS</i>, berdasarkan franchise <i>Minecraft</i>. Secara visual, dunia ini adalah pulau langit kotak-kotak yang</p>	 <p>Adegan 7</p>	<p>Ski Piramida adalah wahana hiburan di <i>OASIS</i> yang terinspirasi oleh tempat asli di Bumi, namun dengan kebebasan tanpa batas, pemain dapat menggunakannya sebagai lahan untuk ski es.</p>
			<p>Mendaki Gunung Everest bersama Batman adalah adegan di <i>OASIS</i> yang, seperti Ski</p>

<p>Adegan 8</p>	<p>Piramida, menunjukkan bagaimana kebebasan imajinasi pemain memungkinkan berbagai ide tak terbatas di dunia <i>Virtual</i>.</p>
 <p>Adegan 9</p>	<p>Adegan <i>Casino</i> berukuran planet di <i>OASIS</i> memungkinkan kegiatan RMT (<i>Real Money Trade</i>). Sebagai perusahaan terbesar, <i>Gregarious Game</i> membuat mata uang <i>OASIS</i> lebih bernilai daripada uang asli (Cline, 2011). <i>Casino megastructure</i> ini terinspirasi oleh <i>Dyson Sphere Theory</i> (Dyson, 1959).</p>
 <p>Adegan 10</p>	<p><i>Motel</i> dalam film ini dilengkapi dengan <i>Teslasuit</i>, atau <i>Haptic Suit</i>, yang memungkinkan penggunanya merasakan lingkungan yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.</p>
 <p>Adegan 11</p>	<p>Lobby Utama <i>OASIS</i> adalah titik <i>spawn</i> utama pemain, menunjukkan keramaian serta konsistensi peraturan dasar yang menjaga esensi kebebasan dunia <i>Virtual</i>.</p>

Kesebelas adegan pada bagian 1 merupakan sebuah adegan lokasi yang ditunjukkan dengan membawa *The Stacks* sebagai pembanding dunia nyata dan dunia *Virtual*. Kemudian diikuti dengan 10 adegan lokasi *OASIS* sendiri, dan memberikan interpretasi untuk memberikan sebuah pandangan bagaimana *Metaverse* dapat berkembang seiring berkembangnya waktu dengan gagasan gagasan teori non fiksi yang tidak memiliki batasan.

Setting pada adegan 1 menunjukkan bagaimana manusia yang telah melalui banyak krisis mampu bertahan hidup dengan lingkungan

yang kurang bersahabat. Kemudian adegan 2 hingga 10 memberikan persepsi bahwa Dalam adegan pembukaan film "*Ready Player One*", pengenalan terhadap *OASIS* memegang peran kunci dalam membuka pintu menuju dunia *Virtual* yang luar biasa dan kreatif. Adegan tersebut menghadirkan *OASIS* sebagai tempat pelarian yang menakjubkan di tengah kondisi sosial dan ekonomi yang sulit di masa depan. *OASIS* diilustrasikan sebagai titik oase yang nyata di tengah kekeringan, memberikan kesempatan bagi individu untuk melarikan diri ke dalam dunia alternatif yang penuh warna.

Dalam adegan ini, desain visual *OASIS* dipikirkan dengan cermat untuk mengeksplorasi dan menciptakan dunia yang luas dan berwarna. Dengan karakter dan lingkungan yang beragam secara *Virtual*, kesan imersif diciptakan dengan sempurna, membawa pemain merasakan perbedaan antara dunia nyata dan *Virtual*. *OASIS* memungkinkan interaksi, permainan, dan komunikasi di tingkat yang tak terbayangkan, membawa pengguna ke dalam realitas alternatif yang diidamkan.

Pengenalan *OASIS* juga menyoroti peran teknologi *Augmented Reality* dan *Metaverse* dalam membentuk pengalaman *Virtual*. Melalui *OASIS*, elemen-elemen *Augmented Reality* diterapkan secara cerdas, membentuk integrasi yang harmonis antara dunia fisik dan *Virtual*. Dengan *OASIS*, penonton mendapat gambaran yang kuat tentang pengaruh teknologi ini dalam menciptakan realitas maya yang hidup.

Secara total, adegan pengenalan *OASIS* memberikan wawasan mendalam tentang potensi dan daya tarik *Metaverse*, menjadi titik awal petualangan penonton dalam dunia kreatif dan mengeksplorasi tema-tema seperti pelarian, kebebasan, dan dampak teknologi dalam menciptakan realitas alternatif.

Bagian 2: Hyperreality

a. Tahap Deskriptif Bagian 2

Tabel 2.1.

Deskripsi Bagian 2

Adegan	Deskripsi Visual
--------	------------------

 <p>Gambar 3.1. Adegan 1 Bagian 2</p>	<p>Adegan 1: 00.04.53 Parzival melakukan kustomisasi model rambut <i>Avatar</i>-nya yang dilengkapi efek angin sehingga rambutnya memiliki kesan terhembus angin.</p>
 <p>Gambar 3.2. Adegan 2 Bagian 2</p>	<p>Adegan 2: 00.04.57 Beragam <i>Avatar</i> dari model secara fiksi maupun non fiksi, berada di jalan Lobby yang menunjukkan beragam portal menuju beberapa destinasi yang berbeda.</p>
 <p>Gambar 3.3. Adegan 3 Bagian 2</p>	<p>Adegan 3: 00.20.44 Rick pacar dari Alice yang merupakan Bibi dari karakter utama memarahi Wade Watts dikarenakan sarung tangan milik Alice diambil oleh Wade Watts yang menyebabkan Rick kalah dalam <i>Deathmatch Artifact Hunt</i>.</p>
 <p>Gambar 3.4. Adegan 4 Bagian 2</p>	<p>Adegan 4: 00.06.40 Seorang Ibu yang sedang berada ditengah-tengah <i>Deathmatch Artifact Hunt</i> yang diganggu oleh Anaknya dikarenakan dapurnya terbakar.</p>
 <p>Gambar 3.5. Adegan 5 Bagian 2</p>	<p>Adegan 5: 00.06.53 Seorang Anak kecil yang mengalami tantrum akibat kalah dalam <i>Deathmatch Artifact Hunt</i>.</p>
 <p>Gambar 3.6. Adegan 6 Bagian 2</p>	<p>Adegan 6: 00.07.01 Seorang pegawai kantor di China yang hendak bunuh diri dengan lompat dari jendela gedung kantornya akibat</p>

	<p>dikalahkan di <i>Deathmatch Artifact Hunt</i>.</p>
--	---

b. Tahap Analisis Bagian 2

Pada tahap ini, akan dilakukan analisis lebih lanjut terhadap variabel-variabel yang menyusun unsur dan elemen yang telah dijabarkan pada tahap deskriptif meliputi komposisi dan teknik pengambilan gambar serta warna-warna yang digunakan.

Pada adegan 1, dimulai dengan *Camera Movement Zooming In* yang disusul dengan *frame Extreme Close Up (ECU)* kepada wajah Parzival yang sedang melakukan kustomisasi *Avatar*, dengan *FPS* yang secara perlahan menjadi semakin rendah hingga berhenti tepat didepan muka dan *User Interface* Parzival.

Pada adegan 2, objek diambil dari adegan dimana banyak player memasuki dunia *OASIS* dan sedang menuju portal untuk berpindah ke destinasi lainnya. *Frame* yang diambil merupakan *Medium Shot (MS)* dengan *Camera Movement boom* yang semakin naik ke atas untuk melanjutkan adegan berikutnya.

Pada adegan 3, ditunjukkan *Camera Movement* yang mengikuti pergerakan Wade Watts dan Rick, menggunakan *frame Close Up (CU)* yang dimana mereka berdua sedang berselisih.

Pada adegan 4, pengambilan adegan menggunakan *frame Medium Shot (MS)* dan *Camera Movement* yang diam ditempat, demi memberikan penonton memerhatikan keadaan yang sedang terjadi di adegan tersebut.

Pada adegan 5, dengan *frame Medium Shot (MS)* yang sedang menunjukkan subjek pada adegan tersebut sedang mengalami tantrum, dengan *Camera Movement* yang diam ditempat.

Pada adegan 6, objek diambil pada sebuah adegan yang menunjukkan adegan seorang pekerja kantor yang sedang marah dan hendak melakukan bunuh diri. *Frame* yang diambil adalah *frame Medium Shot (MS)* dengan *Camera Movement Truck* memfokuskan kepada subjek yang sedang berlari di atas meja kantor menuju jendela dengan *FPS* yang berkecepatan sedang, yang kemudian diikuti dengan *Camera Movement* berjalan mengikuti pergerakan subjek dan terdapat sedikit *Camera Movement Panning* di bagian

akhir setelah pria yang marah tersebut dijatuhkan oleh kolega kantornya.

Tabel 2.2.
Interpretasi Bagian 2

 <p>Adegan 1</p>	<p>Parzival mengkustomisasi rambut <i>Avatar</i>-nya dengan efek angin untuk menciptakan kesan seperti rambut terkena hembusan angin. Beberapa <i>game</i> telah maju dalam kustomisasi <i>Avatar</i>, dari kebebasan hingga <i>preset outfit</i>. Adegan ini menunjukkan interaksi nyata di <i>OASIS</i> yang belum ada di dunia nyata, mengungkapkan potensi detail unik dalam <i>Metaverse</i>.</p>		<p>berani mengeluarkan uang asli guna meningkatkan karakter adalah salah satu dampak dari <i>game</i> MMOSG ini.</p>
 <p>Adegan 2</p>	<p><i>Avatar</i> dalam berbagai kategori, dari kartun hingga karakter nyata, memudahkan pemain menjangkau tempat dan orang jauh melalui portal dan antarmuka. Teknologi ini memberikan kemudahan, sementara interaksi hampir langsung dengan <i>Haptic Suit X1</i>, sebuah <i>TeslaSuit</i>, memungkinkan sensasi yang diterima karakter <i>game</i> dirasakan secara fisik oleh pemain.</p>	 <p>Adegan 4</p>	<p>Seorang ibu yang lupa waktu karena permainan <i>online</i> yang tidak bisa dijeda, menyebabkan masakannya terbakar, dan dengan kesal meminta anaknya memanggil ayahnya.</p>
 <p>Adegan 3</p>	<p>Rick berselisih dengan Wade Watts setelah kalah dalam <i>Deathmatch Artifact Hunt</i>, mengklaim kalah karena sarung tangan rusak milik Wade. Rick juga menyebut telah menggunakan uang rumah yang disimpan Alice untuk meninggalkan <i>The Stacks</i>. Obsesi untuk</p>	 <p>Adegan 5</p>	<p>Seorang anak perempuan mengalami tantrum karena <i>Avatar</i>-nya mengalami <i>Zero Out</i>, di mana semua barang dan level hilang saat mati, memaksa pemain mulai dari level 1. Fenomena ini, dikenal sebagai <i>Rage Quit</i>, terjadi ketika pemain keluar dari <i>game</i> dalam keadaan marah setelah kalah.</p>
		 <p>Adegan 6</p>	<p>Keterikatan berlebihan pada objek dapat menciptakan <i>mindset</i> negatif, membuat seseorang sulit membedakan kenyataan dari <i>Virtual</i>. Contohnya, pria yang sangat kesal karena <i>Zero Out</i> setelah kalah dalam <i>Deathmatch Artifact Hunt</i> berencana bunuh diri.</p>

Enam adegan pada bagian 2 merupakan sebuah adegan yang menunjukkan bahwa Dalam film "*Ready Player One*," keadaan *Hyperreality* sangat terlihat, terutama ketika para karakter utama memasuki dunia *Virtual OASIS*. *OASIS*, sebagai representasi *Metaverse* dalam cerita, menciptakan suatu lingkungan yang jauh lebih kompleks, kaya, dan fantastis dibandingkan dengan dunia nyata. Para pemain, yang disebut sebagai "Gunter" (*Egg Hunter*), dapat merasakan pengalaman hidup dalam suatu realitas *Virtual*

yang terhubung sepenuhnya dengan elemen-elemen dari budaya populer dan dunia nyata.

Adegan *Hyperreality* muncul ketika pemain sepenuhnya terlibat dalam karakter mereka di dalam *OASIS*, terlibat dalam berbagai tantangan dan petualangan. Karakter-karakter ini dapat menggunakan *Avatar* dan peralatan khusus untuk berinteraksi dengan lingkungan *Virtual* serta elemen-elemen lainnya. Dunia *Virtual* ini menjadi sangat meyakinkan dan nyata bagi para pemain, sehingga memudarkan batas antara realitas dan dunia *Virtual*.

Keberadaan *Hyperreality* juga tercermin dalam kemampuan para pemain untuk menciptakan dan mengubah identitas mereka di dalam dunia *Virtual* tersebut, memberikan rasa nyaman dan kebebasan eksplorasi tanpa batas. Dalam konteks ini, film menghadirkan pertanyaan filosofis mengenai identitas diri, kebebasan, dan sejauh mana realitas *Virtual* dapat menjadi lebih menarik atau diinginkan dibandingkan dengan realitas fisik. Konsep *Hyperreality* dalam film ini menggambarkan bagaimana teknologi dapat membawa manusia ke dalam realitas alternatif yang terasa begitu nyata, menciptakan pengalaman hidup yang benar-benar unik dan mendalam, sehingga dapat menyebabkan kesusahan dalam membedakan dunia nyata dan *Virtual*.

Setting pada adegan-adegan dari bagian 2 ini, menunjukkan bagaimana orang-orang terjebak dalam *Matrix Escapism vs Realism*. Sebuah teori dimana segelintir orang manusia yang memahami cara kerja dunia ini, mengontrol manusia dari golongan atas hingga golongan bawah dengan cara memberikan sarana *Entertainment* dalam berbagai bentuk. Dalam topik ini bentuk hiburan yang diberikan adalah *Game*. Dimana pemain dapat terikat pada *game* tersebut dengan mengurus tiga komponen penting pada kehidupan, tenaga, uang dan waktu. Menciptakan Sebuah perasaan gelisah dan perasaan yang membebani diri yang terus mengikuti pemain hingga dia telah menghilangkan beban pikiran tersebut dengan menyelesaikan apa yang perlu diselesaikan dalam *game* tersebut. Beserta juga beberapa dampak yang dapat disatukan menjadi satu kategori yaitu *Hyperreality*.

Bagian 3: Augmented Reality

a. Tahap Deskriptif Bagian 3

Tabel 3.1.

Deskripsi Bagian 3

Adegan	Deskripsi Visual
 <p>Gambar 4.1. Adegan 1 Bagian 3</p>	Adegan 1: 00.53.04 Parzival menerima undangan obrolan Nolan Sorrento melalui <i>OASIS</i> yang ditransferkan menjadi <i>Hologram</i> di dunia nyata.
 <p>Gambar 4.2. Adegan 2 Bagian 3</p>	Adegan 2: 00.10.55 <i>Sixers</i> dari <i>Innovative Online Industries</i> (IOI) sedang bersiap untuk melakukan perlombaan <i>Egg Hunt</i> pertama yaitu balap mobil.
 <p>Gambar 4.3. Adegan 3 Bagian 3</p>	Adegan 3: 00.23.46 Parzival sedang menonton ingatan James Halliday di <i>Halliday's Journal</i> untuk mencari petunjuk untuk kontes <i>Egg Hunt</i> pertama.
 <p>Gambar 4.4. Adegan 4 Bagian 3</p>	Adegan 4: 01.22.57 Parzival yang menyamar menjadi Wade Watts keluar dari <i>diorama</i> perangkap yang diciptakan untuk Nolan Sorrento.
 <p>Gambar 4.5. Adegan 5 Bagian 3</p>	Adegan 5: 00.30.01 Parzival dan Aech sedang menelusuri <i>Market</i> untuk membeli barang <i>upgrade</i> setelah Parzival memenangkan kontes <i>Egg Hunt</i> pertama.
 <p>Gambar 4.6. Adegan 6 Bagian 3</p>	Adegan 6: 00.30.23 Parzival membeli <i>Haptic Suit X1</i> di <i>market</i> yang dikirimkan ke dunia nyata.

 <p>Gambar 4.7. Adegan 7 Bagian 3</p>	<p>Adegan 7: 02.04.10 James Halliday yang mengucapkan selamat tinggal dan terima kasih kepada Parzival karena telah bermain dan memenangkan <i>game</i> ciptaannya.</p>
--	---

b. Tahap Analisis Bagian 3

Pada adegan 1, objek diambil pada sebuah *frame Medium Shot* (MS) yang kemudian dilanjutkan dengan *Camera Movement Slow* dimana Wade Watts menjadi Parzival dengan *frame Medium Shot* (MS) dengan *Dolly* pada *gear Virtual Reality* milik Wade Watts yang kemudian transisi tempat *Camera Movement* tetap.

Pada adegan 2, objek diambil dari adegan dimana para *Sixers* memasuki dunia *OASIS* secara serentak dengan arahan komandan. Pengambilan *frame Medium Shot* (TS) dengan *Angle low* memberikan kesan keteraturan pada adegan tersebut.

Pada adegan 3, *frame* yang digunakan dalam pengambilan adegan ini adalah *Medium Shot* dengan karakter membelakangi kamera. Ditunjukkan *Camera Movement* tetap demi memberikan kesempatan bagi penonton untuk melihat detail adegan tersebut.

Pada adegan 4, sebelum masuk ke adegan ini, *frame* yang digunakan adalah *Medium Shot* dengan *camera Angle Panning* hingga kamera membelakangi Wade Watts. Setelah memasuki adegan tersebut *frame* awal yang semula dari *Medium Shot* (MS) secara perlahan berubah menjadi *Close Up* (CU) dengan sedikit *Camera Movement Panning* untuk memperlihatkan wajah Parzival dengan jelas.

Pada adegan 5, merupakan adegan belanja dimana *Angle* yang diambil merupakan *Angle Bird's Eye* dengan *frame Medium Shot* yang dapat menunjukkan detail dan keluasan market tersebut.

Pada adegan 6, masih dalam adegan belanja namun Parzival melakukan pembelian *Haptic Suit XI* yang dimana dia membeli barang nyata menggunakan *currency game* tersebut. Dimulai dengan *camera Angle* truk dengan *frame Medium Shot* (MS) yang secara perlahan menjadi *Close Up* (CU) kepada tulisan *Real World Pickup*.

Pada adegan 7, disambut sebuah adegan *Close Up* (CU) James Halliday yang bermula

dengan *frame Medium Shot* (MS) dan diikuti *Camera Movement* gabungan yaitu *Tilt* dan *Panning*, dan dilanjutkan dengan transisi menjadi *frame Close Up* (CU) kepada Parzival dan James Halliday.

Tabel 3.2.
Interpretasi Bagian 3

 <p>Adegan 1</p>	<p>Parzival menerima undangan obrolan dari Nolan Sorrento melalui <i>OASIS</i>, dengan Wade Watts muncul sebagai <i>hologram 4D</i> di dunia nyata. Teknologi ini, yang menggunakan cahaya dari empat sudut ruangan, membuat <i>hologram</i> tampak lebih nyata dan termasuk dalam kategori <i>Augmented Reality</i>. <i>Hologram</i> dengan kemampuan interaksi molekuler jarang ditemukan dalam kehidupan nyata.</p>
 <p>Adegan 2</p>	<p><i>Innovative Online Industries</i> (IOI) mengembangkan model <i>rig</i> maju dengan <i>Omni-directional Treadmill</i> dan <i>Quadrophonic Sensor</i>. Meskipun model ini ada di dunia nyata, Nolan Sorrento memiliki versi lebih canggih berbentuk bola dengan kursi, <i>Omni-directional Treadmill</i>, dan <i>Augmented Reality Screen</i> yang menampilkan cahaya dari <i>rig</i> tersebut.</p>
 <p>Adegan 3</p>	<p><i>Halliday's Journal</i> adalah museum ingatan James Halliday yang diarsipkan dalam <i>Diorama 3 Dimensional Virtual Experience</i>, menggunakan foto,</p>

	<p>video, dan rekaman pengawasan. Ini diubah menjadi catatan interaktif <i>omni-directional</i> dan diwujudkan dalam bentuk <i>diorama</i> dengan <i>Augmented Reality</i>. Teknologi ini, meski maju, masih termasuk dalam ranah fiksi ilmiah.</p>	 <p>Adegan 7</p>	<p>James Halliday meninggal pada 7 Januari 2040 dan mentransfer kesadarannya ke <i>OASIS</i> untuk memastikan penerus yang tepat. <i>Avatar</i> Halliday, "Anorak," menunjukkan interaksi yang melibatkan perasaan dan pemikiran bebas dari kode biner. Meskipun ini adalah fiksi ilmiah, ilmuwan mengklaim mungkin, namun menurut <i>Kardashev Scale Theory</i>, manusia masih berada pada tipe peradaban yang tidak memungkinkan hal tersebut (Soni et al., 2022).</p>
 <p>Adegan 4</p>	<p>Peretasan <i>Rig</i> saat <i>logout</i> menggunakan diorama kantor tiruan dari dunia <i>Virtual</i> dengan proyeksi interaktif adalah teknologi maju yang belum dapat diwujudkan manusia saat ini. Ini menunjukkan kemajuan teknologi dalam menciptakan tampilan dan interaksi imersif yang masih jauh dari capaian manusia.</p>	<p>Bagian 3 film ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat berkembang melampaui imajinasi kita. Meskipun adegan-adegan ini fiksi, banyak teori sains mengonfirmasi bahwa terobosan teknologi, dari roda hingga teknologi canggih, mungkin terjadi. Film <i>Ready Player One</i> mencerminkan dampak signifikan evolusi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, seperti <i>Augmented Reality</i> dalam pekerjaan, pendidikan, dan interaksi sosial. Selain manfaat, film ini juga menyoroti tantangan etika dan sosial, termasuk privasi dan perubahan dalam cara orang berinteraksi. Adegan-adegan tersebut menggambarkan bagaimana teknologi membentuk dunia kita dengan kompleksitas dan perubahan yang mungkin terjadi.</p>	<p>Pembahasan Hasil Penelitian (Evaluasi)</p> <p>Pada seluruh adegan pada bagian 1 memiliki adegan sejumlah 11 adegan yang telah dianalisis melalui 3 tahapan analisis visual dapat dipahami bahwa dunia nyata dan <i>Virtual</i> yang sangat berbanding jauh, bagaimana dunia nyata sungguh terbengkalai, alhasil menjadikan <i>OASIS</i> sebagai dunia alternatif yang cocok sebagai pelarian. Dengan detail yang sungguh mendalam <i>OASIS</i> memberikan kesan sebagai <i>Oase Paradise</i> di tengah-tengah krisis global. Dalam film ini,</p>
 <p>Adegan 5</p>	<p>Konsep <i>market</i> yang biasanya sederhana digantikan dengan UI seperti mall, memberikan pengalaman berbelanja nyata dan kesan skala besar pada <i>game</i>. Mall tanpa penjual menawarkan cara efisien untuk melakukan transaksi pembelian.</p>		
 <p>Adegan 6</p>	<p>Transaksi <i>Haptic Suit XI</i> di dunia <i>Virtual</i>, yang dikirim ke dunia nyata, adalah contoh <i>Real Money Trade</i> (RMT) di game ini. Perusahaan terbesar kedua dunia menjual produk nyata di <i>OASIS</i>, menunjukkan bahwa nilai mata uang <i>OASIS</i> bisa melebihi dunia nyata dan memungkinkan transaksi jual beli legal maupun ilegal.</p>		

OASIS tidak hanya menjadi lingkungan *Virtual* yang kaya dan menarik, tetapi juga melambangkan potensi luar biasa dari pengembangan teknologi *Metaverse* di dunia nyata. Integrasi elemen *Augmented Reality* di *OASIS* menciptakan pengalaman yang menggabungkan dunia fisik dan *Virtual* dengan cara yang mengesankan. *OASIS* bukan sekedar sebuah *Setting* dalam film, melainkan representasi inspiratif tentang bagaimana teknologi *Metaverse* dapat mengubah cara kita berinteraksi dan mengalami dunia di masa mendatang. Dengan demikian, *OASIS* bukan hanya elemen fiksi dalam "*Ready Player One*," melainkan gambaran visual yang memacu pikiran mengenai potensi *Metaverse* yang terus berkembang.

Adanya adegan-adegan pada bagian 2 yang mengindikasikan *HyperReality*. Dalam 6 adegan telah ditunjukkan bagaimana reaksi yang diciptakan dari *Hyperreality* tampak menunjukkan kesan buruk, namun dapat dibilang titik puncak dari korelasi *Hyperreality* telah tercapai, sebagaimana titik keselarasan *Virtual* dan *Reality* tidak dapat dibedakan. Mulai dari reaksi hingga beberapa adegan yang menunjukkan bagaimana perbedaan detail dari *Virtual* dan *Reality* memiliki nilai berbanding 1:1. Korelasi ini tercermin dalam penggunaan teknologi *Augmented Reality* di *OASIS*, menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya melebihi realitas fisik tetapi juga mengaburkan batasan antara *Virtual* dan *Reality*. Titik puncak *Hyperreality* tercapai ketika elemen-elemen visual dalam film menciptakan lingkungan di mana pengguna sulit membedakan antara kenyataan dan dunia *Virtual*. Dengan demikian, "*Ready Player One*" menggambarkan bagaimana harmonisasi antara *Augmented Reality* dan *Metaverse* mencapai tingkat *Hyperreality* yang mencengangkan, menggiring penonton ke dalam pengalaman yang melampaui batasan realitas konvensional.

Beberapa adegan dalam bagian 3 menunjukkan potensi luar biasa dalam merancang pengalaman yang mendalam dan terintegrasi. Film ini menjadi sumber inspirasi yang kuat karena secara luar biasa memvisualisasikan konsep *Augmented Reality*. Melalui *OASIS*, pengalaman *Augmented Reality* tidak hanya bersifat visual semata; tetapi juga meresapi

kehidupan sehari-hari pengguna dengan cara yang mengubah paradigma. Film ini mengungkapkan bagaimana *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan dunia yang lebih maju dan terhubung. Keberhasilannya dalam mengeksplorasi hubungan antara elemen visual dan perkembangan *Augmented Reality* membentuk landasan dasar bagi inovasi di masa depan. Dengan merangkul gagasan ini, pengembang dan desainer *Augmented Reality* dapat mengambil inspirasi untuk menciptakan solusi yang lebih kreatif dan terintegrasi secara mulus untuk kehidupan sehari-hari, mendorong teknologi ini ke ranah baru kemungkinan yang menakjubkan dan bermanfaat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Analisis visual film *Ready Player One* menunjukkan bagaimana elemen visual seperti komposisi gambar, warna, dan pencahayaan berkontribusi pada pengalaman penonton dan menggambarkan hubungan antara *Augmented Reality* dan *Metaverse*. Film ini secara efektif menangkap transisi teknologi tersebut ke kehidupan sehari-hari dengan tata letak yang menarik, pemilihan warna yang mendukung suasana, dan pencahayaan yang menciptakan efek dramatis. Hasil analisis mengungkapkan bagaimana sinematografi berperan dalam merangkul kemajuan teknologi, memberikan wawasan tentang bagaimana sinema mencerminkan dunia digital yang terhubung, dan menyoroti kontribusi penting penelitian ini terhadap pemahaman interaksi antara teknologi, sinematografi, dan pengalaman manusia.

Saran

Analisis visual *Ready Player One* menunjukkan perlunya eksplorasi lebih dalam dalam sinematografi *Augmented Reality*, termasuk eksperimen dengan warna, pencahayaan, dan efek visual. Integrasi *Metaverse* dalam penceritaan visual juga perlu diteliti lebih lanjut untuk menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam. Penelitian tambahan tentang dampak elemen visual pada emosi dan persepsi penonton dapat membantu pembuat film. Selain itu, penelitian harus mengeksplorasi dampak *Augmented Reality* dan *Metaverse* pada aspek

kehidupan lainnya. Partisipasi aktif dalam komunitas *Virtual Reality* dan *Metaverse* dapat meningkatkan kolaborasi antara pembuat film, pengembang teknologi, dan penggemar, menciptakan lingkungan yang inovatif. Saran ini diharapkan memberikan panduan untuk menciptakan film yang inovatif dan responsif terhadap teknologi saat ini.

REFERENSI

- Baudrillard. (2015). *From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews*.
- Cline. (2011). *Ready Player One*.
- Damiani. (2021). *Understanding the metaverse through Spatial*.
<https://www.freethink.com/hard-tech/spatial-metaverse>
- dewa. (2022). *Potensi Masalah yang Akan Dihadapi dalam Penerapan Metaverse*.
<https://www.qubisa.com/microlearning/potensi-masalah-yang-akan-dihadapi-dalam-penerapan-metaverse>
- Dyson. (1959). *Dyson Sphere or Dyson Shell Theories*.
https://energyeducation.ca/encyclopedia/Dyson_sphere
- Eco. (1983). Hyperreality - Dreaming of the Middle Ages. In *Travels in Hyperreality* (pp. 1–58).
http://www.columbia.edu/itc/architecture/ocman/pdfs/session_8/eco.pdf
- Feldman. (1960). *Feldman 's Model of Art Criticism*.
- Fink. (2018). *The OASIS In "Ready Player One" Runs On Speed And Storage*.
<https://www.forbes.com/sites/charliefink/2018/06/06/the-oasis-of-ready-player-one-runs-on-speed-and-storage/?sh=2d9444bd72bc>
- Harris. (2021). *Mengenal Perkembangan Metaverse serta Bagaimana Cara Kerjanya!*
<https://www.gramedia.com/literasi/metaverse-adalah/>
- Herlinawati. (2020). *033__Persepsi_Masyarakat_Terhadap_Perfilman_Indonesia.pdf*.
https://repositori.kemdikbud.go.id/21901/1/033__Persepsi_Masyarakat_Terhadap_Perfilman_Indonesia.pdf
- Jacobs, M., Livingston, M., & State, A. (1997). Managing latency in complex augmented reality systems. *Proceedings of the Symposium on Interactive 3D Graphics*, 49–54.
<https://doi.org/10.1145/253284.253306>
- Kinasih. (2022). *Apa itu Sinematografi? Pengertian, Unsur, Fungsi, hingga 7 Tekniknya*.
<https://www.ekrut.com/media/sinematografi-adalah>
- Kipper, & Rampolla. (2012). *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*. 1–158.
- Lau. (2023). *The Metaverse: What Is It?*
<https://www.searchenginejournal.com/metaverse/484803/>
- Raafani. (2018). *(REVIEW) Ready Player One: Bukan Cuma buat Anak Geek*.
<https://kincir.com/movie/cinema/review-ready-player-one-t0qxijjbslxq/>
- Willis. (2019). *Gordon Willis, ASC: Supervising a Set*. <https://theasc.com/articles/gordon-willis-asc-supervising-a-set>