

**ANALISIS EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN REALITAS
AKTUAL DAN REALITAS VIRTUAL PADA
FILM “*READY PLAYER ONE*” (2018)**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan Oleh
Ainur Afis Ramadhan
NIM: 1710842032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi Pengkajian Seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua,
dan keluarga yang selalu berdoa dan mendukung saya sebagai penulis

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

diajukan oleh **Ainur Afis Ramadhan**, NIM 1710842032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmat Hidayat., M.Sn.
NIDN 0010056608


Pembimbing II/Anggota Penguji


Agastinus Dwi N, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 027089005


Cognate/Penguji Ahli


Mahendradewa Suminto., M.Sn.
NIDN 0018047206

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainur Afis Ramadhan

NIM : 1710842032

Judul Skripsi : Analisis Efek Visual dalam membangun Realitas Aktual dan Realitas Virtual pada Film *Ready Player One* (2018)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 12 Januari, 2024

Yang Menyatakan,



Nama: Ainur Afis Ramadhan

NIM: 1710842032

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainur Afis Ramadhan

NIM : 1710842032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Analisis Efek Visual dalam membangun Realitas Aktual dan Realitas Virtual pada Film *Ready Player One* (2018)** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 12 Januari, 2024

Yang Menyatakan,



Nama: Ainur Afis Ramadhan

NIM: 1710842032

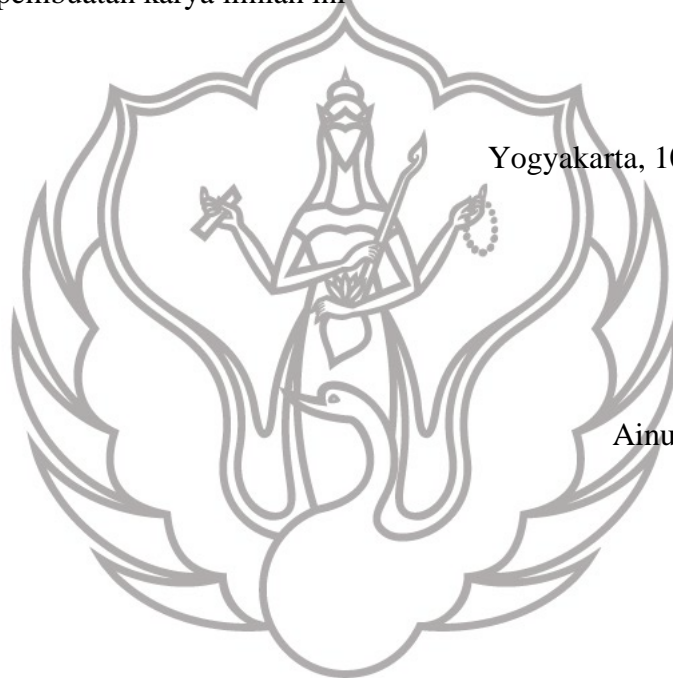
KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Analisis Efek Visual dalam Membangun Realitas Aktual dan Realitas Virtual pada Film *Ready Player One*”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya teman teman dan pihak yang membantu dalam pelaksanaan skripsi pengkajian ini. Maka dari itu, terimakasih diucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan karunia Nya,
2. Bapak Ibu saya yang selalu mendukung saya pada semua kegiatan dan mendukung secara finansial
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi,
7. Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Endang Mulyaningsih S.IP., M.Hum. Dosen Wali sebagai pembimbing selama perjalanan akademik penulis.
9. Nanang Rakhmad Hidayat., M.Sn Sebagai Dosen Pembimbing I,
10. Agustinus Dwi N, S.I.Kom., M.Sn. Sebagai Dosen Pembimbing II,
11. Kepada Adik saya Ainur Rafi Ramdhani
12. Bernadeta Lillyana, Stefanus Efendi, Ikhwan Nurfarizi, Yoshua Pramudya, Aziz Ismail Medianto, Farhan Erenst Sune, dan Kunto Gunawan, yang telah

mendukung saya hingga saat ini

13. Chief saya di Aftertake Post Naradhipa, Akhmad Fesdi Anggoro, Arya Sweta, dan Muda Budiman yang telah memberikan pekerjaan impian saya.
14. Teman teman di Aftertake Post Rimandha Tasya Febriliani, Annisa Fitriariani Rawung, Mba Yuyun, Aziz Suryo, Vito Ardiono, Nadhif Z, Tri Yono, Muhammad Ridho, Ridho Lubis,
15. Teman-teman satu angkatan Film dan Televisi 2017.
16. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang terlibat dalam pembuatan karya ilmiah ini



Yogyakarta, 10 Desember 2023

Ainur Afis Ramadhan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
LEMBAR PERNYATAAN	IV
KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	IV
LEMBAR PERNYATAAN	V
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
ABSTRAK	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENELITIAN	4
D. MANFAAT PENELITIAN	4
E. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
F. METODE PENELITIAN	7
G. SKEMA PENELITIAN.....	10
BAB II OBJEK PENELITIAN.....	11

A.	DESKRIPSI FILM <i>READY PLAYER ONE</i>	11
B.	PLOT.....	12
C.	TOKOH DAN KARAKTER.....	13
D.	REALITAS AKTUAL PADA FILM <i>READY PLAYER ONE</i>	21
E.	REALITAS VIRTUAL PADA FILM <i>READY PLAYER ONE</i>	21
BAB III LANDASAN TEORI.....		23
A.	EFEK VISUAL	23
B.	REALITAS	27
C.	REALITAS AKTUAL	29
D.	REALITAS VIRTUAL	32
E.	<i>MISE-EN-SCENE</i>	34
F.	<i>SETTING</i>	35
BAB IV PEMBAHASAN.....		36
A.	SEGMENTASI PLOT FILM “ <i>READY PLAYER ONE</i> ”	36
B.	TABEL ADEGAN PADA SETIAP <i>SCENE</i> DAN ANALISIS DESKRIPTIF PENGGUNAAN EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN REALITAS AKTUAL DAN VIRTUAL.....	41
C.	KESIMPULAN AKHIR: PENGEMBANGAN EFEK VISUAL DAN REALITAS AKTUAL	141
D.	KESIMPULAN AKHIR: PENGEMBANGAN EFEK VISUAL DAN REALITAS VIRTUAL	157
E.	BATASAN REALITAS AKTUAL DAN REALITAS VIRTUAL	164
F.	KESIMPULAN HASIL AKHIR: EFEK VISUAL DALAM REALITAS AKTUAL DAN REALITAS VIRTUAL.....	165
BAB V KESIMPULAN.....		179
A.	KESIMPULAN	179
B.	SARAN	180
DAFTAR REFERENSI		182
LAMPIRAN.....		184

DAFTAR GAMBAR

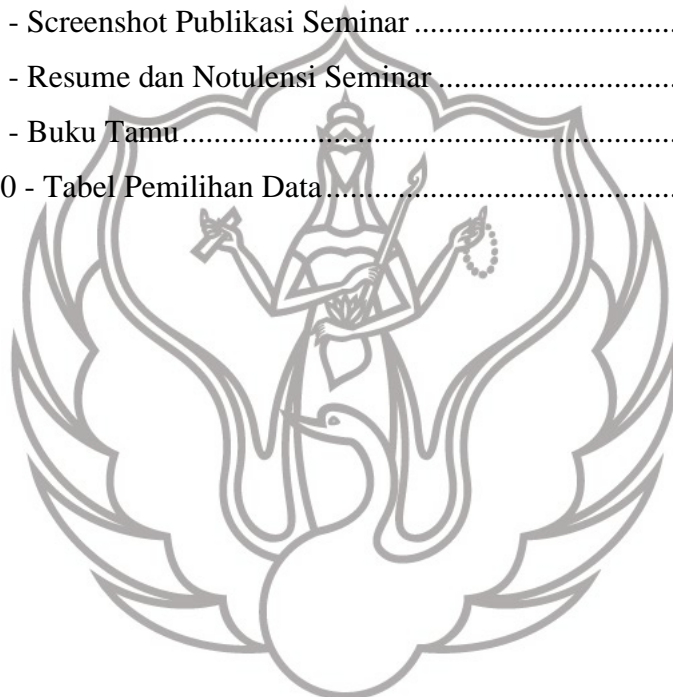
Gambar 1. 1 Poster Ready Player One.....	7
Gambar 1.2 Skema Penelitian.....	10
Gambar 2.1 Poster Ready Player One.....	11
Gambar 2.2 Tokoh Wade Watts.....	13
Gambar 2.3 Tokoh Parzival.....	13
Gambar 2.4 Tokoh Samantha Cook.....	14
Gambar 2.5 Tokoh Art3mis.....	14
Gambar 2.6 Tokoh Avatar Nolan Sorrento.....	15
Gambar 2.7 Tokoh Nolan Sorrento.....	15
Gambar 2.8 Tokoh Avatar James Hallyday.....	16
Gambar 2.9 Tokoh James Hallyday.....	16
Gambar 2.10 Tokoh Odgen Morrow.....	17
Gambar 2.11 Tokoh Avatar Odgen Morrow.....	17
Gambar 2.12 Tokoh Avatar Aech.....	18
Gambar 2.13 Tokoh Aech.....	18
Gambar 2.14 Tokoh Avatar Daito.....	19
Gambar 2.15 Tokoh Daito.....	19
Gambar 2.16 Tokoh Shoto.....	20
Gambar 2.17 Tokoh Avatar Shoto.....	20
Gambar 2.18 Tokoh i-R0k.....	21
Gambar 4.1 Diagram Penggunaan Efek Visual pada Realitas Aktual.....	141
Gambar 4.2 Diagram Penggunaan Efek Visual pada Realitas Virtual.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel <i>Invisible Effect</i>	32
Tabel 4.1 Sekuen 01: Perkenalan tentang dunia Oasis	41
Tabel 4.2 Sekuen 02: Kompetisi Perebutan Kunci Pertama ‘The Oasis’	54
Tabel 4.3 Sekuen 03: Kompetisi Ulang Perebutan Kunci Kontrol ‘The Oasis’ ..	60
Tabel 4.4 Sekuen 04: Rencana Nolan Sorrento	69
Tabel 4.5 Sekuen 05: Konflik Pertama dengan IOI	79
Tabel 4.6 Sekuen 06: Negoisasi Nolan Sorrento dengan Wade Watts/Parzival ...	87
Tabel 4.7 Sekuen 07: Kompetisi Kedua - The Shining.....	93
Tabel 4.8 Sekuen 08: Rencana Wade Watts	99
Tabel 4.9 Sekuen 09: Rencana Besar IOI	104
Tabel 4.10 Sekuen 10: Perang Besar.....	112
Tabel 4.11 Sekuen 11: Final Kompetisi - The Arcade Game	120
Tabel 4.12 Sekuen 12: Kemenangan Kunci Ketiga	129
Tabel 4.13 Sekuen 13: Babak Terakhir.....	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Form Administrasi I – VII.....	184
Lampiran 2 - Desain Poster Tugas Akhir Pengkajian Seni.....	193
Lampiran 3 - Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar	194
Lampiran 4 - Desain Undangan dan Poster.....	195
Lampiran 5 - Dokumentasi Seminar	196
Lampiran 6 - Screenshot Galeri Pandeng.....	197
Lampiran 7 - Screenshot Publikasi Seminar	198
Lampiran 8 - Resume dan Notulensi Seminar	199
Lampiran 9 - Buku Tamu.....	203
Lampiran 10 - Tabel Pemilihan Data.....	204



ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan efek visual sebagai fondasi utama dalam membangun dan membedakan realitas aktual (Ohio Columbus) dan realitas virtual (Dunia Permainan Oasis) dalam film "*Ready Player One*". Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana efek visual, seperti *Fix it Shot*, *Screen insert*, *Rig Removal & Periode Cleanup*, *Set extensions*, *Crowd simulation*, *Action Elements*, dan *Advanced VFX*, memainkan peran kunci dalam membentuk kedua realitas tersebut.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan observasi non-partisipan terhadap seluruh adegan film untuk mengidentifikasi dan menganalisis penggunaan efek visual dalam membedakan realitas aktual dan virtual. Dengan pendekatan dokumentasi, elemen efek visual yang digunakan dalam membangun setiap realitas dalam film direkam dan dianalisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efek visual memainkan peran krusial dalam menciptakan perbedaan yang signifikan antara realitas aktual dan realitas virtual. Realitas aktual, yang digambarkan sebagai dunia distopia yang kumuh dan penuh polusi, diwujudkan melalui penggunaan *efek Visible Effect & Invisible Effect*. Sementara itu, realitas virtual dalam dunia Oasis menawarkan lingkungan yang beragam dan menarik, dengan fokus pada Desain Grafis, pembentukan karakter, tekstur, pencahayaan, dan animasi.

Temuan penelitian ini menekankan bahwa efek visual bukan hanya tambahan visual semata, melainkan merupakan alat utama dalam membentuk, memperkuat, dan mendukung naratif film. Melalui penggunaan efek visual yang tepat, film mampu memberikan kontras yang jelas antara kedua realitas tersebut, menciptakan pengalaman visual yang memukau, serta mendukung penceritaan yang kuat. Efek visual bukan hanya elemen tambahan, tetapi juga merupakan fondasi yang esensial dalam menggambarkan kedua realitas secara keseluruhan.

Kata Kunci: Efek Visual, Realitas Aktual, Realitas Virtual, *Ready Player One*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Visual effect (efek visual) merupakan sebuah praktik dalam film yang kuncinya adalah untuk menciptakan hal-hal yang tidak konkrit dalam dunia nyata (*invisible effects*). Sebelum adanya teknologi efek visual menggunakan perangkat lunak, tim artistik harus bersusah payah menggunakan tenaga dan segala bahan yang ada untuk menciptakan sebuah set artistik yang sesuai dengan konsep sutradara. Efek visual dapat dikatakan sebagai sebuah media imersif yang mengaburkan antara dunia nyata dengan dunia digital sehingga penikmat media merasa rancu atau tidak terlalu dapat membedakan mana hal yang nyata dan yang tidak nyata dalam media tersebut. Pengarah artistik perlu berpikir sangat keras untuk mewujudkan konsep yang abstrak menjadi realis atau dapat dirasakan panca indra. Dalam produksinya pun, diperlukan beberapa teknik dan trik dalam perekaman maupun penyuntingan untuk menciptakan efek ilusi atau mengelabui mata penonton.

Misalkan seperti film *The Execution of Mary Stuart*. Saat adegan tokoh utama akan menjalani hukuman pemenggalan kepala, setiap tokoh yang masuk dalam set harus diam tak bergerak, begitu pula dengan kamera, sementara tokoh utama akan berjalan keluar set, dan posisinya digantikan oleh sebuah boneka. Kini, dengan adanya perangkat lunak efek visual, tim artistik tidak perlu lagi bersusah payah mewujudkan sebuah set dengan konsep yang abstrak dan produser juga mampu menekan biaya yang cukup besar. Efek visual adalah pembuatan atau manipulasi gambar di layar yang tidak ada secara fisik di kehidupan nyata. Sebuah konsep yang abstrak dapat diciptakan hanya dengan mengoperasikan sebuah perangkat lunak, tanpa harus menciptakan wujud aslinya yang dapat dirasakan teskturnya dengan panca indra.

Efek visual adalah sebuah penggabungan dari teknologi AR dan VR yang tengah berkembang pada masa ini. Yaitu menambahkan sesuatu yang digital dan maya di tengah-tengah dunia nyata. Dalam konteks film, penonton dapat mengalami hal tersebut dengan cara melihatnya. Dengan kata lain, sebuah film harus mampu menciptakan realitas yang dapat dirasakan dengan nyata oleh penonton. Realitas dalam film terdiri dari dua aspek, yakni aspek naratif dan aspek sinematik. Pada masa kini, pembuat film seringkali menggunakan teknologi efek visual untuk menciptakan realitas dalam aspek sinematik.

Sebagai seorang praktisi visual efek di industri perfilman Indonesia, beroperasi di lingkungan yang terus berkembang dan menuntut inovasi konstan. Perkembangan teknologi dalam bidang visual efek telah membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman sinematik yang luar biasa. Salah satu aspek penting dari perkembangan ini adalah kemampuan untuk menciptakan dan membedakan realitas aktual dan realitas virtual dalam film.

Dalam konteks penelitian ini, film "*Ready Player One*" dipandang sebagai sebuah karya yang menarik untuk dianalisis karena menghadirkan perbedaan yang mencolok antara realitas aktual dan virtual. Film ini mengajak penonton untuk menjelajahi dan memahami kedua dunia ini secara mendalam, serta bagaimana efek visual berperan dalam membangun dan mengartikan kedua realitas tersebut. Alasan pemilihan film ini untuk analisis penelitian karena relevansinya yang tinggi dalam mempelajari bagaimana efek visual dapat merancang dan menampilkan dunia nyata tokoh utama dengan dunia permainan. Film ini juga memberikan wawasan yang kaya akan dunia permainan dan bagaimana penciptanya berhasil menghadirkan berbagai unsur budaya populer di dalamnya. Analisis yang cermat terhadap film ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana efek visual mampu membangun dan membedakan dua realitas, serta menyajikan sudut pandang yang baru terkait penggunaan efek visual

dalam konteks perbedaan realitas yang disajikan dalam film.

Namun, di tengah segala potensi dan peluang yang ditawarkan oleh efek visual, juga terdapat tantangan-tantangan yang perlu diatasi. Bagaimana efek visual yang digunakan dengan cerdas dan efektif dapat memberikan dampak yang diinginkan tanpa merusak imersi atau mengaburkan jalan cerita.

Analisis efek visual dalam membangun realitas aktual dan virtual dalam film "*Ready Player One*" tidak hanya memberikan wawasan tentang pendekatan kreatif yang diterapkan dalam film ini, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam karya sebagai praktisi visual efek di industri perfilman Indonesia. Memahami bagaimana efek visual dapat menciptakan dan membedakan realitas dapat membantu merancang penggunaan efek yang lebih cermat dan kuat dalam karya-karya film,

Hal ini menarik untuk diulik, yaitu bagaimana sebuah efek visual dapat memberikan pengalaman yang imersif terhadap penonton film begitu pula mengenai elemen apa saja yang ada dalam sebuah visual efek yang mampu memberikan pengalaman tersebut. Dalam penelitian ini, akan mengambil objek penelitian film *Ready Player One*, sebuah karya dari Steven Spielberg. Film ini menciptakan realitas lingkungan dan waktunya melalui efek visual. Secara garis besar terdapat dua realitas dalam film ini, yakni realitas aktual yang merupakan kehidupan nyata tokoh utama dan realitas virtual yang merupakan kehidupan digital (daring) ciptaan sang tokoh utama sebagai bentuk eskapisme terhadap kenyataan hidupnya yang suram. Kedua realitas ini sama-sama diciptakan menggunakan efek visual, dengan karakter yang berbeda dan dapat diidentifikasi antara keduanya. Walaupun menggunakan teknologi yang sama, tentu saja digunakan elemen yang berbeda untuk membangun perbedaan karakter realitasnya. Perbedaan realitas ini diterapkan agar penonton dapat merasakan kesinambungan emosi, membangkitkan memori, dan akhirnya masuk ke dalam dunia imajinasi yang terasa nyata.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana efek visual membangun realitas aktual dan realitas virtual pada film *Ready Player One* serta apa saja elemen efek visual yang digunakan untuk membangun realitas kenyataan tokoh utama dan dunia gim film *Ready Player One*?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menemukan bagaimana elemen elemen efek visual dapat membangun dua realitas yaitu realitas aktual dan realitas virtual pada film *Ready Player One*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Mencari tahu bagaimana efek visual diterapkan untuk membangun realitas film, dalam konteks penelitian ini adalah realitas aktual dan realitas virtual film *Ready Player One*. Selain itu untuk mengetahui apa saja elemen efek visual yang digunakan untuk membangun kedua realitas tersebut.

2. Manfaat Praktis

Bagi kalangan akademis, hasil penelitian ini menjadi referensi pengajaran berkaitan dengan penerapan efek visual dalam film. Sementara, bagi kalangan umum, Hasil penelitian ini memberikan kontribusi berharga dalam pemahaman terhadap pekerjaan seniman efek visual serta menyediakan wawasan baru mengenai film "*Ready Player One*". Bagi praktisi, penelitian ini menyajikan gambaran tentang kompleksitas elemen dan teknik yang harus dipahami oleh seniman efek visual. Hal ini bertujuan untuk memanfaatkan elemen-elemen efek visual tersebut sesuai dengan kebutuhan dalam menyampaikan cerita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam kepada penonton mengenai beragam efek

visual yang digunakan dalam produksi film. Terkadang, persepsi umum tentang efek visual hanya terfokus pada elemen-elemen mencolok seperti naga terbang, mobil terbang, atau ledakan. Namun, sebenarnya, efek visual mencakup proses-proses seperti membersihkan dan memperbaiki hasil syuting, mengisi layar kosong, dan teknik lainnya yang menjadi inti dalam pembuatan film. Pemahaman ini membangun pengalaman visual yang komprehensif bagi penonton dan menjelaskan bahwa elemen-elemen yang tersembunyi ini memberikan kontribusi yang signifikan pada keseluruhan pengalaman menonton film, meskipun tersembunyi, kontribusi ini sangat penting dalam pembuatan film yang mempengaruhi keseluruhan pengalaman yang dinikmati oleh penonton.

E. Tinjauan Pustaka

Artikel jurnal berjudul “*Menelisik Siasat Cerita Digital Reality pada Film Ready Player One?*” oleh Jokhanan Kristiyono yang diterbitkan oleh jurnal Bricolage Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana realitas aktual dan realitas digital digambarkan dalam film. Menggunakan teori *new media* Castells, subjektivitas dan identitas serta *power* dan *knowledge* Foucault. Penelitian film ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan metode analisa naratif film. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam film ini, dunia nyata digambarkan sangat buruk dan tidak menyenangkan. Dunia telah dirusak oleh perang yang tak terhitung jumlahnya dan menyebabkan krisis energi. Manusia digambarkan senantiasa dalam kondisi penuh kecemasan -atau apatis dan tak peduli- dan dua golongan ini menjalani pelarian yang sama: ke dunia digital. Di dunia yang baru, yang semu (digital) manusia berjuang untuk dapat menguasai dunia baru idaman yang dinamai OASIS. Penelitian ini menggunakan istilah realitas digital

dan realitas aktual untuk memberikan perbedaan antara dunia nyata yang dijalani oleh karakter utama dan dunia gim yang diciptakan oleh karakter utama. Istilah ini digunakan dalam penelitian penulis untuk merujuk objek yang sama.

Essay berjudul "*Levels Of Reality In Steven Spielberg's Ready Player One: Utopia, Dystopia, And Retrotopia*" karya Valentina Romanzi yang diterbitkan oleh University of Bergamo pada tahun 2020. Tulisan ini menggarisbawahi tentang tingkatan realitas yang dihadirkan oleh Steven Spielberg dalam film ini. Tingkatan tersebut adalah utopia (dunia yang ideal), distopia (dunia yang penuh kehancuran), dan retrotopia (dunia yang penuh dengan memori nostalgis). Kesimpulan dari tulisan ini adalah bahwa film *Ready Player One*? Bukanlah sebuah film aksi belaka namun juga merupakan sebuah kritik dan peringatan bagi masyarakat masa kini terhadap perkembangan digital dan dinamika politiknya. Penelitian ini akan dijadikan sebagai referensi dalam melihat realitas pada film ini.

Artikel jurnal berjudul "*The Interchangeability of VFX and Live Action and Its Implications for Realism*" oleh Gabriel F. Giralt pada tahun 2017 yang dipublikasikan oleh University of Illinois Amerika. Artikel ini berbicara tentang kesinambungan efek visual dengan dunia nyata dan implikasinya untuk membangun sebuah realitas. Tujuannya adalah menemukan hubungan dan kombinasi efek visual dengan live *action* untuk membentuk realisme. Hasil akhir penelitiannya menyimpulkan bahwa bagaimanapun, efek visual dan live-*action* adalah produk teknologi yang memiliki perbedaan halus antara realismenya. Live-*action* melengkapi apa yang otentik (yaitu, representasi visual dengan pengaruh langsung pada realitas) sedangkan efek visual menjadi representasi yang salah bahkan ketika semua orang percaya sebaliknya. Penelitian ini menjadi tinjauan karena membahas secara detail tentang peran efek visual dalam membangun realitas. Perbedaan penelitiannya adalah bahwa penelitian ini tidak fokus pada satu karya, tapi banyak karya. Dilakukan dengan cara menampilkan beberapa pernyataan ahli

untuk menarik satu kesimpulan baru. Persamaan penelitian ini adalah membahas hubungan aspek sinematografi dengan efek visual.

F. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Ready Player One adalah film fantasi fiksi ilmiah petualangan Amerika Serikat tahun 2018 yang disutradarai dan diproduksi oleh Steven Spielberg. Ditayangkan secara perdana di South by Southwest pada tanggal 11 Maret 2018 dan dirilis di Amerika Serikat pada tanggal 29 Maret 2018. Film *Ready Player One* adalah sebuah adaptasi dari novel karya Ernest Cline yang merupakan novel genre fantasi ilmiah terlaris di Amerika.



Gambar 1. 1 Poster *Ready Player One*

Film ini mendapatkan review 7.4 (tujuh koma empat) dari situs IMDB dari para kritikus. Film menceritakan James Halliday, seorang perancang realitas virtual yang menyembunyikan sebagian besar kekayaannya di dalamnya untuk ditemukan oleh pemain yang layak setelah kematiannya. Wade, seorang remaja, memulai pencarian untuk menemukan cara mendapatkan kekayaan James Halliday.

2. Teknik Pengambilan Data

Data yang diperoleh untuk penelitian ini adalah data sekunder, yaitu data yang diambil secara tidak langsung. Berdasarkan data yang ada, dilakukan teknik *non-participant observation* atau observasi dimana peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati (menjadi pengamat). Kemudian akan dilakukan dokumentasi untuk menangkap gambaran efek visual yang diterapkan dalam film. Dokumentasi dilakukan dengan menangkap cuplikan gambar. Selain itu juga dilakukan dengan cara menonton film berulang ulang sampai menemukan poin poin efek visual. Data yang diambil *non-probability sampling* karena besarnya tidak dapat ditentukan sebelumnya atau bersifat infinit (Supardi, 1993). Sampel data diambil menggunakan metode *simple random sampling* untuk meneliti beberapa adegan dalam film "Ready Player One" yang memiliki poin efek visual paling menonjol.

Observasi dilakukan pertama-tama dengan menentukan mana realitas aktual dan realitas virtual dalam film ini. Unsur realitas aktual ditandai dengan *Visible Effect & Invisible Effect* sedangkan untuk unsur realitas virtual meliputi desain grafis, tekstur, pencahayaan, animasi, dan karakter.

3. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif, dan menerapkan pengkodean deskriptif. Untuk menganalisis penelitian ini, maka dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut: (Miles dan Huberman, 1992: 18)

Pengumpulan informasi, melalui observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan menonton berulang film *Ready Player One*, membuat segmentasi plot serta mencatat apa saja yang

termasuk dalam Realitas Aktual dan Virtual. Mencatat setiap penemuan elemen efek visual yang terdapat dalam setiap unsur realitas aktual dan unsur realitas virtual film *Ready Player One*. Studi pustaka yang didapatkan sumbernya dari internet dan buku fisik.

4. Reduksi Data

Langkah ini adalah untuk memilih informasi mana yang sesuai dan tidak sesuai dengan masalah penelitian. Melakukan pengelompokan berdasarkan realitas aktual dan virtual, mana saja yang terdapat efek visual dan mana yang tidak terdapat efek visual. Pemilihannya dilakukan menggunakan sejumlah poin indikator yang menandakan adanya sebuah efek visual dalam film, indikator ini bisa diambil berdasarkan Realitas pada Film *Ready Player One* dan serta melihat pola efek visual yang digunakan seperti *Fix it shot*, *Screen insert*, *Rig Removal Clean Up*, *Crowd simulation*, *Action Elemenst* dan *Adavanced VFX*. Dari hasil catatan observasi, direduksi data-data yang berkaitan dan menonjol sebagai pembangun kedua realitas tersebut, terutama realitas aktual yang efek visualnya terlalu nyata.

5. Penyajian

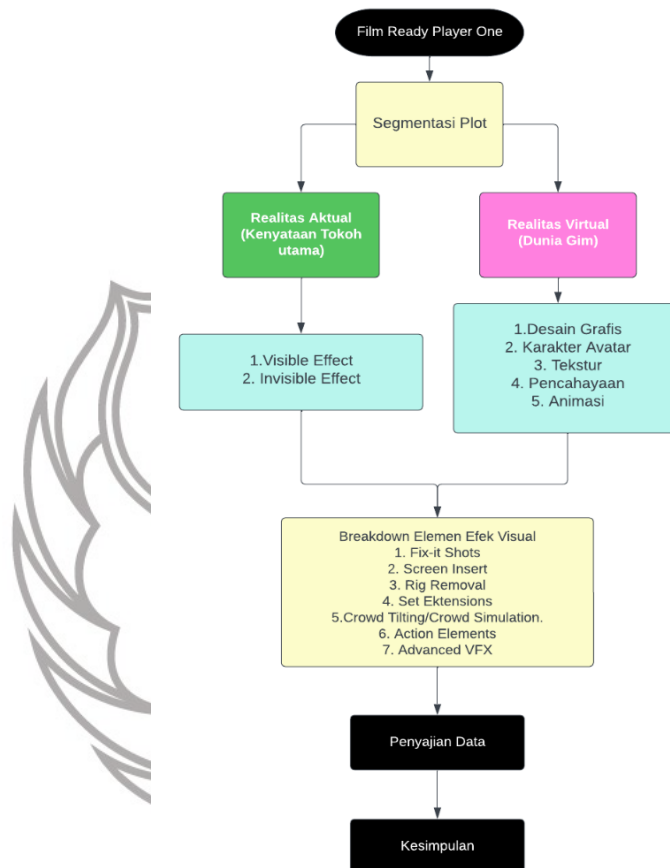
Setelah informasi dipilih maka disajikan bisa dalam bentuk tabel, ataupun uraian penjelasan. Hasil data yang telah direduksi tersebut kemudian akan disajikan secara deskriptif dalam bentuk tabel dan paragraf. Tabel akan dibagi berdasarkan pembagian Realitas Aktual dan Realitas Virtual bagian mana yang menggunakan efek visual berdasarkan teori efek visual.

6. Tahap akhir

Tahap terakhir dari proses penulisan adalah menarik kesimpulan.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, dan data yang ada kemudian akan ditarik kesimpulan yang menjadi jawaban atas latar belakang yang telah dipaparkan di awal.

G. Skema Penelitian



Gambar 1.2 Skema Penelitian

Setelah mengobservasi film kemudian menganalisis elemen apa saja yang dibangun melalui efek visual dalam Realitas aktual dan realitas virtual tersebut. Hasil pencatatan akan kembali dianalisis menggunakan pendekatan elemen efek visual. Kemudian akan dilakukan penyajian data dari hasil analisis tersebut. Penyajian data dilakukan dengan cara menulis data penelitian ke dalam bentuk tabel berdasarkan *Scene* dilengkapi dengan paragraf analisa. Terakhir adalah menarik kesimpulan dari penyajian data yang telah dilakukan.