

## ABSTRAK

Studi ini membahas identitas hyperreal seperti yang digambarkan dalam *Ready Player One* novel karya Ernest Cline. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pergeseran Wade ke dunia virtual sebagai bentuk logging, yang menghasilkan perubahan identitasnya. Penulis berpendapat bahwa identitas Wade dalam virtual menjadi lebih nyata daripada aslinya dan tanda didalam realitas virtual ini menuju kenyataan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk menganalisis masalah ini, penulis menerapkan tiga tahapan teori simulasi dari Jean Baudrillard. Studi ini menemukan bahwa OASIS sebagai media untuk menghubungkan para pemain ke dalam game realitas virtual adalah sebuah simulasi. Ini memproses bagaimana realitas dan buatan menjadi kabur. Simulacrum adalah game realitas virtual itu sendiri. Game realitas virtual tidak lagi sebagai representasi. Itu menjadi salinan tanpa referensi. Identitas hyperreal adalah ketika avatar Wade, sebagai Parzival di OASIS, terwujud. Pada kenyataannya, orang tahu Wade sebagai Parzival. Karena Wade tidak dapat membedakan antara kenyataan dan buatan, ia menjadi Parvizal

**Kata kunci:** hyperreality, identitas, keluar, permainan realitas virtual, dunia virtual

## ABSTRACT

This study discusses hyperreal identity as portrayed in Ernest Cline's *Ready Player One*. This study also aims to analyze Wade's shift to the virtual world as a form of logging away, which results in his identity change. The writer argues that Wade's identity in virtual becomes more real than real and the sign in virtual reality toward reality. This study used a qualitative descriptive method. To analyze the issue, the writer applied Jean Baudrillard's three orders of simulation theory. This study finds that the OASIS as a medium to connect the players to the virtual reality game is a simulation. It processes how reality and artificial are getting blurred. The simulacrum is the virtual reality game itself. The virtual reality game is no longer as representation. It becomes a copy without any references. The hyperreal identity is when Wade's avatar, as Parzival in OASIS, is brought to reality. In reality, people know Wade as Parzival. Since Wade unable to differentiate between reality and artificial he has become Parvizal.

**Keywords:** hyperreality, identity, log away, virtual reality game, virtual world