

THE PORTRAYAL OF HYPERREALITY IN JAMES DASHNER'S *THE EYE OF MINDS*

Alana Amoretta

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang bagaimana hiperrealitas digambarkan pada karya novel *The Eye of Minds* oleh James Dashner. Novel ini bercerita tentang Michael yang kecanduan dengan permainan realitas virtual. Dia suka menghabiskan waktunya untuk berada di *the Coffin*, sebuah perantara canggih yang menghubungkan antara dunia nyata dan permainan. *The Coffin* memberikan sensasi yang nyata selama bermain di dalam permainan. Di dalam dunia permainan, mereka bisa memilih untuk menjadi apa saja tanpa memikirkan peraturan. Michael memilih untuk menjadi seorang pemimpin. Peneliti tertarik untuk menganalisis tentang karakter Michael sebagai pemimpin dan dunia permainan terhadap dunia nyata. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori hiperrealitas oleh Jean Baudrillard beserta proses simulasi dan simulakra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *the Coffin*, perantara antara para pemain terhadap dunia permainan, adalah simulasi. Perantara tersebut memproses bagaimana realitas dan buatan menjadi kabur. Simulakranya adalah permainan itu sendiri. Permainan realias virtual ini bukan lagi sebuah representasi melainkan sebuah duplikat tanpa referensi aslinya. Hiperrealitasnya adalah ketika karakter Michael sebagai pemimpin di dunia permainan dibawanya ke dalam dunia nyata. Dia tidak bisa membedakan antara realitas dan buatan.

Kata Kunci: *hiperrealitas, karakter, pemimpin, permainan realitas virtual, realitas*

ABSTRACT

This study discusses about how hyperreality is portrayed in James Dashner's *The Eye of Minds*. The novel tells about Michael who is addicted with virtual reality game. He likes to spend the days in the Coffin, as a medium with super high technology to make a connection between reality and the virtual world. The Coffin makes the players to feel the same sensation during play in the game. In the virtual reality game, they can be who they want to be without fear of any rules and Michael chooses leader character. The writer interested to study about Michael's leader character and virtual reality game toward reality. This study uses qualitative descriptive method. To analyze the issue, the writer applies Jean Baudrillard's hyperreality theory including four orders of simulation and simulacra. This study finds that the Coffin, as 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 hyperreality is, when Michael's character as a leader in virtual reality game is brought to reality. He cannot differentiate between reality and artificial.

Keywords: *character, hyperreality, leader, reality, virtual reality game*