

Representasi Eskapisme Dalam Film *Ready Player One* (Analisis Semiotika John Fiske Terhadap Pelarian Realitas di Era Digital)

Syahrul Aditya Abdel Permana¹ Nur Atnan²

¹Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia
abdelpermana@student.telkomuniversity.ac.id

²Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia
nuratnan@telkomuniversity.ac.id

Abstract

This study examines the phenomenon of escapism as depicted in Steven Spielberg's film Ready Player One (2018). The film portrays how modern individuals attempt to escape from a harsh and oppressive reality into a virtual world called the OASIS as a means of seeking freedom and self-identity. The purpose of this research is to analyze the representation of escapism in Ready Player One using John Fiske's semiotic theory, which consists of three levels of analysis: the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. This study employs a qualitative research method with a constructivist paradigm, and the analysis focuses on scenes, dialogues, expressions, and cinematic elements within the film. The findings indicate that the film presents two forms of escapism: self-suppression escapism, which reflects an attempt to avoid real-life pressures, and self-expansion escapism, which allows individuals to explore and redefine themselves within the virtual realm. At the ideological level, the film critiques capitalist structures and technological dependency that drive people toward mass escapism from reality. In conclusion, Ready Player One serves not only as a work of science fiction entertainment but also as a social reflection on how digital society increasingly relies on virtual worlds as a form of psychological and existential escape from the constraints of real life.

Keywords: film, representation, escapism, John Fiske's semiotics, Ready Player One

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang fenomena eskapisme yang ditampilkan dalam film *Ready Player One* (2018) karya Steven Spielberg. Film ini merepresentasikan perilaku pelarian manusia modern dari realitas sosial yang penuh tekanan menuju dunia virtual bernama OASIS sebagai bentuk pencarian kebebasan dan identitas diri. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi eskapisme dalam film *Ready Player One* dengan menggunakan teori semiotika John Fiske. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan paradigma konstruktivis dengan menganalisis enam adegan. Teknik analisis data dilakukan melalui pengamatan yang mencakup tiga level analisis, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini menggambarkan dua bentuk eskapisme, yaitu *self-suppression escapism* yang muncul sebagai bentuk pelarian dari tekanan hidup dan *self-expansion escapism* yang berfungsi sebagai sarana eksplorasi diri melalui dunia virtual. Pada level ideologi, film ini juga menyoroti kritik terhadap kapitalisme dan ketergantungan manusia terhadap teknologi yang menciptakan pelarian massal dari kenyataan. Kesimpulannya, *Ready Player One* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan fiksi ilmiah, tetapi juga menjadi refleksi sosial terhadap perilaku masyarakat digital yang semakin terikat dengan dunia maya sebagai bentuk pelarian dari realitas.

Kata kunci: Film, Representasi, Eskapisme, Semiotika John Fiske, Ready Player One

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan realitas sosial di sekitarnya. Dunia maya kini menjadi ruang baru bagi individu untuk berkomunikasi, bekerja, dan mencari hiburan. Namun, di balik kemajuan tersebut, muncul kecenderungan perilaku pelarian diri dari dunia nyata ke dunia virtual. Fenomena ini dikenal sebagai digital escapism, di mana individu melarikan diri dari tekanan hidup, rutinitas, dan perasaan tidak puas terhadap realitas melalui keterlibatan intens dalam media digital seperti permainan daring (online game), media sosial, atau realitas virtual (Stenseng, 2012).

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kemampuan besar dalam merepresentasikan realitas sosial dan membangun makna melalui tanda-tanda visual dan naratif. Menurut

Pratista (2008), film adalah karya seni yang menggunakan bahasa visual dan audio untuk menyampaikan pesan kepada penonton, baik sebagai hiburan maupun sebagai bentuk refleksi terhadap fenomena sosial yang terjadi.

Salah satu film yang secara kuat menggambarkan fenomena digital escapism adalah Ready Player One (2018) karya Steven Spielberg. Film ini berlatar tahun 2045, ketika dunia berada dalam kondisi krisis sosial dan ekonomi, serta lingkungan yang hancur akibat keserakahan manusia. Melalui karakter utamanya, Wade Watts, film ini menunjukkan bagaimana seseorang dapat membangun identitas baru dan menemukan makna hidup di dunia maya ketika dunia nyata tidak lagi memberikan harapan. Dunia virtual dalam film ini menjadi simbol pelarian manusia dari kenyataan pahit yang penuh tekanan, menggambarkan bagaimana teknologi dapat menjadi pelindung sekaligus penjara bagi kesadaran manusia.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Paradigma ini berfokus pada pemaknaan subjektif terhadap realitas sosial yang dikonstruksi melalui simbol dan interaksi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis semiotika John Fiske, yang membagi proses pemaknaan menjadi tiga level: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas berfokus pada tanda-tanda nyata seperti ekspresi, gestur, dan perilaku karakter; level representasi menyoroti aspek teknis seperti sinematografi, pencahayaan, dan pengambilan gambar; sedangkan level ideologi melihat nilai-nilai sosial dan makna yang tersirat dalam narasi film.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi eskapisme digital ditampilkan dalam film Ready Player One melalui pendekatan semiotika John Fiske. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media populer seperti film berperan dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap pelarian digital, serta bagaimana realitas sosial dan psikologis manusia modern dikonstruksi melalui dunia virtual. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis bagi pengembangan kajian komunikasi, khususnya dalam memahami hubungan antara media, teknologi, dan perilaku sosial di era digital.

II. TINJAUAN LITERATUR

2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan yang dilakukan melalui media kepada khalayak luas secara serentak. Menurut Dominick (2013), komunikasi massa melibatkan penggunaan media seperti televisi, surat kabar, dan film untuk menyampaikan pesan yang dapat memengaruhi opini dan perilaku publik. Dalam konteks film, komunikasi massa tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menyebarkan nilai, ideologi, dan representasi sosial. Melalui simbol-simbol visual dan naratifnya, film menjadi media yang mampu membentuk cara pandang masyarakat terhadap realitas, termasuk fenomena sosial seperti eskapisme digital.

2.2 Film

Film merupakan medium komunikasi visual yang menyampaikan pesan melalui gabungan elemen gambar, suara, dan narasi. Pratista (2008) menjelaskan bahwa film adalah karya seni dan media komunikasi yang mencerminkan realitas sosial, budaya, dan psikologis masyarakat. Film tidak hanya menampilkan peristiwa, tetapi juga memaknai dan merekonstruksi realitas berdasarkan pandangan pembuatnya. Dalam penelitian ini, film Ready Player One digunakan sebagai objek kajian untuk memahami bagaimana realitas pelarian digital direpresentasikan melalui konstruksi sinematik.

2.3 Karakteristik Film

Karakteristik film terletak pada kemampuannya menyampaikan makna secara visual dan emosional. Bordwell dan Thompson (2010) menyebutkan bahwa film memiliki karakteristik naratif, estetik, dan teknis yang saling berhubungan dalam membangun pengalaman sinematik bagi penonton. Karakteristik tersebut memungkinkan film untuk menghadirkan pesan yang kompleks, seperti konflik batin, nilai sosial, dan ideologi, melalui adegan yang dikonstruksikan secara visual. Dalam penelitian ini, karakteristik film Ready Player One digunakan untuk menelusuri bagaimana unsur visual dan audio membentuk representasi eskapisme digital.

2.4 *Mise-en-scene*

Mise en scène merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan seluruh elemen yang muncul dalam satu bingkai film, meliputi pencahayaan, kostum, tata rias, properti, ekspresi, dan pergerakan aktor. Menurut Pratista (2008), unsur-unsur ini memiliki fungsi penting dalam menciptakan makna dan suasana dalam film. Pada film *Ready Player One*, penggunaan warna neon, pencahayaan futuristik, dan desain dunia virtual OASIS berperan besar dalam membentuk citra pelarian digital yang imersif dan menegaskan perbedaan antara dunia nyata dan dunia virtual.

2.5 Jenis Film

Jenis film dikategorikan berdasarkan bentuk penyajian dan tujuan komunikatifnya. Menurut Monaco (2000), film dapat dibedakan menjadi beberapa jenis seperti film dokumenter, eksperimental, dan fiksi. *Ready Player One* termasuk ke dalam film fiksi ilmiah (science fiction) yang menampilkan dunia futuristik dengan teknologi canggih. Genre ini digunakan sebagai sarana untuk mengeksplorasi hubungan manusia dengan teknologi dan realitas buatan. Melalui genre fiksi ilmiah, film ini berhasil menghadirkan narasi tentang pelarian digital yang merefleksikan ketergantungan manusia terhadap dunia maya.

2.6 Eskapisme

Eskapisme merupakan konsep psikologis yang menggambarkan perilaku individu yang melarikan diri dari kenyataan menuju aktivitas yang lebih menyenangkan untuk menghindari tekanan emosional. Stenseng (2012) membagi eskapisme menjadi dua jenis, yaitu *self-suppression escapism*, di mana individu melarikan diri untuk menekan pengalaman negatif, dan *self-expansion escapism*, di mana individu mencari pengalaman baru untuk memperluas diri.

2.7 Representasi

Representasi merupakan proses penggambaran realitas melalui simbol, tanda, atau bahasa yang digunakan dalam media. Hall (1997) menjelaskan bahwa representasi tidak sekadar meniru realitas, tetapi membentuk dan membingkai cara pandang terhadap realitas tersebut. Dalam film, representasi muncul melalui visual, dialog, dan elemen naratif yang membangun pemaknaan tertentu.

2.8 Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan sistem makna yang dihasilkan dari penggunaan tanda tersebut. Menurut Sobur (2009), semiotika digunakan untuk menganalisis bagaimana makna dibangun melalui simbol, gambar, dan bahasa dalam media. Dalam film, tanda dapat berupa gestur, warna, pencahayaan, suara, dan pengambilan gambar yang masing-masing berkontribusi dalam pembentukan makna. Pendekatan semiotika memungkinkan peneliti untuk mengurai bagaimana unsur-unsur sinematik membentuk representasi sosial yang kompleks seperti eskapisme digital.

2.9 Semiotika John Fiske

John Fiske (1987) mengembangkan teori semiotika media yang berfokus pada proses pembentukan makna melalui tiga level analisis, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas melibatkan tanda-tanda yang berkaitan dengan kehidupan nyata seperti ekspresi, pakaian, dan gestur. Level representasi mencakup cara teknis media menampilkan realitas melalui sudut kamera, pencahayaan, dan editing. Sementara itu, level ideologi menyoroti nilai dan keyakinan sosial yang direpresentasikan dalam teks media.

III. METODELOGI PENELITIAN

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma ini berpandangan bahwa realitas sosial merupakan hasil dari konstruksi makna yang dibentuk melalui pengalaman, interaksi, dan interpretasi individu terhadap lingkungannya. Menurut Neuman (2014), paradigma konstruktivis berfokus pada pemahaman makna subjektif yang dihasilkan dari simbol, bahasa, dan budaya, bukan pada pengukuran kuantitatif.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini menekankan pada proses pemahaman makna dan interpretasi terhadap fenomena yang diteliti dalam konteks alamiah. Menurut Moleong (2014), penelitian kualitatif berorientasi pada eksplorasi mendalam terhadap makna yang muncul dari suatu teks atau fenomena sosial.

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah film *Ready Player One* karya Steven Spielberg yang dirilis pada tahun 2018. Film ini dipilih karena menampilkan tema pelarian digital yang kuat serta menggambarkan hubungan manusia dengan dunia virtual secara mendalam. Objek penelitian adalah representasi eskapisme digital yang muncul melalui elemen-elemen sinematik dalam film, seperti gestur, ekspresi, dialog, pencahayaan, dan teknik pengambilan gambar. Fokus penelitian diarahkan pada adegan-adegan yang mencerminkan perilaku pelarian dari realitas ke dunia virtual sebagai bentuk respons terhadap tekanan sosial dan psikologis.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap film *Ready Player One*. Peneliti menonton film secara berulang untuk mengidentifikasi tanda-tanda visual dan naratif yang mengandung makna eskapisme.
2. Data sekunder diperoleh dari literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan penelitian sebelumnya yang membahas teori semiotika, eskapisme, dan komunikasi massa.

3.3 Unit Analisis Penelitian

Unit analisis dalam penelitian ini adalah tanda-tanda sinematik yang terdapat dalam film *Ready Player One*. Tanda-tanda tersebut mencakup elemen visual (gestur, ekspresi wajah, kostum, tata cahaya, setting), elemen teknis (jenis shot, sudut kamera, pencahayaan, efek visual), serta elemen naratif (dialog dan alur cerita). Setiap tanda dianalisis berdasarkan tiga level semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi, untuk mengetahui bagaimana film merepresentasikan eskapisme digital.

3.4 Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono (2021), analisis data adalah proses menyusun data secara sistematis dari hasil pengumpulan informasi, baik melalui wawancara, catatan lapangan, maupun dokumentasi, dengan tujuan untuk menemukan makna dan kesimpulan yang mudah dipahami. Analisis dalam penelitian kualitatif bersifat induktif, yakni disusun berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan menjadi temuan atau teori. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode analisis semiotika John Fiske yang dibagi ke dalam tiga tingkatan, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Prosedur analisis yang dilakukan meliputi beberapa tahap, sebagai berikut:

1. Pertama, penulis menonton ulang film *Ready Player One* secara mendalam untuk mengidentifikasi adegan yang relevan dengan tema eskapisme, kemudian menangkap cuplikan adegan penting menggunakan fitur screenshot.
2. Kedua, setiap adegan yang telah dipilih dianalisis dengan menjabarkan kode-kode televisi pada level realitas, representasi, dan ideologi sesuai konsep Fiske.
3. Ketiga, makna yang tersirat di balik kode-kode tersebut diinterpretasikan guna menjawab rumusan masalah mengenai representasi eskapisme dalam film.
4. Terakhir, penulis menarik kesimpulan yang merangkum hasil analisis dari ketiga level semiotika tersebut sebagai temuan utama penelitian.

3.5 Metode Penjagaan Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian “Representasi Eskapisme dalam Film *Ready Player One* (Semiotika John Fiske Terhadap Pelarian Realitas di Era Digital)” berfokus pada sejauh mana data yang diperoleh dan hasil analisis mencerminkan kondisi sebenarnya serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Keabsahan data juga menjadi tolok ukur validitas dan reliabilitas penelitian (Sugiyono, 2021). Berdasarkan pandangan Sugiyono, keabsahan data mencakup empat aspek penting, yaitu *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas). Berikut penjelasan mengenai penerapan keempat aspek tersebut dalam konteks penelitian ini:

1. *Credibility* (Validitas Internal) Validitas internal dalam penelitian ini memastikan bahwa interpretasi data benar-benar mencerminkan realitas yang digambarkan dalam film *Ready Player One*, khususnya dalam representasi konsep eskapisme yang menjadi inti penelitian.
2. *Transferability* (Validitas Eksternal): Aspek *transferability* menilai sejauh mana hasil penelitian ini dapat diterapkan pada konteks lain, misalnya dalam studi film bertema pelarian dari realitas digital.

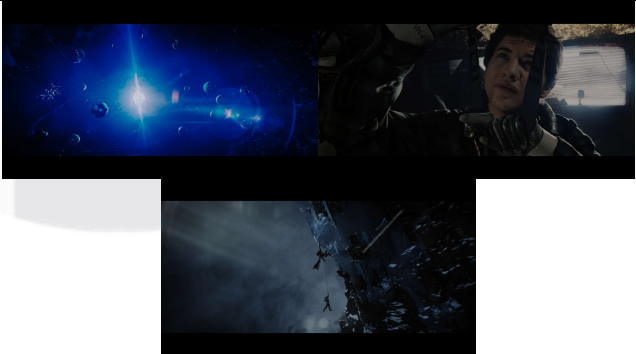
3. *Dependability* (Reabilitas): Reliabilitas penelitian ini ditunjukkan melalui konsistensi dan ketepatan prosedur analisis.
4. *Confirmability* (Objektivitas): Objektivitas penelitian dijaga melalui proses refleksi diri dan pengendalian subjektivitas peneliti.

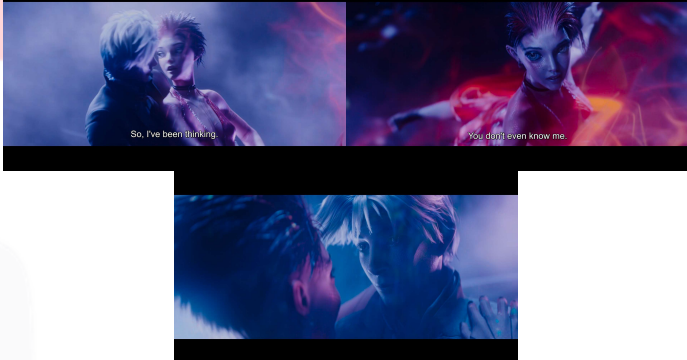
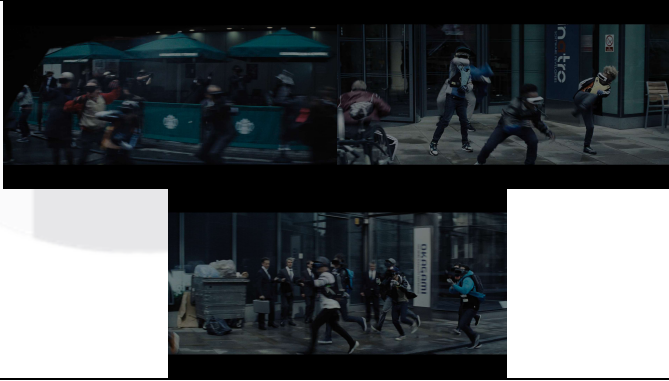
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

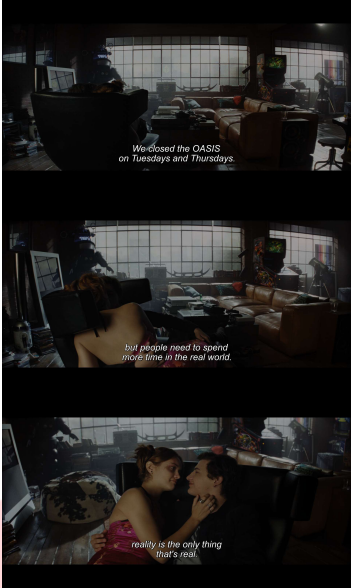
Pada bab ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Representasi Eskapisme dalam Film *Ready Player One* (Analisis Semiotika John Fiske terhadap Pelarian Realitas di Era Digital). Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk memahami bagaimana film *Ready Player One* merepresentasikan fenomena pelarian diri dari realitas menuju dunia virtual dan bagaimana hal tersebut dianalisis menggunakan tiga level kode semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan dan menganalisis representasi eskapisme digital dalam film *Ready Player One* berdasarkan unsur naratif (alur cerita dan dialog) serta unsur sinematik (teknik visual dan audio) sesuai dengan teori semiotika John Fiske (Vera, 2015).

Tabel 1. Unit Analisis Penelitian

(Sumber: Olahan Data Peneliti)

Adegan	Unsur Audio Visual (Vera, 2015)	Keterangan
Adegan 1 00:01:05 – 00:02:15 (Depan Rumah)	Visual	
	Sinematik	<i>Long Shot – Medium Shot</i>
	Naratif	Film dibuka dengan lagu “Jump” oleh Van Halen. Kamera memperlihatkan kota Columbus, Ohio pada tahun 2045. Lalu kamera memperlihatkan tempat tinggal vertikal kumuh yang bernama <i>The Stacks</i> . Kamera kemudian memperlihatkan tentang lingkungan <i>The Stacks</i> yang dihuni oleh anak-anak, orang dewasa dan para pekerja yang sibuk dengan dunia OASIS.
Adegan 2 00:02:18 – 00:05:20 (Dalam van rongsok dan Dunia Virtual OASIS)	Visual	
	Sinematik	<i>Long Shot – Extreme Close Up – Extreme Long Shot</i>
	Naratif	Pada adegan 00:01:05 hingga 00:02:15, film <i>Ready Player One</i> menampilkan visual kontras antara dunia nyata yang kumuh dan menekan dengan kehidupan masyarakat yang tenggelam dalam OASIS, sehingga menggambarkan bentuk eskapisme digital di mana individu melarikan diri dari realitas sosial yang suram

		menuju dunia virtual yang menawarkan kebebasan semu dan identitas alternatif.
Adegan 3 00:20:34 – 00:21:45 (Dalam Rumah)	Visual	
	Sinematik	<i>Medium Close Up Shot</i>
	Naratif	Wade mendapatkan perilaku kekerasan oleh pacar bibinya (Rick), setelah Rick kalah dalam permainan dengan mempertaruhkan semua uang untuk rumah mereka. Rick menyalahkan Wade atas kekalahan tersebut.
Adegan 4 00:46:30 – 00:47:25 (The Distracted Globe)	Visual	
	Sinematik	<i>Medium Shot – Close Up</i>
	Naratif	Parzival (Wade Watts) dan Artemis (Samantha) berdansa sambil melayang. Parzival menyatakan memiliki ketertarikan secara emosional pada Artemis, hingga Parzival memberitahukan tentang identitasnya di dunia nyata yang langsung dilarang oleh Artemis
Adegan 5 01:39:05 – 01:39:50 (Jalan Raya di Columbus, Ohio)	Visual	
	Sinematik	<i>Long Shot</i>
	Naratif	Pemandangan jalan kota Columbus yang terlihat diabaikan, hancur dan kotor, dipenuhi oleh sejumlah orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang mengenakan VR OASIS.

Adegan 6 02:08:50 – 02:09:15 (Di dalam Kantor)	Visual	
	Sinematik	<i>Medium Shot</i>
	Naratif	Parzival (Wade) dan Artemis (Samatha) yang duduk berpelukan di dalam kantor yang luas dan menetapkan aturan untuk mematikan OASIS pada hari Selasa dan Kamis.

4.1 Level Realitas

Pada level realitas, John Fiske menjelaskan bahwa tanda-tanda yang muncul dalam teks media mencerminkan realitas sosial melalui kode-kode seperti gestur, ekspresi wajah, percakapan, dan perilaku yang ditampilkan oleh karakter. Dalam konteks film Ready Player One, level ini berfungsi untuk menunjukkan bagaimana eskapisme digital dimanifestasikan melalui tindakan dan ekspresi karakter utama, Wade Watts, serta tokoh-tokoh lain di sekitarnya. Melalui enam adegan yang dianalisis, kode-kode realitas tersebut menggambarkan bentuk pelarian diri manusia dari dunia nyata yang suram menuju dunia virtual yang dianggap lebih ideal dan bebas.

1. Kode *Gesture* (Gerakan Tubuh)

Kode gesture atau bahasa tubuh menjadi salah satu elemen penting dalam menggambarkan kondisi emosional dan psikologis karakter. Dalam adegan pertama, Wade berjalan dengan tubuh sedikit membungkuk dan langkah yang lambat ketika melewati lingkungan kumuh bernama The Stacks. Gerakan tubuhnya menunjukkan kelelahan dan keputusasaan terhadap kondisi hidupnya di dunia nyata. Gestur ini memperlihatkan ketertekanan sosial yang dialaminya dan mencerminkan bentuk self-suppression escapism, yaitu pelarian untuk menekan perasaan negatif dan ketidakberdayaan terhadap lingkungan (Stenseng, 2012).

2. Kode *Expression* (Ekspresi)

Ekspresi wajah dalam film menjadi tanda nonverbal yang menggambarkan emosi dan kondisi batin tokoh. Dalam adegan ketiga, Wade memperlihatkan ekspresi takut dan pasrah ketika menghadapi kekasih bibinya, Rick, yang berperilaku kasar. Raut wajahnya menunduk dengan tatapan kosong, menunjukkan ketidakberdayaan dan keinginan untuk menghindari dari kenyataan yang menyakitkan. Di sisi lain, ekspresi marah dan dominan yang diperlihatkan oleh Rick menunjukkan kekuasaan dan sifat agresif yang menekan Wade secara psikologis. Sementara Aunt Alice menampilkan ekspresi pasrah dan lelah, menggambarkan seseorang yang kehilangan harapan akibat kegagalan dalam hidupnya. (Turkle, 1995).

3. Kode Percakapan

Tabel 2. Level Realitas pada Kode Percakapan
(Sumber: Olahan Data Peneliti)

Adegan	Kode Percakapan
Adegan 1	<i>"What's the matter, life getting you down?"</i>
Adegan 2	<i>"Except for eating, sleeping, and bathroom breaks, whatever people wanna do, they do it in the OASIS."</i>
Adegan 3	<i>"You don't get it, I bought all these power-ups for this challenge, and I lost it all. That artifact was gonna pay for the house!"</i>
Adegan 4	<i>"You don't even know me. This isn't what I really look like. This isn't my real body, or my real face."</i>
Adegan 6	<i>"I know, it sounds like a weird move, but people need to spend more time in the real world."</i>

Dialog pada Adegan 2 dan Adegan 4. Kedua percakapan ini menggambarkan dua sisi dari bentuk pelarian digital yang dijelaskan oleh Stenseng (2012), yaitu self-expansion escapism dan self-suppression escapism. Pada Adegan 2, ketika Wade berkata, "Except for eating, sleeping, and bathroom breaks, whatever people wanna do, they do it in the OASIS," kalimat ini menegaskan ketergantungan manusia terhadap dunia virtual sebagai tempat alternatif untuk hidup dan berinteraksi. Realitas fisik digambarkan sebagai sesuatu yang suram, penuh kekacauan sosial, dan kehilangan makna, sementara dunia OASIS menjadi simbol kebebasan dan kendali diri. (Turkle, 1995).

Sementara itu, Adegan 4 memperlihatkan konflik batin yang lebih personal melalui dialog antara Parzival dan Artemis. Ketika Artemis berkata, "You don't even know me. This isn't my real body, or my real face," ia mengungkapkan ketegangan antara identitas virtual dan realitas fisik. Kalimat ini menunjukkan bahwa dunia OASIS memungkinkan individu untuk menampilkan citra ideal dari dirinya yang tidak bisa diwujudkan di dunia nyata. Namun, di balik kebebasan tersebut, muncul rasa takut dan penolakan terhadap identitas sebenarnya. Hal ini menggambarkan bentuk self-suppression escapism, di mana seseorang menggunakan pelarian digital untuk menekan perasaan rendah diri dan menghindari realitas yang tidak diinginkan (Stenseng, 2012).

4. Kode Behavior (Perilaku)

Perilaku atau behavior karakter dalam film memperlihatkan kecenderungan manusia untuk menggantikan dunia nyata dengan dunia virtual. Dalam adegan kelima, masyarakat Columbus terlihat mengenakan perangkat VR dan berinteraksi di OASIS tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Perilaku ini menunjukkan hilangnya kesadaran terhadap realitas fisik akibat terlalu larut dalam dunia digital. Kondisi tersebut menggambarkan dampak psikologis dari eskapisme yang berlebihan, di mana dunia virtual menjadi substitusi bagi kehidupan nyata. (Ma, 2011).

Namun pada adegan terakhir, ketika Wade menutup akses ke OASIS selama dua hari dalam seminggu, perilaku ini menunjukkan adanya kesadaran baru terhadap pentingnya realitas. Tindakan tersebut mencerminkan proses refleksi diri bahwa pelarian digital tidak bisa menggantikan hubungan manusia yang nyata. Wade akhirnya memahami bahwa keseimbangan antara dunia virtual dan dunia nyata harus dijaga agar manusia tidak kehilangan jati dirinya. (Stenseng, 2012).

4.2 Level Representasi

Dalam level representasi, peneliti menggunakan kode teknik pengambilan gambar kamera untuk menganalisis bagaimana film Ready Player One menampilkan makna visual terkait tema eskapisme melalui komposisi sinematografi. Teknik pengambilan gambar dalam film ini secara konsisten digunakan untuk menggambarkan kontras antara dunia nyata yang penuh kesuraman dan dunia virtual OASIS yang menawarkan kebebasan serta pelarian dari kenyataan. Melalui perbedaan teknik seperti long shot, close up, medium close up, extreme close up, extreme long shot dan medium shot, film ini membangun representasi visual yang memperlihatkan dinamika psikologis tokoh utama, Wade Watts, serta transformasi emosionalnya dalam menghadapi realitas dan dunia fantasi.

Teknik pertama yang digunakan adalah long shot dalam film Ready Player One digunakan untuk menegaskan kondisi sosial dan lingkungan dunia nyata yang menjadi pemicu munculnya perilaku eskapisme. Long shot banyak ditampilkan pada adegan yang memperlihatkan suasana kumuh dan padat di kawasan The Stacks, tempat Wade Watts tinggal, di mana rumah-rumah bertumpuk secara tidak teratur dan masyarakat hidup dalam kesulitan ekonomi yang parah.. Long shot berfungsi untuk memperlihatkan keterasingan individu di tengah keramaian sosial, menegaskan bahwa dunia nyata tidak lagi menjadi tempat yang nyaman untuk ditinggali.

Teknik kedua yang digunakan adalah close up. Pengambilan gambar secara close up digunakan pada adegan 4 dalam film Ready Player One digunakan untuk menonjolkan kedekatan emosional antara Parzival atau Wade Watts dan Artemis atau Samantha, sekaligus memperkuat tema eskapisme yang menjadi inti dari film ini. Penggunaan close up dalam adegan di The Distracted Globe ini menangkap dengan jelas ekspresi wajah keduanya saat menari dan saling menatap, memperlihatkan ketertarikan serta hubungan emosional yang mulai terjalin di antara mereka.

Teknik ketiga dan keempat adalah extreme close up dan extreme long shot yang digunakan pada adegan 2 dalam film Ready Player One. Teknik ini digunakan untuk memperkuat makna visual tentang pelarian Wade Watts dari dunia nyata menuju dunia virtual OASIS. Extreme close up digunakan saat transisi Wade mengenakan perangkat VR dan mulai terhubung dengan sistem OASIS, di mana kamera menyorot wajahnya secara sangat dekat untuk menunjukkan perubahan ekspresi dari wajah yang murung dan lelah menjadi penuh antusias dan rasa takjub.

Teknik kelima adalah medium close up yang digunakan pada adegan 3 dalam film Ready Player One. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan ketegangan emosional dan konflik domestik yang dialami oleh Wade Watts di dunia nyata. Pengambilan gambar ini menyorot ekspresi wajah dan gerak tubuh bagian atas karakter seperti Wade, Rick, dan Aunt Alice secara jelas, sehingga penonton dapat merasakan intensitas emosi yang terjadi dalam ruang yang sempit dan penuh tekanan.

Teknik terakhir yang digunakan adalah medium shot pada adegan 4 dan 6 dalam film Ready Player One. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan hubungan emosional antara karakter serta menegaskan keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata dalam konteks eskapisme. Pada adegan 4 di The Distracted Globe, medium shot menampilkan Parzival dan Artemis yang menari di tengah keramaian dunia virtual dengan latar penuh cahaya dan warna yang gemerlap. Pengambilan gambar ini memungkinkan penonton melihat ekspresi wajah sekaligus gerakan tubuh mereka yang bebas dan energik, menggambarkan kebahagiaan serta kedekatan emosional yang hanya dapat mereka temukan di dunia OASIS.

Berdasarkan hasil penelitian, teknik pengambilan gambar yang paling dominan digunakan dalam Ready Player One adalah medium shot, yang memperlihatkan interaksi karakter dengan lingkungan di dunia nyata maupun di dalam OASIS. Teknik ini menciptakan keseimbangan antara ekspresi emosional dan konteks ruang, membantu penonton memahami perbedaan suasana antara dua realitas tersebut. Dalam beberapa adegan seperti interaksi antara Wade dan Artemis, penggunaan medium shot menegaskan kedekatan emosional mereka sekaligus memperlihatkan batas antara realitas dan dunia virtual.

4.3 Level Ideologi

Pada level ideologi, analisis berfokus pada bagaimana nilai, keyakinan, dan pandangan dunia dikonstruksikan melalui teks film. John Fiske (1987) menjelaskan bahwa ideologi dalam media berperan membentuk cara pandang penonton terhadap realitas sosial melalui sistem tanda yang tampak alami namun sarat makna. Dalam Ready Player One, ideologi yang paling dominan adalah kritik terhadap ketergantungan manusia pada teknologi dan kapitalisme digital. Film ini menampilkan masyarakat futuristik yang kehilangan makna hidup akibat dominasi dunia virtual dan korporasi besar. OASIS, yang awalnya diciptakan sebagai ruang kebebasan dan imajinasi, justru berubah menjadi instrumen kontrol sosial dan ekonomi. Hal ini terlihat dari upaya perusahaan IOI untuk menguasai dunia virtual demi kepentingan komersial. Ideologi kapitalisme tercermin melalui cara manusia memperlakukan dunia maya sebagai tempat untuk membeli, menjual, dan mengendalikan pengalaman hidup, menggantikan nilai-nilai kemanusiaan dengan sistem berbasis keuntungan. Selain kapitalisme, film ini juga merepresentasikan ideologi pelarian (*escapism ideology*), di mana masyarakat modern cenderung menghindari realitas sosial yang keras melalui teknologi digital. (Turkle, 1995).

Film ini juga menampilkan ideologi humanisme melalui transformasi karakter utama. Pada awalnya, Wade menggunakan OASIS sebagai pelarian dari penderitaan hidupnya, namun pada akhirnya ia menyadari pentingnya hubungan manusia yang nyata dan makna kehidupan di dunia fisik. Ketika Wade berkata, "People need to spend more time in the real world," hal tersebut merepresentasikan kesadaran ideologis bahwa manusia tidak dapat sepenuhnya bergantung pada teknologi. (Csikszentmihalyi, 1990).

V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Pada bab ini, peneliti menyimpulkan hasil analisis semiotika John Fiske mengenai representasi eskapisme dalam film Ready Player One. Berdasarkan enam adegan yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa film ini secara efektif merepresentasikan fenomena eskapisme melalui tiga level semiotika John Fiske, yaitu level realitas, representasi, dan ideologi. Film ini tidak hanya menampilkan pelarian dari kenyataan sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai refleksi sosial dan psikologis terhadap tekanan hidup, dan kebutuhan manusia akan kebebasan serta identitas diri di era digital.

Pada level realitas, film Ready Player One menggambarkan bagaimana gestur, ekspresi, perilaku, dan percakapan karakter menjadi refleksi dari fenomena eskapisme yang dialami manusia di era digital. Tokoh utama, Wade Watts, memperlihatkan bentuk pelarian dari dunia nyata yang penuh tekanan menuju dunia virtual OASIS untuk mencari kebahagiaan dan kebebasan yang tidak bisa ia temukan di kehidupannya.

Pada level representasi, film ini menampilkan makna eskapisme melalui penggunaan elemen sinematik seperti teknik kamera, pencahayaan, dan penyuntingan yang memperkuat pesan visual. Penggunaan medium shot dan close up memperlihatkan hubungan emosional antar karakter di dunia virtual, sementara long shot menunjukkan keterasingan sosial di dunia nyata. Kombinasi teknik ini membangun kontras yang kuat antara dunia nyata yang keras dan dunia digital yang tampak bebas serta menenangkan..

Pada level ideologi, Ready Player One merepresentasikan pandangan kritis terhadap hubungan manusia dengan teknologi serta keseimbangan antara realitas dan pelarian. Film ini menyoroti bahaya ketergantungan pada dunia digital yang dikuasai oleh kepentingan kapitalistik, tetapi juga menunjukkan potensi positif dari pelarian sebagai sarana refleksi diri.

5.2 Saran

Pada akhir penelitian ini, penting untuk memberikan saran yang dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya, baik dalam ranah akademis maupun praktis, terutama yang berkaitan dengan kajian representasi eskapisme dalam media, khususnya film. Tujuan dari saran ini adalah agar penelitian yang akan datang dapat memperluas pemahaman terhadap fenomena pelarian diri (eskapisme) di era digital melalui pendekatan semiotika dan analisis sinematik yang lebih mendalam.

1. Bidang Akademis: Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, terutama dalam memahami bagaimana representasi eskapisme digambarkan dalam media populer seperti film. Dengan menggunakan teori semiotika John Fiske, penelitian ini telah memperlihatkan bahwa tanda-tanda visual, gestur, dan ekspresi dapat menjadi medium penting dalam merepresentasikan kondisi psikologis karakter yang mengalami tekanan sosial. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian serupa dilakukan pada film lain dengan tema pelarian digital, realitas virtual, atau ketergantungan teknologi.
2. Bidang Praktis: Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembuat film, penulis skenario, dan kreator media dalam menggambarkan tema pelarian diri secara lebih realistis, empatik, dan bertanggung jawab. Dengan memahami bagaimana film Ready Player One merepresentasikan fenomena eskapisme melalui dunia virtual OASIS, diharapkan para sineas dapat menciptakan karya yang tidak hanya menonjolkan aspek hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral dan sosial tentang hubungan manusia dengan teknologi serta realitas.

REFERENSI

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments*. Stanford University Press. ISBN 9780804736336

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education. ISBN 9781260575603
- Brinkley, A. (1998). *Culture and politics in the Great Depression*. Wadsworth Publishing. ISBN 9780395953494
- Corsini, R. J. (1999). *Kamus lengkap psikologi*. Brunner/Mazel. ISBN 9780415922222
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row. ISBN 9780060162535
- Dominick, J. R. (2013). *The dynamics of mass communication: Media in the digital age* (12th ed.). McGraw-Hill. ISBN 9780077491268
- Effendi, H. (2009). *Mari membuat film*. Erlangga. ISBN 9789790991837
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle* (J. Strachey, Trans.). W. W. Norton & Company. ISBN 9780393001494
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications. ISBN 9780761954323
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Dell Publishing. ISBN 9780440351832
- Klinger, E. (1990). *Daydreaming: Using waking fantasy and imagery for self-knowledge and creativity*. Tarcher. ISBN 9780874775857
- Monaco, J. (2000). *How to read a film: Movies, media, and beyond*. Oxford University Press. ISBN 9780195321050
- Prabowo, M. (2020). *Pengantar sinematografi*. Deepublish. ISBN 9786230220994
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta. ISBN 9786022894843
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster. ISBN 9780684803535
- Puriartha, I. K. (2016). *Analisa three point lighting pada film cerita Si Joko*. Repository Universitas Udayana. <https://repository.unud.ac.id/id/eprint/16421>
- Setiani, S. A., Elvrida Manalu, Y., & Nafsika, S. S. (2022). *Bumi manusia: Analisis kostum dan make up pada film*. Repository Universitas Mercu Buana. <https://repository.mercubuana.ac.id/id/eprint/68984>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Kuo, A., Hiler, J. L., & Lutz, R. J. (2007). Escaping reality or escaping self: The motives of online gaming. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 1–20. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00394.x>
- Ma, H. K. (2011). Internet addiction and antisocial internet behavior of adolescents. *The Scientific World Journal*, 11, 2187–2196. <https://doi.org/10.1100/tsw.2011.211>
- Maxentia, R., Rahmandani, A., Soedarto, J., & Tembalang, S. (n.d.). Hubungan antara escapism dengan kecenderungan kecanduan game online pada anggota komunitas Esport X Semarang. *Jurnal Empati*, 10(5). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/31721>
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230–236. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>
- Stenseng, F. (2012). A dualistic model of escapism in leisure. *Scandinavian Journal of Psychology*, 53(4), 316–323. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2012.00977.x>
- World Wide Web
 - Chitwood, A. (2016, February 24). *Tye Sheridan lands lead in Steven Spielberg's 'Ready Player One'*. Collider. <https://collider.com/tye-sheridan-ready-player-one/>
 - Color Expert International. (2023, November 27). *10 types of film cuts you must know as a video editor*. Color Expert International. <https://www.colorexperistsbd.com/blog/types-of-film-cuts/>