



**HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM
READY PLAYER ONE**

(Semiotika Jean Baudrillard Dalam Film Ready Player One)

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Strata-1 (S-1)

Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

SKRIPSI

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :

Devi Yunita Parede

44115010129

**BIDANG STUDI BROADCASTING
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA**

2021



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devi Yunita Parede

NIM : 44115010129

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Broadcasting

Dengan ini menyatakan bahwa hasil Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul : **Hiperrealitas Jean Baudrillard Dalam Film Ready Player One (Semiotika Jean Baudrillard Dalam Film Ready Player One)** merupakan hasil karya sendiri yang benar akan keasliannya dan merupakan hasil dari studi pustaka yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusannya oleh pihak Universitas Mercu Buana. Tugas Akhir tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari karya yang sudah ada. Baik dipublikasi maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan sumber informasinya yang telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Demikian pernyataan yang saya buat ini dalam keadaan sadar.

Jakarta, 14 Februari 2022

Mengetahui,



(Devi Yunita Parede)

Pembimbing

(Rika Yessica Rahma, M.Ikom)

Ketua Bidang Studi

(Dr. Suraya, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Devi Yunita Parede

NIM : 44115010129

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Judul : HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM READY
PLAYER ONE (SEMIOTIKA JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM
READY PLAYER ONE)

Jakarta, 14 Februari 2022

Mengetahui,

Pembimbing


UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Rika Yessica Rahma, M. Ikom)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Devi Yunita Parede
NIM : 44115010129
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting
Judul : HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM READY
PLAYER ONE (SEMIOTIKA JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM
READY PLAYER ONE)

Jakarta, 14 Februari 2022

Ketua Sidang :



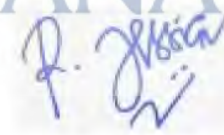

(Dr. Farid Hamid, M.SI)

Penguji Ahli :

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Melly Ridaryanthi, Ph.D)

Pembimbing :


(Rika Yessica Rahma, M.Ikom)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM READY
PLAYER ONE (SEMIOTIKA JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM
READY PLAYER ONE)
Nama : Devi Yunita Parede
Nim 44115010129
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 14 Februari 2022

Disetujui dan diterima oleh,

Ketua Bidang Studi S1 Broadcasting

(Dr. Suraya, M.Si)

Pembimbing

(Rika Yessica Rahma, M.Ikom)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Elly Yulianti, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunianya yang senantiasa menyertai, Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Skripsi ini yang berjudul “HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD DALAM FILM READY PLAYER ONE (Semiotika Jean Baudrillard Dalam Film Ready Player One)” yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar kesarjanaan Strata Satu (S-1) pada program studi ilmu komunikasi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis hormati dan cintai yang membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini.

Dalam kesempatan baik ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Rika Yessica Rahma, M. Ikom dosen pembimbing yang dengan tanggung jawab, bijaksana, serta kesabaran luar biasa, atas bimbingan dan sarannya, membantu saya dalam penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.

2. Ibu Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Dekan Fakultas ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Dr. Suraya, M.Si selaku Kepala Bidang Studi S1 Broadcasting
4. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Bidang Studi S1 Ilmu Komunikasi.
5. Untuk seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas MercuBuana yang telah memberikan ilmu dan arahan untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Untuk seluruh staf akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana yang telah banyak membantu di bidang akademik dan kemahasiswaan.
7. Kepada keluarga saya yang selalu mencurahkan kasih sayangnya, memberikan dukungan dan doa yang tiada henti.
8. Untuk Sampari Kambuaya yang selalu memberikan support , yang tidak pernah bosan untuk menemani saya saat skripsian, terima kasih selalu mengingatkan penulis untuk bersabar dan mengingatkan dalam hal kebaikan.
9. Kepada Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Dan Kepada diri saya sendiri yang telah berjuang susah payah sampai pada tahap ini, untuk selalu memperjuangkan dan mnegutamakan kuliah, tidak disangka dan sadar saya sudah lalui hingga titik penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.



Jakarta, Juni 2021

Penulis,
Devi Yunita Parede

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Fokus Penelitian	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Akademis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Film.....	27
2.2.1 Pengertian Film.....	27
2.3 Film Sebagai Media Massa.....	30
2.3.1 Karakteristik Film	31
2.3.2 Jenis-Jenis Film	33
2.3.3 Unsur – unsur Film	34
2.4 Film Dalam Tatanan Ideologis	37
2.5 <i>Cyberspace</i>	39
2.6 Konstruksi Hiperealitas	42
2.6.1 Kontruksi Sosial Media Massa	42

2.6.2	Proses Konstruksi Sosial Media Massa	44
2.6.3	Konstruksi Realitas Media Massa	49
2.7	Realitas Virtual (<i>Virtual Reality</i>).....	50
2.8	Hiperealitas.....	52
2.8.1	Hiperealitas Jean Baudrillard.....	57
2.9	Semiotika.....	65
2.9.1	Pengertian Semiotika.....	65
2.9.2	Teori Semiotika Jean Baudrillard	69
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	80
3.1	Paradigma Penelitian.....	80
3.2	Metode Penelitian.....	81
3.3	Unit Analisis.....	83
1.	Data Primer.....	84
2.	Data Sekunder.....	84
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	84
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	86
4.1.1	Profil Warner Brothers (Production House / Rumah Produksi).....	86
4.1.2	Deskripsi Film Ready Player One	95
4.1.3	Profil Sutradara Steven Spielberg.....	105
4.2	Hasil Penelitian.....	107
4.2.1	Hiperreality dalam film “Ready Player One”	107
4.2.2	Ideologi Dalam Film Ready Player One.....	128
4.2.3	Aspek Simulasi dan Simulacrum Pada Film Ready Player One.....	134
BAB V	PENUTUP	141
5.1	Kesimpulan.....	141
5.2	Saran	143

5.2.1 Saran Akademis.....	143
5.2.2 Saran Praktis.....	144
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN.....	147



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
---------------------------------------	----

