

Pengaruh Teknologi Terhadap Perilaku Sosial Tokoh Utama Dalam Novel *Ready Player One* Karya Ernest Cline

Alfin Chair

Universitas Pakuan, Indonesia

E-mail: alfinchair02@gmail.com

Abstract: *This thesis is an analysis of Ernest Cline's novel Ready Player One. This novel mostly tells the story of Wade Watts, a teenager whose life is passed in the virtual world, namely the OASIS. He wants to master the OASIS so that all get justice. This research is qualitative using descriptive methods. The data used in this study is a combination of intrinsic and extrinsic elements of the literary work. In conducting the analysis, the author focuses on the approach of Damono's Sociology of Literature theory. After conducting research, the results of the analysis show that in the novel Ready Player One, Ernest Cline describes that life around humans is essential. Technology can affect a person's social behavior and social life.*

Keyword: *Social behavior, Main character, Technology*

Abstrak: Penelitian ini merupakan analisis terhadap novel karya Ernest Cline yang berjudul *Ready Player One*. Novel ini sebagian besar bercerita tentang Wade Watts, seorang remaja yang kehidupannya dilalui di dunia virtual yaitu OASIS. Ia ingin menguasai OASIS agar semua mendapat keadilan. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan dari unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra tersebut. Dalam melakukan analisis, penulis fokus kepada pendekatan dari teori Sosiologi Sastra oleh Damono. Setelah melakukan penelitian, hasil dari analisis menunjukkan bahwa pada novel *Ready Player One*, Ernest Cline mendeskripsikan bahwa kehidupan di sekitar manusia adalah esensial. Teknologi dapat mempengaruhi perilaku dan kehidupan sosial seseorang.

Kata kunci: Perilaku sosial, Tokoh utama, Teknologi.

PENDAHULUAN

Teknologi adalah istilah yang sangat luas dan digunakan untuk merujuk pada berbagai disiplin ilmu dan penelitian. Istilah "teknologi" berasal dari kata Yunani "techne" untuk "kerajinan" dan "logia" untuk "studi tentang sesuatu". Beberapa contoh teknologi adalah teknologi informasi, teknologi medis, bioteknologi, dll. Adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi di era modern, membuat perubahan pola hidup masyarakat berubah menjadi ketergantungan terhadap teknologi. Menurut William F. Orgun (dalam Maryati & Suryawati, 2001: 6-7) menyatakan perubahan sosial menekankan pada kondisi teknologis yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial, seperti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat akan terus terjadi seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan keadaan disekitarnya yang juga turut berubah.

Perilaku Sosial itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982) dalam Rusli Ibrahim (2001), perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Artinya keberadaan manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kesatuan. Oleh karena itu, masyarakat perlu dapat bekerja sama, saling menghormati, tidak mencampuri hak orang lain, toleran dalam kehidupan bermasyarakat.

Novel Ready Player One karya Ernest Cline bercerita tentang bagaimana sekumpulan manusia menggunakan teknologi virtual reality dalam kehidupan sehari-hari. Novel ini bercerita tentang bagaimana sebuah perkembangan teknologi virtual reality sangat berdampak besar pada kehidupan setiap tokoh-tokoh dalam novel. Setiap peristiwa yang terjadi dalam novel berkaitan dengan teknologi Virtual reality. Kehidupan yang dilalui oleh tokoh utama banyak dipengaruhi oleh teknologi tersebut, terkhusus pada tokoh utama. Hal ini digambarkan pada tokoh utama yang setiap harinya menggunakan teknologi virtual reality untuk mencari uang dan berjumpa dengan teman-temannya. Dan akibat teknologi tersebut dia sulit bersosialisasi dengan orang di dunia nyata, akibat teknologi itu juga dia mendapat banyak masalah yang mengakibatkan bibi nya terbunuh. Penjelasan singkat mengenai novel Ready Player One karya Ernest cline di atas jelas menggambarkan masalah sesungguhnya yang dialami oleh sebuah Individu akibat dampak perkembangan teknologi Virtual reality. Adapun dampak yang diberikan, yaitu renggangnya hubungan sosial antara masyarakat. Masalah yang terjadi dalam novel memiliki keterkaitan dengan peristiwa dan masalah yang terjadi pada realitas.

Sumber Penelitian ini penting dilakukan karena akan mengkaji berbagai pengaruh perkembangan teknologi khususnya Virtual reality yang terjadi dalam novel dan berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Untuk dapat menggambarkan kehidupan masyarakat dalam novel tersebut, penelitian ini akan dibantu dengan pendekatan sosiologi sastra. Teori sosiologi sastra bertolak dari asumsi bahwa sastra merupakan pencerminan kehidupan masyarakat. Alasan penulis mengambil topik penelitian ini karena perkembangan teknologi sangat berkaitan dengan kehidupan penulis. Teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan bersosial seseorang, terlebih lagi dengan anak muda yang sangat bergantung terhadap teknologi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010:04) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada

kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian.

Sumber data terbagi menjadi dua yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer adalah data utama yang didapatkan dari subjek penelitian secara langsung atau dari tangan pertama. Pada penelitian ini sumber data primer berupa novel Ready Player One karya Ernest Cline yang dipublikasikan pada tahun 2011. Sedangkan sumber data sekunder adalah data yang bukan didapatkan atau diperoleh dari subjek penelitian atau sumber pertama yang digunakan untuk penelitian. Pada penelitian ini sumber data sekunder diperoleh dari hasil penelitian yang telah dipublikasikan baik berupa buku, jurnal, skripsi, dan bacaan lainnya.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu model Miles & Huberman dalam Sugiyono (2017:132) dengan tahapan pengumpulan data yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan klarifikasi.

Data Collecting (pengumpulan data) merupakan tahap mengumpulkan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dimana peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data. Makin lama dilapangan makin banyak jumlah data yang di dapatkan dan semakin bervariasi. Terdapat data yang dapat diamati dan data yang tidak dapat diamati misalnya mengenai perasaan dan hati.

Data reduktion (reduksi data) yaitu memilih dan memfokuskan yang penting dan merangkum data yang pokok. Di dalam reduksi data, laporan laporan lapangan dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema atau polanya. Jadi laporan lapangan sebagai bahan baku mentah disingkatkan, direduksi, disusun lebih sistematis, sehingga lebih mudah dikendalikan. Data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari data yang diperoleh bila diperlukan. Reduksi data dapat pula membantu dalam memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

Data Display (Penyajian Data) menurut Miles Huberman dalam Sugiyono (2017:137) menyebutkan bahwa yang sering digunakan dalam menyajikan data pada penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Agar peneliti tidak tenggelam oleh kumpulan data oleh karena itu agar dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dalam penelitian itu, harus diusahakan membuat alat ukur yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi.

Klasifikasi Data (Penarikan Kesimpulan dan klarifikasi). Sejak awalnya peneliti berusaha untuk mencari makna data yang dikumpulkannya. Untuk itu peneliti mencari tema, pola hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul, dan sebagainya. Jadi data yang diperoleh dari sejak awal mencoba mengambil kesimpulan. Kesimpulan itu mula-mula masih sangat

kabur, diragukan akan tetapi dengan bertambahnya data maka kesimpulan itu akan lebih lengkap jadi kesimpulan senantiasa harus diverifikasi selama penelitian berlangsung hingga akhirnya tercapai kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini pemaparan mengenai ringkasan cerita dan juga analisis yang penulis temukan dalam novel *Ready Player One* karya *Ernest Cline*.

Ringkasan Cerita

Wade Watts adalah seorang remaja miskin yang tinggal di kawasan kumuh Columbus, Ohio. Wade adalah seorang penggemar berat OASIS (*Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*) dan mengagumi James Halliday, pencipta OASIS yang eksentrik dan jenius. Setelah Halliday meninggal dunia, ia mengumumkan sebuah permainan berburu harta karun yang memungkinkan pemain untuk menemukan tiga kunci kunci yang tersembunyi di dalam OASIS. Pemain yang berhasil menemukan ketiga kunci ini dan membuka Gerbang Pembuat akan menjadi pewaris OASIS dan mendapatkan kekayaan yang tak terbayangkan.

Wade yang menggunakan avatar bernama Parzival, memulai perjalanannya dalam mencari kunci-kunci tersebut. Tantangan yang dihadapi dalam perburuan harta karun ini bukan hanya dalam bentuk teka-teki dan rintangan dalam OASIS, tetapi juga dalam dunia nyata. Perusahaan IOI, yang dipimpin oleh CEO jahat Nolan Sorrento, juga berburu kunci-kunci tersebut.

Wade bersama dengan teman-teman virtualnya yang bernama Aech, Art3mis, Shoto, dan Daito, memulai pencariannya dengan mempelajari kehidupan dan minat Halliday. Mereka memecahkan teka-teki yang terhubung dengan referensi budaya populer tahun 1980-an, yang menjadi obsesi Halliday. Referensi ini meliputi video game, film, musik, dan buku dari era tersebut.

Wade dan teman-temannya secara bertahap mengumpulkan kunci pertama dan kunci kedua, sementara IOI terus meningkatkan upaya mereka untuk menghentikan mereka. IOI menggunakan segala cara yang mungkin, termasuk kekerasan dan manipulasi, untuk menguasai OASIS. Sementara itu, Wade dan Art3mis, yang juga seorang pemain top dalam permainan ini, menjalin hubungan romantis yang berkembang. Mereka saling mendukung dalam pencarian mereka dan berbagi obsesi mereka terhadap Halliday dan budaya populer tahun 1980-an.

Pada saat yang kritis, Wade dan teman-temannya berhasil menemukan kunci ketiga dan membuka Gerbang Pembuat. Mereka memasuki fase akhir permainan, di mana mereka harus menghadapi tantangan terakhir yang dirancang oleh Halliday. Sorrento dan IOI melakukan segala upaya untuk menghentikan mereka, tetapi Wade dan teman-temannya berhasil melewati semua rintangan dan mencapai titik akhir.

Analisis

Setelah membaca dengan seksama novel *Ready Player One* karya Ernest Cline, terdapat banyak tokoh yang menjadi bagian dalam cerita tersebut. Namun fokus utama dalam penelitian ini adalah pada tokoh utama yaitu Wade Watts. Sebagai tokoh utama, intensitas keterlibatan Wade dapat dikatakan paling dominan. Untuk lebih memahami tokoh dalam cerita, analisis dimulai dari segi 3 dimensi tokoh, yaitu dimensi fisiologis, psikologis dan sosiologis.

Dari dimensi fisiologisnya, penulis berasumsi Wade memiliki hidung yang sedikit besar tidak terlalu tinggi dan memiliki jerawat.

A small mirror was mounted inside my locker door, and I caught a glimpse of my virtual self as I closed it. I'd designed my avatar's face and body to look, more or less, like my own. My avatar had a slightly smaller nose than me, and he was taller. And thinner. And more muscular. And he didn't have any teenage acne. But aside from these minor details, we looked more or less identical. (Cline, 2011: 32)

Selain itu Wade juga mendeskripsikan dirinya sebagai anak laki-laki dengan berat badan berlebih atau obesitas.

My appearance was part of the problem. I was overweight and had been for as long as I could remember. My bankrupt diet of government-subsidized sugar-and-starch-laden food was a contributing factor. (Cline, 2011: 35)

Beralih ke dimensi psikologis, dimensi ini erat hubungannya dengan unsur sosiologis dan fisiologis, karena kedua unsur ini dapat menyebabkan dampak psikologis pada seorang tokoh utama. Perilaku manusia sangat beragam, tetapi memiliki pola yang merupakan fenomena, misalnya perilaku yang berhubungan dengan fenomena sosial. Dengan mempelajari perilaku yang tampak itulah perilaku sosial tokoh utama dapat dipahami. Wade dihadapkan pada berbagai macam konflik yang merupakan cobaan dalam proses pembentukan perilaku sosialnya. Dari dimensi psikologisnya Wade diceritakan memiliki sifat penyendiri yang kuat.

I'd attended school in the real world up until the sixth grade. It hadn't been a very pleasant experience. I was a painfully shy, awkward kid, with low self-esteem and almost no social skills-a side effect of spending most of my childhood inside the OASIS. (Cline, 2011: 35)

Wade semakin merasa kesepian dan rendah diri karena pernah mengalami perundungan semasa bersekolah di dunia nyata. Mereka merundung Wade karena berat badan dan juga kelas sosialnya yang sebagian orang dianggap rendah atau miskin.

My appearance was part of the problem. I was overweight and had been for as long as I could remember. My bankrupt diet of government-subsidized sugar-and-starch-laden food was a contributing factor; but I was also an OASIS addict, so the only exercise I usually got back then was running away from bullies before and after school. To make matters worse, my limited wardrobe consisted entirely of ill-fitting clothes from thrift stores and donation bins-the social equivalent of having a bull's eye painted on my forehead. (Cline, 2011: 35)

Beralih ke dimensi ketiga yaitu sosiologis yang akan memaparkan tentang gambaran perilaku sosial yang dimiliki tokoh utama dalam cerita ini, melalui aspek sosiologis tokoh utama meliputi kebangsaan, pekerjaan, tingkat pendidikan, hubungan keluarga, agama, lingkungan dan status sosialnya yang berpengaruh terhadap perilaku sosial tokoh utama. Dalam novel, Wade diketahui memiliki kebangsaan Amerika, hal itu tersirat dari pernyataan Wade yang menjelaskan tempat tinggalnya.

We lived in the Portland Avenue Stacks, a sprawling hive of discolored tin shoeboxes rusting on the shores of I-40, just west of Oklahoma City's decaying skyscraper core. (Cline, 2011: 21)

Dari kutipan di atas, pembaca dapat mengetahui dari mana Wade berasal, hal ini sekaligus menunjukkan latar tempat dunia realitas atau dunia nyata, yaitu Oklahoma, Amerika Serikat. Dunia virtual OASIS (Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation) inilah yang kemudian menjadi pemicu perubahan perilaku sosial Wade serta memicu konflik sosial dalam masyarakat yang selanjutnya akan memaparkan gambaran urutan cerita yaitu penyebab, dampak serta bagaimana hasil akhir dari perubahan dan konflik sosial tersebut.

Ketika Wade berumur 11 tahun, ibunya meninggal dunia akibat depresi dan mengonsumsi obat-obatan terlarang. Wade menyaksikan sendiri bagaimana ibunya menyuntikkan sesuatu ke dalam tubuhnya yang akhirnya membuat ia meninggal.

More than anything, I remember feeling sorry for her. She was depressed all the time, and taking drugs seemed to be the only thing she truly enjoyed. Of course, they were what eventually killed her. When I was eleven years old, she shot a bad batch of something into her arm and died on our ratty fold-out sofa bed while listening to music on an old mp3 player I'd repaired and given to her the previous Christmas. (Cline, 2011: 24)

Wade menyaksikan sendiri bagaimana ibunya menyuntikkan sesuatu ke dalam tubuhnya yang akhirnya membuat ia meninggal. Wade tumbuh dalam kondisi yang sulit, dan hal tersebut membentuk perilaku sosialnya sebagai individu yang mandiri namun sangat kesepian.

The year after my mom died, I spent a lot of time wallowing in self-pity and despair. I tried to look on the bright side, to remind myself that orphaned or not, i'd always had a roof over my head and more than enough food to eat. And I had the OASIS. My life wasn't so bad. At least that's what I kept telling myself, in a vain attempt to stave off the epic loneliness I now felt. (Cline, 2011:24)

Sepeninggal ibunya, Wade diasuh dan tinggal bersama bibinya yang bernama Alice. Hubungan dirinya dengan bibinya kurang begitu baik, karena bibinya, Alice, hanya memanfaatkan Wade untuk kepentingan pribadi.

"Hand it over, Wade," she ordered, reaching for the laptop. "I can pawn it to help pay our rent. "to help pay our rent." "No!" I shouted, twisting away from her. "Come on Aunt Alice. I need it for school." "What you need is to show some gratitude!" she barked. "Everyone else around here has to pay rent. I'm tired of you leeching off of me!" "You keep all of my food vouchers. That more than covers my share of the rent". (Cline, 2011: 25)

Dampak lain terhadap perilaku sosial yang ditimbulkan dari hal tersebut membuat Wade memiliki pergaulan yang kurang baik, ia tidak pernah sama sekali mencoba berteman ketika bersekolah di dunia nyata maupun di dunia virtual. Satu-satunya teman yang ia miliki yang bisa menembus ruang isolasi Wade adalah Aech yang sudah bersahabat dengannya selama tiga tahun di dunia OASIS.

I'd known Aech for a little over three years. He was also a student on Ludus. We'd met one weekend in a public gunter chat room and hit it off immediately, because we share all of the same interests. Which is to say one interest: a total, all-consuming obsession with Halliday and his Easter Egg. Over the years, a friendly rivalry had gradually developed between us. (Cline, 2011: 42)

Penulis berasumsi bahwa sedikit kesamaan antara dirinya dan Aech yang membuat Wade nyaman berteman dengannya walaupun tidak pernah bertemu secara langsung, hal itu dapat dibuktikan dalam kutipan berikut.

I didn't know anything about who Aech was in the real world, but I got the sense his home life wasn't that great. Like me, he seemed to spend every waking moment logged into the OASIS. And even though we'd never actually met in person, he'd told me more than once I was his best friend, so I assumed he was as just isolated and lonely as I was. (Cline, 2011: 43)

Latar tempat dalam novel ini lebih dominan berada di dunia virtual yaitu OASIS di antaranya sekolah, rumah trailer, ruang bawah tanah Aech, hutan Ludus, dan tempat persembunyian Wade, dan lain-lain. Di dunia virtual ini, Wade dan semua orang melakukan aktivitas mereka sebagai tempat di mana semua orang bisa menjadi apa yang mereka inginkan, dengan adanya hal ini dapat terlihat jelas perubahan perilaku sosial orang-orang maupun Wade yang menganggap bahwa dunia virtual OASIS lebih baik daripada dunia nyata. Kondisi tersebut sejalan dengan teori perilaku sosial yaitu suatu hal yang menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat yang dapat diterima oleh kelompok sebaya, ditunjukkan lewat perilaku, perasaan dan keyakinan.

Luckily, I had access to the OASIS, which was like having an escape hatch into a better reality. The OASIS kept me sane. It was my playground and my preschool, a magical place where anything was possible. (Cline, 2011:24)

Ketika Halliday membuat dunia virtual OASIS meninggal dunia, ia mengumumkan dalam sebuah video singkat berjudul *Anorak's Invitation* bahwa akan mewariskan perusahaannya yaitu GSS beserta seluruh OASIS dan kekayaannya pada orang yang berhasil menemukan tiga kunci gerbang rahasia yaitu: *The Copper Key*, *The Jade Key* dan *The Crystal Key*,

"I, James Donovan Halliday, being of sound mind and disposing memory, do hereby make, publish and declare this instrument to be my last will and testament, hereby revoking any and all wills and codicils by me at any time, heretofore made. Before I died, I created my own Easter egg, and hid it somewhere inside my most popular video game-the OASIS. The first person to find my Easter egg will inherit my entire fortune. "Three hidden keys open three secret gates. Wherein the errant will be tested for worthy traits. And those with the skill to survive these traits, will reach the end where the prize awaits." (Cline, 2011: 12-14)

Singkat cerita pada saat kunci pertama ditemukan dan gerbang pertama dibuka, semua orang yang menyaksikan itu sangat terkejut termasuk Aech, ia menelpon Wade beberapa kali dan mengirim ratusan pesan, berita terbukanya gerbang pertama, Wade menanggapi setelah tertidur panjang karena kelelahan akibat bermain game terus-menerus selama 24 jam.

Beberapa hari kemudian, setelah nama avatarnya melejit naik di papan skor, diikuti oleh nama Art3mis, Aech, lalu Daito dan Shoto-pemain asal Jepang. Wade menerima ribuan *e-mail* dari penggemar, dan dari perusahaan-perusahaan untuk mensponsori Wade dan ingin menggunakan nama dan wajah Parzival untuk menjual layanan dan produk mereka. Ada pula perusahaan yang menawarkan untuk membayar Wade dalam bentuk kartu kredit OASIS, yang akan di transfer langsung ke akun avatar Wade. Wade menggeleng tidak percaya sekaligus senang dengan keberuntungannya. Dalam novel dijelaskan bahwa IOI adalah sebuah perusahaan mega korporat yang kuat dan rakus yang berusaha mengendalikan OASIS di bawah naungan pria bernama Nolan Sorrento.

IOI was a global communications conglomerate and the world's largest internet service provider. A large portions of IOI business centered around providing access to the OASIS and on selling goods and service inside it. For this reason, IOI had attempted several hostile takeovers of Gregarious Simulation Systems, all of which had failed. Now they're trying to seized control of GSS by exploiting a loophole in Halliday's will. (Cline, 2011: 37)

Selama bercakap dengan Sorrento, Wade menahan rasa jengkel terhadap orang dan perusahaan yang ingin mengambil alih OASIS itu. Sorrento menjelaskan bahwa IOI dan para *Sixer* memiliki tujuan yang sama dengan para *Gunter* lain. *“What goal is that? I wanted to shout. To ruin the OASIS forever? To pervert and defile the only thing that has ever made lives bearable?”* (Cline, 2011: 133). Hal tersebut menyoroti konflik sosial yang terjadi, IOI mencoba mengendalikan OASIS untuk kepentingan ekonomi mereka sendiri, menciptakan konflik antara kebebasan individu dan kekuasaan korporat yang berlebihan, selain itu dunia nyata dalam novel ini dipenuhi dengan kemiskinan dan kehancuran ekonomi, menciptakan kesenjangan sosial yang tajam antara yang kaya dan yang miskin. Orang-orang seperti Wade mencari pelarian di OASIS untuk menghindari realitas sulit di dunia nyata.

Wade bersumpah ia tidak akan meninggalkan apartemennya sampai misi barunya selesai. Ia kembali masuk ke dalam dunia virtual OASIS. Hal pertama yang ia lakukan adalah berkirim pesan dengan Art3mis. Penulis berasumsi setelah dua kali pertemuannya dengan Art3mis, Wade sudah berhasil mengatasi sifat terburu-buru dan kegugupannya. Ia bahkan mengungkapkan perasaan suka nya kepada Art3mis.

Art3mis : Don't change the subject. You were saying you have a crush on me?

Parzival : I've had a crush on you since before we even met, from reading your blog and watching your POV. I've been cyber-stalking you for years. (Cline, 2011 : 160)

Penulis melihat perilaku sosial Wade mulai membaik dengan keterbukan, obrolan dan tingkah lakunya saat bersama dengan At3mis hal ini membuat wade lebih bisa berinteraksi orang-orang yang di dekatnya.

"Right! But the normal spelling was already taken, so I had to use a leet spelling, with a number three in place of the 'e.'"

"I know," I said. "You mentioned that once on your blog. Two years ago." I almost cited the date of the actual blog entry before I realized it would make me sound like even more of a cyber-stalking super-creep. "You said that you still run into noobs who pronounce it 'Art-three-miss.'"

(Cline 2011: 92)

Sementara itu Wade mempunyai rencana yang sangat beresiko. Setelah ia mengirimkan e-mail kepada Art3mis, Aech dan Shoto mengenai gerbang kedua dan The Crystal Key, ia keluar dari OASIS dan kembali ke dunia nyata, ia membuat skenario untuk ditangkap oleh para Sixers agar di tahan di markas mereka.

Ketika Wade atau dengan identitas palsu Bryce Lynch sampai disana, ia langsung diberikan tes berdasarkan keahlian atau background pekerjaannya yang mana adalah palsu. Setelah tes selesai, ia diberikan kontrak kerja di IOI karena hasil ujiannya luar biasa. Dan karena rencananya, Wade menandatangani kontrak tersebut.

Due to my exemplary test scores and impressive employment record, I had been "awarded" the position of OASIS Technical Support Representative II. (Cline, 2011: 257)

Selama berada di IOI, Wade diam-diam menjalankan rencana gila nya, yaitu menemukan semua informasi senjata dan cara untuk membuka gerbang ketiga dengan menggunakan akun IOI. Ia menggali semua informasi sampai ia menemukan folder yang diberi judul Threat Assessment, ketika Wade membukanya, isinya ialah data diri, foto asli dan informasi lain mengenai Wade, Art3mis, Aech, Daito dan Shoto. Folder Daito ditandai dengan huruf X merah besar. Ia melihat semua informasi di dalamnya, setelah itu bergegas menyalin sebanyak mungkin data dari database Sixer.

Wade memasuki dunia OASIS setelah delapan hari lamanya, ia langsung mengabari ketiga temannya tentang semua informasi yang dia punya, termasuk informasi bahwa IOI berencana menculik Art3mis dari rumahnya. Ia lalu keluar lagi dari OASIS dan membeli senjata, baju besi di dunia nyata. Ia lalu mengirim folder Threat Assessment ke semua portal berita untuk menyebarluaskan kekejaman IOI.

First, I emailed all of the major newsfeed detailed accounts of how IOI had tried to kill me, how they had kill Daito, and how they were planning to kill Art3mis and Shoto. I attached one of the video clips I'd retrieved from the Sixer database to the message-the video camera footage of Daito executions, I also attached a copy of the memo Sorrento had sent to the IOI board, suggesting that they abduct Art3mis and Shoto. Finally, I attached the simcap of my chatlink session with Sorrento. (Cline, 2011 : 279)

Rencana sudah matang dan mereka benar-benar siap untuk pergi ke gerbang ketiga. Mereka hanya perlu bantuan kecil dari para pemain lain untuk menyerbu kesana, tepatnya menyerbu para pasukan Sixers yang tidak meninggalkan tempat itu dari pertama kali ditemukan. Kondisi tersebut sekaligus membuktikan keinginan masing-masing pemain untuk

memenangkan game ini bukan hanya tentang uang, tetapi tentang menghentikan usaha IOI yang kejam untuk menguasai OASIS.

If Gunters around the world don't join forces to stop the Sixers, they will reach the egg and win the contest. And then the OASIS will fall under IOI's imperialist rule.

The time is now. Our assault on the Sixer army will begin tomorrow at noon, OST.

Join Us!

Sincerely,

Aech, Art3mis, Parzival and Shoto. (Cline, 2011 : 285-286)

Suasana pertarungan sangat menegangkan, mereka menghadapi ratusan pasukan Sixers dibantu dengan pemain lain. Saat-saat menegangkan pun terjadi ketika Shoto lebih memilih untuk menghabisi avatar Sorrento, ia bersikukuh ingin membalaskan dendamnya, tetapi avatar Sorrento lebih kuat dan akhirnya membunuh Shoto. Art3mis, Aech dan Parzival lalu merapal suatu nyanyian untuk memasuki gerbang, tepat saat gerbang tersebut terbuka, terdengar ledakan keras dan pemberitahuan di monitor bahwa avatar mereka bertiga telah terbunuh. Untuk sesaat Wade menatap kosong ke arah monitor, tetapi kemudian berkat misi-misi yang pernah ia jalani, Wade mendapatkan satu nyawa tambahan, ia lalu memasuki gerbang, menjalankan misi dan bertemu dengan Anorak yaitu avatar dari James Halliday.

CONGRATULATIONS!

YOU HAVE REACHED THE END!

READY PLAYER I

"You win. Congratulations. This game is over." Anorak said. As if he'd read my mind. "It's time for you to receive your prize."

I saw that Anorak was no longer dressed in his black wizard robes. In fact, he not longer looked like Anorak at all. He was shorter, thinner, and somewhat less handsome. Now he looks like James Halliday, pale, middle-aged. He was dressed in worn jeans and faded Space Invaders T-shirt.

I looked down at my own avatar and discovered that I was now wearing Anorak's robes. (Cline, 2011 : 334)

Di akhir cerita, Parzival atau Wade memenangkan kontes perburuan tersebut. Ia berdiri mengenakan jubah Anorak dan menggenggam telur di dalam piala. Ia telah menjadi pemilik baru OASIS. Berita itu sudah tersebar di mana-mana dan banyak orang penting ingin bertemu dengannya. Namun, James Halliday memberikan suatu nasihat kepada Wade sebelum avatarnya benar-benar hilang meninggalkan OASIS.

"Listen," he said. "I need to tell you something before I go. Something I didn't figure out for myself until it was already too late." He led me over the window and mentioned the landscape stretching out beyond it. "I created the OASIS because I never felt at home in the real world. I didn't know how to connect with the people there. I was afraid, for all of my life. Right up until I knew it was ending. That was when I realized, as terrifying and painful as

reality can be, it's also the only place where you can find true happiness. Because reality is real. Do you understand?"

"Yes." I said. "I think I do." (Cline, 2011 : 334-335)

Sorrento ditangkap oleh FBI, dan mungkin akan dipenjara seumur hidup, sementara hubungan Wade dan Art3mis atau yang bernama asli Samantha, berkembang dan berlanjut di dunia nyata. Wade menjalankan OASIS seperti sedia kala, hanya saja sekarang ia jarang masuk ke dunia OASIS. Mereka berempat tetap berteman baik di dunia nyata maupun di OASIS, Wade juga membagikan harta kekayaannya kepada ketiga temannya tersebut, karena tanpa mereka, Wade tidak akan bisa memenangkan kontes tersebut.

It occurred to me then that for the first time in as long as I could remember, I had absolutely no desire to log back into the OASIS. (Cline, 2011 : 341)

Wade telah sepenuhnya pulih dari sifat anti-sosialnya, ia juga tetap membuat OASIS dapat diakses oleh semua kalangan, perilaku sosialnya pun membaik, ia sekarang telah berteman baik dengan Aech yang bernama asli Helen dan ternyata seorang perempuan, juga dengan Shoto yang bernama asli Akihito. Hubungan romantisnya dengan Art3mis atau Samantha menciptakan dinamika emosional yang turut mempengaruhi perilaku sosial Wade, memperlihatkan aspek sosial dan emosional karakternya di dalam dan di luar OASIS.

KESIMPULAN

Teknologi Virtual telah mengubah kehidupan sosial Wade. Dirinya berubah setelah IOI ingin menguasai OASIS untuk kepentingan pribadi. Wade dan teman-temannya membuat satu kelompok untuk mencari 3 kunci OASIS agar IOI tidak dapat menguasainya. Kelompok inilah yang membantu Wade untuk mencapai ketiga kunci OASIS agar ia dapat berlaku adil terhadap semua pengguna OASIS di seluruh dunia. Melalui perkembangan yang terjadi pada tokoh utama, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi membawa dampak baik maupun buruk terhadap tokoh utama. Teknologi tidak selamanya dapat membuat manusia hidup dalam kesenangan, bahkan teknologi pun dapat membawa kehancuran bila tidak ada niat untuk memperbaikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasyid, M. F. (2022). *analisis Unsur Intrinsik Dan Kaidah Kebahasaan Pada Naskah Drama "Matahari Di Sebuah Jalan Kecil" Karya Arifin C. Noer Sebagai Alternatif Bahan Ajar Peserta Didik Kelas Xi Sma/Smk* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Firmansyah, M. B. (2018). Dimensi Sosial dalam Novel Negeri Para Bedebah Karya Tere Liya (Perspektif Analisis Wacana Kritis). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1).

- Hariyanti, M. (2015). Analisis data kualitatif Miles dan Huberman. *Diperoleh dari <https://www.kompasiana.com/meykurniawan/556c450057937332048b456c/analisis-data-kualitatif-miles-dan-huberman>*.
- Kirana, C. (2022). *Peran kepala desa dalam menangani konflik sosial di Desa Sie Kecamatan Monta Kabupaten Bima* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Maghfiroh, D. L., & Zawawi, M. (2012). Konflik sosial dalam novel Aib dan Nasib karya Minanto berdasarkan perspektif George Simmel. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 173-197.
- Milawasri, F. A. (2017). Analisis karakter tokoh utama wanita dalam cerpen mendiang karya SN Ratmana. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 87-94.
- Muslimah, F. H. (2022). *analisis Psikologi Sastra Dalam Novel Temukan Aku Dalam Istikharahmu Karya Adi Rustandi Sebagai Alternatif Bahan Ajar Apresiasi Sastra Di Kelas Xii* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Mustafa, H. (2011). Perilaku manusia dalam perspektif psikologi sosial. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(2).
- Mustikasari, N. (2018). Kajian Sosiologi Sastra dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Novel Pasung Jiwa Karya Okky Madasari Serta Relevansinya Sebagai Materi Ajar di SMA.
- Nasution, W. (2016). Kajian sosiologi sastra novel Dua Ibu karya Arswendo Atmowiloto: Suatu tinjauan sastra. *Jurnal Metamorfosa*, 4(1), 14-27.
- Ningsih, A. R., Arianti, R., & Nofrita, M. (2022). *Prosa Fiksi Teori dan Terapan*.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Puspitasari, R. (2018). *Kritik Sosial Terhadap Teknologi Dalam Film Survival Family Karya Sutradara Shinobu Yaguchi* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Rahman, A., Al-Ma'ruf, A. I., & Hasjim, N. (2019). *Dimensi Sosial Dalam Novel Cerita Calon Arang Karya Pramoedya Ananta Toer: Tinjauan Sosiologi Sastra Dan Implementasinya Pada Pembelajaran Sastra Di SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rini, Y., Priyadi, T., & Salem, L. (2015). Analisis Konflik Eksternal dan Internal Tokoh Utama dalam Novel Macan Kertas Karya Budi Anggoro. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(2).
- Sams, G., & Sastra, T. S. *Tindakan Sosial Tokoh Utama Dalam Novel The Punk Karya*.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41-53.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41-53.

- Siregar, F. A., & Usriyah, L. (2021). Peranan komunikasi organisasi dalam manajemen konflik. *Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan)*, 5(2), 163-174.
- Tas'au, M., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di Sd Bandulan 4 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(3).
- Thabroni, G. (2022). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh). *Diambil kembali dari serupa. id: https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh*.
- Usman, E. (2021). SOSIOLOGI: suatu konsep dasar.
- Yunita, Y. (2023). Pengaruh Penyesuaian Sosial, Dukungan Sosial dan Keterampilan Sosial Sebagai Moderator Pembentukan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 5(1), 41-50.