

ABSTRACT

Sri Mulyawati, Dewi. 2022. *Hyperreal identity in Avatar Movie (2009)*. Thesis. Supervisor 1: Eni Nur Aeni, S.S., M.A., Supervisor 2: Riski Februansyah, S.S., M.A., External Examiner: Mia Fitria Agustina, S.S., S.E., M.A. Ministry of Research, Technology and Higher Education, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, English Department, English Literature Study Program, Purwokerto.

This study which discusses hyperreal identity as portrayed in *Avatar (2009)* is aimed at analyzing Jake's shift to the virtual world as a form of escaping, which results in his identity change. The writer argues that Jake's identity in virtual becomes more real than the real one beside the sign in virtual reality toward reality. This study used a qualitative method to analyze the issue. Furthermore, the writer also applied Jean Baudrillard's three orders of simulation theory. This study finds that the Pandora as a medium to connect Jake to the virtual reality world is a simulation. It processes how reality and artificial are getting blurred. The simulacrum is the virtual reality world itself. The virtual reality world is no longer as representation. Instead, it becomes a copy without any references. The hyperreal identity is when Jake, as avatar Jake in Pandora, is brought to reality. In reality, people know Jake as Jake. Since Jake unable to differentiate between reality and artificial he has become avatar Jake.

Keywords: hyperreality, identity, escape, virtual reality game, virtual world

ABSTRAK

Sri Mulyawati, Dewi. 2022. *Hyperreal Identity in Avatar Movie (2009)*. Skripsi. Pembimbing 1: Eni Nur Aeni, S.S., M.A., Pembimbing 2: Rizki Febriansyah S.S., M.A., Penguji: Mia Fitria Agustina, S.S., S.E., M.A. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Sastra Inggris, Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris, Purwokerto.

Studi yang mengkaji identitas hyperreal yang digambarkan dalam *Avatar (2009)* ini bertujuan untuk menganalisis alterasi Jake ke dunia virtual sebagai bentuk pelarian diri, yang mengakibatkan perubahan identitas dirinya. Penulis berpendapat bahwa identitas Jake dalam dunia virtual menjadi lebih nyata dari pada dirinya yang asli dan tanda di dalam dunia virtual pun menjadi semakin nyata. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Selain itu, untuk menganalisis masalah ini, penulis menerapkan tiga tahapan teori simulasi dari Jean Baudrillard. Studi yaitu: Tahap pertama: tanda merupakan cerminan realitas. Tahap kedua: tanda telah kehilangan statusnya sebagai symbol yang normatif dan berubah menjadi sarana yang terpisah dari realitas. Tahap ketiga: tanda tidak sepenuhnya merujuk pada realitas objek (kenyataan). Hasil dari analisa studi ini mendapati bahwa Pandora sebagai media untuk menghubungkan Jake ke dalam dunia virtual adalah sebuah simulasi yang membuat batasan antara realitas dan khayalan menjadi samar. *Simulacrum* adalah dunia virtual itu sendiri. Dunia virtual tidak lagi sebagai representasi. Dunia virtual menjadi sebuah duplikat tanpa referensi. Identitas hyperreal merupakan identitas Jake, sebagai avatar di planet Pandora, yang membawanya ke dunia nyata. Pada dunia nyata, orang hanya mengenalnya sebagai Jake bukan seorang avatar. Semenjak dia tidak dapat membedakan antara realitas dan khayalan dia menjadi Avatar Jake.

Kata kunci: hyperreality, identitas, pelarian diri, realitas virtual, dunia virtual