

Dystopian and Utopian Settings in Ernest Cline's *Ready Player One*

A Thesis

Submitted in Partial Fulfilment to the Requirement

For the Degree of Sarjana Humaniora



Fariz Ariansyah Raznul

1810732045

Supervisor

Drs. Ferdinal, M. A, Ph. D

NIP. 196607091992031002

English Department - Faculty of Humanities

Andalas University

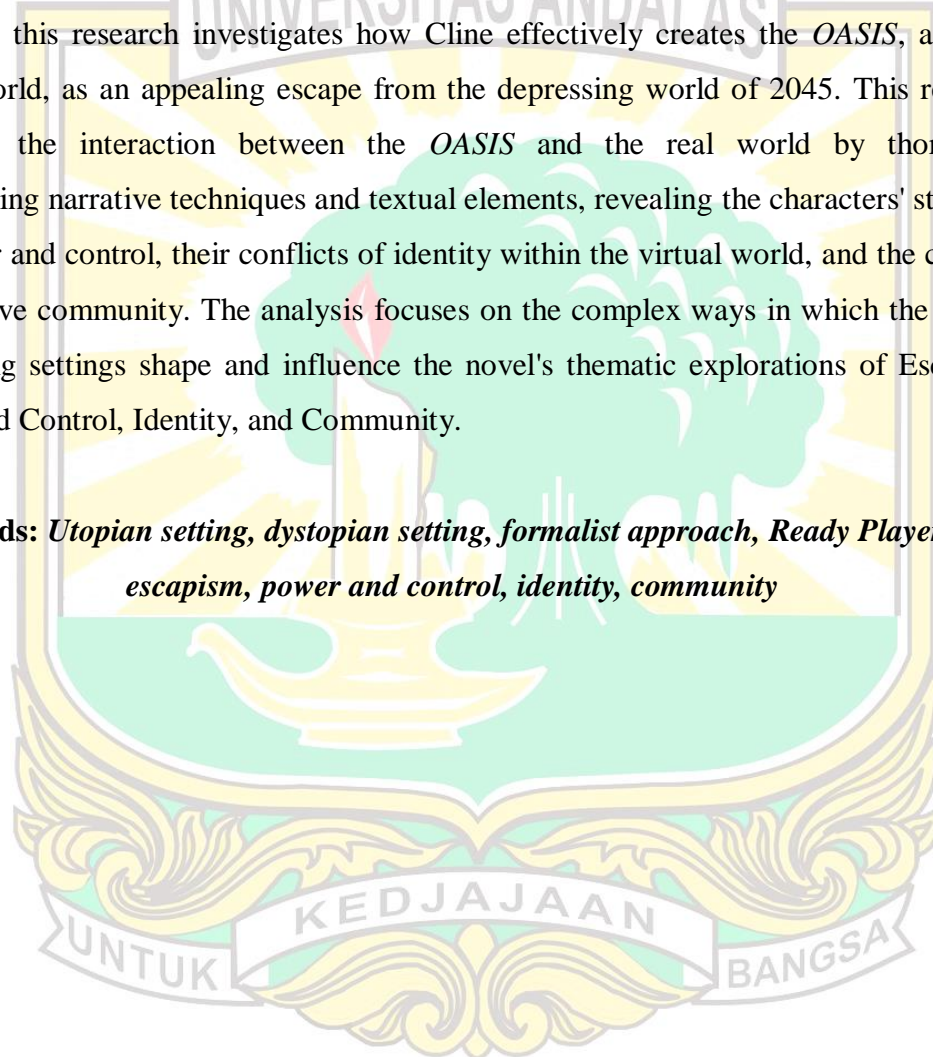
Padang

2024

ABSTRACT

This research examines the utopian and dystopian settings presented in Ernest Cline's novel *Ready Player One*, including their impact on the themes of Escapism, Power and Control, Identity, and Community. By employing formalist criticism as the primary approach, this research investigates how Cline effectively creates the *OASIS*, a virtual reality world, as an appealing escape from the depressing world of 2045. This research examines the interaction between the *OASIS* and the real world by thoroughly investigating narrative techniques and textual elements, revealing the characters' struggles for power and control, their conflicts of identity within the virtual world, and the creation of an active community. The analysis focuses on the complex ways in which the novel's contrasting settings shape and influence the novel's thematic explorations of Escapism, Power and Control, Identity, and Community.

Keywords: *Utopian setting, dystopian setting, formalist approach, Ready Player One, escapism, power and control, identity, community*



ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji latar utopia dan distopia yang digambarkan dalam novel *Ready Player One* oleh Ernest Cline, termasuk dampaknya terhadap tema-tema Eskapisme, Kekuasaan dan Kontrol, Identitas, dan Komunitas. Dengan menggunakan kritik formalis sebagai pendekatan utama, penelitian ini menganalisis bagaimana Cline berhasil menciptakan *OASIS*, sebuah dunia realitas virtual, sebagai pelarian yang menarik dari dunia nyata tahun 2045 yang suram. Penelitian ini menganalisis interaksi antara *OASIS* dan dunia nyata melalui pengkajian yang mendalam terhadap latar-latar yang ada, perjuangan para karakter untuk mendapatkan kekuasaan dan kontrol, penanganan masalah identitas di dalam dunia virtual, serta perkembangan komunitas yang aktif, penelitian ini mengungkapkan hubungan kompleks antara elemen-elemen tersebut. Analisis ini berfokus pada cara-cara kompleks dimana latar yang kontras di novel mempengaruhi eksplorasi tema Eskapisme, Kekuasaan dan Kontrol, Identitas, dan Komunitas yang terdapat di novel *Ready Player One*

Kata Kunci: *Latar utopia, latar distopia, pendekatan formalis, Ready Player One, eskapisme, kekuasaan dan kontrol, identitas, komunitas*

