

INTISARI

Penelitian ini merupakan penelitian yang membahas objek virtual Fisch Roblox dari sudut pandang filsafat. Analisis hermeneutik digunakan dalam skripsi ini untuk mendeskripsikan persoalan makna yang terkandung dalam keberadaan objek virtual Fisch Roblox. Persoalan keberadaan objek virtual bukan hanya persoalan produksi dan teknologi, namun sudah membawa dampak sosial yang nyata dalam struktur realitas masyarakat dewasa ini. Pertanyaan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana keberadaan objek virtual *game* Fisch Roblox? (2) bagaimana keberadaan objek virtual Fisch Roblox berdasarkan teori simulakra Jean Baudrillard? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan objek virtual Fisch Roblox dalam perspektif teori simulakra Jean Baudrillard.

Jenis penelitian ini adalah penelitian filsafat sistematis reflektif. Objek material yang digunakan adalah objek virtual Fisch Roblox dan objek formal yang digunakan adalah teori simulakra Jean Baudrillard. Penelitian dilakukan melalui lima tahapan yaitu persiapan, pengumpulan data, klasifikasi dan eliminasi data, analisis data, dan penyusunan laporan. Data dianalisis menggunakan empat unsur metodis yaitu interpretasi, bahasa inklusif atau analogi, deskripsi, dan refleksi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) objek virtual merupakan objek yang berada dalam dunia virtual dan keberadaannya sama dengan objek di dunia fisik, (2) objek virtual adalah simulakra yang menampakkan objek sebagai sesuatu yang sepenuhnya lain, sehingga pemain tidak dapat membedakan antara yang asli dan imitasi. Pada akhirnya, para pemain dapat terjerumus ke dalam kondisi hiperrealitas.

Kata Kunci: Fisch, keberadaan, objek virtual, Roblox, simulakra.

ABSTRACT

This study examines the virtual object “Fisch Roblox” from a philosophical perspective. Hermeneutic analysis is employed in this thesis to describe the issues of meaning inherent in the existence of the virtual object “Fisch Roblox.” The issue of the existence of virtual objects is not merely a matter of production and technology; it has already brought about tangible social impacts on the structure of reality in today’s society. The research questions are: (1) What is the nature of the virtual object “Fisch” in Roblox? (2) How does the existence of the virtual object “Fisch” in Roblox align with Jean Baudrillard’s theory of simulacra? This study aims to describe the virtual object “Fisch” in Roblox from the perspective of Jean Baudrillard’s theory of simulacra.

This study is a systematic, reflective philosophical inquiry. The material object used is the virtual object “Fisch” in Roblox, and the formal object used is Jean Baudrillard’s theory of simulacra. The research was conducted through five stages: preparation, data collection, data classification and elimination, data analysis, and report writing. The data were analyzed using four methodological elements: interpretation, inclusive language or analogy, description, and reflection.

The results of this study show that (1) virtual objects are objects that exist in a virtual world and are equivalent to objects in the physical world, (2) virtual objects are simulacra that present objects as something entirely different, so that players cannot distinguish between the real and the imitation. Ultimately, players may find themselves immersed in a state of hyperreality.

Keywords: *Fisch, existence, Roblox, simulacra, virtual objects.*