

DAFTAR PUSTAKA

- Albarello, F., Novoa, Á., Castro Sánchez, M., Velasco, A., Novaro Hueyo, M. V., & Narbais, F. (2021). The social dynamics of multiplayer online videogames in Argentinian and Chilean family contexts: The case of Fortnite. *Global Studies of Childhood*, 11(4), 302–317.
- Alif, Z. (2025). Pengaruh Perilaku Pengguna Pada Keputusan Pembelian Item Virtual Game Roblox Di Itemku.Com. *Journal of Business Economics and Management*, 2(1), 1726–1735.
- Alwan, S., Pienrasmi, H., & Poyo, D. (2025). Hyperreality phenomenon in virtual roleplay games (Case study on the Seasons Group). *Interaction*, 2(3), 8.
- Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8(3–4), 109–120.
- Bakker, A., & Zubair, A. Charris. (2002). *Metodologi penelitian filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. (Terjemahan Sheila Faria Glaser). The University of Michigan Press.
- Barthes, R. (2007). Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi. (Terjemahan Ikramullah Mahyuddin). Yogyakarta: Jalasutra.
- Bell, M. W. (2008). Toward a Definition of "Virtual Worlds". *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-5.
- Britannica Editors* (Maret, 2026). Roland Barthes. Dalam www.britannica.com diakses pada 29 April dari <https://www.britannica.com/biography/Roland-Gerard-Barthes>
- Cambridge University Press. (n.d.). *Object*. Dalam dictionary.cambridge.org diakses pada 14 Mei 2026 dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/object>
- Cambridge University Press. (n.d.). *Platform*. Dalam dictionary.cambridge.org diakses pada 14 Mei 2026 dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/platform>
- Cambridge University Press. (n.d.). *Virtual*. Dalam dictionary.cambridge.org diakses pada 14 Mei 2026 dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/virtual>

- Chalmers, D. J. (2023). *Reality+: virtual worlds and the problems of philosophy*. Penguin Books.
- Choirunnisa, D. (2016). Antara Distingsi dan Resistensi: Studi Pemaknaan Kaum Muda terhadap Karya dan Praktik Bermusik Band Efek Rumah Kaca. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Culler, J. (1996). *Saussure*. (Terjemahan Rochayah & Siti Suhayati). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Crpgbook.wordpress.com. (n.d.) ROBLOX is a MUD: The history of virtual worlds, MUDs & MMORPGs. Dalam Crpgbook.wordpress.com diakses pada 18 Mei 2026 dari <https://crpgbook.wordpress.com/articles/roblox-is-a-mud-the-history-of-virtual-worlds-muds-mmorpgs>.
- Damayanti, Q. S. (2024). Konsep Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) dari Perspektif Filsafat Manusia. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Fisch Wiki. (28 Desember 2025). *Official Fisch Wiki*. Diakses pada 5 Januari 2026, dari https://fischipedia.org/wiki/Fisch_Wiki?oldid=93376.
- Fishing Rods*. (19 Mei 2026). Official Fisch Wiki. Diakses pada 23 Mei 2026 dari https://fischipedia.org/wiki/Fishing_Rods?oldid=129299.
- Hendaoui, A., Limayem, M., & Thompson, C. W. (2008). 3D social virtual worlds: Research issues and challenges. *IEEE Internet Computing*, 12(1), 88-92.
- Hidayat, M. A. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern* (2nd ed.). Cantrik Pustaka.
- IGI Global. (n.d.). *Online Games*. Dalam www.igi-global.com diakses pada 15 Mei 2026 dari <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978>
- Items*. (13 Mei 2026). Official Fisch Wiki. Dalam fischipedia.org diakses pada 14 Mei 2026, dari <https://fischipedia.org/wiki/Items?oldid=128600>.
- Jogo, R., Prasetya, A. P., Respati, H. (2021). The Effect of Virtual Items, Character Identification and Game Satisfaction on Purchasing Decisions of Virtual Items Online (Case Study on Online Game Player Dota 2 Malang). *IOSR Journal of Bussiness and Management*, 5(4), 27-32.
- Krisdinanto, N. (2014). Pierre Bourdieu, Sang Juru Damai. *Kanal Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 189-206.

- Limantara, K. R., Atmaja, P. W., & Maulana, H. (2024). Pengembangan Game 3d untuk Simulasi Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3808–3814. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8138>.
- Ma’arif, M. S. (2025). Autentisitas Digital Religion Ditinjau dari Teori Simulasi Jean Baudrillard (1929/2007). Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Markosian, N. (2000). What are Physical Objects? *Philosophy and Phenomenological Research*, 61(2), 375-395.
- Mazurek, M. (2025). The Ontology of Virtual Objects in David Chalmers’ Concept of Virtual Realism. *Virtual Worlds*, 4(1).
- Muhes, A. (2022). Dimensi Gender dalam Game Online World of Warcraft Ditinjau melalui Teori Maskulinisme R.W. Connell. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Murtiningsih, S. (2014). Video Games dalam Perspektif Simulakra Jean Baudrillard dan Kontribusinya bagi Pendidikan di Indonesia. Disertasi. Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada.
- Murtiningsih, S. (2020). Filsafat pendidikan video games: kajian tentang struktur realitas dan hiperealitas permainan digital. Gadjah Mada University Press.
- Mutations* (2026). Fisch Wiki; Fandom, Inc. Dalam fisch.fandom.com. Diakses pada 10 Juni 2026, dari <https://fisch.fandom.com/wiki/Mutations>
- Nader, K. (2024). Virtual Fictional Actions. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 82(4), 418–429.
- Nitti, M., Piloni, V., Colistra, G., & Atzori, L. (2016). The Virtual Object as a Major Element of the Internet of Things: A Survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 18(2), 1228–1240.
- Pepe, F. (2023). *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*. Bitmap Books.
- Ramadan, F., Nadira, P., Octavia, H. S., Tisnanta, S., Prayoga, U., & Lampung, I. (2025). Telaah Ontologis dalam Ilmu Sosial dalam Masyarakat Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 5(2), 2621–119.
- Ramanathan, T. (n.d.). Roblox electronic gaming platform. Retrieved <https://www.britannica.com/topic/Roblox>
- Schöb, H. (2020) ‘The simulacrum is true’ - On the Digital Materiality of Virtual Cultural Heritage Projects. Thesis. Universiteit Leiden.

- Shields, R. (1998). Lefebvre, Henri (1901–91). Dalam *The Routledge Encyclopedia of Philosophy*. Taylor and Francis. Diakses pada 30 April 2026 dari <https://www.rep.routledge.com/articles/biographical/lefebvre-henri-1901-91/v-1>.
- Skowron, B., & Stacewicz, P. (2023). Between fiction, reality, and ideality: virtual objects as computationally grounded intentional objects. *Philosophy & Technology*, 36(2).
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, P. B. (2022). Memahami Konsep Ruang menurut Henri Lefebvre. *Sosioglobal Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 6(2), 101-113.
- Sulaiman, A., & Fauzi, A. (2025). Virtual Realism: David Chalmers on the Ontological Status of Virtual Reality. *Jurnal Filsafat*, 35(1).
- Sulthan (2023). *Agensi Moral dalam Video Game Undertale*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Allen, R.E. (1990). *The Concise Oxford Dictionary of Current English*. Ed. 8. Oxford: The Clarendon Press.
- Van Kessel, C., Manriquez, J. D., & Kline, K. (2025). Baudrillard, hyperreality, and the ‘problematic’ of (mis/dis)information in social media. *Theory and Research in Social Education*, 53(2), 249–271.
- Virtual - Etymology, Origin & Meaning*. (n.d.). Dalam www.etymonline.com diakses pada 13 Mei 2026 dari <https://www.etymonline.com/word/virtual>
- Walters, J. (2012). *Baudrillard and Theology*. London: SAGE Publications.
- Wilde, N. (2020). Everything and Nothing: How do Matters Stand with Nothingness in Object-Oriented Ontology? *Open Philosophy*, 3(1), 242–256.
- Wolny, R. W. (2017). Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*, 8(1), 75-79.
- Yelly, P. (2019). Analisis Makhluk Superior (Naga) dalam Legenda Danau Kembar (Kajian Semiotika Roland Barthes; Dua Pertandaan Jadi Mitos). *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2), 121-125.
- Yuliantoro, M. N. (2018). *Ilmu dan Kapital: Sosiologi Ilmu Pengetahuan Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

GLOSARIUM

1. Dunia virtual/ruang virtual: "jejaring manusia yang terhubung dan berkelanjutan, direpresentasikan oleh avatar, dan difasilitasi oleh komputer yang terhubung internet" (Bell, 2008: 2). Sebagai contoh, game Mario Kart tidak bisa disebut sebagai dunia virtual, sebab game tersebut tidak *persistent*.
2. Metaverse: simulasi kehidupan sesungguhnya di dunia virtual, kehadiran pengguna direpresentasikan oleh avatar, dan avatar berguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain.
3. Platform: "teknologi komputer yang dapat digunakan dengan beberapa jenis program perangkat lunak" (Cambridge University Press, *n.d.*).
4. PLATO: *Programmed Logic for Automatic Teaching Operation* yang diciptakan pada tahun 1960 untuk media pembelajaran virtual.
5. *Server*/peladen: "komputer dalam jejaring yang berfungsi sebagai penyedia layanan ke komputer lain" (KBBI, *n.d.*).