UNIVERSITAS GADJAH MADA
Kota Melampaui Semesta: Bujuk Rayu Ibu Kota Negara Baru dalam Ruang Kecepatan Metaverse Jagat Nusantara
Addin Kurnia Putri, Prof. Dr Heru Nugroho; Dr. Dian Arymami, S.I.P., M.Hum
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
HALAMAN PERNYATAAN iii
PRAKATA iv
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR x
GLOSARIUM xi
ABSTRACT xii
ABSTRAK xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 11
1.3 Tujuan Penelitian 12
1.4 Manfaat Penelitian 12
1.5 Tinjauan Pustaka 14
1.6 Landasan Teori 21
1.6.1 Metaverse sebagai Konsep Ruang Imersif 21
1.6.2 Tinjauan mengenai Ruang 24
1.6.3 Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas 27
1.6.4 Dromologi dan Dromokrasi 33
1.6.5 Manipulasi 36
1.6.6 Delusi 39
1.7 Kerangka Konseptual 44
1.8 Metode Penelitian 48
1.9 Pengumpulan Data 50
1.10 Analisis Data 53
1.11 Sistematika Penulisan 57
BAB II DARI JEJAK HISTORIS MENUJU RUANG VIRTUAL IBU KOTA 59
2.1 Membaca Ibu Kota: Dari Pemaknaan Hingga Dinamika Global 61
2.2 Historiografi Ibu Kota Indonesia: dari Batavia hingga Nusantara 68

Kota Melampaui Semesta: Bujuk Rayu Ibu Kota Negara Baru dalam Ruang Kecepatan Metaverse Jagat Nusantara
Addin Kurnia Putri, Prof. Dr Heru Nugroho; Dr. Dian Arymami, S.I.P., M.Hum
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

2.3 Ibu Kota Nusantara: Ambisi Ibu Kota Baru Indonesia 72
2.4 Metaverse: Dari Imajinasi Fiksi hingga Realitas Virtual 80
2.5 Metropolis Virtual: Evolusi Kota dalam Ruang Metaverse 88
BAB III MEMBACA JAGAT NUSANTARA DI BALIK SIMULASI IKN 98
3.1 Arsitektur Simulasi Jagat Nusantara sebagai Virtualitas IKN 99
3.1.1 Arsitektur Spasial: Menghadirkan IKN sebagai Ruang yang Dapat Dihuni 106
3.1.2 Arsitektur Interaksi: Mengubah Pengguna menjadi Partisipan Simbolik 110
3.1.3 Arsitektur Visual: Produksi Estetika Masa Depan 113
3.1.4 Arsitektur Naratif: Mengorganisasi Imajinasi tentang IKN 116
3.2 Jagat Nusantara: Simulasi Ruang Ibu Kota Kapitalistik 120
3.3 Jagat Nusantara: Simulasi Ruang Ibu Kota Apolitis dan Apokalips 129
3.4 Simulasi Diri sebagai Kewargaan Digital Ideal dalam Jagat Nusantara 138
3.4.1 Persona Virtual: Avatar dan Produksi Subjek Digital 141
3.4.2 Dehierarkisasi Simbolik Warga: Simulasi Diri Avatar di Jagat Nusantara 149
3.5 Simulasi Identitas Kebangsaan Teknoutopis 164
3.6 Jagat Nusantara sebagai Simulakra Ibu Kota Nusantara 174
3.7 Hiperrealitas dalam Ruang Metaverse Jagat Nusantara 178
BAB IV POLITIK KECEPATAN DAN ENDOKOLONISASI: MANIPULASI DALAM JAGAT NUSANTARA 188
4.1 Jagat Nusantara: Dari Hiperealitas ke Teknologi Politik 191
4.2 Dromologi dan Mesin Produksi Persepsi dalam Jagat Nusantara 196
4.2.1 Dimensi Percepatan Ruang: Penghapusan Jarak menuju IKN 209
4.2.2 Dimensi Percepatan Pengalaman: Logistik Persepsi dalam Jagat Nusantara 209
4.2.3 Dimensi Percepatan Imajinasi: Kompresi Temporal Masa Depan 210
4.3 Endokolonisasi Warga Negara dalam Jagat Nusantara 211
4.4 Bentuk-Bentuk Delusi dalam Jagat Nusantara 217
4.4.1 Delusi Partisipasi dan Kesetaraan: Demokrasi Semu Cermin Estetika Virtual 217
4.4.2 Delusi Kehadiran dan Delusi Techno-solutionism dalam Metaverse IKN 228
4.5 Arsitektur Jagat Nusantara sebagai Manipulasi Persepsi 235
4.6 Pasifikasi dan Depolitisasi Kewargaan Digital 247
4.7 Ambivalensi Jagat Nusantara: Ruang Pembebasan dan Penguasaan 252
4.8 Jagat Nusantara sebagai Teknologi Politik Imajinasi 256
BAB V PENUTUP: KOTA MELAMPAUI SEMESTA 266
DAFTAR PUSTAKA 272