

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Muhammad Farid dan Basri, Asril. 2019. Rancang Bangun Game Virtual Reality Bertema Berburu Binatang Dengan Tokoh Pemanah Berbasis Android. Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 3 No 3. Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Persada Indonesia Y.A.I. Jakarta Pusat.
- Ardiansyah, Bagus. Kartono, Drajat Tri. Demartoto, Argyo. Dromologi dan Era Flash Sale: Tinjauan Geliat Manusia Dalam Cyberspace. 2019. Program Studi Magister Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. SIMULACRA, Vol. 2 No. 2.
- Awuy, Tommy F. 1995. Wacana Tragedi dan Dekonstruksi Kebudayaan. Yogyakarta: Jentera Wacana Publika.
- Bakker, A, dan Ahmad Charris Zubair. 1990. Metodologi Penelitian Filsafat. Yogyakarta: Kanisius.
- Brooks, Cleanth. 1952. An Approach of Literature. New York: Appleton Century Croftz Inc.
- Cline, Ernest. 2008. *Ready Player One: A Novel*. Diterjemahkan oleh: Hetih Rusli. Gramedia Pustaka Utama.
- Danesi, Marcel. 2010. Pengantar Memahami Semiotika Media. Yogyakarta: Jalasutra
- Dwi Astuti, Yanti. 2015. Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiperrealitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. Jalur Komunikasi Profetik.
- Eneste, Pamusuk. 1991. Novel dan Film. Flores: Nusa Indah.

- Hadi, Astar. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka Terhadap Jagat Maya*. Yogyakarta: LKiS
- Hanif, Muhammad. 2011. *Studi Media dan Budaya Populer dalam Perspektif Modernisme dan Postmodernisme*. Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto. KOMUNIKAVol. 5 No. 2.
- Heim, Michael. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York. Oxford University Press.
- Hidayat, Medhy Aginta. 2019. Menimbang Teori-Teori Sosial Postmodern: Sejarah, Pemikiran, Kritik dan Masa Depan Postmodernisme. *Journal of Urban Sociology* Vol. 2 No. 1. Program Studi Sosiologi, FISIB, Universitas Trunojoyo, Madura.
- Ilham, Iromi. 2018. Paradigma Postmodernisme Solusi Untuk Kehidupan Sosial?: Sebuah Pandangan Teoritis Dan Analitis Terhadap Paradigma Postmodernisme. *Jurnal Sosiologi USK* Vol.12 No.1. Program Studi Antropologi Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe.
- Kellner, Douglas. 2010. *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*. Terj. Galih Bondan Rambatan. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kristiyono, Jokhanan dan Sirikit, Hernani. 2019. Menelisik Siasat Cerita Digital Reality Pada Film Ready Player One?. *Jurnal Magister Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya*, Vol. 5 (No. 2).
- Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi : Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

- Martadi. 2003. *Hiper-realitas Visual*. Surabaya. Nirmana
- Murtiningsih, Siti. 2014. Video Games dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudillard dan Kontribusinya Bagi Pendidikan di Indonesia. Tesis. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada.
- Nirwana, Aditya. 2014. Virtualitas *Game* Dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde. Program Studi Pengkajian Seni – Pascasarjana ISI Yogyakarta. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA. Vol.8 No.1.
- Nugraha Bahar, Yudi. 2014. Aplikasi Teknologi Virtual Reality Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. Jurnal Desain Konstruksi Volume 13 No. 2. Universitas Gunadarma Depok.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. Kelompok Keahlian Ilmu Desain dan Budaya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Jurnal Sosioteknologi Edisi 27 Tahun 11.
- _____. 2004. Dunia yang Berlari: Mencari Tuhan-Tuhan Digital. Jakarta: PT. Grasindo.
- _____. 2012. Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya & Matinya Makna. Bandung: Matahari.
- Pratama, Dio. 2014. Eksploitasi Tubuh Perempuan dalam Film “Air Terjun Pengantin” Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes). Jurnal Ilmu Komunikasi: Universitas Mulawarman, Vol.2 (No.4).
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- Pujiharto. 2010. Pengantar Teori Fiksi. Yogyakarta: Penerbit Elmatara.
- Rais, M. Adnan. 2016. Tinjauan Teori Simulakra Jean Baudrillard Terhadap Film Wag The Dog Karya Barry Levinson. Skripsi. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Ritzer, George. 2008. Teori Sosial Postmodern. Terj. Muhammad Taufik. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Robert, Stanton. 2005. Introduction to Fiction. New York: Holt Rinehart and Winston, Inc.
- Rowlands, Mark. 2004. Menikmati Filsafat Melalui Film Science-Fiction. Terj. Sofia Mansoor. Bandung: Mizan Pustaka.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. 2003. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.
- Sarup, Madan. 1989. An Introduction Guide to Post-Structuralism and Postmodernism. Athens: The University of Georgia Press.
- Schuts, Alfred dan Luckmann, Thomas. 1974. The Structure of the Life-World. London : Heinemann.
- S. C-Y. Lu, M. Shpitalni, Rajit Gadh. 1999. Virtual and Augmented Reality Technologies for Product Realization. Annals of the CIRP Vol. 48 No. 2.
- Shields, Rob. 2003. Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif. Penerjemah : Hera Oktaviani Yogyakarta : Jalasutra.
- Slouka, Mark. 1999. Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya *Cyberspace* Yang Merisaukan. Mizan.

- Sobur, Alex. 2004. Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Semiotik, dan Analisis Framing. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartati, Rahma. 2014. Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer. Penerbit Kencana Prenadamedia Group.
- Sumarno, Marselli. 1996. Dasar-Dasar Apresiasi Film. Jakarta. Gramedia
- Suparno, Darsita. 2015. Film Indonesia “Doa untuk Ayah” Tinjauan Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik. Jurnal UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Utama, Jalu Prasetya. 2019. Penggunaan Propaganda Dalam Film Starship Troopers Ditinjau Dari Simulacra Jean Baudrillard. Skripsi. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Virilio, P. 1991. The Aesthetics of Disappearance., trans. M. Polizzotti, New York: Semiotext(e).
- Wellek, Rene and Warren, Austin. 1956. Theory of Literature. New York: Brace and World.
- Wikandaru, Reno. 2017. Metafisika Informasi Dalam Perspektif Pemikiran Jean Baudrillard: Kontekstualisasinya Dengan Pertautan Media dan Politik Di Indonesia. Jurnal Filsafat Universitas Gadjah Mada, Vol. 27 (No. 2).
- Zamroni, Muhammad. 2017. Sinema Virtual Reality: Menggugat Tata Bahasa Sinema. Prodi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Jurnal Layar. Vol. 4 No. 2