

Analisis Hiperrealitas Bentuk Visual dalam Video Game Grand Theft Auto V

Huswatun Hasanah Umi L, Firginia Wulandari, Alifian Egar P

Universitas Indraprasta PGRI

Huswatunhasanah684@gmail.com¹, Firginiadewiwulandari@gmail.com²,

Egarpajri08@gmail.com³

Abstrak

Game adalah suatu bentuk hiburan yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat dimainkan secara online ataupun offline bersama – sama dengan pemain lain, game juga dapat membantu menghilangkan penat. Salah satu game yang dapat dimainkan Bersama-sama yaitu Grand Theft Auto atau GTA V ialah game laga petualangan yang dibuat pada tahun 2013 oleh Rockstar North dan dikeluarkan oleh Rockstar Games. GTA V ini mengisahkan seorang pemain yang mengikuti tiga orang kriminal dan upaya yang mereka guna menjalankan perampokan dibawah tekanan suatu lembaga pemerintahan di negara tersebut yang melakukan korupsi serta penjahat yang memiliki kuasa. Dilakukan analisis pada Game GTA V ini karena permainan GTA V memiliki bentuk realitas buatan yang dibuat secara sengaja guna melengkapi tampilan visual yang terdapat pada game tersebut. Hiperrealitas sendiri ialah konsep yang merujuk pada kondisi di mana batas antara realitas dan imitasi menjadi kabur, hingga akhirnya citra atau representasi itu sendiri dianggap sebagai kenyataan yang lebih "nyata" daripada aslinya. Hasil dari analisis ini ialah beberapa hiperrealitas telah ditampilkan dalam GTA V dengan pembuatan suatu bentuk kenyataan buatan ini membuat pemain game GTA V akan merasa tampilan visual didalam permainan tersebut nyata secara realitas, seperti tampilan latar tempat dan penggunaan senjata sehingga sensasi memainkan GTA V jadi lebih menyenangkan dan terasa ikut masuk kedalam permainan.

Kata Kunci: Game, GTA V, Hiperrealitas

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi pada saat ini semakin banyak perusahaan-perusahaan yang mengembangkan permainan atau game yang dapat memberikan hiburan tersendiri bagi para pemainnya. Menurut Yusnita et al., 2016 dalam jurnal Willyanto Diharjo dkk, game adalah usaha olah pikiran dan juga olah fisik yang dapat bermanfaat bagi pengembangan motivasi dan peningkatan, kinerja, serta prestasi dalam melakukan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Game juga menjadi sesuatu yang dapat dimainkan dengan adanya segala bentuk aturan tertentu sehingga seseorang dapat memenangkan game tersebut dan ada juga yang kalah dalam permainan, biasanya sebuah game dianggap tidak serius dan hanya bertujuan untuk refreshing. Game juga dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk dari life style di dalam masyarakat. Segala usia termasuk anak-anak hingga orang dewasa pun pastinya menyukai video game atau game online. Video game sendiri memiliki definisi yakni permainan elektronik yang membutuhkan beberapa pendukung perangkat input seperti joystick, perangkat penginderaan gerak, keyboard hingga pengontrol. Video game juga membutuhkan antar muka pengguna yang memainkan game tersebut. (Yunike & Kusumawaty, 2023).

Dari sekian banyak permainan, game online menjadi salah satu pilihan bagi para remaja untuk melakukan hiburan dan juga menghilangkan penat. Dalam Jurnal Krista Surbakti; 2017, Game online sendiri merupakan permainan video yang dapat dimainkan selama memiliki jaringan komputer, yang menggunakan komputer pribadi atau menggunakan konsol game.

Game online dimulai sejak tahun 1969, awalnya pengembangan permainan / game ini ditujukan hanya untuk pendidikan, namun pada tahun 1970-an sebuah system yang memiliki kemampuan time-sharing atau sering disebut dengan plato, mulai diciptakan guna memudahkan para siswa melakukan pembelajaran secara online, yang dimana nantinya pengguna akan dapat mengakses komputer secara bersamaan dengan aturan waktu yang diperlukan. Selanjutnya pada tahun 1995, game online secara signifikan mengalami perkembangan sejak NSFNET (National Science Foundation Network) telah dihapuskan sehingga membuat akses ke domain lengkap dari internet. Sejak saat itulah perkembangan game terus menerus secara cepat sehingga hingga saat ini sudah banyak video game online yang dimainkan oleh masyarakat yang ada di Indonesia.

Masyarakat Indonesia sangat menyukai permainan game yang membuat mereka melakukan interaksi antara pemain satu dengan pemain lainnya. Salah satu game online yang dimainkan ialah GTA V atau Grand Theft Auto V. GTA V ini ialah game laga petualangan yang dibuat pada tahun 2013 oleh Rockstar North dan dikeluarkan oleh Rockstar Games. GTA V ini menjadi entri pertama dalam seri GTA sejak tahun 2008 saat Grand Theft Auto IV dikeluarkan. GTA V ini memiliki latar tempat di suatu negara fiksi yaitu San Andreas, yang berada di California Selatan. GTA V ini mengisahkan seorang pemain yang mengikuti tiga orang kriminal dan upaya yang mereka pakai untuk menjalankan perampokan dibawah tekanan suatu lembaga pemerintahan di negara tersebut yang melakukan korupsi serta penjahat yang memiliki kuasa. Game GTA V di desain seperti dunia terbuka yang memungkinkan bagi para pemain untuk berjalan bebas dan berkeliaran di sekitar pedesaan San Andreas di kota fiksi Los Antos yang berada di Los Angeles Negara Amerika Serikat.

Grand Theft Auto V atau GTA V ini dapat dimainkan dalam sudut pandang orang ketiga atau sudut pandang orang pertama. Pemain nantinya akan menyelesaikan misi skenario linier dengan tujuan yang telah ditentukan untuk melanjutkan alur cerita dari seri sebelumnya. Pemain dapat menggunakan serangan dari jarak dekat menggunakan senjata api atau bahan peledak untuk melawan musuh, para pemain juga dapat berlari, berenang, melompat hingga menggunakan kendaraan untuk melakukan penjelajahan di daerah sekitar. Setiap karakter dalam permainan GTA V ini memiliki 8 keterampilan yang akan mewakili kemampuan mereka dalam bidang tertentu contohnya seperti mengemudi dan menembak. Walaupun kemampuan yang ada pada pemain dapat ditingkatkan selama permainan, setiap karakter nantinya akan memiliki keahlian yang default seperti keterampilan yang dimiliki trevor yaitu terbang.

Dalam permainan GTA V ini para pemain juga dapat menjelajahi dunia game secara bebas seperti melakukan aktivitas-aktivitas lainnya seperti lompat BASE, mengunjungi tempat hiburan, menyelam dan pergi ke klub. Dengan penggunaan internet ketika memainkan GTA V ini memungkinkan pemain trading saham melalui pasar saham. Para pemain juga dapat membeli property seperti senjata, kendaraan, garasi, bisnis, serta pemain juga dapat menyesuaikan outfit atau gaya mereka dengan membeli beberapa pakaian, memotong rambut hingga membuat tato.

Peneliti melakukan analisis pada Game GTA V ini karena permainan ini memiliki bentuk realitas buatan yang dibuat secara sengaja guna melengkapi tampilan visual yang terdapat pada game tersebut dan juga untuk memberikan penjelasan mengenai hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard yang terdapat didalam permainan Grand Theft Auto V ini. Teori Hiperrealitas sendiri memiliki makna kenyataan buatan atau bentuk semu dari suatu tampilan visual, sehingga ada banyak bentuk aktivitas didalam permainan GTA V yang tidak biasa dilakukan pada kehidupan sehari - hari namun dalam bentuk permainan aktivitas tersebut diperbolehkan bahkan tidak diberikan sanksi ketika dilakukan. Maka dari itu analisis ini dilakukan untuk menemukan bentuk hiperrealitas apa yang ditampilkan didalam tampilan visual game Grand Theft Auto V ini.

METODE

Dalam melakukan analisis pada game Grand Theft Auto V ini menggunakan teori Hiperrealitas, yang dimana keadaan sebuah representasi dipandang lebih nyata dari objek yang akan direpresentasikan (Oktavianingtyas, Seran, & Sigit, 2021), yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, dalam proses pengumpulan data, gambar hingga informasi. Analisis ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, menurut Sugiyono (2016) dalam jurnal Destiani Putri Utami dkk ; 2021 metode kualitatif ialah cara mengumpulkan data yang digunakan untuk meneliti kondisi bentuk objek yang alamiah dimana penulis akan meneliti sebagai instrument kunci. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011:73) dalam jurnal Destiani Putri Utami dkk ; 2021) penelitian deskriptif kualitatif merupakan cara untuk mendeskripsikan atau menggambarkan bentuk fenomena yang ada, bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan bentuk karakteristik, keterkaitan antar kegiatan dan juga dalam segi kualitas. Sumber atau literatur yang digunakan dalam pembuatan artikel ilmiah yakni berasal dari beberapa jurnal terkait dengan teori serta game yang digunakan dalam penelitian. Artikel ilmiah ini akan menjelaskan mengenai makna dan juga tanda visual yang digunakan dalam game Grand Theft Auto V serta menjelaskan bagaimana proses pembentukan citra dalam game tersebut dengan teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Visual Grand Theft Auto V



Gambar 1. Cover game gta v

Grand theft auto v merupakan permainan berbentuk video yang dapat dimainkan secara online maupun offline pada perangkat komputer, serta dapat dimainkan secara bersama-sama untuk mengalahkan musuh yang ada didalam permainan tersebut. Game gta v ini dapat dimainkan dengan 2 sudut pandang yakni sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Gta v ini memiliki latar tempat seperti san andreas, county blaine fiktif, dan juga kota fiktif los antos, dunia pada seri v ini jauh lebih besar daripada entri sebelumnya. Para pemain juga dapat melakukan serangan dalam jarak dekat menggunakan senjata api, bahan peledak untuk membunuh musuh, melompat, berenang, berlari hingga menggunakan kendaraan guna menjelajahi dunia yang terdapat didalam game.

Dalam analisis hiperrealitas dalam permainan grand theft auto v ini menggunakan teori simulakra – simulasi yang didalamnya terdapat hiperrealitas yang akan menjelaskan mengenai kenyataan buatan. Dalam jurnal a. A.ngurah agung s. W; 2021, untuk mencapai sebuah hasil hiperrealitas perlu melewati beberapa proses simulasi, karena fase utama dalam pemikiran baudlirrad mengenai hiperrealitas. Dengan maksud lain, simulasi ialah proses yang terjadi secara terus-menerus dan berulang dalam sebuah tanda sehingga menjadi simulakra dan nantinya realitas akan berubah menjadi sebuah hiperrealitas.

Menurut baudrillard, 1994 lewat jurnal tri putra rajagukguk dijelaskan bahwa, simulasi adalah penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang memiliki hubungan dengan “mitos” yang sebenarnya belum dapat diketahui kebenarannya dan kenyataannya. Model ini lah yang menjadi penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala sesuatu yang dapat menarik minat manusia seperti seni, kebutuhan rumah tangga, rumah, survival dan liannya, direpresentasikan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, dari sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur sehingga menciptakan hiperrealitas dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi jelas.

Berikut merupakan beberapa bentuk visual dalam game grand theft auto v :



Gambar 2. Los antos merupakan kota yang ada didalam permainan gta v.

Dalam permainan grand theft auto v memiliki latar tempat yang berada di los antos, california. Sebuah kota fiktif yang dibuat menyerupai dengan aslinya terdiri dari banyaknya bangunan, rumah, jalan raya dan juga transportasi umum. Selain itu ada juga bentuk alamiah seperti gunung dan juga pepohonan. Tampilan kota los antos ini direpresentasikan sedemikian rupa yang mirip seperti bentuk aslinya sehingga tidak mudah untuk membedakan realitas dan kenyataan buatan.



Gambar 3. Suasana permainan gta v.

Dalam grand theft auto v para pemain dapat secara bebas menggunakan bahan peledak bahkan hingga senjata api guna memusnahkan para musuh yang berada dalam game tersebut. Selain itu, para pemain juga dapat memainkan game ini bersama-sama secara online dan juga pemain dapat berlari hingga menggunakan kendaraan untuk menjelajahi dunia game untuk mencari musuh.



Gambar 4. Karakter yang terdapat dalam gta v.

Dalam game gta v ini terdapat tiga tokoh pemain itu yaitu Michael de Santa yang memiliki sifat keserakahan, Franklin Clinton yang memiliki ambisi tinggi dan Trevor Philips yang memiliki kegilaan di dalam dirinya. Ketiga tokoh ini memiliki sifat manusia pada kehidupan nyata yang ingin menguasai suatu hal dan harus mendapatkannya dengan menggunakan berbagai cara.



Gambar 5. Senjata yang digunakan dalam permainan gta v.

Ada berbagai senjata yang dapat digunakan oleh para pemain grand theft auto v, mereka dapat menggunakan senjata tersebut kepada orang lain atau musuh sesuka mereka dan kapan saja saat mereka merasa terancam.

Tahapan-tahapan simulakra dan simulasi guna mencapai hiperrealitas

hiperrealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaaur dengan keaslian; masa lalau yang berbaaur dengan masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Keadaan hiperrealitas ini membuat masyarakat kontemporer menjadi berlebih dalam pola mengonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya.

Hiperrealitas menjadi konsep yang merujuk pada kondisi di mana batas antara realitas dan imitasi menjadi kabur, hingga akhirnya citra atau representasi itu sendiri dianggap sebagai kenyataan yang lebih "nyata" daripada aslinya. Terdapat empat tahapan simulakra dan simulasi untuk mencapai sebuah realitas buatan atau hiperrealitas, diantaranya :

1. Faithful image, tampilan suatu tiruan yang sama atau sesuai dengan yang ada di dunia nyata.
2. Perversion of reality, tampilan citra mulai diedit atau diubah sehingga memiliki perbedaan dari kehidupan nyata, tetapi masih ada kenyataan yang bisa dilihat dari tiruan tersebut.
3. Simulakra, suatu citra yang ingin mencoba menjadi suatu hal yang nyata tetapi sudah tidak memiliki kesamaan lagi pada kenyataan yang ada.
4. Simulasi, tampilan citra akan menjadi suatu tanda baru yang dianggap sebagai sesuatu yang nyata untuk menjadi "kenyataan buatan" sehingga terciptanya suatu hiperrealitas.

Dalam konteks permainan video, hiperrealitas menjadi fenomena menarik, terutama dalam game seperti grand theft auto v (gta v), di mana para pengembang berusaha untuk menciptakan dunia yang mirip dengan realitas yang kita kenal. 4 tahapan untuk menuju sebuah hiperrealitas dalam permainan grand theft auto v diantaranya :

tabel 1. Tahapan simulakra dan simulasi

No	Visualisasi	Tahapan	Analisis
1		Faithful image	Ini merupakan tahapan pertama, dunia permainan berusaha menampilkan gambaran yang setia terhadap dunia nyata. Dalam gta v, lingkungan, senjata, dan pakaian yang digunakan mencoba meniru aspek-aspek kehidupan di dunia nyata. Kota los santos dalam permainan ini, misalnya, meniru suasana kota los angeles dengan detail yang luar biasa.
2		Perversion of Reality	Tahapan yang kedua ialah tampilan citra yang mulai diubah namun tetap mengandung realitas. Sebagai contoh dalam gta v, ada kasus ketika karakter kulit hitam mengejek kulit putih, yang pada kenyataannya biasanya lebih sering terjadi sebaliknya.

3		Simulakra	<p>Pada tahapan ketiga ini citra berusaha untuk menjadi sebuah kenyataan, dalam gta v, ini terjadi ketika karakter pemain melakukan Kejahatan dan melanggar hukum dengan bebas, karena mereka bisa menggunakan cheat atau bekerja sama dengan badan perlindungan dalam permainan tanpa konsekuensi hukum yang sesungguhnya dan juga penggunaan senjata secara bebas.</p>
4		Simulasi	<p>Tahapan keempat atau terakhir dimana citra menjadi suatu kenyataan buatan yang akan menciptakan sebuah hiperrealitas. Dalam permainan ini, sikap karakter kulit hitam terhadap karakter kulit putih dan pembenaran terhadap berbagai bentuk kejahatan yang mereka lakukan menciptakan persepsi yang terdistorsi tentang realitas sosial.</p>

Akhirnya tahap keempat menjadi tahap simulasi, di mana citra dalam permainan menciptakan kesan sebagai kenyataan buatan yang menciptakan hiperrealitas. Interaksi antara karakter-karakter kulit hitam dan kulit putih, serta pembenaran atas berbagai bentuk kejahatan yang terjadi, menciptakan pandangan yang terdistorsi tentang realitas sosial dalam permainan ini. Dengan demikian, melalui representasi yang semakin mendekati realitas dan perubahan yang dilakukan pada citra dalam permainan, gta v menciptakan fenomena hiperrealitas yang membingungkan batas antara kenyataan dan imitasi.

Hasil hiperrealitas dari grand theft auto v

Setelah melalui tahapan-tahapan simulakra dan simulasi untuk mencapai sebuah kenyataan buatan atau hiperrealitas. Berikut ialah hiperrealitas yang terdapat didalam game gta v :

Tabel 2. Hasil hiperrealitas dari game gta v

No.	Hiperrealitas	Penjelasan
1	Dibunuh di dalam 1 permainan, maka bisa hidup kembali di permainan selanjutnya.	Salah satu fitur utama dalam permainan gta v adalah sistem respawn karakter. Ketika karakter pemain tewas selama permainan, mereka dapat hidup kembali dalam permainan selanjutnya. Fitur ini menciptakan hiperrealitas karena menciptakan situasi dimana konsekuensi tewas atau mati dalam permainan tidak berlaku seperti dalam kehidupan nyata. Hal ini memberikan pemain rasa "ketidakmampuan untuk mati" yang mengaburkan batas antara dunia virtual dan kenyataan.
2	Orang berkulit hitam mempunyai sifat yang kurang baik pada orang berkulit putih.	Dalam beberapa kasus di dalam permainan, terlihat bahwa karakter berkulit hitam seringkali direpresentasikan dengan sifat yang kurang baik terhadap karakter berkulit putih. Hal ini menciptakan hiperrealitas karena tidak sepenuhnya merefleksikan realitas sosial yang kompleks. Representasi ini dapat mempengaruhi persepsi pemain tentang ras dan menciptakan stereotip yang tidak sehat.
3	Orang berkulit hitam dan orang berkulit putih terlihat tidak memiliki keakraban sebagai masyarakat (rasisme).	Gta v juga menciptakan hiperrealitas dalam representasi interaksi antara orang berkulit hitam dan orang berkulit putih dalam dunia permainan. Dalam beberapa kasus, terlihat adanya ketegangan dan kurangnya keakraban antara kelompok ras ini. Representasi ini bisa mencerminkan realitas sosial yang ada, tetapi juga dapat menyederhanakan kompleksitas hubungan antar-ras dalam masyarakat.
4	Melakukan kejahatan dengan bebas tanpa di tindak hukum karna menggunakan cheat.	Tahap hiperrealitas dalam permainan ini juga tercermin dari kebebasan pemain untuk melakukan kejahatan tanpa konsekuensi hukum yang sesungguhnya. Dengan menggunakan cheat atau kode curang, pemain dapat melakukan tindakan kriminal tanpa ada hukuman yang dihadapi dalam dunia permainan. Hal ini menciptakan situasi di mana imitasi dunia kriminal dalam permainan menjadi lebih menarik daripada kenyataan yang sesungguhnya.

5	Membuat mobil kebal terhadap kecelakaan lalu lintas karna menggunakan cheat.	Dalam gta v, pemain juga dapat membuat mobilnya kebal terhadap kecelakaan lalu lintas dengan menggunakan cheat. Fitur ini menciptakan hiperrealitas karena menciptakan situasi di mana kendaraan dalam permainan menjadi tidak terpengaruh oleh apapun.
---	--	---

Hal ini menunjukkan bagaimana permainan video dapat menjadi alat yang kuat dalam menggambarkan realitas sosial, tetapi juga mengajukan pertanyaan tentang bagaimana persepsi kita terhadap dunia dapat dipengaruhi oleh interaksi dengan dunia virtual yang semakin maju. Dari gambaran tersebut dapat diketahui bahwa hiperrealitas dari game online gta v ini ialah sebuah penggambaran bahwa orang berkulit hitam dalam gta v ini memiliki sifat atau karakter yang kurang baik terhadap orang lain. Dalam simulakra secara mendasar manusia itu tidak ada dalam suatu kehadiran realitas yang sebenarnya, tetapi selalu menggunakan pola pikir dan ada sebuah delusi dalam melihat bentuk realitas di ruang tempat simulasi tersebut berlangsung. Karena hal ini lah membuat adanya suatu jarak antara kepalsuan / kebohongan dan kebenaran, bentuk realitas dan rekaan terasa jauh dan juga mempunyai persamaan. Maka dari itu, yang akan dihasilkan dalam sebuah realitas ini ialah keadaan yang semu dan memiliki kepalsuan hasil dari simulasi yang disebut hiperrealitas. (theguh samantri & abdu zikrillah; 2020).

SIMPULAN

Hiperrealitas yakni suatu kenyataan buatan yang sengaja dibuat agar bisa mendapatkan suatu kenyataan baru yang bisa dianggap sebagai suatu kenyataan yang sebenarnya. Hiperrealitas sendiri menjadi suatu bagian dari simulakra dan simulasi dimana suatu bentuk karakter masyarakat kontemporer dalam kehidupannya selalu dibuat repot dengan sebuah absurditas kode disebut simulasi, sedangkan tanda dan simbol serta bentuk sebagai memproduksi dan reproduksi dalam suatu teori yang Jean sebut dengan Simulakra.

Dalam analisis game online Grand Theft Auto V ini ditemukan beberapa gambaran hiperrealitas diantaranya yakni : penggunaan orang berkulit hitam dan berkulit putih pada video game memiliki pendapat yang berbeda karena melakukan rasisme hal ini menandakan bahwa tidak biasanya orang berkulit hitam melakukan rasisme terhdap orang berkulit putih sedangkan pada kenyannya hal tersebut dibalik dan tidak seharusnya dilakukan. Selanjutnya ada Tindakan perkelahian yang dapat menimbulkan kematian namun pemain tersebut dapat hidup kembali, orang berkulit hitam mempunyai sifat yang kurang baik kepada orang berkulit putih, didalam game tersebut ketika sedang melakukan kejahatan tidak akan dihukum dan akan bebas karena menggunakan cheat.

Beberapa hiperrealitas telah ditampilkan dalam game Grand Theft Auto V ini dengan pembuatan suatu bentuk kenyataan buatan ini membuat pemain game GTA V akan merasa tampilan visual didalam permainan tersebut nyata secara realitas, sehingga sensasi memainkan GTA V ini lebih menyenangkan dan terasa ikut masuk kedalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 23-35.



- Komputer, U. S. (2023, - 1). *Pusat Ensiklopedia*. Retrieved from Ensiklopedia Dunia: https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Grand_Theft_Auto_V.
- Oktavianingtyas, I., Seran, A., & Sigit, R. R. (2021). Jean Baudrillard and His Main Thoughts. *Open Access*, 113-121.
- Rajagukguk, T. P. (2020). Simulakra Hiperrealitas dan Reproduksi Tanda Gim PUBG. *METAHUMANIORA*, 118-136.
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulakra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 247-260.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 28-38.
- Wardhana, A. A. (2022). Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire. *PERSPEKTIF*, 607-614.
- Yunike, & Kusumawaty, I. (2023). Platform Video Game Sebagai Media Terapeutik. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 560-576.

