

HIPERREALITAS KARAKTER HANTU PADA GAME DREADOUT 2

Afif Heriyono, Jundi Muflikhu Zaqi, Mu'ammarr Fawwaz Diva, Muhamad Nazmudin Alma'ruf, M. Zevny Abdurahman

afifheriyono@gmail.com, muflikhuzaqi@gmail.com, amarfawazdiva@gmail.com, Nazmudin021@gmail.com, zevnyid@gmail.com

Abstrak

Di kehidupan sekarang tidak terlepas dari hiburan virtual. Apalagi sudah tenggelem dalam dunia hiburan virtual itu yang disebut hiperrealitas. Gagasan Baudrillard tentang hiperrealitas menempatkan simulakra sebagai bagian penting dalam proyek analisis yang terbagi menjadi beberapa fase, yaitu citra yang akan menjadi manifestasi dari suatu realitas, citra yang bergeser dan akan terdistorsi dari realitas. Penelitian ini melakukan analisis hiperrealitas karakter hantu pada game Dreadout 2 untuk melihat sejauh mana detail dan desain visual mempengaruhi pengalaman bermain. Dengan demikian, game ini menawarkan pengalaman horor yang menggugah selera, menjadikan pemain merasa terlibat secara emosional dalam cerita yang ditampilkan dan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana hiperrealitas dapat diterapkan dalam desain karakter hantu dalam game horor modern. Penelitian ini didasarkan pada penelitian kualitatif dengan kajian budaya yang berfokus pada metodologi refleksi untuk mencapai kesadaran kritis. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik sebagai sarana untuk membaca tanda-tanda dalam permainan dalam konteks audiovisual. Penelitian ini diperoleh dari tangkapan layar adegan video game kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan hiperrealitas. Pada hasilnya pengalaman bermain akan dihadirkan dengan hiperrealitas faktual dalam game Dreatout 2.

Kata kunci: game, hiperrealitas, pengalaman

PENDAHULUAN

Hiperrealitas adalah ketidakmampuan kesadaran manusia untuk membedakan antara realitas dan fantasi, membuatnya sangat sulit untuk membedakan kebenaran, keaslian, kepalsuan, fakta, atau persepsi. Ketika Jean Baudrillard pertama kali mengemukakan gagasan tentang hiperrealitas, dia menggunakan istilah "Simulasi" dan "Simulacra". Simulacra adalah duplikasi yang tidak pernah ada, sedangkan simulasi menurut Baudrillard adalah situasi di mana representasi atau gambaran suatu objek menjadi lebih penting daripada objek itu sendiri. Sebagai ilustrasi citra manusia yang juga melebur di bawah pengaruh Hiperrealitas, kami juga punya kebiasaan bermain game, yang belakangan bisa dianggap buang-buang waktu. Setelah membaca beberapa jurnal dan artikel yang membahas hiperrealitas, hiburan virtual, dan web, kami mulai memahami bahwa sebagian besar dari apa yang kami lakukan adalah pemborosan yang luar biasa.

Dalam dunia permainan video, genre horor sering kali menarik minat para pemain yang suka tantangan dan sensasi ketegangan yang mendebarkan. Salah satu game horor yang telah berhasil mencuri perhatian penggemar adalah DreadOut 2. Game ini menghadirkan pengalaman seram dengan mengeksplorasi berbagai cerita misteri dan kehadiran makhluk gaib yang menyeramkan.

Di sini kami akan menganalisis karakter hantu dalam game draedout 2 yang mana Dalam analisis karakter hantu pada DreadOut 2, aspek-aspek tertentu akan menjadi fokus utama. Pertama, penampilan visual hantu-hantu tersebut akan dianalisis untuk melihat sejauh mana detail dan desain visual mempengaruhi pengalaman bermain. Hantu-hantu ini tidak hanya harus

menyeramkan secara visual, tetapi juga mampu menghasilkan sensasi ketakutan yang mendalam melalui penggunaan elemen suara dan efek khusus.

Selanjutnya, perilaku dan pola interaksi hantu-hantu dengan pemain juga akan dianalisis. Hal ini termasuk cara mereka bergerak, berkomunikasi, dan mempengaruhi lingkungan sekitar. Dengan memanfaatkan teknologi canggih dalam game, pengembang DreadOut 2 mungkin menggunakan mekanisme yang cerdas untuk membuat karakter hantu terasa lebih hidup dan responsif terhadap tindakan pemain, sehingga memperkuat sensasi hiperealitas.

Analisis karakter hantu dalam DreadOut 2 bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana perpaduan antara elemen visual, perilaku, dan narasi dapat menciptakan pengalaman yang memadukan dunia nyata dan dunia supernatural secara hiperealitas. Dengan demikian, game ini menawarkan pengalaman horor yang menggugah selera dan menjadikan pemain merasa terlibat secara emosional dalam cerita yang ditampilkan.

Melalui analisis ini, diharapkan kita dapat lebih memahami bagaimana DreadOut 2 menciptakan pengalaman yang begitu memukau dan mengundang ketegangan di antara pemainnya. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana hiperealitas dapat diterapkan dalam desain karakter hantu dalam game horor modern.

METODE

Penelitian ini didasarkan pada penelitian kualitatif dengan kajian budaya yang berfokus pada metodologi refleksi untuk mencapai kesadaran kritis. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik sebagai sarana untuk membaca tanda-tanda dalam permainan dalam konteks audiovisual. Pengumpulan data dilakukan dengan memainkan video game DreadOut, mengamati dan mencatat elemen-elemen visual yang muncul, serta mengkaji sumber-sumber teks dan literatur terkait. Data visual tersebut diperoleh dari tangkapan layar adegan-adegan dalam game dan kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan hiperrealitas.

Hasil analisis data kemudian disajikan melalui penulisan laporan penelitian, termasuk visualisasi elemen-elemen budaya yang ditemukan, interpretasi pesan budaya yang disampaikan, serta diskusi tentang pengaruh dan makna dari representasi visual tersebut. Selanjutnya, teori Baudrillard diterapkan untuk mengkaji hiperrealitas dalam game DreadOut2. Gagasan Baudrillard tentang hiperrealitas menempatkan simulakra sebagai bagian penting dalam proyek analisis yang terbagi menjadi beberapa fase, yaitu citra yang akan menjadi manifestasi dari suatu realitas, citra yang bergeser dan akan terdistorsi dari realitas, citra yang akan menggantikan realitas, dan terakhir, citra yang tidak lagi memiliki acuan dari realitas apapun, yang dikenal dengan istilah hiperrealitas.

Dengan pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengungkapkan hiperrealitas cara video game DreadOut mengkomunikasikan budaya Indonesia melalui analisis karakter hantu yang mendalam dan mempresentasikannya secara ilmiah kepada masyarakat luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam permainan DreadOut2 2, pemain akan berhadapan dengan beberapa sosok Hantu seperti Kuntilanak. Kuntilanak adalah hantu yang diyakini pernah meninggal wanita hamil atau wanita yang meninggal saat melahirkan bayinya. Hantu itu digambarkan memiliki rambut yang sangat panjang dengan gaun putih. Hanya mereka yang memiliki kesaktian atau orang "nila" yang bisa melihat sosok ini. Namun, dengan teknologi developer game Unreal Engine 4, karakter hantu ini bisa dihadirkan secara nyata seperti yang ada di media game.

Pengalaman horror dalam game tentu didukung dengan efek suara, gambar, dan menakutkan suasana dengan latar belakang rumah angker dan hutan. Game ini membawa kita melintasi ruang dan waktu, karena pemain di zaman sekarang dapat mengalami pengalaman

cerita horor mistis di masa lalu. Selain itu, pengaturan gamma game memperkuat suasana horor menjadi lebih nyata. Gamma mengacu pada tingkat kecerahan layar atau tampilan pada komputer. Dalam game, level gamma disesuaikan dengan waktu saat game dimainkan. Misalnya, saat malam hari, gamma akan lebih redup, dan saat siang hari, layar akan sedikit lebih cerah. Waktu terbaik untuk mengalami permainan ini adalah pada malam hari menggunakan headset untuk mengintensifkan pengalaman horor kehidupan nyata. Pengalaman seperti itu termasuk dalam simulasi hiperrealitas Jean Bauldrillad

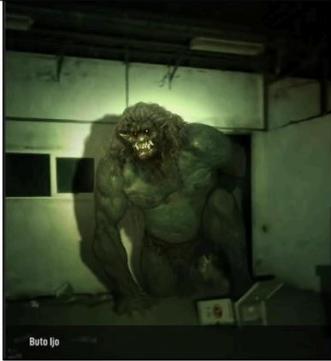
Selanjutnya, mengenai hubungan antara dunia simulasi dan hiperrealitas, menurut Bauldrillard realitas semu yang berulang kali disajikan akan membuat sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata melalui mekanisme simulasi. Game ini, kata Bauldrillard, berisi simulasi yang bisa menciptakan "kenyataan". Pengulangan simulasi ini kemudian menciptakan realitas yang hanya ada di dunia game. Ini adalah bagian dari dunia hiperrealitas faktual, yang menyangkut tentang apa yang ada dalam sebuah fenomena. Tokoh kuntilanak Nenden adalah salah satu contohnya, karena meskipun dapat dikategorikan sebagai fakta, namun sebenarnya tidak nyata. Proses pengulangan simulasi ini kemudian mengarah pada simulacra, yaitu proses perbanyak objek atau kejadian [9]. Kita dihadapkan pada realitas yang membuat kita tidak yakin tentang apa itu realitas atau non-realitas. Hal yang paling menonjol dalam hiperrealitas adalah adanya pengalaman-pengalaman baru yang ditawarkan kepada manusia. Pengalaman seperti itu menjadi jantung dari hiperrealitas [1]. Tidak semua orang bisa memiliki pengalaman seperti itu di dunianya. Perkembangan teknologi sebagai media manifestasi hiperrealitas memungkinkan untuk menjadikan sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata. Fakta menciptakan fantasi yang tidak dapat dicapai dalam kenyataan, namun teknologi digital memung

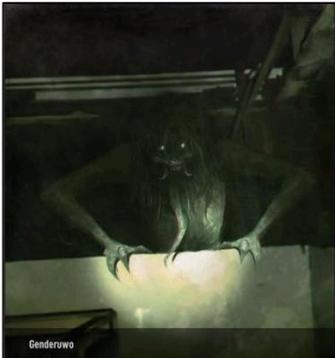
Melalui game DreadOut 2 yang mengangkat tema mitos di kalangan masyarakat Indonesia, para pemain atau penonton kanal Youtube gaming dapat mengamati contoh kecil dari hiperrealitas dan membangun kesadaran kritis dalam melihat dunia. . Melalui game, kita bisa belajar tentang hal-hal yang tidak boleh kita lakukan di dunia nyata agar tidak dihantui oleh makhluk gaib. Tidak hanya game yang bisa membawa kita ke masa lalu, kita juga bisa mengalami kejadian horor dan belajar dari hal-hal jahat yang kita lakukan saat bermain game. Pengalaman dalam simulasi tersebut pada akhirnya membantu para pemain atau penonton untuk lebih berhati-hati dan saling menghormati di dunia nyata agar tidak diganggu oleh makhluk gaib dan memiliki tata krama yang baik dalam kehidupan sosial.

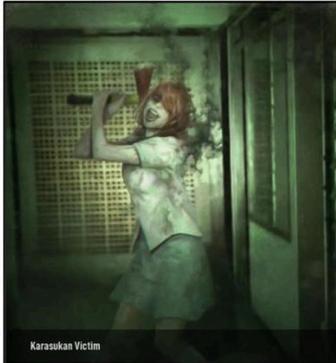
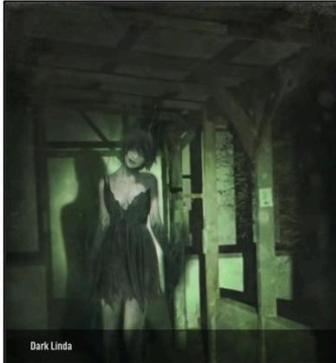
Dalam perjalanan Linda, pemain akan menemui berbagai karakter hantu yang menakutkan dan menyeramkan. Desain visual karakter hantu-hantu ini akan menggabungkan detail yang mendalam dengan elemen supernatural, menciptakan makhluk-makhluk yang sangat menyeramkan. Suara-suara yang menyeramkan dan efek khusus yang digunakan pada karakter hantu juga akan memperkuat sensasi horor dan menjaga atmosfer yang tegang sepanjang permainan. Hasil dan pembahasan pada karakter hantu di game dreadout2 akan di analisis dan dibahas menggunakan hiperrealitas. Untuk lebih lengkapnya, berikut adalah hasil dari analisis:

Tabel 1 analisis visual menggunakan metode hiperrealitas

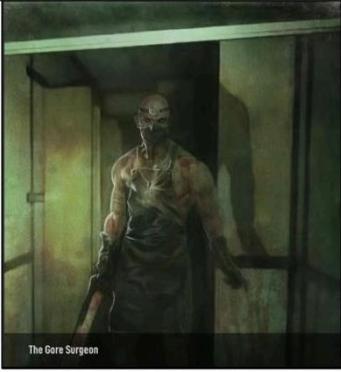
Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat
 <p>Pocong</p>	<p>Pocong dikatakan sebagai jiwa orang yang telah meninggal. Pocong pada dasarnya adalah mayat 'hidup' yang terperangkap dalam kain kafannya sendiri.</p>	<p>Keberadaan pocong dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tradisi pemakaman, cerita rakyat, dan pengaruh media. Masyarakat Indonesia, dalam menggambarkan pocong, menciptakan sebuah simbol yang melampaui kehidupan dan kematian, mencerminkan hubungan manusia dengan dunia spiritual.</p>
 <p>Blorong</p>	<p>Blorong dalam cerita rakyat Jawa adalah dewa dan salah satu prajurit terkuat Kanjeng Ratu Kidul.</p>	<p>Blorong, sebagai sosok dewa dan prajurit terkuat terkait dengan Kanjeng Ratu Kidul, merupakan simbol yang melampaui batasan realitas empiris. Dalam cerita rakyat Jawa, Blorong digambarkan memiliki kemampuan magis dan kekuatan bertarung yang luar biasa. Penampilannya yang setengah ular dan setengah manusia memberikan dimensi simbolik yang kuat.</p>
 <p>Maung Bodas</p>	<p>Maung Bodas adalah sosok harimau putih besar sebagai roh penjaga raja yang kuat dari kerajaan Sunda.</p>	<p>Maung Bodas dan citra yang terkait dengannya mempengaruhi cara masyarakat Sunda memahami, menghormati, dan mengartikan dunia mereka. Sebagai simbol penjaga yang kuat dan melambangkan kekuasaan, Maung Bodas memberikan dimensi magis dan spiritual kepada kisah-kisah rakyat yang diteruskan dari generasi ke generasi.</p>
	<p>Buto Ijo adalah sejenis kerabat raksasa yang menjalani kehidupannya dengan penuh keserakahan/ Raksasa humanoid hijau yang terkenal suka makan daging manusia.</p>	<p>Buto Ijo dan cerita-cerita yang terkait dengannya mempengaruhi cara masyarakat Jawa memahami konsep kejahatan, keserakahan, dan moralitas. Sebagai simbol yang mengerikan dan mematikan, Buto Ijo memberikan dimensi magis dan moral</p>

 <p>Buto Ijo</p>		<p>kepada kisah-kisah rakyat yang diteruskan dari generasi ke generasi.</p>
 <p>Pocong Pacul</p>	<p>Pocong Pacul dasarnya sama dengan pocong biasa. Namun wujudnya beda, dari segi tinggi badan melebihi rata-rata pria, kakinya tidak terikat pada kain kafan sehingga dapat bergerak bebas tanpa perlu melompat dan membawa pacul.</p>	<p>Pocong Pacul dalam mitologi Indonesia dapat dipandang sebagai konstruksi sosial yang melampaui batasan realitas fisik dan menciptakan dunia simbolis. Hyperrealitas merujuk pada kondisi di mana simbol-simbol, representasi, dan narasi dalam budaya, mitologi, dan kepercayaan kolektif tidak lagi memiliki referensi yang jelas dengan dunia nyata.</p>
 <p>Tuyul Jawara</p>	<p>Tuyul Jawara merupakan pimpinan lingkungan hotel dari tuyul biasa. Biasanya tidak berbahaya tapi nakal, akan mencoba memainkan permainan berbahaya dengan siapa saja yang tersesat di wilayah mereka.</p>	<p>Tuyul Jawara dapat dipandang sebagai simbol dari sifat nakal, kejenaakan, dan intrik dalam masyarakat. Mereka mewakili aspek-aspek kehidupan yang lebih besar daripada sekadar makhluk mitos, dan mencerminkan kecenderungan manusia untuk mengejar kesenangan dan sensasi dalam permainan berbahaya.</p>
	<p>Pocong Motor adalah hantu remaja sekolah laki-laki yang meninggal akibat kecelakaan balapan illegal. Namun, rohnya tidak dapat beristirahat dengan tenang. Dia mencari motor untuk mencapai mimpinya yang tidak terpenuhi.</p>	<p>Pocong Motor menggambarkan kompleksitas kehidupan modern, perasaan ketidakpuasan, dan obsesi yang membara. Dia mewakili manusia modern yang terjebak dalam dunia simbolis yang tercipta melalui mitos, kepercayaan, dan narasi budaya.</p>

 <p>Pocotng Motor</p>		
 <p>Jurig Amuk</p>	<p>Jurig Amuk di gambarkan jenis hantu sekolah yang menyerang siapapun yang berani mengganggunya. Dia meninggal tanpa penyebab nyata yang diketahui siapa pun.</p>	<p>Memungkinkan kita melihat Jurig Amuk sebagai entitas yang melebihi batas kenyataan empiris. Keberadaannya mencerminkan kompleksitas budaya, kepercayaan, dan narasi mitos yang menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat. Jurig Amuk menjadi simbol dari kewaspadaan, rasa hormat terhadap dunia gaib, dan konsekuensi yang mungkin terjadi jika batasan spiritual dilanggar.</p>
 <p>Genduruwo</p>	<p>Genduruwo adalah makhluk mirip primata berkulit gelap yang diselimuti bulu tebal dengan perawakan supranatural besar.</p>	<p>Genduruwo dapat dikaitkan dengan fenomena performatif dan performativitas budaya. Dia menjadi elemen penting dalam ritual, tarian, atau praktik keagamaan tertentu, di mana manusia berpartisipasi dalam penciptaan realitas simbolis yang dihidupkan melalui tindakan dan representasi.</p>
	<p>Palasik dipercaya sebagai manifestasi praktisi Ilmu Hitam. Palasik mendapatkan kekuatannya dengan memakan bayi bayi dan menghisap darahnya.</p>	<p>Palasik dapat dikaitkan dengan fenomena representasi dan representasi. Dia menjadi simbol yang memainkan peran penting dalam menciptakan realitas simbolik, mitos, dan kepercayaan kolektif. Representasi tentang Palasik melalui cerita rakyat, seni visual, atau praktik ritual, membentuk persepsi masyarakat terhadap kekuatan supranatural dan praktik-praktik kegelapan.</p>

 <p>Palasik</p>		
 <p>Karasakan Victim</p>	<p>Karasukan Victim dirasuki oleh roh kegelapan yang memakannya energi negatif dari emosi manusia yang buruk. Korban menderita kehilangan kendali. Ketika korban akhirnya dibebaskan dari kepemilikan, dia tidak akan mengingat masa lalu.</p>	<p>Fenomena representasi emosi manusia yang buruk. Ia menjadi simbol yang memainkan peran penting dalam menciptakan realitas simbolik, mitos, dan kepercayaan kolektif. Representasi tentang Karasakan Victim melalui cerita, seni visual, atau praktik ritual, membentuk persepsi masyarakat terhadap pertempuran antara energi positif dan negatif dalam diri manusia.</p>
 <p>Dark Linda</p>	<p>Dark Linda adalah Doppelganger yang memiliki beberapa kekuatannya. Dark Linda membangkitkan getaran gelap yang mendorong manusia dan semangat sama menjadi kegilaan yang tak terkendali.</p>	<p>Konstruksi sosial yang mencerminkan simbolisme kekuatan gelap dan pengaruhnya terhadap manusia. Ia menjadi representasi dari kekuatan yang mempengaruhi keadaan mental dan emosional seseorang, membawa mereka ke dalam kegilaan yang tak terkendali. Konstruksi sosial ini melibatkan energi gelap sebagai simbolik untuk menggambarkan dampak negatif dan kekuatan yang dapat merusak individu.</p>
	<p>Kuntilanak merupakan hantu wanita asal Indonesia yang meninggal saat sedang hamil. Penampilan kuntilanak digambarkan dengan cekikikan yang menusuk.</p>	<p>Kuntilanak, sebagai hantu wanita yang meninggal disaat hamil dan muncul dengan suara cekikikan yang menusuk, menciptakan realitas simbolis yang mencerminkan ketakutan dan ketegangan dalam masyarakat. Keberadaannya melampaui realitas empiris dan memasuki wilayah simbolis yang dihasilkan oleh persepsi manusia terhadap dunia gaib dan kehidupan setelah mati.</p>

		
	<p>Dreadlings berasal dari Jerangkong, hantu kerangka hidup yang memakan telur untuk memperpanjang hidup mereka. Jerangkong berevolusi menjadi hibrida jahat yang lebih berbahaya ketika jiwa mereka yang tercemar.</p>	<p>Kehadiran Dreadlings dalam konteks hyperrealitas menciptakan pengalaman simbolis yang mempengaruhi persepsi dan pemahaman manusia tentang dunia gaib dan kekuatan yang tersembunyi. Mereka menjadi simbol yang memainkan peran penting dalam membangun realitas simbolik, cerita-cerita urban, dan kepercayaan tentang ancaman yang ada dalam alam semesta.</p>
	<p>The Warden merupakan pocong versi rusak. Warden dipersenjatai dengan sabit besar dan lonceng kematian yang mampu memanggil segerombolan Dreadlings.</p>	<p>Kehadiran The Warden dengan senjata dan kemampuan khususnya, serta Dreadlings sebagai pasukan yang tunduk padanya, menciptakan pengalaman simbolis yang mempengaruhi persepsi dan pemahaman manusia tentang dunia gaib dan kekuatan yang tersembunyi. Mereka menjadi simbol yang memainkan peran penting dalam membangun realitas simbolik, cerita-cerita urban, dan kepercayaan tentang ancaman yang ada dalam alam semesta.</p>
	<p>The Gore Surgeon adalah Hantu ahli Bedah yang meninggal yang tidak diketahui saat dipenjara. Karena melakukan eksperimen aneh pada keluarganya. Sebab itu, Jiwanya yang gelisah menjadi ternoda dan terlahir kembali sebagai Gore Surgeon. Sekarang dia menghantui</p>	<p>The Gore Surgeon dipandang sebagai representasi dari trauma dan obsesi yang terus mempengaruhi jiwanya bahkan setelah kematian. Eksperimen-eksperimennya yang tidak manusiawi dan keinginannya untuk terus melanjutkan praktik yang gelap menunjukkan pengaruh masa lalu yang gelap dan tercemar. Ia menjadi simbol yang menggambarkan dampak yang dimiliki oleh masa lalu yang mengerikan dan bagaimana hal</p>

	<p>Rumah Sakit dan melanjutkan eksperimennya.</p>	<p>tersebut terus mempengaruhi jiwa seseorang.</p>
---	---	--

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa produksi gambar dan tanda yang dilakukan secara terus menerus dapat membuat pemain game merasa seperti sedang memasuki dunia hiperrealitas dimana realitas dan non realitas terasa kabur atau tumpang tindih. Proses digitalisasi media memungkinkan terjadinya pengulangan proses simulasi yang pada akhirnya menciptakan suatu bentuk hiperrealitas kepada para pemain game DreadOut 2 atau penonton konten game di channel Youtube.

Hiperrealitas dalam game dibuat menggunakan teknologi pengembang game bernama Unreal Engine 4 dari Steam. Teknologi memungkinkan untuk memanipulasi ruang, waktu, dan karakter, serta membuat dunia imajinatif terlihat nyata. Unsur realita dalam game ini berupa cerita rakyat tentang mitos dan pamali tentang hantu kuntilanak yang kemudian diwujudkan dalam bentuk gambar visual melalui teknologi. Saat pengguna memainkan game tersebut, mereka akan mengalami pengalaman horor yang tidak dapat dialami oleh siapa pun di dunia nyata.

Pada akhirnya, pengalaman bermain yang berulang ini permainan menjadi simulacrum. Melalui hiperrealitas faktual yang dihadirkan dalam game ini, karakter kuntilanak Nenden nyatanya hanya ada di dunia game; artinya karakter dapat dikategorikan sebagai fakta, tetapi pada saat yang sama tidak nyata. Akibatnya, tidak ada perbedaan antara realitas imajiner dan realitas aktual di dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Putra, R. W., & Rosadi, J. A. (2021). Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Honor Dreadout. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 66-78.

Zakiah, N. (2020, March 6). Dreadout 2: Linda Mencari Jawaban Misteri Kematian Massal. Retrieved June 26, 2023, from IDN Times website:

<https://www.idntimes.com/tech/games/nena-zakiah-1/preview-dreadout-2-game-terbaru>

Astuti, Yanti Dwi. 2015. Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Jurnal Komunikasi Profetik*. Vol. 08 Nomor 02 Oktober 2015.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*: University of Michigan press

Baudrillard, J. (2016). *The consumer society: Myths and structures*: Sage.



Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. UGM PRESS., 2021.

Setyawati, D. D. A., Retnowati, T. H., & Nugraha, W. M. (2021, June). A Hyperreality Study on the Game Pamali: The White Lady (2018). In 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020) (pp. 268-272). Atlantis Press

