

SITI MURTININGSIH

FILSAFAT PENDIDIKAN VIDEO GAMES

Kajian tentang Struktur Realitas
dan Hiperealitas Permainan Digital



GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II STRUKTUR REALITAS VIDEO GAMES	25
2.1 Konsep Permainan dalam Wacana Filsafat	25
2.2 <i>Video Games</i> dan Sejarah Revolusi Permainan Digital.....	41
BAB III TEORI SIMULAKRA JEAN BAUDRILLARD	75
3.1 Menenal Jean Baudrillard	75
3.2 Memahami Teori Simulakra Baudrillard.....	81
BAB IV BAUDRILLARD DAN HIPERREALITAS PERMAINAN DIGITAL	125
4.1 Pemikiran Baudrillard tentang Problem Permainan Digital.....	125
4.2 Dunia Simulakra Sebagai Ruang Konseptual <i>Video Games</i>	148
BAB V KEMUNGKINAN PERMAINAN DIGITAL SEBAGAI ALAT PENDIDIKAN	205
5.1 Persoalan <i>Edutainment</i> dan Kritik dari Filsafat Pendidikan Konstruktivisme	205
5.2 Beberapa Pendekatan Penggunaan <i>Video Games</i> dalam Pendidikan	208
5.3 Spektrum Permainan <i>Video Games</i>	214
5.4 Sejumlah Gagasan Dasar tentang <i>Edutainment</i>	224

5.5	Aspek-Aspek Pedagogis dalam <i>Video Games</i>	228
5.6	Menerka Efektivitas <i>Video Games</i> sebagai Alat Pendidikan.....	243
BAB VI	BEBERAPA REFLEKSI KESIMPULAN	257
DAFTAR PUSTAKA	261

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Half-Life 2</i>	26
Gambar 2.2	Ilustrasi Kemiripan.....	27
Gambar 2.3	Klasifikasi <i>Game</i> versi Caillois.....	32
Gambar 2.4	<i>Lemmings</i>	61
Gambar 2.5	<i>Little Computer People</i>	62
Gambar 2.6	<i>Super Mario Bros.</i>	64
Gambar 2.7	<i>FIFA 2004</i>	69
Gambar 2.8	<i>Championship Manager 4</i>	69
Gambar 4.1	Permainan <i>Tennis for Two</i>	148
Gambar 4.2	Permainan <i>World of Warcraft</i>	149