

ABSTRAK

Ahmad Febri Saputra Arifudin. 200521100153. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Universitas Trunojoyo Madura. “Judi Online Pragmatic Dikalangan Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura Dalam Perspektif Hiperrealitas Jean Baudrillard”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori hiperrealitas yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi pengalaman bermain permainan judi *online pragmatic* yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Informan dipilih dengan menggunakan teknik snowball sampling. Analisis data menggunakan analisis data model interaktif, Miles dan Huberman. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian ini adalah hiperrealitas dalam permainan *pragmatic* menunjukkan bagaimana batas antara dunia nyata dan dunia virtual dapat menjadi kabur yang menyebabkan perubahan perilaku mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura, dimana peneliti menemukan bahwa perilaku mahasiswa yang melakukan permainan judi *online pragmatic* terbagi menjadi tiga fase penting yaitu yang pertama, Adanya promosi dan lingkungan sosial judi *online pragmatic*. Kedua, harapan ketika melakukan permainan judi *online pragmatic*. Ketiga, perilaku setelah melakukan permainan judi *online pragmatic* terdapat 2 hasil yaitu kekalahan dan kemenangan. Permainan ini menjadi contoh bagaimana realitas virtual dapat mendominasi dan mengubah perilaku mahasiswa, dan mengakibatkan mahasiswa mengalami beberapa masalah yakni, perilaku mengalami terganggunya kesehatan mental (psikologis), perilaku sering mengalami emosi seperti frustrasi, marah, atau stress. Pelaku mengalami permasalahan sosial, pelaku mengalami terganggunya aktivitas kuliah, dan pelaku mengalami terbanggunya sifat adiksi (kecanduan).

Kata Kunci: *Pragmatic*, Hiperrealitas, perilaku, mahasiswa UTM

ABSTRACT

Ahmad Febri Saputra Arifudin. 200521100153. Department of Sociology, Faculty of Social and Cultural Sciences. Trunojoyo University Madura. "Pragmatic Online Gambling Among Students of Trunojoyo Madura University in the Perspective of Jean Baudrillard's Hyperreality"

The purpose of this research is to find out how the behavior of Trunojoyo Madura University students. The theory used to analyze is the hyperreality theory introduced by Jean Baudrillard.

This research uses qualitative research with a case study approach to explore the experience of playing pragmatic online gambling games conducted by students of Trunojoyo University Madura. Data collection methods use observation, interviews, and documentation. Informants were selected using snowball sampling technique. Data analysis uses interactive model data analysis, Miles and Huberman. Data validity checking technique using source triangulation.

The results of this study are hyperreality in pragmatic games showing how the boundaries between the real world and the virtual world can be blurred which causes changes in the behavior of Trunojoyo Madura University students, where researchers found that the behavior of students who play pragmatic online gambling games is divided into three important phases, namely the first, The existence of promotions and the social environment of pragmatic online gambling. Second, expectations when playing pragmatic online gambling games. Third, the behavior after playing pragmatic online gambling games has 2 results, namely defeat and victory. This game is an example of how virtual reality can dominate and change student behavior, and result in students experiencing several problems, namely, the perpetrator experiences disruption of mental health (psychological), the perpetrator often experiences emotions such as frustration, anger, or stress. The perpetrator experiences social problems, the perpetrator experiences disruption of college activities, and the perpetrator experiences the development of addiction.

Keywords: Pragmatic, Hyperreality, behavior, UTM students.