

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki penghujung abad ke-20, kemajuan zaman sudah semakin modern. Dunia sedang menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di segala bidang. Salah satu buah dari perkembangan teknologi adalah internet. Saat ini internet telah menjadi pusat informasi. Hari ini, semuanya dapat dengan mudah ditangani dengan menekan sebuah tombol. Internet dapat menghubungkan satu negara ke negara lain dalam hitungan detik. Menikmati internet pada saat ini cukup dibilang beruntung karena pada era sebelumnya semua serasa sulit untuk dilakukan, bahkan harus menunggu waktu yang cukup lama jika ingin mencari sumber pengetahuan. Internet dapat memberikan keuntungan bagi setiap penggunaannya untuk mengakses berbagai hal tanpa batasan waktu kapanpun dan dimanapun. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya internet, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia. Dikutip dari BBC dengan judul artikel “judi *online* marak di Indonesia, sejumlah orang kecanduan – `uang tabungan habis, mobil saya jual” 11/5/2022 sebagian dari masyarakat Indonesia, memang sangat tertarik dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan mereka terlebih dengan media internet di dalamnya. Antusias masyarakat terhadap media internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatannya sangat besar. Pada Januari 2022 telah tercatat sekitar 205 juta jiwa penduduk Indonesia menjadi pengguna internet dimana 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial.

Di balik berbagai kemudahan yang ditawarkan terdapat dampak positif dan negatif yang melekat pada perkembangan kemajuan teknologi tersebut. Dampak negatif dari kemajuan teknologi dapat berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari, seperti: Paparan informasi palsu (*cyberfraud*), kekerasan dan pelecehan (*cyberbullying*), pornografi dan perjudian. Efek positif dari Internet dapat membawa manfaat untuk memperluas pengetahuan pengguna dan memperluas

minat. Selain itu, salah satu manfaat kemajuan teknologi adalah sebagai hiburan seperti *game*. Video *game* yang menggunakan internet dikenal sebagai *game online*. Secara umum, *game online* dapat didefinisikan sebagai jenis video *game* yang hanya dapat dijalankan jika perangkat yang digunakan untuk memainkan *game* tersebut terhubung ke internet. Saat ini *game online* tengah menjadi *trend* baru. *Game online* ini sangat diminati karena memungkinkan pengguna dapat bermain dengan banyak pengguna lain secara bersamaan dari lokasi yang berbeda (*multiplayer*) dan alih-alih bermain sendiri (*single*).

Selain keseruan bermain, *game online* ini juga menawarkan nuansa baru dimana interaksi sosial yang lebih intens dengan orang lain. Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga berkembang pesat. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai macam jenis *game online* baru seperti *GunBound*, *Mobile Legend*, *Higgs Domino Island*, *Free Fire* dan *PUBG*. Proses untuk bermain *game online* sangatlah mudah, pengguna hanya memerlukan komputer atau ponsel untuk mengunduh *game* yang berkembang biak di internet. Kemudian pengguna sudah dapat bermain *game online*.

Setiap orang menemukan kesenangan dan kegembiraan dalam berbagai bentuk, seperti olahraga, menyanyi, dan hiburan. Salah satu hiburan paling populer di kalangan mahasiswa adalah *game online*. Mahasiswa mengisi waktu luang mereka dengan bermain *game online*. *Game online* merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya permainan, *online* artinya dalam jaringan. Ketika dua kata ini digabungkan, mereka membentuk makna baru yang tidak jauh dari pemahaman dasar kedua kata tersebut. *Game online* adalah jenis *game* yang terhubung melalui jaringan internet (Candrat, 2012). *Game online* adalah hasil dari perkembangan internet. *Game online* adalah *game* elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain. Permainan ini membutuhkan jaringan internet. Salah satu *game online* yang banyak digemari oleh mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura saat ini adalah *game Higgs Domino Island*.

Sekalipun permainan *game online* ini hanya sekedar hiburan. Namun, didalam permainan ini juga terdapat unsur perjudiannya, yaitu permainan yang tidak luput

dari untung rugi yang dialami oleh pengguna. Perjudian kini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersedianya perjudian *online* di beberapa situs internet serta keanekaragaman permainan dan tekniknya yang sangat mudah. Membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas ke seluruh wilayah mulai dari kota-kota ataupun negara. Selain itu, kegiatan perjudian tersebut juga dapat dilakukan dengan praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan dimanapun pengguna berada tanpa memiliki rasa kekawatiran terhadap pihak oknum yang berwajib. Terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal, tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet, hal ini yang merupakan sebagai adanya perjudian *online* dimana pelaku dapat melaksanakan berjudi atau bermain kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan situs-situs perjudian yang tersedia di jejaringan internet, banyak terdapat situs judi yang menawarkan kemudahan dengan berbagai macam model permainan judi didalamnya. Paparan berlebihan terhadap situs judi *online* dapat menimbulkan kecanduan dan berdampak besar bagi masyarakat. Secara khusus, kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi dan kebangkrutan. Selain itu, perjudian *online* tersembunyi di situs jaringan Internet, memungkinkan pengguna untuk menikmati permainan dengan aman, nyaman dan praktis.

Situs judi *online* mulai diminati banyak remaja pada umumnya, karena usia remaja masih sangat mudah untuk tergoda dengan hadiah dan diskon gratis. Kurangnya peraturan yang ketat dapat menyebabkan maraknya praktik perjudian yang tidak diatur, yang mengarah pada pengeluaran uang yang tidak tepat dan pemborosan waktu. Selain itu, perjudian *online* melibatkan transfer dana secara *online* meningkat. Hal ini membutuhkan pertukaran informasi melalui Internet. Pelaku dapat dengan mudah mengakses detail pengguna ini dari situs perjudian *online*.

Judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang sosial yang ada di masyarakat. Beberapa kelompok masyarakat memandang perilaku perjudian sebagai hal yang buruk dan tidak sesuai dengan norma yang telah ditetapkan, dan

perjudian merupakan penghambat pembangunan nasional dengan implikasi material dan spiritual. Perjudian mendidik orang untuk membuat mata pencaharian yang tidak memadai dan membangun karakter malas. Perjudian membutuhkan waktu untuk menemukan cara dan solusi untuk memecahkan permasalahan ini, karena perjudian merupakan masalah sosial yang dapat mempengaruhi fungsi sosial masyarakat (Simandjuntak, 1981).

Permainan peluang sangat menarik bagi mereka yang berpartisipasi di dalamnya. Jika *trend* ini terus berlanjut, judi *online* akan menjadi aktivitas pilihan bagi sebagian orang. Dengan kemajuan teknologi, perjudian tidak perlu lagi disembunyikan. Berpartisipasi dalam aktivitas perjudian saat ini, sangatlah mudah hanya dengan duduk santai di depan komputer atau jaringan lain yang terhubung ke Internet. Penyediaan layanan perjudian *online* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan transaksi perjudian. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa judi *online* juga berkembang sangat pesat di zaman sekarang ini.

Saat ini khususnya mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura telah banyak yang terlibat dalam perjudian *online*. Mahasiswa adalah orang yang terdaftar untuk mengikuti pelajaran di universitas. Perguruan tinggi dan universitas dapat menjadi wahana dan wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan karakternya. Hal ini sangat penting dalam keterampilan verbal dan kuantitatif, pemikiran kritis, dan praktik moral (Kurniawan, 2014).

Mahasiswa adalah sekelompok orang yang memiliki dua karakteristik yaitu pemuda dan calon intelektual. Sebagai calon intelektual, mahasiswa harus mampu berpikir kritis terhadap realitas sosial. Di sisi lain, mahasiswa seringkali tidak menyadari risiko yang mereka hadapi sebagai anak muda (Darmawan, 2013). Tugas terpenting seorang mahasiswa adalah menuntut ilmu. Belajar merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan ilmiah. Mahasiswa adalah seseorang yang memiliki status dan diharapkan menjadi calon yang cerdas karena hubungannya dengan universitas, yang bersedia mendedikasikan dan mengkreasikan apa yang telah dipelajarinya dari universitas serta dapat mengabdikannya kepada masyarakat, ilmu-ilmu sosial, dan untuk membuat masyarakat yang sejahtera, yaitu menjadi masyarakat yang lebih baik.

Keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *online* adalah masalah besar karena secara signifikan mengganggu fungsi sosial mahasiswa sebagai orang yang kritis, aktif, dan sebagai calon intelektual muda. Hal ini, disebabkan dari kurangnya pengawasan keluarga bagi mahasiswa pendatang dari luar kota Madura. Faktor lainnya adalah dari lingkungan yang awal mulanya perjudian *online* hanya terlibat pada beberapa orang saja sehingga dapat menyebar luas pada lainnya untuk tertarik ikut serta dalam permainan judi *online* tersebut, dengan menunjukkan keuntungan yang diperoleh dan sistem caranya yang sangat praktis.

Saat melakukan observasi dilapangan, peneliti sendiri menyaksikan bagaimana informan dengan asyiknya bermain *game Higgs Domino Island* dengan jangka waktu yang lama sekitar 2-3 jam. Informan mampu duduk berlama-lama demi bermain *game online*, bertahan didalam kamar tanpa menginginkan sesuatuhlah apapun yang mengganggu, sehingga dapat memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Informan sanggup untuk tidak mandi, makan, dan mengerjakan tugas yang merupakan kebutuhan dan kewajiban hanya untuk bermain *game*.

Game online mulai dianggap sesuatu yang predisposisi, kecanduan dalam *game online* yang dialami oleh mahasiswa banyak menimbulkan kerugian bagi tersebut, yang nampak jelas adalah pemanfaatan waktu yang cukup lama bermain *game online*. Rasanya kita semua tahu bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidaklah menguntungkan, jika hal ini terus menerus dilakukan akan mengurangi waktu untuk belajar membuang-buang uang, dan membuat aktifitas untuk bersosialisasi dengan orang sekitar lingkungan berkurang, serta perkuliahannya akan terbengkalai.

Dalam praktiknya banyak mahasiswa UTM yang memanfaatkan teknologi internet dengan bermain *game online*, kenyataan tersebut didapat saat peneliti melihat mahasiswa UTM yang memanfaatkan jaringan *wifi* dikampus untuk bermain *game online*. Kenyataan tersebut yang membuat peneliti ingin meneliti tema *game online* dilingkungan Universitas Trunojoyo Madura, selain itu cukup banyak mahasiswa UTM mengenal, mengetahui, memainkan *game online* tanpa mengetahui bagaimana akibat dari bermain *game online* karena minimnya

penelitian tentang tema ini dilingkungan Universitas Trunojoyo Madura. Penulis sendiri adalah mahasiswa UTM yang mengetahui seluk beluk tentang lingkungan UTN, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Fenomena Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam Perspektif Hiperrealitas Jean Baudrillard (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura Pemain Judi *Online Higgs Domino Island*)”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana *game Higgs Domino Island* membentuk perilaku hipperrealitas di kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura?

1.3 Tujuan

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana *game Higgs Domino Island* membentuk perilaku hipperrealitas di kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

1.4 Manfaat

Hasil kajian studi ini diharapkan bisa membawa kegunaan besar untuk orang-orang yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini. Kegunaan yang bisa didapatkan yakni:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi khasanan keilmuan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, khususnya bagi keilmuan Sosiologi Universitas Trunojoyo Madura.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan renungan bagi mahasiswa, khususnya yang terlibat dalam perjudian *online*, untuk menghentikan kebiasaannya. Tidak hanya bertentangan dengan norma agama dan peraturan pemerintah, tetapi juga sangat merugikan individu.