

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya Naja Alan Abrori menyatakan bahwa karya ilmiah/skripsi yang berjudul **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)** adalah asli karya saya sendiri dan karya ilmiah ini belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan strata satu (S1) di Universitas Trunojoyo Madura maupun perguruan tinggi lain, serta tidak pernah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah manapun. Semua informasi yang dimuat dalam karya ilmiah ini yang berasal dari penulis lain baik yang dipublikasikan atau tidak telah diberikan penghargaan dengan mengutip nama sumber penulis secara benar dan semua isi dari karya ilmiah / skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sebagai penulis.

Bangkalan, 09 Juli 2024
Penulis,



Ali Aulia Shobri

NIM.170521100057

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan dan berkatnya sehingga Kami dapat menyelesaikan proposal Penelitian yang berjudul *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)*. Proposal Penelitian ini disusun sebagai salah satu tugas mata kuliah skripsi. Penelitian ini menjelaskan dan membahas mengenai bagaimana *game Higgs Domino Island* membentuk perilaku hiperrealitas di kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. penelitian ini diselesaikan dari data-data yang saya peroleh dari observasi dan wawancara dan dokumentasi.

Saya berharap dengan diselesaikannya proposal Penelitian ini dapat membantu pembaca agar dapat menambah wawasannya. Akhir kata mungkin dalam penyusunan dan penulisan proposal penelitian ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran tentunya saya harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan proposal penelitian ini.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Trunojoyo Madura, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ali Aulia Shobri
NIM : 170521100054
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya
Jenis Karya : Skripsi

Demi kepentingan dan perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Trunojoyo Madura hak bebas publikasi atas skripsi dengan judul ***“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)”***

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Bangkalan
Pada Tanggal : 09 Juli 2024
Yang menyatakan,



Ali Aulia Shobri

NIM.170521100057

ABSTRAK

Ali Aulia Shobri NIM 170521100057. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura. 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*). Dibawah bimbingan Dr. Aminah Dewi R, S.Sos., M.Si.

Penelitian ini membahas tentang judi *online higgs domino island* dikalangan mahasiswa universitas trunojoyo madura 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. Judi *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. Teknik pemilihan informan penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu informan yang diteliti memiliki kriteria-kriteria: Pertama, Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. Kedua, Pengguna *game Higgs Domino Island*. Penelitian ini menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard yang dipilih sebagai alat analisis. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

Hasil dari penelitian ini adalah Hiperrealitas dalam game Higgs Domino Island menunjukkan bagaimana batas antara dunia nyata dan dunia virtual dapat menjadi kabur, menciptakan pengalaman yang mendalam dan sering kali menggantikan kenyataan sehari-hari. Pengalaman yang dikonstruksi oleh game ini memberikan kepuasan dan interaksi yang terkadang lebih menarik daripada kehidupan nyata, tetapi juga membawa risiko konsumsi berlebihan dan dampak psikologis negatif. Game ini menjadi contoh bagaimana realitas virtual dapat mendominasi dan mengubah persepsi serta perilaku pemain dalam konteks dunia nyata.

Kata kunci: *Higgs Domino Island*, Hiperrealitas, Mahasiswa UTM

ABSTRACT

Ali Aulia Shobri NIM 170521100057. Sociology Study Program, Faculty of Social and Cultural Sciences, Trunojoyo University of Madura. Online Gambling Among Students of Trunojoyo Madura University in the Perspective of Jean Baudrillard's Hyperreality (Case Study on Students of Trunojoyo Madura University Higgs Domino Island Online Gambling Players). Under the guidance of Dr. Aminah Dewi R, S.Sos., M.Si.

This research discusses about online gambling higgs domino island among students of trunojoyo madura university The involvement of students in online gambling is a big problem because it significantly disrupts the social functions of students as critical, active people, and as young intellectual candidates. Online gambling is starting to be considered something predisposing, addiction in online games experienced by students causes a lot of harm to these, which is clearly visible is the utilization of a long time playing online games. It seems that we all know that everything that is excessive is not profitable, if this is continuously done it will reduce the time to learn to waste money, and make activities to socialize with people around the environment reduced, and the lectures will be neglected. The research informant selection technique uses purposive sampling technique, namely the informants studied have criteria: First, Trunojoyo Madura University students. Second, Higgs Domino Island game users. This research uses Jean Baudrillard's hyperreality theory chosen as an analytical tool. This research method is qualitative with a case study approach.

The result of this research is that Hyperreality in the Higgs Domino Island game shows how the boundaries between the real world and the virtual world can become blurred, creating an immersive experience that often replaces everyday reality. These game-constructed experiences provide gratification and interaction that are sometimes more engaging than real life, but also carry the risk of over-consumption and negative psychological impact. This game exemplifies how virtual reality can dominate and alter players' perceptions and behaviors in real-world contexts.

Keywords: Higgs Domino Island, Hyperreality, UTM Students

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini mengambil topik tentang “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*)”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana strata satu (S1) Program Studi Sosiologi pada Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan samapai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang telah membantu penulis berjuang memperoleh gelar sarjana strata satu Sosiologi dengan selesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Safi', S.H, M.H selaku Rektor Universitas Trunojoyo Madura, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Trunojoyo Madura.
3. Ibu Dr. Dinara Maya Julijanti, S.Sos., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo.
4. Bapak Dr. Sriyono, S.S., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.
5. Bapak Dr. Arie Wahyu Pranata, S.Pi., M.Sos. selaku kordinator program studi sosiologi Universitas Trunojoyo Madura.
6. Dosen Pembimbing Ibu **Dr. Aminah Dewi R, S.Sos., M.Si.**Terimakasih banyak atas semua yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Sosiologi dan juga telah sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing kepenulisan skripsi ini.
7. Bapak **Yudhi Rachman, S.Sos., M.Sosio.** sebagai dosen penelaah seminar proposal dan ujian skripsi yang telah memberikan arahan juga masukan yang membangun kepada saya dalam penulisan skripsi ini.

8. **Mohtazul Farid, S.Sos., M.Sosio.** sebagai dosen penguji saya yang telah memberikan arahan dan masukan yang membangun kepada saya dalam penulisan skripsi ini.
9. Para dosen Program Studi Sosiologi yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Trunojoyo Madura. Semoga ilmu yang telah penulis dapatkan, mampu di aplikasikan ke masyarakat dengan baik.
10. Kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dimanapun saya berada. Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas segala dukungan, cinta, dan pengorbanan yang telah kalian berikan selama proses penyelesaian skripsi ini. Tanpa bantuan kalian, saya tidak akan mampu mencapai titik ini. Saya berjanji bahwa segala usaha dan kerja keras yang telah kalian lakukan untuk mendukung saya tidak akan sia-sia. Saya akan terus berusaha dan berjuang untuk mencapai impian dan cita-cita.
11. Terima kasih kepada informan yang sudah bersedia meluangkan waktunya selama penulis menjalankan penelitian.
12. Guru MA Al-Falah Bangilan terima kasih ilmunya, bimbingannya dan telah membantu penulis untuk masuk ke perguruan tinggi.
13. Semua pihak yang telah membantu saya dan telah mendo'akan, yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, semua saja tanpa mengurangi rasa terima kasih dan hormat pada kalian semua.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	I
HALAMAN JUDUL	II
LEMBAR PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	V
KATA PENGANTAR	VI
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	VII
ABSTRAK	VIII
ABSTRACT	IX
UCAPAN TERIMA KASIH	X
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN.....	6
1.4 MANFAAT	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 TEORI HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	7
2.1.1 <i>Simulakra Membentuk Hiperrealitas</i>	7
2.1.2 <i>Hiperrealitas Hasil dari Simulakra</i>	9
2.2 PENELITIAN TERDAHULU	11
2.3 KERANGKA KONSEPTUAL.....	20

2.3.1	<i>Judi Online</i>	20
2.3.2	<i>Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura</i>	21
2.3.3	<i>Higgs Domino Island</i>	21
2.3.4	<i>Hiperrealitas</i>	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1	METODE PENELITIAN	23
3.2	PENDEKATAN PENELITIAN	24
3.3	METODE PENGUMPULAN DATA	25
3.3.1	<i>Wawancara</i>	25
3.3.2	<i>Observasi</i>	26
3.3.3	<i>Dokumentasi</i>	26
3.4	TEKNIK PEMILIHAN INFORMAN	26
3.5	PROFIL INFORMAN	27
3.5.1	Informan Pertama	27
3.5.2	Informan Kedua	27
3.5.3	Informan Ketiga	28
3.5	SUMBER DATA	28
3.6	TEKNIK ANALISIS DATA	29
3.6.1	<i>Reduksi Data</i>	29
3.6.2	<i>Model Data (data Display)</i>	29
3.6.3	<i>Penarikan / Verifikasi Kesimpulan</i>	30
3.7	TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA	30
3.8	LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN	31
BAB IV DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN		32
4.2	PAPARAN DAN GAMBARAN DARI AWAL METODE BERMAIN GAME <i>ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND</i>	36
4.3	JENIS - JENIS PERMAINAN DIDALAM <i>HIGGS DOMINO ISLAND</i> ...	42
4.4	ISTILAH YANG ADA DI <i>HIGGS DOMINO ISLAND</i>	46
BAB V PEMBAHASAN		47

5.1	BENTUK HIPERREALITAS SIMULAKRA MAHASISWA UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA PENGGUNA <i>GAME HIGGS DOMINO ISLAND</i>	47
5.2	PROSES PEMBENTUKAN REALITAS SEMU	47
5.3	FASE MENGKOMTRUKSIKAN CITRA MENURUT BAUDRILLARD..	47
5.3.1	Merefleksikan realitas dasar	48
5.3.2	Menutupi dan memutar balikkan realitas dasar menjadi tanda yang berbeda (simulakra).....	49
5.3.3	Menutupi Ketidak Realitas Dasar	50
5.3.4	Menunjukkan tidak adanya atau lenyapnya hubungan dengan kenyataan apapun. Murni hanya sebagai simulakra.	53
5.4	FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TERJADINYA HIPERREALITAS SIMULAKRA PADA MAHASISWA UTM PENGGUNA JUDI <i>ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND</i>	57
5.5	DAMPAK HIPERREALITAS PADA PENGGUNA <i>GAME HIGGS DOMINO ISLAND</i>	65
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		67
6.1	KESIMPULAN.....	67
6.2	SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3. 1 Data Informan	28
Tabel 4. 1 Harga pembelian Chip <i>Higgs Domino Island</i> via pulsa.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 warung kopi disekitar kampus UTM.....	34
Gambar 4. 2 <i>In Game Higgs Domino Island</i>	35
Gambar 4. 3 Gambar <i>Higgs Domino Island</i> Si Play Store.....	36
Gambar 4. 4 tampilan awal	37
Gambar 4. 5 mendaftar Menggunakan akun <i>facebook</i>	37
Gambar 4. 6 Langkah Untuk Mendaftar	38
Gambar 4. 7 Fasilitas Didalam <i>Game Higgs Domino Island</i>	39
Gambar 4. 8 Fasilitas Didalam <i>Game Higgs Domino Island</i>	40