

## MANIFESTASI GAYA HIDUP *GAMERS ONLINE* SEBAGAI PRODUK *HYPERREALITAS* DUNIA MAYA PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

Fauzi Rahman, Ardianto

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas PGRI Palangka Raya  
(email: jibranfauzi05@gmail.com)

### Abstrak

Kemajuan teknologi berupa internet telah mengubah dunia maya sebagai ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivis manusia. *Game online* sebagai ruang virtual, membuat penggunaanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya serta menyebabkan kecanduan. Pergeseran alur berfikir dan dinamika sosial, kini telah memicu lahirnya budaya baru yang disengaja atau tidak disengaja, langsung dipraktikkan dalam peran keseharian mahasiswa terindikasi *hyperealitas* yang didasarkan pada pemenuhan kebutuhan atas apa yang mereka tidak dapatkan di dunia nyata.

**Kata Kunci:** *gaya hidup, gamers online, hyperealitas*

### Pendahuluan

Pengaruh teknologi informasi secara realitas telah mempengaruhi sendi-sendi kehidupan sosial dan peradaban manusia. terutama berkaitan dengan komunikasi yang tersalur melalui media. Berkaitan dengan hal tersebut pada titik ini media dan budaya menarik untuk dicermati. Media sangat kuat dalam menuntun (menyusup, merasuki dan mempengaruhi) perilaku dan pikiran manusia. Media sangatlah penting karena bisa langsung menghadirkan cara memandang realitas. Media memotret persoalan sosial secara langsung, tetapi pro kontra yang bertentangan akan selalu ada sebagai bagian dari perdebatan dialektis antara kelompok dalam masyarakat. Media masih tetap didominasi efek ideologis yang berlaku, dan karenanya media memberikan pandangan yang terkadang berlawanan

dalam kerangka ideologi pada penggunaanya. Media komunikasi masa yang paling komplis dan ampuh saat ini adalah internet yang terhitung merupakan media baru.

Internet adalah media yang pada awal kebermunculanya dijadikan sebagai fragmen alat bahkan perantara untuk mempermudah kehidupan manusia. Internet yang muncul sebagai sarana komunikasi, kini telah membawa perubahan yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Internet sebagai teknologi telah melakukan gempuran yang signifikan, sehingga dimensi ruang dan waktu tidak lagi menjadi hambatan bagi proses komunikasi. Internet bisa menjadi sumber informasi, tempat untuk menyalurkan ekspresi, sarana memperoleh eksistensi dan mencari kepuasan diri. Internet yang mengandung unsur

digitalitas, interaktivitas dan virtualitas telah mengembangkan sebuah pola komunikasi yang berbeda dengan pola komunikasi pada media tradisional.

Perkembangan sistem komunikasi global telah menciptakan berbagai halusinasi ruang sosial. Semakin banyak orang berinteraksi, berkomunikasi atau bersosialisasi tidak lagi dalam satu teritorial, akan tetapi di dalam halusinasi teritorial (Pilliang, 2010: 177). Kekuatan media tradisional seperti TV dan koran tidak sekuat dulu, ketika internet menyediakan ruang bagi kekuasaan untuk melakukan suatu yang mereka sukai, sekalipun hal itu tidak dibenarkan. Internet adalah dunia abstrak yang mengaburkan batas-batas administrasi suatu negara. Kelebihannya yang masih diakui adalah, dalam satu waktu info yang dihadirkan dapat dikonsumsi langsung oleh jutaan, bahkan milyaran pasang mata. Pilihan fitur yang ditawarkan pun berbeda dan sangat beragam, internet juga mengakomodasi penggunaannya untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkan.

Kemajuan teknologi berupa internet ini pula yang telah mengubah dunia maya yang terdiri dari berbagai macam gelombang *magnetic* dan gelombang radio, serta sifat kematerian yang belum ditemukan manusia, sebagai ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivis manusia. Ruang kehidupan baru di internet itu sering disebut dengan *cyberspace*. *Cyberspace* yaitu ruang halusinatif yang dibentuk melalui digital berupa bit-bit informasi dalam *database* komputer, yang kesemuanya tersedia dalam internet, yang menghasilkan pengalaman-pengalaman halusinasi (Pilliang, 2010: 20).

“...Dunia *cyber* ini melahirkan istilah baru berupa *Cybercommunity* yang artinya masyarakat *cyber* (maya). Dalam

masyarakat maya manusia akan menemui kelompok sosial maya, kebudayaan, pranata dan kontrol sosial, stratifikasi sosial, serta kekuasaan dan kepemimpinan masyarakat maya. Kesemua perangkat itulah yang nantinya akan menimbulkan perubahan sosial masyarakat maya. Kontak-kontak sosial yang terjadi antara anggota masyarakat maya memiliki makna yang luas didalam komunikasi pengguna media dengan pengguna yang lainnya, sehingga dari sana pengguna saling membangun makna dalam dunia inter subyektif pengguna tentang dunia yang dihuninya atau dunia maya” (Bungin, 2007 : 162).

Fitur dan informasi yang diakses di internet, membuat sebagian orang merasa kebutuhannya akan informasi, hiburan, kesenangan, dan interaksi sosial dapat terpenuhi. Itulah yang membuat manusia-manusia modern mulai melirik internet sebagai sumber informasi dan ruang eksistensi baru. Sebuah masyarakat yang modern perkembangan ilmu dan teknologi tidak terjadi dalam lingkungan laboratorium yang terbatas melainkan meluas ke dalam kehidupan sosial (Hardiman, 1993: 123). Tidak heran jumlah pengguna internet terus bertambah setiap tahun.

“...Fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet adalah *game online*. *Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut diwaktu yang sama. Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata”.

*Game* atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan

menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatannya tidak lagi pada nilai guna. *Game online* sebagai ruang virtual tidak nyata membuat penggunanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya, Misalkan berjudi dan bersenang-senang bahkan melakukan kekerasan. Bermain adalah suatu kebutuhan yang bisa dijadikan sebagai ajang menyegarkan kehidupan akan tetapi ketika permainan itu menjadi suatu hal yang menghegemoni dan menimbulkan kecanduan itu merupakan disfungsi. *Game online* yang cukup pesat bersama dengan pesatnya perkembangan jejaring sosial seperti *Facebook* adalah *game online Zynga Poker*. *Game online Zynga Poker* banyak dibicarakan bahkan dikalangan mahasiswa. *Game online zynga Poker* merupakan salah satu *game online* yang memiliki fitur yang komplit dan mudah dimainkan. Peraturan permainannya sama seperti permainan poker di dunia nyata. Bahkan untuk taruhannya pun dicontoh dari dunia nyata tentunya dengan uang maya yaitu *chip*, ini menjadi daya tarik untuk bermain *game online Zynga Poker* dibanding *game online* lainnya”.

Masyarakat Indonesia yang memiliki kedudukan sebagai masyarakat penghuni negara berkembang, negara ketiga, negara konsumen dan Negara obyek pemasaran dari bangsa-bangsa yang memproduksi teknologi dan perangkatnya baik secara perekonomian teknologi bahkan ideologi, Indonesia dengan jumlah penduduk lebih dari 225 juta jiwa merupakan pasar yang menjanjikan bagi para produsen. Namun, dalam perkembangan globalisasi posisi indonesia hanya sebagai konsumen. Indonesia tengah berada dalam pusaran globalisasi. Peran Indonesia pun tidak

terlalu mencolok, atau bahkan bisa dikatakan hanya mengikuti arus saja (Rini, 2011: 118-128).

Salah satu perubahan sosial yang menyertai peliknya persoalan ekonomi di Indonesia belakangan ini adalah berkembangnya berbagai gaya hidup, sebagai fungsi dari diferensiasi sosial yang tercipta dari relasi konsumsi. Konsumsi tidak lagi sekedar berkaitan dengan nilai guna dalam rangka memenuhi fungsi kebutuhan dasar dari manusia, akan tetapi kini berkaitan dengan unsur-unsur simbolik untuk menandai kelas, status atau simbol sosial tertentu. Konsumsi mengekspresikan posisi sosial dan identitas kultural seseorang didalam masyarakat. Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia moderen. Siapapun yang hidup dalam dunia moderen akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakanya sendiri untuk membedakan dengan orang lain.

“...Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Dalam interaksi sehari-hari individu dapat menerapkan suatu gagasan mengenai gaya hidup tanpa perlu menjelaskan apa yang individu maksud; dan semua benar-benar tertantang serta sulit menemukan deskripsi umum mengenai hal-hal yang merujuk pada gaya hidup.” (Chaney, 1996 : 40).

Mahasiswa merupakan bagian strata pada masyarakat Indonesia yang memiliki posisi tersendiri dan bahkan terkadang dianggap sebagai posisi yang istimewa. Mahasiswa adalah segmen masyarakat yang sangat dekat dengan persoalan akses informasi dan dunia internet, bukan hanya karena tuntutan keilmuan yang mengharuskan untuk selalu mencari informasi terbaru, tetapi juga persoalan tentang kebutuhan mendasar sebagai manusia di era teknologi. Persoalan

tersebut mengidentifikasi bahwa ada gaya hidup yang membedakan dengan bagaimana menjadi mahasiswa, atau dengan masyarakat secara komunal pada umumnya. Mahasiswa, dengan kondisi jiwa yang sensitif dan masih sibuk mencari-cari jati diri, telah lama menjadi sasaran empuk yang menjanjikan bagi para elit ekonomi kapitalis. Pada saat sekarang, dimana mahasiswa mengikuti trend pasar, dapat dilihat bahwa sejatinya mahasiswa telah diperbudak dan dijadikan mesin penghasil uang bagi pasar. Mahasiswa yang seharusnya menggunakan waktunya untuk belajar dan mengabdikan diri kepada masyarakat akan tetapi justru banyak yang menghabiskan waktunya untuk bermain dalam dunia virtual karena adanya fasilitas yang memadai. Ada banyak cara dilakukan mahasiswa untuk mengekspresikan diri. Mulai dari menjalani proses belajar, memilih busana, penampilan, memilih tempat hiburan sampai cara bergaul dan memilih teman. Beragam gaya hidup itu kemudian menjelma kedalam hiruk pikuk dunia kampus yang makin menuntut eksistensi. Pergeseran alur berfikir dan dinamika sosial, kini telah memicu lahirnya budaya baru yang disengaja atau tidak disengaja, langsung dipraktekkan dalam peran kesehariannya sebagai mahasiswa.

Mahasiswa Universitas Negeri Palangka Raya (UPR) termasuk mahasiswa yang beruntung karena kampus menyediakan layanan hotspot secara gratis 24 jam. Tidak hanya dikampus saja, akan tetapi warung makan dan tempat *nongkrong* disekitaran kampus sudah banyak menawarkan fasilitas *hotspot* meskipun berbayar. Mahasiswa UPR seringkali memanfaatkan fasilitas internet dan mesin pencarian di internet tidak untuk mengakses tentang persoalan ilmu pengetahuan saja akan tetapi banyak yang

menggunakanya untuk bermain *game online* atau pemuasan hasrat yang lain yang bukan untuk kepentingan ilmu pengetahuan. bahkan parahnya menyebabkan kecanduan. Rini (2011: 118-128) dalam tulisanya “menyatakan bahwa penyediaan fasilitas handphone dari telepon, SMS, kamera, bahkan trend yang sedang menjamur seperti mudahnya browsing internet, *facebook*, *twitter* serta aneka fitur canggih lain membuat orang menjadi “kecanduan” akan teknologi itu.

Berdasarkan deskripsi ini dan beberapa fenomena tersebut penulis merasa tertarik untuk mengetahui permasalahan mengenai *game online* dan bagaimanakah pengaruhnya serta bagaimana gaya hidup para *gamers* yang memainkan *game online* dikalangan mahasiswa Universitas Negeri Palangka Raya dan akan terjawab setelah penulis melakukan penelitian berjudul: **”Manifestasi Gaya Hidup Gamers Online Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya Pada Mahasiswa Universitas Palangka Raya”**

### Metode Penelitian

Penelitian dalam kasus gaya hidup mahasiswa *gamers* yang bermain *game online* penulis menggunakan metode kualitatif, yang berusaha melihat gambaran menyeluruh atau holistik dari objek penelitian serta menginterpretasikan data dengan cara memberi arti terhadap data yang diperoleh. Metode ini relevan bagi penulis untuk mengkaji proses pembentukan ruang sosial baru dalam *game* dan dampaknya pada interaksi individu di dunia nyata terutama masalah gaya hidup yang dijalani mahasiswa Universitas Palangka Raya yang bermain *game*. Hal-hal seperti simbol, status, peran, identitas, norma, sampai kepada

rangkaian gaya hidup para pemain atau *gamers* menjadi suatu rujukan yang merupakan data kualitatif yang lebih relevan untuk didekati secara kualitatif menggunakan strategi studi kasus.

Untuk mengumpulkan data dan informasi maka diperlukan informan yang menjadi subyek penelitian. Adapun informan yang menjadi subjek penelitian adalah: mahasiswa Universitas Palangka Raya yang bermain *game online zynga poker* akan tetapi tidak semua mahasiswa Universitas Palangka Raya yang bermain *game online zynga poker* dijadikan sumber informasi, hanya mereka yang telah bisa memenuhi kebutuhan data dalam penelitian ini yang telah diamati sebelumnya dan menunjukkan subjek lain setelahnya dengan bantuan temuan dari informan kunci tentunya.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data interaktif dari Miles and Huberman, dimana ketiga komponen (pengumpulan data, reduksi dan display data) tersebut di atas saling interaktif, artinya saling mempengaruhi dan terkait. Langkah pertama dilakukan penelitian di lapangan dengan mengadakan observasi, wawancara, mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan dan mengambil foto yang dapat merepresentasikan jawaban dari permasalahan yang diangkat. Tahap ini disebut dengan pengumpulan data. Pada tahap ini, data yang dikumpulkan sangat banyak, maka setelah itu dilakukan tahap reduksi data untuk memilah-milah data yang benar-benar dibutuhkan dalam penelitian ini. Data tersebut yang kemudian ditampilkan dalam pembahasan karena dianggap penting dan relevan dengan permasalahan penelitian. Setelah tahap reduksi selesai, kemudian dilakukan penyajian data secara rapi dan tersusun sistematis. Setelah ketiga hal tersebut sudah benar-benar terlaksana

dengan baik, maka diambil suatu kesimpulan atau verifikasi.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Gambaran Tentang *Game online*

*Game* memiliki pengertian yang beragam. Selama ini *game* secara umum hanya dianggap sebagai sebuah permainan yang terstruktur, memiliki aturan dan dimainkan dengan tujuan tertentu. Pada *game* tradisional teknologi memang sudah berperan namun tidak memberikan porsi yang besar pada teknologi elektronik seperti masa kini. Pengertian ini berubah ketika *game* menyatukan diri dalam teknologi yang lebih kompleks dan berkembang secara pesat, baik *video game* ataupun *online game*. Ketika permainan *game* mulai masuk pada kajian ilmiah, maka *game* tidak lagi hanya sebagai permainan semata, namun lebih kepada proses produksi dan konsumsi serta representasi.

“...*Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet). Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Maraknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di

suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Game*). Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. (<http://zhallzhall.wordpress.com/2008/03/25/perkembangan-dan-dampak-game-onlinedi-indonesia/>)

*Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut diwaktu yang sama. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menjadi inspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. Salah satu bentuk *game online* yang menarik untuk diperbincangkan adalah *Game Online Zynga Poker*.

*Game online Zynga poker* adalah permainan dalam dunia maya yang terdapat di internet, bentuk permainannya adalah permainan kartu poker dengan segala aturan yang hampir sama dengan aslinya di dunia nyata yang tidak jarang pula digunakan sebagai ajang perjudian secara nyata dan melanggar norma aturan masyarakat kebanyakan. Pada *game online Zynga poker* uang taruhan yang digunakan adalah uang maya atau tidak bisa dijadikan alat tukar untuk pembelian barang ekonomis. Uang yang digunakan dalam *game online Zynga Poker* sering disebut dengan istilah *chip*.

*Zynga Poker* adalah judi *online* yang di akses dari jejaring sosial *facebook* dan kita bisa memainkannya secara *online*, kelebihan dari *game* ini adalah kita menggunakan *chip* yang akan terkumpul dan kita bisa memainkan dengan secara *continue*. (<http://marketingpalsu.wordpress.com/marketing-palsu/zinga-poker-dari-sudut-pandang-marketing/>)

Maraknya *game online Zynga poker* dipadukan dengan maraknya situs jejaring sosial. *Game online Zynga poker* adalah salah satu bentuk *game online* yang dapat dilakukan secara bersamaan dalam waktu bersamaan meskipun pada konteks ruang yang berbeda. *Game online Zynga Poker* yang terdapat di jejaring sosial *Facebook* sudah tak asing lagi bagi para mahasiswa yang bisa dikatakan sudah tidak asing dengan perkembangan teknologi masa kini. Indonesia menjadi peringkat pertama di dunia dari seluruh dunia dengan jumlah pengguna *Game online Zynga Poker* terbanyak dari tahun 2004 hingga sekarang.

*Game online zynga poker* sudah tidak asing lagi bagi kalangan mahasiswa karena *game* tersebut juga banyak dimainkan dikalangan mahasiswa terlebih fasilitas untuk *online* di daerah sekitar kampus tidak sulit untuk ditemukan, begitu juga di kalangan mahasiswa Unnes. Perihal tersebut diperkuat oleh Pengelola salah satu warnet di sekitar kampus Universitas Palangka Raya :

“Sekarang lagi musim *game Zynga poker*, nggak jarang yang datang ke warnet ini, Cuma buat *online main game Zynga Poker*, banyak dan sering.”(Wawancara dengan Asom Tsani pada tanggal 15 Oktober 2017)

Beberapa istilah dasar dalam bermain *game online Zynga Poker* *Check* = Ikut bermain berapapun taruhan yang ada. *Raise* = Menaikkan taruhan kita. *Fold*

= Berarti menyerah, dan *chip* tidak terpotong dalam biaya taruhan di meja *Lobby* = Memilih *room* yang ingin dimasuki untuk bermain. *Call Any* = Artinya ikut atas berapapun taruhan dimeja.

(Source:<http://www.dukonbesar.com/2009/12/panduan-singkat-bermain-zynga-poker.html>)

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa X1, terdapat penguatan bahwa *game online Zynga Poker* memiliki peraturan yang sama dengan peraturan permainan kartu poker di dunia nyata, dan ketika awal bermain akan didapatkan secara cuma-cuma disediakan oleh fasilitas dari *game* tersebut.

Modal uangnya pun dengan uang virtual yang tidak bisa dijadikan alat tukar barang di dunia nyata. *Game online Zynga Poker* menggunakan *Chip* yang diumpamakan sebagai uang virtual / tidak nyata pada dunia maya. *Game online Zynga Poker* memberikan modal *chip* setiap harinya kepada para pengguna atau pelanggan permainan ini, tidak hanya itu saja *game online zynga Poker* memberikan banyak cara untuk mendapatkan *chip* sebagai modal untuk bermain salah satunya dengan fasilitas yang disediakan oleh *game online zynga poker* dengan undian keberuntungan yang dapat diakses setiap kali akun *gamers* memasuki *game* itu, lalu tinggal mengeklik salah satu fitur yang bernama *lucky*.

Tidak jarang pula yang rela mengeluarkan uang asli untuk sekedar membeli *chip* virtual tersebut dengan bermacam-macam alasan, baik itu membeli dari sesama pemain dengan pembayaran tunai dan kemudian *chip*nya yang akan ditransfer atau membeli langsung kepada pengelola *game online Zynga poker*. *Game online Zynga Poker* juga memberikan fasilitas untuk

pembelian *chip* yang jumlah besarnya sudah ditentukan besaran dan perbandingan harganya, dengan cara menstransfer sejumlah uang nyata kepada rekenin pengelola *game online Zynga poker* yang sudah terhubung secara otomatis

## 2. *Daily Live Mahasiswa Universitas Negeri Palangka Raya Gamers Game online Zynga Poker*

Penelitian ini hanya dilakukan pada empat orang mahasiswa dari jurusan yang berbeda, untuk mempermudah melihat indikasi mengenai pengaruh *hyperealitas game online Zynga Poker* dan gaya hidupnya maka akan disampaikan tentang sedikit gambaran kehidupan sehari-hari yang diharapkan bisa dijadikan penguatan dasar dari sudut pandang tentang gaya hidup yang dijalani oleh *gamers game online Zynga poker*, dari 4 mahasiswa Universitas Palangka Raya yang bermain *game online zynga Poker* Pertama adalah X1 Mahasiswa Universitas Palangka Raya semester XI jurusan Pendidikan Fisika FMIPA. bermain *game online Zynga Poker* mulai pada malam hari sekitar pukul 23.00 WIB, bermain hingga berjam-jam sampai pagi pukul 06.00 WIB, kemudian tidur hingga siang hari. Pukul 12.00 WIB, pukul 13.00 WIB Agung makan diwarung depan kontranya Rp 5.000 dihabiskan agung untuk makan dan rokok. Pukul 16.00 WIB mandi dan menonton televisi hingga pukul 21.00 WIB kemudian setelah itu *online* menyiapkan untuk bermain *game online Zynga Poker* dan begitu setiap hari.

Kedua X2 Mahasiswa Universitas palangka Raya semester 11 Program Studi Sosiologi. merupakan teman satu kamar X2, bermain bermain *game online Zynga Poker* mulai pada malam hari sekitar pukul 24.00 WIB karena paketan modem yang X2 Pakai hanya bisa digunakan

setelah pukul 24.00 WIB, X2 bermain hingga berjam-jam sampai pagi pukul 06.00 WIB X2 kemudian tidur hingga siang hari. Pukul 12.00 WIB, pukul 13.00 WIB X2 makan diwarung depan kontraknya Rp 5.000 dihabiskan untuk makan dan rokok. Pukul 14.00 WIB mandi dan menonton televisi hingga pukul 15.00 WIB kemudian setelah itu X2 keluar nongkrong di warung kopi hingga pukul 18.00 WIB, kemudian mandi dikos dan Pukul 19.00 WIB nongkrong hingga Oukul 23.00 WIB setelah itu pulang kekos dan menonton TV sambil menunggu untuk bermain *game online Zynga Poker* pada pukul 24.00 WIB dan begitu rutinitas yang dijalani setiap hari. terlebih tidak ada mata kuliah yang MX1 ambil, jadi MX1 tidak sibuk kuliah.

Ketiga X3 Mahasiswa Universitas Palangka Raya smester 9 jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT. bermain *game online Zynga Poker* mulai pada malam hari sekitar pukul 19.00 WIB pada pukul 21.00 WIB keluar makan 15 menit dan dilanjut lagi pulang kos untuk bermain *game online Zynga Poker*, bermain hingga berjam-jam sampai pagi pukul 07.00 WIB Deny kemudian tidur hingga sore hari. Pukul 15.00 WIB bangun dan membersihkan motor kesayangannya hingga mengkilat meskipun sebelumnya tidak kotor, pukul 14.00 WIB makan, pukul 18.00 WIB mandi dan menonton televisi hingga pukul 19.00 WIB.

Keempat X4 Mahasiswa Universitas Palangka Raya semester IX jurusan Pendidikan Biologi FMIPA. X4 bermain *game online Zynga Poker* mulai pada malam hari sekitar pukul 20.00 WIB, MX2 bermain hingga berjam-jam sampai pagi pukul 06.00 WIB MX2 bermain dengan fasilitas Hot spot yang disediakan kampus UPR, X4 menggunakan motor menuju kampus FMIPA. Pukul 13.00 WIB

bangun dan makan, pukul 14.00 WIB ke kampus, pukul 16.00 WIB pulang dan pergi ke warnet untuk mencari chip untuk bermain *game online Zynga Poker* pukul 18.00 WIB, X4 pulang dan santai-santai hingga pukul 19.00 WIB kemudian keluar kos dan makan kemudian 20.00 WIB , sudah menuju ke kampus tempat biasa X4 online dengan laptop miliknya

Aktivitas setiap hari dari keempat *gamers game online Zynga Poker* diatas menunjukkan tentang penggunaan waktu dan pola aktivitas yang dijalani yang kemudian ditelisik lebih mendalam dengan pendekatan kualitatif mengenai detail beberapa hal menggunakan konsep untuk mengupas permasalahan yang akan diangka yaitu mengenai *hyperealitas game online zynga Poker* dan gaya hidup para *gamers* tersebut. Tidak semua konsep mengenai gaya hidup dan *hyperealitas* digunakan akan tetapi beberapa hal yang sesuai dengan apa yang ingin diungkap dalam penelitian ini saja.

Dari keempat mahasiswa Universitas Palangka Raya yang merupakan *gamers* sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan mengenai *hyperealitas game online Zynga poker* serta menelisik gaya hidup yang dijalani keempat mahasiswa Universitas Palangka Raya diatas

### **3. *Game online Zynga Poker* sebagai bentuk *Hyperealitas***

Gambar menarik berupa perempuan berpakaian bikini yang sebenarnya tidak ada kaitannya dengan permainan *game online Zynga Poker* terpampang dengan jelas dengan pose menantang dan tak berbusana sambil memegang kartu ketika para pengguna membuka halaman *page game online Zynga Poker*, gambar perempuan hampir telanjang dapat dilihat secara cuma-cuma dan terus menerus ketika para *gamers* bermain *game online*



*Zynga Poker*. Kebebasan untuk melihat perempuan berpakaian seksi hampir telanjang tidak mungkin didapatkan di dunia nyata. Gambar wanita telanjang ditampilkan sebagai daya tarik agar para *gamers* betah dan tetap bermain dan ingin bermain terus. *Game online Zynga Poker* mengikuti logika dalam berdagang, kosumen akan selalu senang jika diberi suatu bonus tambahan dan konsumen menginginkan sesuatu yang menarik, hal tersebut diterapkan didalam *game* dan tidak disadari oleh para *gamers*.

Bukan hanya gambar perempuan yang berpakaian bikini *game online Zynga Poker* juga menyediakan fitur yang mendukung dan memudahkan dalam bermain *game* tersebut. Berbagai macam fitur yang memudahkan para *gamers* menyebabkan *game online Zynga Poker* ini semakin dinamis, menarik dan diminati oleh kalangan mahasiswa *gamers* di Unnes. Terlebih lagi, berbeda dengan permainan *online* lainnya, *game online Zynga Poker* menyajikan fasilitas yang kompleks bahkan terkadang menyajikan hal yang secara sengaja dan tidak disadari oleh para *gamers*. *Game online Zynga Poker* juga menyediakan fasilitas bahasa sesuai pilihan yang digunakan oleh *gamers*.

Mahasiswa X1 menganggap bahwa *game online Zynga poker* dari segi tampilan sangatlah menarik dan fasilitas dalam *game online Zynga Poker* sangatlah komplit bahkan tersedia berbagai bahasa, X1 juga menyatakan bahwa lebih baik bermain *game online Zynga Poker* dari pada mengerjakan tugas, hal tersebut menegaskan bahwa *game online Zynga Poker* menyediakan fasilitas yang menyenangkan dan selanjutnya membuat keinginan untuk terus bermain *game online Zynga Poker*.

*Game online ZyngaPoker* merupakan bentuk fantasi yang menyeruak kedalam realitas namun masih berada pada ranah dunia maya, *game online Zynga Poker* diciptakan tentunya melalui simulasi berdasarkan model-model yang begitu cermat. *Game online Zynga Poker* adalah bentuk perjudian yang dilebur kedalam dunia maya yang nilai dan stigma didalamnya menjadi melebur pula. *Game online Zynga Poker* merupakan realitas buatan yang tampil sebagai realitas baru, realitas yang ada dalam *game online Zynga Poker* lebih mengutamakan daya tarik secara simulasi mencoba meniru kehidupan di dunia nyata. sehingga kehidupan di dunia nyata menjadi berkurang realitasnya dengan hadirnya alternatif baru yang lebih mudah diakses dan murah tanpa mengkhawatirkan hukum dan stigma norma yang berlaku pada permainan kartu dan judi yang begitu negatif di masyarakat Indonesia yang konon masih kental dengan adat ketimuranya. Berikut pernyataan dari mahasiswa X2 menyatakan bahwa *game online Zynga Poker* tidak jauh berbeda dengan permainan kartu poker yang ada dalam kehidupan nyata, dan sama persis. meskipun sama persis seperti dalam poker di dunia nyata tidak ada hukum sosial yang melarang perjudian dalam yang secara tersirat termuat dalam *game online Zynga Poker* tersebut.

Realitas semacam ini membentuk dunia didalam permainan, dimana aturan dan norma berkembang secara lebih bebas dari dunia nyata. Pada saat masuk ke dalam dunia *online* seorang pemain akan dilibatkan dalam dunia tersebut. Persoalan ini membentuk ketertarikan dan keikutsertaan diri seorang pemain dalam dunia *hyperealitas*. *Hyperealitas* adalah keadaan runtuhnya realitas yang diambil oleh rekayasa model-model, (citraan,

halusinasi, simulasi), yang dianggap lebih nyata dari realitas (Pilliang 2011:22)

Nilai-nilai dari *game online Zynga Poker* menjadi lebih nyata bagi para pemainnya. Ruang maya membingungkan bagi penggunaannya untuk memilih yang asli dan yang palsu, dan antara hasil produksi dan hasil reproduksi budaya populer, sehingga nilai-nilai interaksi sosial di dunia nyata menjadi tereduksi di dalam *game online Zynga Poker*. Seperti yang dituturkan oleh mahasiswa X3 sebagai pemain setia *game online Zynga poker*

“*Game online* itu sudah jadi bagian dari hidup ku kok, apapun gamenya termasuk ya *zynga poker*. Kalau nggak *ngegame* sehari ya bingung kaya ada yang kurang” (Wawancara dengan Mahasiswa X3, 25 Oktober 2017)

Simulasi adalah proses penciptaan bentuk-bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asal usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supranatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi nyata (Pilliang, 2010: 23). Dalam mekanisme simulasi, manusia dijebak dalam satu ruang yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya semu belaka. Dalam wacana simulasi, manusia mendiami suatu ruang realitas, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan yang palsu sangat tipis. Manusia kini hidup dalam ruang khayal yang nyata sebuah fiksi yang sangat nyata. Realitas-realitas simulasi menjadi ruang kehidupan baru dimana manusia menemukan dan mengaktualisasikan eksistensi dirinya. Karena itu sekali lagi bukti dari *game online Zynga Poker* adalah sebuah *hyperrealitas* adalah ketika *game online Zynga Poker* menjadi dunia kedua yang lebih nyata bagi para *gamers* dibandingkan dunia nyata.

#### 4. Gaya Hidup Mahasiswa Gamers *Game Online Zynga Poker*

Gaya hidup (*lifestyle*) sangat mudah dimiliki setiap individu yang mengikuti perkembangan ranah cara kerjanya baik itu disengaja maupun tidak, semua orang bisa meniru, menjiplak, mengikuti dan menciptakan polanya sendiri. Bahkan bisa dikatakan gaya hidup bukanlah monopoli kelompok masyarakat tertentu. Idi Subandy dalam Chaney mengutarakan bahwa gaya hidup kini bukan lagi monopoli satu kelas, tetapi sudah lintas kelas. Mana yang kelas atas/ menengah/ bawah sudah bercampur baur dan terkadang dipakai berganti-gantian (Chaney, 1996: 11)

Gaya hidup ini dipengaruhi oleh perbedaan umur, jenis kelamin, pendidikan, status perkawinan, pendapatan keluarga dan ras yang berkaitan dengan rutinitas sehari-hari. Latar belakang dan karakteristik dari aktivitas sehari-hari berpengaruh pada waktu yang diluangkan dalam gaya hidup. Tidak semua orang memiliki gaya hidup yang sama, setiap individu memiliki gaya hidup yang berbeda. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. gaya hidup adalah suatu seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Gaya hidup juga sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Efek yang terindikasi ditemukan pada mahasiswa *gamers game online Zynga Poker* merupakan bentuk *hyperealitas*. Motivasi para *gamers* untuk bermain didasarkan pada pemenuhan kebutuhan atas apa yang mereka tidak dapatkan di dunia nyata, yaitu sebuah hasrat kesenangan status sosial, ekonomi, dan kelompok interaksi. Ketiga hal ini disimulasikan dalam *game online Zynga Poker* sehingga mereka mau bermain dan tetap bermain *game online Zynga Poker*.
2. Dampak yang bersifat adiksi bersifat melemahkan. Para *gamers* yang bermain *game* secara tidak langsung telah teradiksi untuk menjaga eksistensinya di dalam ruang *game online Zynga Poker*. Pemikiran tentang nilai telah direkonstruksi dan dibuat menjadi tergantung pada konsumsi akan kesenangan, dan dampak tersebut lebih kepada gaya hidup dan pola pemanfaatan norma dalam kehidupan nyata. Sebagian dari mahasiswa yang bermain *game* tersebut bahkan harus melepaskan prioritasnya di dunia nyata.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis dapat memberikan saran kepada para mahasiswa *gamers game online Zynga poker*. Mahasiswa *gamers game online Zynga poker* haruslah memperkuat kembali internalisasi nilai-nilai sosial secara langsung, dan

pentingnya untuk tidak mengkonsumsi *game* secara berlebihan dan lebih menggiatkan kegiatan-kegiatan bermain yang melibatkan fisik dan interaksi antar individu secara optimal.

Persoalan tersebut penting karena yang sebetulnya bisa membatasi pengaruh negatif dari bermain *game online Zynga poker*, terutama dalam membatasi waktu bermain hanyalah para mahasiswa sendiri melalui kesadaran pribadi dan juga kelompok interaksi inti seperti keluarga. Saran tersebut disampaikan secara langsung baik secara personal atau perorangan atau melalui komunitas dalam perkumpulan komunitas baik melalui forum jejaring sosial atau dalam kehidupan nyata.

### Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2006) . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pengembang Teknologi Informasi dan Komunikasi. (2010). *Rencana strategis BPTIK Universitas Negeri Semarang 2010-2014 2014*. Semarang: Uiversitas Negeri Semarang.
- Bungin, Burhan. (2007). *Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Chaney, David. (1996). *Lifestyle : Sebuah Pengantar Komprehensif*. Terj. Nuraeni. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hardiman, F. Budi. (1993). *Menuju Masyarakat Komunikatif*. Ilmu, Masyarakat Politik & Postmodernisme Menurut Jurgen Habermas. Yogyakarta: Kanisius.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2010). *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui*

- Batas-Batas Kebudayaan.*  
Matahari: Yogyakarta.
- Prastyo, Ardy. (2009). *Gaya Hidup Tekhnoseksual Dalam Tinjauan Perilaku konsumen” (studi kasus pada pria pekerja bidang teknologi informasi dan komunikasi di Semarang.* Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial.
- Rini, Hartati S. (2011). *Indonesia Dalam Pusaran Globalisasi Pasar Bebas (Antara Ketidaksiapan Negara, Konsumsi Masyarakat dan Kesejahteraan Masyarakat Yang Terlupakan).* Dalam *Forum Ilmu Sosial.* Vol.38 No. 2 Desember 2011
- Sofyan, Nur. (2008). *Gaya Hidup Komunitas Punk Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Punk UNNES).* Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial.
- Storey, Jhon. (2007). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop.* Yogyakarta: Jalasutra.
- Strinati, Dominic. (2004). *Pengantar Menuju Teori Budaya Populer.* Yogyakarta: Bentang.
- Vanri, Keken Frita dan Hasbiyalloh, Benni Yusriza. (2011). *Games Online dan Katarsis Virtual” (Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank dan Second Life.* Surabaya. Dalam *Communication Students Summit Hutkom Unair ke 23.*