



Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai  
Produk Hyperealitas Dunia Maya  
( Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang )

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi dan Antropologi  
Universitas Negeri Semarang

Oleh :

Ilman Hakim

NIM. 3501407071

Jurusan Sosiologi dan Antropologi  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Semarang  
2013

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : .....

Tanggal : .....

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Rini Iswari, M.Si  
NIP. 19590707 198601 2 001

Hartati Sulistyono Rini, S.Sos, M.A  
NIP. 19820919 200501 2 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi

Drs. M.S. Mustofa, M.A  
NIP. 19630802 198803 1 001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas  
Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji Utama

Atika Wijaya, S.Ap. M.Si

NIP. 198405232008122002

Penguji I

Penguji II

Dra. Rini Iswari, M.Si  
NIP. 19590707 198601 2 001

Hartati Sulistyono Rini, S.Sos, M.A  
NIP. 1820919 200501 2 001

Mengetahui:

Dekan,

Drs. Subagyo, M.Pd  
NIP. 19510808 198003 1 003

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Februari 2013

Ilman Hakim  
NIM. 3501407071

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Dalam lamunan kita bisa melakukan apa saja

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini untuk

- ✓ Ilmu pengetahuan yang saya puja
- ✓ Untuk alam semesta yang Maha seimbang
- ✓ Untuk kedua orang tua dan keluarga saya
- ✓ Untuk dosen, guru, dan teman-teman saya

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang)”.

1. Prof. Dr. H Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk bisa menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk bisa menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. M.S. Mustofa, M.A., Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk bisa menimba ilmu di Jurusan Sosiologi dan Antropologi.
4. Dra. Rini Iswari, M.Si., Dosen Pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran kepada penulis.
5. Hartati Sulisty Rini, S.Sos, M.A., Dosen Pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
6. Mahasiswa Gamers Zynga poker yang telah berkenan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan masukan bagi pembaca.

Semarang, 25 Februari 2013

Penulis

## SARI

Hakim , Ilman. 2013. "Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang). Skripsi, Jurusan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dra. Rini Iswari M, Si pembimbing II Hartati Sulisty Rini, S.Sos, M.A. 90 halaman.

Kata kunci: Gaya Hidup, Game online Zynga poker, Hyperealitas

Mahasiswa Unnes seringkali memanfaatkan fasilitas internet dan mesin pencarian di internet tidak untuk mengakses tentang persoalan ilmu pengetahuan saja akan tetapi menggunakannya untuk bermain game online atau pemuasan hasrat lain bahkan menyebabkan kecanduan. Perumusan masalah dalam penelitian ini (1) Bagaimana hyperealitas dalam game online zynga poker sebagai produk budaya populer (2) Bagaimana gaya hidup gamers yang bermain game online zynga poker dikalangan mahasiswa Unnes. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan bentuk game online zynga poker (2) Mendeskripsikan hyperealitas dalam game online zynga poker sebagai produk budaya poppuler (3) Mendeskripsikan gaya hidup gamers game online zynga poker dikalangan mahasiswa Unnes.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 4 mahasiswa Unnes dari 4 jurusan yang dapat memenuhi kebutuhan data. Informan 3 mahasiswa teman satu kontrakan mahasiwa Unnes gamers game online Zynga poker. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan wawancara. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan kosep hyperealitas dan gaya hidup untuk alat analisa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game online Zynga Poker merupakan realitas buatan yang tampil sebagai realitas baru, realitas yang lebih mengutamakan daya tarik secara simulasi. 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 negativ di masyarakat Indonesia yang konon masih kental dengan adat ketimuranya.

Simpulan dari penelitian dan pembahasan, bahwa mahasiswa gamers game online Zynga Poker terpengaruh hyperealitas. Para gamers telah teradiksi menjaga eksistensinya di dalam ruang game online Zynga Poker dan dampak tersebut lebih kepada gaya hidup. Saran yang diajukan untuk Mahasiswa gamers game online Zynga poker agar memperkuat internalisasi nilai-nilai sosial secara langsung, dan tidak mengkonsumsi game secara berlebihan. Saran tersebut disampaikan secara langsung.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Persetujuan Pembimbing .....	ii
Pengesahan Kelulusan .....	iii
Pernyataan .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Prakata .....	vi
Sari .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	x
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Lampiran .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Penegasan Istilah .....	10
G.Sistematika Skripsi.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP .....</b>	<b>15</b>
A.Tinjauan Pustaka .....	15
B. Konsep .....	22
1. Gaya Hidup .....	22
2. Hyperealitas .....	24
C.Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A.Dasar penelitian .....	27
B. Fokus Penelitian .....	29
C. Lokasi Penelitian .....	29
D. Sumer Data Penelitian .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Validitas Data .....	43
F. Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Umum Penelitian.....	49
1. Lokasi Penelitian.....	49
2. Gambaran Tentang Game online Zynga poker .....	54
3. Daily Live Mahasiswa Unnes Gamers game online zynga poker....	56



B. Game online Zynga Poker sebagai bentuk Hyperealitas.....	68
C. Gaya Hidup Mahasiswa Gamers Game Online Zynga Poker.....	72
1. Motivasi Bermain Game Online Zynga Poker sebagai bentuk Gaya Hidup .....	73
2. Identitas dalam dunia nyata dengan dunia game online Zynga Poker sebagai bentuk gaya hidup.....	80
3. Penggunaan Waktu dalam Bermain Game online Zynga Poker Sebagai Bentuk Gaya Hidup .....	85
 BAB V PENUTUP .....	91
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran .....	92
 DAFTAR PUSTAKA .....	93
 LAMPIRAN .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar subyek penelitian .....	31
Tabel 2. Daftar informan pendukung .....	33
Tabel 3. Data mahasiswa Unnes tahun 2013.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan kerangka berpikir .....	26
Gambar 2. Gerbang Universitas Negeri Semarang.....	49
Gambar 3. Gambar diagram pengguna game online Zynga Poker seluruh dunia.....	57
Gambar 4. Tampilan menu konformasi besaran chip yang akan dipertaruhkan.....	60
Gambar 5. Tampilan saat permainan game online Zynga Poker.....	61
Gambar 6. Tampilan bonus modal chip dari undian fasilitas dari game online Zynga Poker.....	63
Gambar 7. Tampilan fasilitas menu harga penjualan chip dari game online Zynga Poker.....	64
Gambar 8. M. Ibnu Soleh sedang bermain game online Zynga Poker.....	75
Gambar 9. Agung P. Herlambang sedang bermain game online Zynga Poker.....	78
Gambar 10. Deni Febriyanto sedang bermain Zynga Poker.....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Instrumen Penelitian
- Lampiran 2. Identitas Subjek Penelitian

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Komunikasi, khususnya lewat media, mempunyai peran yang penting dalam mempengaruhi dunia populer lewat penyebaran informasi. Media dalam pengertian luas sudah ada sejak dulu kala, sama tuanya dengan peradaban manusia. Media adalah hasil dari peradaban manusia tetapi sekaligus media juga menghasilkan peradaban. Media dan budaya pada titik ini 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 penggunaannya. Media komunikasi masa yang paling komplis dan ampuh saat ini adalah internet yang terhitung merupakan media baru.

Internet adalah media yang pada awal kebermunculannya 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 cukup 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 berbedadan 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 intersubyektif 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 moderen 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 menimbulka 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 taruhnya 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 berkemban, 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 dipraktikkan dalam peran kesehariannya sebagai mahasiswa.

Mahasiswa Universitas Negeri Semarang (Unnes) termasuk mahasiswa yang beruntung karena kampus menyediakan layanan hotspot secara gratis 24 jam. Tidak hanya di kampus saja, akan tetapi warung makan dan tempat nongkrong disekitaran Unnes sudah banyak menawarkan fasilitas hotspot meskipun berbayar. Mahasiswa Unnes seringkali memanfaatkan fasilitas internet dan mesin pencarian di internet tidak untuk mengakses tentang persoalan ilmu pengetahuan saja akan tetapi banyak yang menggunakannya untuk bermain game online atau pemuasan hasrat yang lain yang bukan untuk kepentingan ilmu pengetahuan. bahkan parahnya menyebabkan kecanduan. Rini (2011: 118-128) dalam tulisannya menyatakan bahwa penyediaan fasilitas handphone dari telepon, SMS, kamera, bahkan tren 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 zynga poker dan bagaimanakah pengaruhnya serta bagaimana gaya hidup para gamers yang memainkan game online zynga poker dikalangan mahasiswa Unnes dan akan terjawab setelah penulis melakukan penelitian berjudul “Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang)

## B. PERUMUSAN MASALAH

Internet media untuk memudahkan strategi mempertahankan kehidupan manusia. Fitur yang ditawarkan merupakan rangkaian untuk memudahkan kebutuhan manusia sebagai produk kebudayaan. Menjadi persoalan menarik jika produk yang diciptakan menjadi pembentuk kebudayaan manusia.

Berdasarkan latar belakang masalah maka penelitian ini lebih memfokuskan pada gaya hidup mahasiswa di lingkungan Universitas Negeri Semarang yang diakibatkan dari game online Zynga Poker. Perumusan masalah dalam penelitian ini diformulasikan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana hyperealitas dalam game online zynga poker sebagai produk budaya populer ?
2. Bagaimana gaya hidup gamers yang bermain game online zynga poker dikalangan mahasiswa UNNES semarang ?

## C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan secara umum game online zynga poker
2. Mendeskripsikan hyperealitas dalam game online zynga poker sebagai produk budaya populer
3. Mendeskripsikan gaya hidup gamers yang bermain game online zynga poker dikalangan mahasiswa Unnes.

#### D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna atau bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### 1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana pengetahuan kajian Sosiologi maupun Antropologi terutama konsentrasi tentang kajian budaya dan media mengenai gaya hidup dan hyperealitas serta dapat digunakan sebagai referensi bagi yang akan melakukan penelitian sejenis. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian-kajian dan teori-teori yang berkaitan dengan persoalan tersebut.

##### 2. Manfaat secara praktis

- a. Dapat mengetahui deskripsi secara langsung tentang game online zynga poker.
- b. Dapat mengetahui gaya hidup gamers yang bermain game online zynga poker dikalangan mahasiswa Unnes.
- c. Dapat memberikan masukan kepada mahasiswa Unnes yang bermain game mengenai dampak yang muncul akibat dari persoalan penggunaan media dan memberikan acuan untuk mengembalikan tugas pokok sebagai mahasiswa agar memberikan motivasi meningkatkan prestasi untuk memajukan bangsa.

## E. PENEGASAN ISTILAH

Penegasan istilah diperlukan agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul skripsi ini dan agar tidak meluas sehingga skripsi ini tetap pada pengertian yang dimaksud dalam judul.

Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Gaya hidup gamers

Gaya hidup adalah pola penggunaan ruang, waktu dan obyek yang khas kelompok masyarakat tertentu (Pilliang, 2010 :22). Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang yang lain. Gaya hidup merupakan wahana ekspresi dalam suatu kelompok masyarakat tertentu yang mencampurkan nilai-nilai tertentu dari agama, sosial, dan kehidupan moral melalui bentuk-bentuk yang mencerminkan perasaan.

Game adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia berarti permainan. Bentuk ganti dari game untuk menunjukkan orang yang menjalankan atau subyek adalah gamers. Gamers dalam bahasa Indonesia berarti pemain. Alasan menggunakan kata gamers dan tidak menggunakan kata pemain adalah banyak dikalangan orang yang menggunakan fasilitas permainan atau game online tidak menyebut diri sebagai pemain melainkan gamers sebagai bentuk identifikasi untuk membedakan dengan orang yang tidak

menggunakan permainan yang dimaksud. Dan ini bisa diidentifikasi sebagai bentuk gaya hidup karena pengaruh budaya yang berkembang.

## 2. Game online Zynga poker

Game memiliki pengertian yang beragam. Selama ini game secara umum hanya dianggap sebagai sebuah permainan yang terstruktur, memiliki aturan dan dimainkan dengan tujuan tertentu. Pengertian game masih relevan dengan pemahaman tersebut. Pengertian ini berubah ketika game menyatukan diri dalam teknologi, 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.

Zynga poker adalah salah satu bentuk game online yang dapat dilakukan secara bersamaan dalam waktu bersamaan meskipun pada konteks ruang yang berbeda. Zynga poker adalah permainan dalam dunia maya yang terdapat di internet dimana bentuk permainannya adalah permainan kartu poker dengan segala aturan yang hampir sama dengan aslinya di dunia nyata. Akan tetapi uang taruhnya pun maya atau tidak bisa dijadikan alat tukar untuk pembelian barang ekonomis.

sekilas tentang Zynga Poker game ini 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/>)

### 3. Hyperealitas

Game online memungkinkan seorang gamers ada dalam satu jaringan internet dengan banyak orang (di lokasi berbeda) saat memainkannya sehingga memungkinkan gamers bertemu dengan gamers lain di seluruh Indonesia, bahkan seluruh dunia. Fasilitas internet (online) adalah sebuah hal yang memberikan perbedaan dan bisa memperluas cakupan jaringan game. Dalam perkembangannya, untuk membuat permainan lebih menarik, dikembangkan tipe game dengan konstruksi dunia nyata. Bila di dalam tontonan televisi olahraga kehilangan sifat ritualnya, maka kini di dalam permainan (game) elektronik, permainan kehilangan auranya –video game, computer game (Pilliang, 2011: 95).

Keterbukaan teknologi internet membebaskan seorang individu dari batasan-batasan secara fisik maupun geografis. Interaksi manusia dan teknologi memasuki tahapan yang baru, dimana semakin dimungkinkan adanya perkumpulan, kelompok, atau organisasi yang terbentuk dari keinginan dan ketertarikan yang sama, terlepas masing-masing anggotanya berada di batasan geografis yang berbeda.

Baudrilard dalam Pilliang (2011:161) menyatakan bahwa penciptaan kebudayaan dewasa ini mengikuti suatu model produksi yang disebut simulasi yaitu penciptaan model-model nyata yang tanpa asal-usul atau realitas yang disebut hyperealitas.



Kegiatan yang dilakukan gamers dalam bermain game online memperlihatkan suatu fenomena kehidupan sosial yang tak nyata, bercirikan hubungan semu yang diadaptasi menjadi hubungan nyata. Para gamers merasakan secara langsung keterlibatan, keberadaan, kesiapan dalam dunia maya, sehingga mereka masuk ke dalam kesadaran yang tak nyata dalam dunia maya. Gamers terlibat sangat dalam dengan game yang mereka mainkan sehingga terbentuk hyperealitas

Dalam wacana simulasi, manusia mendiami ruang realitas dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang benar dan palsu menjadi sangat tipis. Manusia hidup didalam ruang khayali yang nyata (Pilliang, 1997: 161)

## F. SISTEMATIKA SKRIPSI

Keseluruhan skripsi ini berjudul “”Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang) “”, untuk memperoleh gambaran dan memudahkan pembahasan maka dalam rencana skripsi ini dikelompokan dalam V Bab dengan sistematika berikut :

Bagian awal skripsi tentang halaman sampul, lembar berlogo, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, sari, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran. Bagian pokok terdiri dari :

## BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan batasan istilah.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

Kajian pustaka berisi tentang gaya hidup mahasiswa gamers yang bermain game online Zynga Poker kerangka teorinya berisi konsep-konsep hyperealitas dan gaya hidup yang mendukung pemecahan masalah dalam penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan tentang dasar penelitian, lokasi penelitian, tahap-tahap penelitian, fokus penelitian, sumber data penelitian, validitas data, teknik pengumpulan data, prosedur kegiatan penelitian dan model analisis data.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pelaporan hasil penelitian yaitu gambaran umum lokasi penelitian ( kondisi geografis, deskripsi game online zynga poker, kehidupan mahasiswa yang bermain game, pola hyperealitas dunia online ) dan pembahasannya mengkaitkan dengan kerangka teori atau penelitian yang dilakukan sebelumnya.

Dalam bab ini mencoba menempatkan temuan-temuan penelitian yang telah dilakukan, dan rekomendasi yang perlu disampaikan secara teoritik mengenai hyperealitas dan gaya hidup

## BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP

#### A. TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa penelitian yang menjelaskan tentang gaya hidup salah satunya adalah yang diulas dalam penelitian skripsi dengan judul "Gaya Hidup Komunitas Punk Mahasiswa Unnes" yang ditulis oleh Sofyan (2008: 2004), mengemukakan bahwa ada banyak alasan yang memicu individu dan tertarik untuk masuk komunitas di dalam masyarakat. Dalam penelitian ini yang menjadi perhatian adalah persoalan tentang alasan mengkonsumsi budaya punk, menyibak berbagai alasan seorang mahasiswa (pengaruh internal dan eksternal) yaitu pengaruh teman sebaya dan pengaruh dari keluarga. Jadi dalam penelitian skripsi tersebut, memang mengulas tentang gaya hidup akan tetapi lebih menekankan ulasan dan fokus penelitian pada komunitas punk sebagai pilihan gaya hidup mahasiswa.

Penelitian skripsi dengan judul "Gaya Hidup Tekhnoseksual Dalam Tinjauan Perilaku konsumen" (studi kasus pada pria pekerja bidang teknologi informasi dan komunikasi di Semarang) yang ditulis oleh Prastyo (2009: 89), mengemukakan bahwa gaya hidup mempengaruhi pola perilaku para individu terutama dalam mengkonsumsi sebuah produk teknologi serta pengaruh terhadap lingkungan sosial para individunya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran gaya hidup tekhnoseksual, untuk mengetahui pengaruh

gaya hidup tekhnoseksual terhadap pola konsumsi seorang pria, serta mengetahui dampak yang ditimbulkan sebagai akibat gaya hidup tekhnoseksual dan perilaku konsumsinya terhadap kehidupan sosial.

Dua penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian tentang gaya hidup sudah banyak dilakukan dan menunjukkan bahwa penelitian gaya hidup yang akan dilakukan peneliti bukanlah satu-satunya penelitian yang berdiri sendiri dan bukanlah penelitian yang menghasilkan penemuan atau bahkan teori baru yang baru ada titik tekan persamaanya adalah penelitian yang sama-sama berkonsentrasi pada gaya hidup. Dengan analisis dan mungkin memiliki kesamaan dalam beberapa bagian pada penggunaan cara atau metode yang dilakukan guna mengungkap persoalan atau masalah yang dikaji. Akan tetapi perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini berbeda pada objek kajian yang secara mendalam dalam penelitian terdahulu telah disebutkan diatas.

Dalam penelitian Sofyan berkonsentrasi pada komunitas punk yang secara riil bisa dilihat bentuk material komunitasnya yang terlembaga secara riil pula, dimana dalam penelitian tersebut menjelaskan pola gaya hidup yang terbentuk akibat pengaruh secara langsung baik secara internal baik eksternal tanpa media yang menjebatin dalam pola kerja permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bagaimana gaya hidup tercipta melalui komunikasi secara langsung antar individu-individu anggota komunitas punk. Lebih jelasnya membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jelas yang pertama adalah pada objek

penelitian secara umum dimana fokus dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah gaya hidup gamers yang tercipta akibat manifestasi ataupun lahir dari media masa atau internet dan lebih kepada fokus pada game online perbedaan jelas yang selanjutnya dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Sofyan adalah pola kerja dan sudut pandang dalam mengupas persoalan tentang gaya hidup yang tercipta. Penelitian Sofyan bertumpu pada pembentukan gaya hidup sebagai bentuk identifikasi secara langsung dan sadar pada persoalan punk dengan segala ideologi atau sudut pandang pada objek penelitian. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih menekankan pada pola gaya hidup yang tercipta akibat konsumsi pada media yang memberikan penyediaan layanan dan bisa disebut bukan individu bahkan manusia hidup tapi mengarah pada gaya hidup yang diciptakan akibat dari penggunaan media yang berdampak identifikasi pada pengguna atau gamers yang menggunakan layanan jasa internet dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah pemain game online.

Penelitian Prastyo berkonsentrasi pada beberapa hal yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu tentang gaya hidup. Sebagai bukti bahwa penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini bukanlah satu-satunya. Prastyo melakukan analisis dengan objek penelitian pada para pekerja pria yang bekerja pada bidang teknologi informasi dan komunikasi di Semarang. Masalah yang diungkapkan dalam penelitian tersebut adalah pola perilaku yang diakibatkan dari gaya hidup teknoseksual pada pria yang bekerja pada bidang teknologi dan komunikasi di Semarang. Diungkapkan

dalam penelitian Prasetyo tentang konsumsi produk teknologi dan efeknya pada kehidupan sosial akibat lingkungan kerja. Penelitian Prastyo memang memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam peneliti yaitu objek yang berkaitan dengan teknologi. Akan tetapi perbedaan mendasarnya terletak pada pola peristiwa yang terjadi pada objek penelitian. Penelitian yang dilakukan Prasetyo memiliki pola bahwa gaya hidup mempengaruhi bentuk konsumsi pada produk teknologi dan detail mengenai akibatnya pada kehidupan sosialnya. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah gaya hidup yang tercipta akibat konsumsi pada produk jasa media komunikasi yang secara tidak sadar beralih fungsi menjadi pembentuk gaya hidup yaitu akibat hyperealitas yang ditimbulkan oleh game online.

Kedua penelitian tentang gaya hidup diatas memberikan gambaran bahwa ada hal yang diungkap baik secara manifest ataupun secara laten dengan pola kerja kupasan masing-masing yang berbeda sesuai dengan konteks penelitian dan objek penelitian yang berbeda-beda pula. Untuk menjelaskan mengenai konsep tentang gaya hidup secara umum seperti yang diungkapkan David Chaney. Bahwa gaya hidup adalah suatu cara terpola dalam penggunaan, pemahaman, atau penghargaan artefak-artefak budaya material untuk mengorganisasikan permainan kriteria status dalam konteks sosial yang tidak diketahui namanya (Chaney. 1996: 91)

Kajian tentang game online di Indonesia telah banyak berkembang. Perkembangan game di Indonesia menimbulkan berbagai dinamika sosial

yang diawali dengan isu diskriminasi kelas ekonomi karena pemainnya diharuskan membayar. Persoalan tersebut menimbulkan kesan bahwa game hanya ditujukan bagi kalangan ekonomi menengah keatas, sedangkan kenyataannya, gamers adalah anak-anak dan remaja.

Studi kasus tentang game online juga dilakukan oleh Keken Frita Vanri dan Benni Yusriza Hasbiyalloh (2011) dengan judul "Games Online dan Katarsis Virtual" (Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank dan Second Life) Dalam penelitian dimaksudkan untuk melihat game online sebagai realitas kedua (second reality) setelah realitas di dunia nyata. Dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud, makalah ini melihat game online sebagai ruang bermain bagi Id (hasrat biologis Freudian) manusia yang selalu ditekan di dunia nyata karena berbenturan dengan ego dan super ego.

Game online yang dianggap sebagai ruang virtual tak nyata membuat penggunaanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya, misalkan membunuh dan memperkosa. Dengan begitu, game online dapat dianggap sebagai katarsis atau media pelampiasan nafsu kebinatangan manusia.

Game online merupakan salah satu fenomena yang menarik untuk dikaji di era teknologi informasi internet. Fenomena ini mencakup banyak negara, melintasi batas geografis, usia, jenis kelamin, bangsa dan agama. Meskipun sudah lama ada dan berkembang di luar negeri, game online masih relatif baru berkembang di Indonesia. Penelitian tentang game online oleh

Vanri dan Hasbiyalloh memberikan pandangan baru terhadap penelitian game online selama ini, hasil penelitian itu membahas mengenai game online yang ternyata lebih dari sekedar bermain. Penelitian tersebut juga memberikan sumbangsih pada peneliti yang kemudian membangun asumsi mengenai ruang sosial di dunia maya yang akhirnya justru membangun sebuah gaya hidup. Gamers pada dasarnya membutuhkan ruang sosial untuk bermain dan membangun relasi sosial. Individu dan komunitas yang membentuk keterikatan dengan dunia Cyberspace harus bisa dideskripsikan dalam bentuk ruang sosial. Produksi ruang sosial haruslah dirasakan, dipahami, dan dihidupi (*perceived, conceived, and lived*) sekaligus dalam keterikatannya dengan realitas sosial. Sehingga dalam diri pemain sendiri alasan-alasan ini harus dilihat yang nantinya akan menjadi penjelasan atas ruang sosial ini.

Studi kasus yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh menjadi rujukan bahwa penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini bukanlah penelitian pertama dan berdiri sendiri akan tetapi ada persamaan konsentrasi objek penelitian yaitu mengenai game online. Akan tetapi beberapa hal yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Studi kasus yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh bertitik tekan pada game online, dimana lebih berkonsentrasi pada game online sebagai realitas kedua (*second reality*) setelah realitas di dunia nyata. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan ini tidak berhenti kepada efek psikologis game itu saja, akan tetapi beranjak kepada langkah yang berbeda yaitu pada gaya hidup yang diakibatkan setelah mengetahui efek dari game online.



Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini berkonsentrasi pada hyperealitas yang ditimbulkan oleh game online sedangkan studi yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh menggunakan analisis psikoanalisis dengan teori yang menganut pada tokoh Sigmund Freud. Secara gamblang bisa dikatakan bahwa penelitian ini menjadi berbeda dengan studi kasus yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh karena penelitian ini berorientasi kepada gaya hidup gamer yang bermain game online. Selain itu studi kasus yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh berkonsentrasi pada objek penelitian jenis game online yang berbeda dengan game online yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Dalam studi kasus yang dilakukan oleh Vanri dan Hasbiyalloh dengan objek penelitian game online Game Interaktif Point Blank dan Second Life sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah game online Zynga Poker.

Dengan asumsi pada persamaan dan perbedaan yang ada pada tiga penelitian terdahulu yang diungkap diatas tersebut maka penelitian ini memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Penelitian yang akan dilakukan ini berfokus kepada gaya hidup yang muncul dari hyperealitas game online sebagai produksi dunia maya dari bermain game online. Dan sebagai pijakan bahwa penelitian ini bukanlah suatu penemuan baru yang berdiri sendiri melainkan penelitian yang ada keterkaitannya dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dan memberikan ruang tersendiri yang berbeda bahwa penelitian ini tidak sama dengan penelitian terdahulu.

## B. KERANGKA KONSEP

Konsep permasalahan merupakan unsur penelitian yang besar peranannya dalam menjelaskan fenomena sosial atau fenomena alami yang menjadi pusat penelitian. Serangkaian asumsi, konsep, definisi, dan proporsi untuk menerangkan suatu fenomena sosial secara sistematis dengan cara merumuskan hubungan antar konsep.

Dalam penelitian ini menggunakan konsep-konsep yang bisa dikatakan bukan awal grand teori secara historis namun dalam penelitian ini hanya akan menggunakan konsep yang cakupannya lebih baru dalam dan pada segmen yang bukan pada generalisasi seperti cara kerja grand teori. Konsep yang digunakan adalah :

### 1. Gaya hidup

Manusia hidup di bumi dengan berbagai macam budaya dan kepercayaan serta kebiasaan dan lingkungan yang berbeda-beda, itulah yang sebagian besar mempengaruhi gaya hidup masyarakat di dunia. Manusia dan kehidupannya yang memiliki life style yang berbeda-beda memberi warna tersendiri dalam kehidupan di dunia dan memberikan banyak pengaruh dalam merubah wajah dunia.

Sebelum menuju permasalahan gaya hidup maka perlu diperhatikan juga persoalan masalah konteks budaya yang melatarbelakangi. Budaya massa adalah budaya yang diciptakan oleh para produsen supaya dagangan mereka laris. Secara sederhana dapat dikatakan

bahwa budaya masa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industri produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak konsumen massa (Strinati. 2004: 12).

Media, merupakan agen penyebar budaya massa. Manusia tersedot sebesar-besarnya yang amat besar, yang dimanipulasi oleh satu-satunya sumber komunitas dan moralitas pengganti yang ada yaitu media massa (Strinati. 2004: 11).

Pembelajaran budaya massa ini dilakukan melalui media massa. Budaya massa selain ditakutkan akan memusnahkan budaya sesungguhnya, sebenarnya, penyebarannya melalui media inilah yang sangat dikhawatirkan. Dengan adanya konsep globalisasi, maka kanal media semakin terbuka dan dikonsumsi secara mendunia.

Gaya hidup (lifestyle) sangat mudah dimiliki setiap individu yang mengikuti perkembangan ranah cara kerjanya baik itu disengaja maupun tidak, semua 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 pada dasarnya merupakan kategori-kategori anggota. Ini tidak berarti gaya hidup berada pada suatu level spesifikasi teoritis yang tinggi, menggunakan gaya hidup dalam kehidupan sehari-hari untuk mengenali dan menjelaskan adanya kompleks identitas dan orientasi yang lebih luas, dan merupakan bagian dari kosakata praktis kehidupan sehari-hari. gaya hidup adalah kreasi atau adopsi artifisial. Pembawa pesan sendiri menyadari kenyataan bahwa gaya itu dapat dipakai ataupun dibuang sesuka hatinya dan, karena itu, ia dapat diperankan dengan beberapa tingkatan ironi diri dan sindiran diri.

Gaya hidup adalah cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik; tapi ini juga berarti bahwa gaya hidup adalah cara bermain dengan identitas (Chaney, 1996: 92).

Bayley (1991:209 dalam Chaney, 2009:43) mengemukakan bahwa keangkuhan (snoberry) dan cita rasa (taste) saling berkaitan erat dalam perkembangan modernitas. Bahwasanya gaya hidup memiliki kaitan yang erat dengan cita rasa dan keangkuhan yang tercipta dari konsumen yang mengidentifikasikan dirinya baik itu secara atau tidak sengaja.

## 2. Hyperrealitas

Baudrilard dalam Piliang (2011:161) menyatakan bahwa penciptaan kebudayaan dewasa ini mengikuti suatu model produksi

yang disebut simulasi yaitu penciptaan model-model nyata yang tanpa asal-usul atau realitas yang disebut hyperealitas.

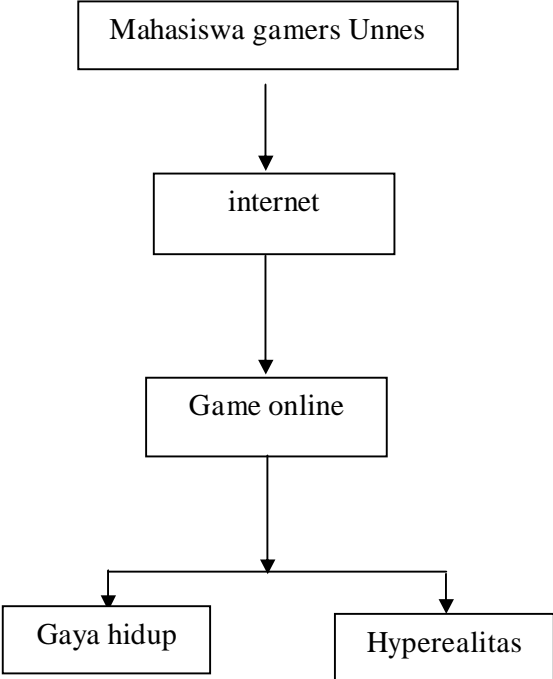
Hyperealitas adalah keadaan runtuhnya realitas yang diambil oleh rekayasa model-model, (citraan, halusinasi, simulasi), yang dianggap lebih nyata dari realitas (Pilliang 2011 :22)

Teknologi media elektronik dalam hal ini Permainan online bisa menciptakan realitas dengan menggunakan model produksi. Jean Baudrillard menyebutnya dengan simulasi, yaitu penciptaan model-model nyata yang tanpa asal usul atau realitas awal. Hal ini disebut dengan hyperreality atau hyperealitas. Melalui model simulasi, manusia dijebak dalam satu ruang, yang disadarinya sebagai nyata, meskipun sesungguhnya semu, maya, atau khayalan belaka. Ruang realitas yang menjadi ruang antitesis representasi, antitesis itu dapat disebut dengan dekonstruksi terhadap representasi realitas itu sendiri. Simulasi adalah sebuah proses atau strategi intelektual, hyperealitas adalah efek, keadaan, atau pengalaman kebendaan atau ruang yang dihasilkan dari proses tersebut. Simulasi sendiri menciptakan apa yang dinamakan ruang-ruang bermain bagi konsumennya.

Penelitian ini memakai beberapa konsep untuk menjelaskan fenomena pemain dalam konteks hyperealitas. Realitas game online pada gilirannya menjadi realitas simulasi: realitas buatan. susah diketahui mana, mana yang benar dan mana yang salah, mana yang asli dan mana yang tiruan.

C. KERANGKA BERFIKIR

Kerangka berpikir untuk lebih menjadi lebih jelas maka peneliti menyajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan kerangka berpikir.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Dasar Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian dalam kasus gaya hidup mahasiswa gamers yang bermain game online Zynga Poker 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 Unnes 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. Penulis turun ke lapangan dan berada di lokasi penelitian untuk memperoleh data. Penulis bahkan melakukan pengamatan dengan cara tinggal ditempat kos atau kontrakan dari mahasiswa yang merupakan subjek penelitian ataupun informan hingga berhari-hari.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus (case study). Studi kasus relevan digunakan pada penelitian ini karena karakteristik game dan para pemainnya juga sangat unik sehingga kasus ini sangat mungkin kurang

dapat digeneralisasi dalam lingkup yang lebih besar. Ciri-ciri dan jenis game yang berbeda akan memberikan kondisi dan pengaruh berbeda pula untuk setiap pemainnya. Gamers di permainan online dan kehidupan di dunia nyata yang terbentuk pun akan memiliki ciri berbeda satu sama lain, dan oleh karena itu studi terhadap mahasiswa gamers dalam penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai kasus dengan ciri tertentu yang belum tentu dapat digeneralisir penjelasannya pada mahasiswa dan gamers lainnya.

Penelitian mengenai ruang online tentunya membutuhkan pemahaman mengenai berubahnya media komunikasi. Konteks ruang penelitian dunia maya atau ruang virtual menjadikan peneliti terkadang mengubah pandangan tentang ruang dan tempat dari yang konvensional (fisik), menjadi lebih luas atau dipindahkan kepada dunia maya. Ruang dalam dunia maya harus difokuskan dengan arus dan keterhubungan antar manusia, bukan pada lokasi batasan fisik.

Manfaat dari penelitian ini merupakan penelitian murni (basic research) karena lebih berorientasi kepada pengembangan dari ilmu pengetahuan atau kepentingan akademis. Penelitian ini terutama sangat dimaksudkan untuk mengembangkan kajian mengenai gaya hidup yang tertuang dalam interaksi teknologi dan manusia. Peneliti bermaksud melihat dan menggambarkan pengaruh game terhadap masyarakat khususnya kepada mahasiswa gamers yang secara aktif menjadi pemain yang sudah dekat dan terbiasa dengan teknologi.



## B. Fokus penelitian

Penelitian tidak dapat dilakukan tanpa adanya fokus yang diteliti karena dengan adanya fokus penelitian akan memberikan bagi penelitian untuk memperjelas batasan pada penelitian yang dilakukan. Penulis menggunakan fokus penelitian dengan tujuan adanya fokus penelitian akan membatasi, yang berarti bahwa dengan adanya fokus yang diteliti akan memunculkan suatu perubahan atau subjek penelitian menjadi lebih terpusat dan terarah dan tidak terlalu absurd karena sudah jelas batasannya. Fokus penelitian menyatakan pokok persoalan apa yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Fokus penelitian ini yaitu:

- a. Bentuk hyperalitas yang diakibatkan oleh game online Zynga poker
- b. Gaya hidup mahasiswa gamers yang bermain game online Zynga poker di Unnes

## C. Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah Universitas Negeri Semarang yang terletak di Desa Sekaran Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. Khususnya pada kos dan kontrakan mahasiswa gamers, warung internet dan tempat yang menyediakan fasilitas untuk online seperti kampus dan tempat berkumpul seperti warung.

Alasan dipilihnya tempat lingkungan tempat tinggal kos mahasiswa sekitar kampus Unnes sebagai lokasi penelitian dilandasi pada pertimbangan

bahwa kos atau kontrakan disekitaran kampus merupakan tempat kehidupan para gamers merepresentasikan segala kegiatan kehidupannya yang dipengaruhi hal-hal yang mendasarinya sebagai bentuk kebudayaan yang terealisasikan dalam pemikiran dan prilakunya. Serta kampus Unnes yang menyediakan fasilitas publik berupa hot spot wi-fi yang memudahkan mahasiswanya menggunakan internet tanpa harus membayar. Kehidupan di sekitaran kampus banyak menyediakan kebutuhan terhadap akses informasi dan hiburan dalam dunia maya yang disediakan penyedia jasa warung internet atau tempat yang memiliki hotspot murah

#### D. Sumber Data Penelitian

##### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti. Data ini dapat berupa hasil teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dengan informan yang sedang dijadikan sampel dalam penelitiannya. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari subyek penelitian yakni mahasiswa Unnes yang bermain game online zynga poker.

##### a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dijadikan sumber informasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Unnes yang bermain game online zynga poker akan tetapi tidak semua mahasiswa Unnes 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.

Subjek penelitian dimaksudkan untuk memperoleh data yang memang dibutuhkan dalam penelitian ini mengenai informasi tentang hyperealitas yang ditimbulkan game online Zynga Poker dan dampaknya serta gaya hidup yang ditimbulkan kepada para gamers yang terhitung sebagai kalangan mahasiswa di Unnes. Subjek dalam penelitian ini yang merupakan pusat perhatian atau sasaran sebagai subjek sudah menarik perhatian ketika pengamatan awal pengamatan. Berikut daftar subjek dalam penelitian ini adalah :

Tabel 1. Daftar Subjek Penelitian

No	Nama	smstr	Fak.	Jurusan
1	Agung P. Herlambang	11	FMIPA	Pend. Fisika
2	Deny Febriyanto	9	FT	Pend. Teknik mesin
3	M. Ibnu Soleh	11	FIS	Pend. Sos & Ant
4	A. Abdurohman Salam	9	FMIPA	Pend. Biologi

( Sumber : pengolahan data primer September hingga November 2012)

Berdasarkan tabel diatas, subjek penelitian yaitu mahasiswa Unnes dari 4 jurusan yang berbeda yang dirasa dapat memenuhi

kebutuhan data dalam penelitian ini dan bisa dikatakan termasuk mahasiswa yang cukup tahu dan sering bermain game online Zynga Poker hingga menjalin pertemanan karena urusan game online zynga poker dan memiliki gaya yang unik ketika bermain game online tersebut.

b. Informan

Informan adalah individu yang dapat memberikan informasi atau keterangan atau data yang diperlukan oleh peneliti. Informan dalam penelitian yaitu beberapa teman satu tempat tinggal atau kos atau kontrakan mahasiswa yang bermain game online zynga poker, dan pengelola warnet.

Informan dalam penelitian ini adalah individu yang membantu penulis untuk memperoleh informasi mengenai gaya hidup mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker serta pengaruh hyperealitas yang diakibatkan oleh game online tersebut. Informan dalam penelitian ini merupakan individu yang paling dekat dengan subjek penelitian atau mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker untuk mempermudah penulis menggali informasi, yang dapat dipercaya dan mengetahui objek yang diteliti untuk mendapatkan keterangan yang sesuai dengan data yang ada dilapangan dan kenyataan dari perilaku dan gaya hidup yang dilakukan oleh mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker.

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa informan untuk menggali keterangan mengenai mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker. Informan dalam penelitian ini menceritakan dan mengetahui objek yang diteliti, sehingga informan bisa membantu penulis untuk memberi keterangan yang dibutuhkan dengan benar dan informasi yang optimal. Informan dalam penelitian ini diantaranya :

Tabel 2. Daftar Informan Penelitian

No	Nama	smstr	fak	Jurusan
1	Alfian Rizky	5	PJPGSD	PJKR
2	Edi Susilo	5	FE	Pend. Akutansi
3	Bagus Ilman Fuada	9	FMIPA	Pend. Fisika
4	Asom Tsani	-	-	Pemilik warnet

(Sumber : Data diperoleh dan diolah September hingga November 2012)

Berdasarkan dari isi tabel di atas adalah seorang pengelola warnet yaitu saudara Asom Tsani, pengelola warnet ini diharapkan memberikan informasi tentang bagaimana pengaruh hyperealitas game online Zynga poker dan tentang gaya hidup para gamers game online Zynga Poker yang merupakan mahasiswa Unnes dari indikasi ketika bermain game online tersebut di warnet beliau.

Informan lainya dalam penelitian ini adalah 3 mahasiswa teman satu kontrakan serta teman satu permainan dengan mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker. Alfian Rizky merupakan teman satu kontrakan dengan Agung P. Herlambang dan M. Ibnu Soleh yang merupakan subjek penelitian, Edi Susilo merupakan teman satu kontrakan dengan Deny Febriyanto yang merupakan subjek penelitian, Bagus Ilman Fuada merupakan teman satu kontrakan dengan A. Abdurohman Salam yang merupakan subjek penelitian.

Informan yang merupakan orang yang secara langsung bersentuhan dalam kesehariannya dengan mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker di kos ataupun ketika berkumpul bersama bahkan bisa menjadi refleksi atas sudut pandang yang dipahami oleh mahasiswa gamers. Pertimbangan dilakukan agar data atau informasi yang diperoleh penulis tidak hanya sebelah pihak saja,.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara penulis dengan beberapa informan adalah :

- 1) Gaya hidup yang terlihat dari mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker ketika dikos ataupun dalam kehidupan kesehariannya.
- 2) Informasi mengenai game online zynga poker dan informasi mengenai hyperealitas yang muncul dari game online Zynga poker yang mempengaruhi mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker.

## 2. Data Sekunder

Selain sumber data primer juga diperlukan data sekunder yang berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Data sekunder dalam penelitian ini berupa sumber tertulis, foto, arsip atau dokumen. Sumber data tertulis untuk data tambahan dokumen eksternal seperti dari literatur-literatur relevan yang mendukung. Penulis mengambil data grafik jumlah mahasiswa Unnes yang diperoleh dari website resmi milik Unnes yaitu <http://unnes.ac.id>. Data yang diperoleh dari website resmi menunjukkan jumlah mahasiswa 6. 400 mahasiswa untuk angkatan 2009 saja. Dengan rincian mahasiswa FIP ; 841 mahasiswa, FBS ; 1.040 mahasiswa, FIS ; 520 mahasiswa, FMIPA ; 754 mahasiswa, FT ; 697 mahasiswa, FIK ; 978 mahasiswa, FE ; 635 mahasiswa, FH 268 mahasiswa, PPs ; 742 mahasiswa. Lebih 50 % diantaranya merupakan mahasiswa yang paham dengan teknologi dan game online. Asumsi didasarkan bahwa mahasiswa Unnes sudah menggunakan media internet dalam urusan administrasi akademiknya.

Dokumen foto yang penulis gunakan untuk mendukung penelitian ini yaitu foto pribadi yang dihasilkan oleh penulis sendiri pada saat proses observasi dan kegiatan penelitian atau saat wawancara berlangsung, diantaranya foto ketika mahasiswa Unnes sebagai gamers yang sedang bermain game online zynga poker baik di kos atau kontrakan atau ditempat berkumpul yang memiliki fasilitas free hotspot area.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik observasi

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini meliputi kegiatan pemusatan perhatian dengan menggunakan seluruh alat indra (penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap). Pelaksanaan observasi dilaksanakan pada tanggal 10 september 2012 hingga 20 november 2012. Observasi digunakan penulis untuk menambah dan melengkapi data dan juga penulis dapat secara langsung melihat, mengamati keadaan, dan kenyataan yang ada dan diharapkan dapat melengkapi data. Penulis melakukan pengamatan langsung kepada para gamers. Penulis tinggal bersama ditempat kos mahasiswa Unnes gamers hingga beberapa hari sesuai dengan kebutuhan data dan terkadang pengamatan tidak disadari oleh subjek penelitian. Penulis juga melakukan pengamatan secara langsung ke tempat yang biasa dijadikan tempat online para gamers secara berkala.

Penulis melakukan pengamatan langsung dan kegiatan keseharian yang termasuk gaya hidup para gamers pada tempat tinggal kos dan tempat-tempat yang dijadikan tempat untuk bermain game online tersebut seperti warnet, warung kopi dan kampus. Proses observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara: (a) melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana adanya, dan (b) mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan yang langsung diperoleh dari data yang dilihat.



## 2. Wawancara

wawancara atau interview dalam penelitian mencakup cara yang digunakan untuk tujuan mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang informan. Wawancara dilakukan secara terbuka, akrab, dan kekeluargaan. Persoalan tersebut dimaksudkan agar tidak terkesan kaku dan keterangan tidak mengada-ada atau ditutup-tutupi, sehingga penulis mendapatkan data yang optimal. Penulis menggunakan teknik wawancara secara mendalam (depth interview). Jenis wawancara yang digunakan adalah semi structured. Mula-mula penulis menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam lebih lanjut. Penggunaan bahasa yang tidak terlalu formal menjadi strategi guna mencari data tanpa terhalangi bahasa yang mengikat dan tidak memberikan rasa percaya diri. Penulis menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menyesuaikan keadaan bahasa yang dipakai.

Proses wawancara dilakukan dengan bersetategi menunggu waktu yang tepat dalam berbincang dan wawancara dengan teknik partisipasi. Tidak jarang pula menunggu hingga tengah malam atau dini hari sehingga mengharuskan penulis tinggal dan tidur ditempat mahasiswa Unnes yang merupakan gamers game online Zynga poker. Penulis bahkan dalam beberapa hal mengikuti pola gaya hidup yang dijalani para gamers yang diteliti, sebagai contohnya pola makan, gaya bahasa, model konsumsi, menejemen pembagian waktu dan istirahat, pilihan hiburan dan mencoba memahami sudut pandang yang pada dasarnya tidak penulis pahami.

Dalam proses wawancara yang penulis menggunakan alat pengumpulan data yang berupa alat tulis, alat perekam suara, block note dan pedoman wawancara yaitu instrumen yang berbentuk pertanyaan yang ditujukan kepada subjek dan informan penelitian. Perangkat yang digunakan dalam wawancara adalah alat pengumpul data yang berupa pertanyaan dan ditujukan kepada mahasiswa Unnes yang merupakan gamers game online Zynga poker.

Wawancara dengan M. Ibnu Soleh dilaksanakan pada tanggal 20 September 2012. Wawancara dilaksanakan dilakukan pada pukul 13.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB. Pemilihan waktu pada 13.00 WIB dikarenakan pada waktu tersebut Ibnu (nama panggilan) tidak sibuk dan siang hari baru saja bangun karena malam sebelumnya bermain game online Zynga poker hingga pukul 06.00 WIB dan baru tidur pukul 08.00 WIB. Penulis melakukan wawancara dengan cara mendalam dan detail karena berbincang secara lepas dengan pertanyaan yang semi struktural. Penulis melakukan wawancara dengan Ibnu dengan bahasa Jawa khas daerah Tegal tempat asal Ibnu. Hasil wawancara dengan saudara Ibnu menyatakan bahwa banyak sekali hal positif yang dapat diperoleh hikmahnya untuk kehidupan yang terinspirasi dari dalam game online Zynga Poker salah satunya adalah tentang strategi dan menejemen keberanian diri meskipun Ibnu tahu bahwa game online zynga Poker menggunakan peraturan perjudian dalam dunia nyata. Ibnu juga menyatakan bahwa game online zynga Poker sangat menyenangkan dan

merupakan tempat untuk melepas penat dari dunia nyata dan perkara akademik di perkuliahan dan terkadang lupa sudah bermain selama hampir 10 jam sampai 12 jam.

Wawancara dengan Agung P. Herlambang yang merupakan mahasiswa Unnes dari Fakultas Matematika Dan Ilmu Alam jurusan Pendidikan Fisika dilaksanakan pada tanggal 23 september 2012. Wawancara dilakukan pada pukul 23.00 WIB. Pemilihan waktu wawancara dikarenakan pada saat itu Agung (nama Panggilan) baru saja selesai mandi karena baru saja bangun tidur dikarenakan Agung biasa tidur sore hari dan baru beraktivitas pada malam. Penulis melakukan wawancara dengan bahasa Jawa khas daerah Tegal sesuai tempat asal Agung. Peneliti melakukan wawancara mendalam dan lugas karena sudah mengenal lama dengan subjek penelitian. Hasil wawancara yang dilakukan selama 4 jam menunjukkan bahwa Agung sudah lama bermain game online Zynga Poker dan sudah menguasai keahlian dan teknik dalam bermain game tersebut. Agung menyatakan uang (maya) yang dimiliki di dunia maya dari hasil bermain game online mencapai ratusan milyaran dolar, dan agung merasa puas dengan uang maya tersebut meskipun dia harus berkorban waktu karena harus bermain berjam-jam hingga pagi hari setiap malam dan tidur di siang hari bahkan hanya makan 1 kali dalam satu hari karena uang saku yang Agung Miliki lebih baik digunakan untuk membeli rokok dan kopi untuk santapan saat Agung bermain game Online Zynga poker.

Wawancara dengan teman satu kamar kontrakan dengan M. Ibnu Soleh dan Agung P. Herlambang yaitu Alfian Rizky mahasiswa Unnes jurusan PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan. Wawancara dilakukan pada tanggal 21 September 2012 pada pukul 15.15 WIB. Waktu yang dipilih dikarenakan bahwa saat itu Iyank (nama panggilan) baru saja selesai menjalankan ibadah sholat ashar dan sudah senggang waktu karena baru saja pulang dari perkuliahan juga. Hasil wawancara dengan Iyank Menunjukkan bahwa teman satu kamarnya yaitu Ibnu dan Agung, sangat aneh dengan menejemen waktu dan hidupnya karena menganggap mereka tidur di siang hari dan beraktivitas di malam hari dan menganggap mereka sering berteriak-teriak seperti orang gila ketika bermain game online Zynga Poker.

Wawancara dengan Deny Febriyanto mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga poker dari jurusan Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik di laksanakan pada tanggal 20 Oktober 2012. Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan bahasa Jawa Khas daerah Jepara sesuai Asal Denot (nama panggilan), dan wawancara dilakukan di tempat kontrakan Denot. Penulis melakukan wawancara dengan Denot pada pukul 16.00 WIB karena pada saat itu Denot sedang santai dan tidak ada jadwal kuliah. Hasil wawancara dengan Denot menunjukkan bahwa Denot sering lupa waktu ketika sedang bermain game online Zynga Poker. Denot menyatakan sudah menghabiskan jutaan rupiah untuk membeli chips(uang maya dalam game online Zynga poker).

Pada tanggal 21 Oktober 2012 wawancara dilakukan dengan Edi Susilo pada pukul 19.00 WIB pada saat Edi(nama panggilan). Wawancara dilakukan di angkringan dengan jangka waktu selama 3 jam dan menggunakan bahasa Jawa Khas jepara karena Edi teman satu kampung dari Denot, alasan pemilihan tempat agar Edi bisa bercerita dengan leluasa tentang gaya hidup teman satu kamar kontraknya yang terpengaruh game Online Zynga Poker, yaitu Deny Febriyanto alias Denot . Edi menyatakan bahwa Denot sudah terlalu banyak membuang uang untuk urusan game online Zynga Poker bahkan uang untuk membayar kuliah habis untuk bermain game tersebut.

Wawancara dengan mahasiswa Unnes yang gemar bermain game online Zynga Poker dari jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Alam yaitu A. Abdurohman Salam dengan menggunakan bahasa Jawa khas Jepara dan campuran Bahasa Indonesia pada tanggal 25 Oktober 2012 di tempat makan angkringan pada pukul 20.00 WIB. Hasil dengan Salam (nama panggilan) menunjukkan bahwa ketika bermain game online Zynga Poker salam bisa menghabiskan waktu berjam-jam, salam juga rela membeli baju yang bersimbol game online Zynga Poker dan saling bertukar barang dan informasi dengan temanya di dunia maya yang berada di daerah atau tempat lain.

Wawancara dengan Bagus Ilman Fuada dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2012 pada pukul 13.00. Pemilihan waktu wawancara dikarenakan pada jam tersebut Bagus (nama panggilan) sedang tidak ada kesibukan.

Bagus yang merupakan teman satu kos dengan Salam, menyatakan dalam wawancara bahwa Salam Sudah seperti orang yang idiot dan sudah susah jika diajak untuk bermain futsal atau makan bersama karena sedang sibuk bermain game online Zynga Poker

Wawancara dengan Asom Tsani, pemilik salah satu warnet di sekaran (yang tidak mau nama warnetnya disebut) dilakukan pada pukul 22.00 tanggal 15 november 2012, ketika Mosa (nama panggilan) sedang bekerja menjaga warnetnya. Hasil wawancara Mosa menunjukkan bahwa banyak mahasiswa Unnes yang sering datang ke warnet miliknya untuk bermain game online Zynga Poker dari malam hari sampai pagi hari, banyak pula mahasiswa Unnes yang datang kewarnetnya mencari dan bertanya pada Mosa tempat jual atau beli chips.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini juga penulis lakukan, penulis akan mengambil atau mengutip dokumen yang berhubungan dengan penelitian sehingga data tersebut dapat digunakan untuk mendukung kelengkapan data. Dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui, agenda, foto, data jumlah mahasiswa Unnes dan bukti yang menunjukkan peristiwa atau kegiatan yang berhubungan dengan penelitian. Pengambilan dokumentasi dilaksanakan ketika masih dalam hal observasi penelitian hingga pelaksanaan penelitian itu sendiri. Pengambilan dokumentasi dilakukan pada 10 september 2012 hingga 30 November 2012

## F. Validitas Data

Temuan atau data dalam penelitian kualitatif dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan penulis dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Triangulasi bukan sekedar menguji kebenaran data dan bukan untuk mengumpulkan berbagai ragam data, melainkan juga suatu usaha untuk melihat dengan lebih tajam hubungan antar berbagai data agar mencegah kesalahan dalam analisis data. Selain itu dalam triangulasi dapat ditemukan perbedaan informasi yang dapat merangsang pemikiran peneliti lebih mendalam lagi.

### 1. Triangulasi Data

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber seperti yang dijelaskan diatas, yang dapat dicapai dengan jalan :

#### a. Membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara.

Langkah yang dilakukan penulis antara lain membandingkan hasil pengamatan mengenai perilaku dan gaya hidup dari mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga Poker melalui teman satu permainan dari para gamers baik perilaku di kos ataupun sudut pandang yang terkadang bisa tercermin dari perilaku dan gaya berbahasanya dalam menanggapi masalah-masalah sehari-hari. Hasil

wawancara yang penulis peroleh dari wawancara dengan teman satu permainan para gamers secara terpisah dan dengan jangka waktu yang tidak bersamaan, penulis bandingkan dengan hasil observasi yang penulis laksanakan lakukan sebelumnya. Tujuan dari membandingkan data hasil observasi atau pengamatan agar penulis mengetahui apakah kondisi yang sesungguhnya sesuai

Hasil di lapangan sebagian kecil menunjukkan bahwa ketika penulis membandingkan hasil wawancara dengan subjek penelitian langsung yaitu mahasiswa Unnes yang bermain game online Zynga Poker membuktikan bahwa tidak semua yang dikatakan informan sesuai. Dari pengamatan bahwa mahasiswa Unnes yang bermain Game Online Zynga Poker memiliki beberapa kebiasaan yang sudah bisa digolongkan sebagai indikasi gaya hidup yang unik, akan tetapi ketika wawancara langsung dengan mahasiswa Unnes sebagai gamers game Online Zynga Poker mereka mengatakan iya dan terkadang menolak pandangan dan pendapat tersebut. Sedangkan ketika melakukan wawancara dengan beberapa informan yang merupakan teman satu kamar Kos beberapa ada yang membenarkan beberapa hal terkait kehidupan gamers yang berkaitan dengan persoalan game online Zynga Poker.

Hasil wawancara Wawancara dengan M. Ibnu Soleh dilaksanakan pada tanggal 20 September 2012. Wawancara dilaksanakan dilakukan pada pukul 13.00 WIB. Ibnu menyatakan



bahwa manajemen waktunya sudah benar dan teratur secara sehat, tidur malam hari dan beraktivitas di siang hari. Namun dari hasil pengamatan observasi kesemuanya yang dinyatakan Ibnu tidak benar. Selanjutnya penulis melakukan perbandingan dan validitas data lebih kuat dari pengamatan atau observasi maka data yang diambil adalah data dari hasil pengamatan 21 september 2012.

- b. Membandingkan data yang diperoleh dari informan utama dengan berbagai pendapat dan perspektif informan lain.

Penulis mencari persoalan data yang sangat penting bagi hasil penelitian yang tidak disebutkan langsung oleh subjek penelitian karena justru informan lain yang menjadi teman sepermainan dari para gamers dengan leluasa mengungkapkan hal-hal penting terkait data penelitian meskipun itu memojokan. Hal tersebut dilakukan dengan wawancara dengan informan pendukung lain dan membandingkan hasil wawancara untuk mengisi data yang kurang dan terkadang secara sengaja ditutupi.

Wawancara dengan Agung P. Herlambang yang merupakan mahasiswa Unnes dari Fakultas Matematika Dan Ilmu Alam jurusan Pendidikan Fisika dilaksanakan pada tanggal 23 september 2012. Wawancara dilakukan pada pukul 23.00 WIB. Agung mengungkapkan dalam hasil wawancara bahwa agung selalu makan teratur dan sehat. Wawancara dengan teman satu kamar kontrakan

dengan M. Ibnu Soleh dan Agung P. Herlambang yaitu Alfian Rizky mahasiswa Unnes jurusan PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan. Wawancara dilakukan pada tanggal 21 September 2012 pada pukul 15.15 WIB. Iyank menyatakan bahwa agung jarang makan, dari hasil perbandingan tersebut penulis mengambil pernyataan Iyank yang mengungkapkan kebiasaan Agung.

#### G. Analisis data

Data yang diperoleh dari lapangan mengenai gaya hidup mahasiswa gamers game online Zynga poker kemudian diolah untuk memperoleh keterangan yang bermakna, kemudian selanjutnya dianalisis. Proses analisis komponen utama yang diperhatikan penulis dalam analisis data adalah:

1. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan. Pengumpulan data dilakukan mulai dilakukan pada tanggal 10 september 2012 hingga 30 November 2012 tanggal. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan para mahasiswa yang bermain game online zynga Poker dan tinggal bersama sebagai observasi partisipasi. Kelengkapan data penelitian juga penulis peroleh dari kajian bacaan-bacaan buku-buku, dan foto-foto penelitian yang penulis dapatkan di lapangan.

2. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data. Penulis melakukan reduksi data untuk menganalisis dan mengorganisasikan data gaya hidup mahasiswa gamers game online Zynga Poker sampai kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Reduksi penulis lakukan setelah mendapatkan data hasil wawancara dan data berupa dokumentasi. Data hasil wawancara penulis pilah-pilah dan penulis kelompokkan sebelum dianalisis.
3. Penyajian data dilakukan setelah penulis melakukan reduksi data yang digunakan sebagai bahan laporan. Hasil reduksi data mengenai gaya hidup mahasiswa gamers game online zynga poker telah penulis kelompokkan kemudian disajikan dan diolah serta dianalisis dengan konsep-konsep gaya hidup dan beberapa konsep tentang hyperealitas kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif melalui proses analisis dengan menggunakan konsep-konsep tersebut. Penyajian data berbentuk sekumpulan informasi yang tersusun sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Penyajian data dilaksanakan agar sajian data tidak menyimpang dari pokok permasalahan.

4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Verifikasi penulis lakukan setelah penyajian data selesai, dan ditarik kesimpulanya berdasarkan hasil penelitian lapangan yang telah dianalisis dengan teori. Hasil dari verifikasi tersebut penulis gunakan sebagai data penyajian akhir, karena telah melalui proses analisis untuk yang kedua kalinya, sehingga kekurangan data pada analisis tahap pertama dapat dilengkapi dengan hasil analisis tahap kedua agar diperoleh data penyajian akhir atau kesimpulan yang baik.

Ketiga komponen 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.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian



Gambar 2. Gerbang Universitas Negeri Semarang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Universitas Negeri Semarang (Unnes) yang sebelumnya bernama IKIP (Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Semarang. Ketika terbit Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang kemudian diikuti oleh Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan Tinggi sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999, jumlah dan jenis Fakultas di lingkungan IKIP Semarang selanjutnya diatur di dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0463/O/1992 tentang Statuta IKIP Semarang dan No. 0185/O/1995 tentang Organisasi dan Tata Kerja IKIP Semarang.

Pada tahun 1999 berdasarkan Keputusan Presiden No. 124 Tahun 1999 tentang perubahan IKIP Semarang, Bandung dan Medan menjadi Universitas, maka nama IKIP Semarang diubah menjadi Universitas Negeri Semarang (Unnes). Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 278/O/1999 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unnes dan No. 225/O/2000 tentang statuta Universitas Negeri. Perkembangan berikutnya dengan adanya Wider mandat (mandat yang diperluas) maka Unnes tidak hanya mendidik calon-calon guru saja tetapi juga membuka program studi non kependidikan.

Unnes berada di Kelurahan Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Kelurahan Sekaran terletak di tanah seluas 409.718 Ha dengan ketinggian tanah dari permukaan laut 75m dan jarak dari ibu kota Kotamadya Daerah Tingkat II sejauh 8 Km. Kelurahan Sekaran sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Banaran, sebelah selatan Kelurahan Patemon, Sebelah barat Kelurahan Kalisegoro/ Sadeng, serta sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Sronдол Kulon.

Unnes sebenarnya berada persis di sebelah barat Kecamatan Banyumanik, sebuah kecamatan di Kota Semarang yang tergolong ramai karena merupakan jalur utama menuju Kabupaten Semarang, Salatiga, Solo, Yogyakarta, Magelang, Banyumas dan lain sebagainya. Akan tetapi, karena dibatasi oleh jurang sungai Kaligarang yang memisahkan bukit Sronдол dan bukit Sekaran akibat adanya jurang pemisah ini praktis maka hubungan dari Banyumanik ke Unnes tidak mudah. Sedangkan dibagian barat Unnes, ada

hamparan lahan pertanian yang luas dan jurang pula. Pada bagian barat pepohonan hijau masih banyak yang tumbuh. Sedangkan sebelah selatan ada Kelurahan Patemon yang merupakan jalur utama dari Unnes menuju Ungaran dan Gunungpati yang mulai ramai akibat imbas pembangunan kos-kosan yang mulai ramai ke arah selatan kampus. Sebelah utara ada kebun binatang Tinjomoyo yang sedang dipindah. Di sebelah utara juga terdapat perumahan Trangkil yang banyak dihuni oleh kaum menengah dan sedikit saja yang dijadikan kos-kosan mahasiswa.

Perkembangan pembangunan secara fisik di Unnes bisa dikatakan pesat, terbukti dari 4 tahun terakhir bangunan secara fisik sudah banyak yang dibangun, fasilitas ditata dari jalan akses didalam kampus dan juga fasilitas yang konon bersanding dengan konservasi alam. Penataan administrasi sudah mengarah kepada perubahan signifikan yang sudah menggunakan media virtual dan terpadu, dari akademik dan permasalahan administrasi lainnya. Fasilitas free hot spot area di tiap kampus dan gedung memudahkan secara integrasi untuk urusan akademis dan memudahkan sivitas di Unnes untuk melihat perkembangan dunia maya secara up date. Kebijakan-kebijakan konvensional mulai dibenahi mengikuti perkembangan jaman dan media yang diterapkan Unnes. Fasilitas-fasilitas mulai dikembangkan dari masalah kesehatan, rekreasi, olahraga, alam, hutan, pengelolaan sampah dan keilmuan begitu terlihat, penambahan fasilitas tersebut diikuti pula dengan penambahan kuota jumlah mahasiswa yang masuk Unnes dan pembukaan kelas baru pula.

Sejak perubahan dari IKIP Semarang menjadi Universitas Negeri Semarang berdasarkan Keppres Nomor 124 Tahun 1999, jumlah program studi (prodi), mahasiswa dan dosen Unnes bertambah secara signifikan. Jumlah Prodi di Unnes dari tahun-tahun lalu menunjukkan kecenderungan penambahan walaupun kecil.

Pada tahun 2004, jumlah Prodi bertambah menjadi 62 buah, yaitu melalui penambahan 9 prodi baru (Pendidikan Matematika S2, Pendidikan Seni S2, Seni Rupa S1, Ilmu Hukum S1, Ilmu Kesehatan Masyarakat S1, Akuntansi S1, Bahasa Prancis D3, Bahasa Jepang D3, Desain Komunikasi Visual D3). Pada tahun 2005 jumlah Prodi bertambah menjadi 64 dengan turunnya 2 izin Dirjen Dikti untuk Prodi Manajemen Pendidikan S3 dan Pendidikan IPA S2. Selanjutnya, pada tahun 2006 jumlah itu bertambah lagi menjadi 70 buah dengan dibukanya Prodi Pendidikan Bahasa S3, Pendidikan Olahraga S3, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan S2, Pendidikan IPS S2, Manajemen Perkantoran D3, dan Akuntansi D3. Seiring dengan pertumbuhan prodi baru maka jumlah mahasiswa baru yang diterima Unnes mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

(Rencana strategis BPTIK Universitas Negeri Semarang 2010-2014 2014 )

Sekarang ini Unnes terdiri dari 8 Fakultas yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan, Fakultas Bahasa dan Seni, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Teknik, Fakultas Keolahragaan, Fakultas Ekonomi, dan Fakultas Hukum. Masing-masing Fakultas memiliki program studi pendidikan dan program studi murni, kecuali Fakultas Hukum yang hanya memiliki satu program studi murni. Dengan jumlah mahasiswa mencapai 27. 866 mahasiswa pada tahun 2013, berikut adalah data jumlah mahasiwa Unnes dari setiap fakultas hingga tahun 2013 :



Table 3. data mahasiswa Unnes tahun 2013

No	Fakultas	Mahasiswa
1	Ilmu Pendidikan	4127
2	Bahasa dan Seni	5096
3	Ilmu Sosial	2934
4	Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	3599
5	Teknik	3649
6	Ilmu Keolahragaan	3648
7	Ekonomi	3513
8	Hukum	1300
Jumlah		27866

Sumber: <http://statistik.unnes.ac.id/#divisiPenampil>

Perkembangan Unnes tidak dapat dipisahkan dari perkembangan dan isu-isu atau fenomena sosial yang terjadi dikalangan mahasiswanya, karena kampus adalah tempat para mahasiswa belajar dan jauh dari rumahnya. Pengaruh dari lingkungan bisa dari teman sebaya, komunitasnya, atau institusi tempat berinteraksi. Bagi seorang mahasiswa pengaruh dari lingkungan banyak dipengaruhi oleh mahasiswa lain.

Mahasiswa, dengan kondisi jiwa yang sensitif dan masih sibuk mencari-cari jati diri, banyak cara dilakukan mahasiswa untuk mengekspresikan diri. Mulai dari menjalani proses belajar, memilih busana, penampilan, memilih tempat hiburan, cara bergaul, memilih teman serta

mencari alternatif untuk menghilangkan kepenatan. Mahasiswa adalah segmen masyarakat yang dekat dengan akses informasi dan dunia internet, bukan hanya tuntutan keilmuan yang mengharuskan mahasiswa untuk mencari informasi terbaru, tetapi juga persoalan tentang kebutuhan manusia di era teknologi. Mahasiswa yang seharusnya menggunakan waktunya untuk belajar dan mengabdikan diri kepada masyarakat justru menghabiskan waktu untuk bermain dalam dunia virtual karena fasilitas yang memadai.

Internet sudah seperti menjadi kebutuhan mahasiswa karena dengan internet mahasiswa dapat mengakses segala informasi dipenjuru dunia, melalui dunia maya. Perkembangan internet saat ini bukan hanya digunakan mahasiswa untuk browsing dan surel saja tapi sudah marak untuk jejaring sosial melalui dunia maya dan tidak jarang hanya bermain game online.

## 2. Gambaran Tentang Game online Zynga poker

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/>)

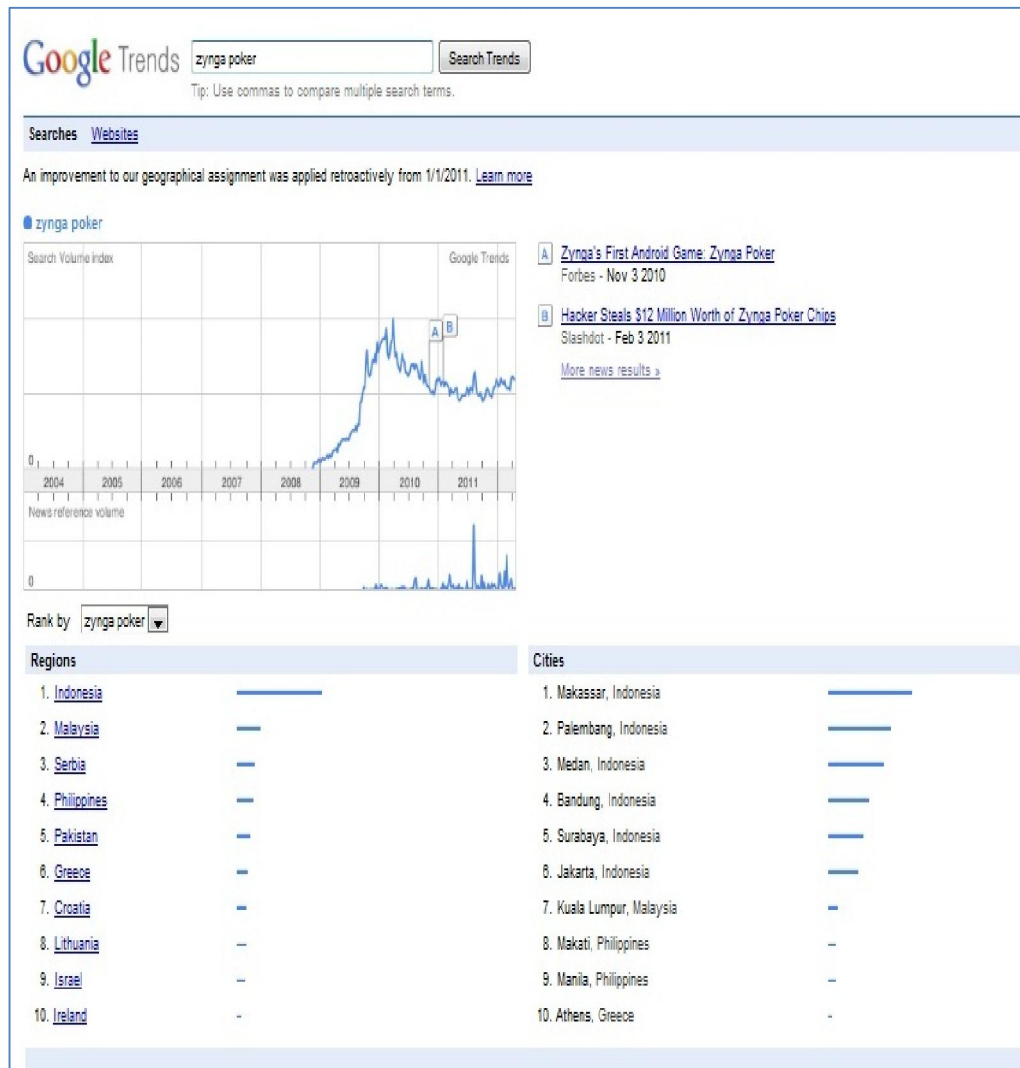
Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang sama. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game 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, berikut screenshoot gambar yang di unduh dari Google Trend :



Gambar 3. Gambar diagram pengguna game online Zynga Poker seluruh dunia.

Sumber: <http://www.google.co.id/trends/?q=zynga+poker&ctab=0&geo=all&date+sort=0>

Data diatas menunjukkan bahwa game online zynga poker merupakan game online yang banyak dimainkan dan Indonesia menduduki peringkat pertama. 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 pernyataan Asom Tsani (26 tahun) pengelola salah satu warnet di sekitar kampus Unnes :

“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 2012)

Pernyataan Asom membuktikan bahwa dikalangan mahasiswa Unnes tidak sedikit pula yang bermain game online Zynga Poker. Asom menyatakan bahwa banyak dari pelanggan yang datan ke warnet hanya untuk bermain dan pelanggan tersebut terhitung sebagai mahasiswa Unnes.

Game online zynga poker muncul pada tahun 2007 dan mengalami kejayaan pada Februari 2010 dengan tingkat pemain atau gamers atau user yang begitu banyak diseluruh dunia mencapai 7 juta orang yang memainkan Facebook dan memiliki lebih dari 30 juta orang yang memainkan dalam 1 bulan. Berikut kutipan yang diambil dari page halaman tentang sejarah singkat

Game online zynga poker mulai muncul pada pada Juli 2007, dan Zynga Poker Selain Facebook, Zynga Poker juga tersedia di perangkat mobile seperti iPhone dan Android, dan di Google + (baca : Google Plus, red).

Source:<http://sejarah-dan-perkembangan-zynga-poker.html>

Game online Zynga Poker yang basis permmainanya adalah permainan kartu seperti didunia nyata, tidak begitu sulit dan mudah untuk dipelajari, dari teman atau belajar langsung di dunia nyata tentang cara bermain karu poker dengan aturan sederhana, bahkan beberapa blog di

internet memuat dan menulis tentang tata cara dan aturan dalam bermain game online Zynga Poker. Berikut adalah peraturan dan tata cara dasar dalam bermain game online Zynga Poker yang dikutip dari internet :

Kartu biasa. Apabila tidak memiliki kartu jadi dan lawan pun tidak memiliki kartu jadi (straight, flush, pair, dll..) maka pemenang akan ditentukan melalui kartu tertinggi, contohnya kartu Jack & 10 kalah dengan kartu 3 & As. Karena As merupakan kartu tertinggi. Kartu Pair (kartu berpasangan). Kartu Pair berarti memiliki kartu kembar (berpasangan) baik yang dipegang maupun dengan pasangan kartu yang dikeluarkan oleh bandar. Contoh kartu Pair yaitu 2 dan 2, 5 dan 5 dsb, dan pemegang One Pair tertinggi adalah yang menang. One Pair kalah dengan Two Pair contohnya 2 2 dan 4 4, namun Two Pair kalah dengan Three of Kind atau kembar tiga contohnya 5 5 5.

Kartu Straight (Kartu berurutan). Kartu Straight adalah kartu berurutan, contohnya As 2 3 4 5 atau 10 J Q K As atau juga 5 6 7 8 9

Kartu Flush ( Semua kartu sama ). Kartu Flush terjadi apabila kita memiliki 5 kartu dengan jenis yang sama, berapapun angkanya, contohnya 2 4 5 J As wajik semua

Full House ( 3 kartu angka sama + 1 pair ). Kartu Full House adalah gabungan dari one pair dengan three of kind, contohnya 2 2 J J J

Four Of Kind ( 4 kartu yang sama angkanya ). Kartu dinyatakan Four of Kind apabila memiliki 4 kartu kembar, contohnya 8 8 8 8 As

Straight Flush (berurutan dan semua kartu sama). Straight Flush adalah gabungan dari kartu Straight atau kartu berurutan dan kartu flush, contohnya kita mempunyai kartu 5 6 7 8 9 keriting

Royal Flush (berurutan sampai As dan semua kartu sama). Royal Flush adalah kartu Straight Flush dengan nilai yang lebih tinggi, contohnya lawan memiliki 5 6 7 8 9 keriting dan kita memiliki 10 J Q K As hati.

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>)

Pada awal permulaan ketika akan bermain game online Zynga Poker para gamers akan disambut dengan tampilan grafis penuh ikon dengan fasilitas yang banyak. Setelah akun para gamers sudah log in kedalam game online Zynga Poker maka akan terlihat sederetan iklan yang menawarkan fasilitas yang disediakan oleh game online Zynga Poker dan link iklan dari perusahaan yang bekerja sama dengan game online Zynga Poker yang sangat memanjakan mata bagi para pengguna game online Zynga Poker. Selanjutnya jika gamers masih memiliki sisa chip dalam akunya langkah berikutnya adalah memilih meja atau forum didunia maya yang akan diikuti dengan melihat kotak monitor disebelah kanan bawah untuk memilih meja yang aktif atau sedang online.



Gambar 4. Tampilan menu konformasi besaran chip yang akan dipertaruhkan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Ada batasan besaran chip yang sudah ditentukan jumlahnya oleh bandar untuk bisa ikut bermain atau duduk dimeja yang sudah dipilih, selanjutnya bandar akan menentukan besaran taruhan kemudian akan membagikan 2 buah kartu kepada setiap pemain, setelah bandar akan membuka 5 kartu, kemudian kartu akan dibuka berputar dan taruhan pun akan terus berlangsung tergantung dari strategi para pemainnya. Para pemain bisa menentukan ikut taruhan atau tidak. Seperti yang dituturkan oleh Muhammad Ibnu Soleh (22 tahun) pada tanggal 20 September 2012 :

“pasti dikasih modal setiap kali akan bermain tapi hanya 10 ribu. Ya itu uangnya tidak nyata chip namanya. Untuk peraturanya kaya judi asli, nanti dikasih dua kartu, terus patokan taruhnya ditentukan, setelah itu nanti kartu selanjutnya akan diputar. Nah tinggal kita mau ikut, taruhan atau tidak, kalau ikut ya terserah mau taruhan berapa sesuai chip yang kita miliki”



Gambar 5. Tampilan saat permainan game online Zynga Poker  
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Permainan bisa berjalan dengan baik tergantung dari kartu yang ada ditangan pemain strategi dalam bermain game online Zynga poker ditambah hoki. Setiap kali bermain para gamers akan diberikan modal chip secara cuma-cuma dari game online Zynga Poker dan merupakan fasilitas yang tersedia dalam game tersebut. Seperti yang dituturkan oleh Muhammad Ibnu Soleh (22 tahun) pada tanggal 20 September 2012. seorang mahasiswa Unnes Jurusan Sosiologi & Antropologi yang sudah sering bermain game online Zynga Poker.

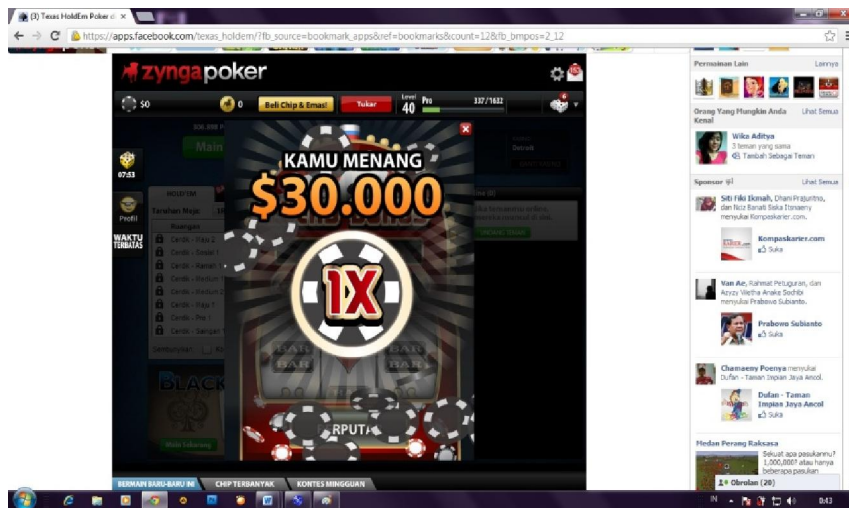
“Aturanya main kartu kaya judi pokeran nang dunia nyata jan mirip podo bae, cuman modale diwenahi karo zynga poker seko game kui, dadi akune dewek mesti dimodali setiap hari setiap kali pan dolanan tapi cumin 10 ribu. Iya iku duite ora nyata chip jenenge”

( Aturan main kartu sama seperti judi di dunia nyata memang mirip sama saja, Cuma modalnya dikasih sama Zynga poker dari game itu, jadi akun milik kita pasti dikasih modal setiap kali akan bermain tapi hanya 10 ribu. Ya itu uangnya tidak nyata chip namanya )

Dari hasil wawancara dengan Ibnu, terdapat pengutan bahwa game online Zynga Poker memiliki peraturan yang sama dengan peraturan permainan kartu poker di dunia nyata, dan katika 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

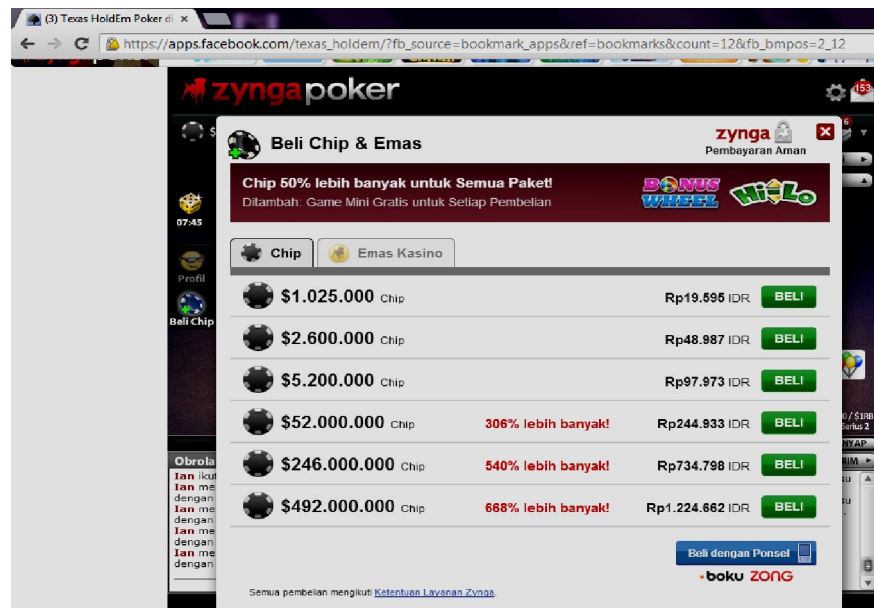
permainan ini, tidak hanya itu saja game online zynga Poker memberikan banyak cara untuk mendapatkan chip sebagai modal untuk bermain salah satunya dengan fasilitas yang disediakan oleh game online zynga poker dengan undian keberuntungan yang dapat diakses setiap kali akun gamers memasuki game itu, lalu tinggal mengklik salah satu fitur yang bernama lucky. Berikut adalah tampilan fasilitas penyediaan modal dalam game Zynga Poker :



Gambar 6. Tampilan bonus modal chip dari undian fasilitas dari game online Zynga Poker  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Komputer yang online secara otomatis akan memutar 3 panel gambar jika gambar itu ada yang sama dengan tujuan dalam 3 panel gambar yang dikocok berhenti dengan gambar yang sama, walaupun tidak tetap pemain akan mendapatkan uang chip meskipun hanya 2 gambar yang keluar sama. Uang chip tersebut kemudian digunakan untuk bermain game online Zynga Poker.

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 chipnya 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 menransfer sejumlah uang nyata kepada rekenin pengelola game online Zynga poker yang sudah terhubung secara otomatis. Berikut adalah gambar tampilan ketika akan membeli langsung chip dengan uang tunai dengan transfer ke pengelola Zynga Poker :



Gambar 7. Tampilan fasilitas menu harga penjualan chip dari game online Zynga Poker  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3. Daily Live Mahasiswa Unnes Gamers Game online Zynga Poker

Dalam penelitian tentang gaya hidup mahasiswa Unnes Gamers game online Zynga Poker ini menggunakan metode kualitatif oleh sebab itu penelitian tidak dilakukan dengan keterwakilan secara jumlah tetapi dicukupkan apabila kebutuhan data sudah tercukupi. Penelitian ini hanya dilakukan pada 4 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 Unnes yang bermain game online zynga Poker

Pertama adalah Agung P. Herlambang Mahasiswa Unnes semester 11 jurusan Pendidikan Fisika FMIPA. Agung bermain game online Zynga Poker mulai pada malam hari sekitar pukul 23.00 WIB, Agung bermain hingga berjam-jam sampai pagi pukul 06.00 WIB Agung kemudian tidur hingga siang hari. Pukul 12.00 WIB, pukul 13.00 WIB Agung makan diwarung depan kontraknya Rp 5.000 dihabiskan agung untuk makan dan rokok. Pukul 16.00 WIB Agung mandi dan menonton televisi hingga pukul 21.00 WIB kemudian setelah itu Agung online menyiapkan untuk bermain game online Zynga Poker dan begitu setiap hari.

Kedua Muhamad Ibnu Soleh Mahasiswa Unnes smester 11 jurusan Pendidikan Sosiologi dan Antropologi FIS. Ibnu merupakan teman satu

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

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

Keempat Ahmad Abdurrohman Salam Mahasiswa Unnes smester 9 jurusan Pendidikan Biologi FMIPA. Salam bermain game online Zynga Poker mulai pada malam hari sekitar pukul 20.00 WIB, Salam bermain hingga berjam-jam sampai pagi pukul 06.00 WIB salam bermain dengan fasilitas Hot spot yang disediakan kampus Unnes salam menggunakan motor menuju kampus FMIPA. Pukul 13.00 WIB Salam bangun dan makan, pukul 14.00 WIB Salam kekampus, pukul 16.00 WIB Salam pulang dan pergi kewarnet untuk mencari chip untuk bermain game online Zynga Poker pukul 18.00 WIB Salam pulang dan santai-santai hingga pukul 19.00 WIB kemudian keluar kos dan makan kemudian 20.00 WIB salam sudah menuju kekampus tempat biasa Salam 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 Unnes yang merupakan gamers sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan mengenai hyperealitas game online Zynga poker serta menelisik gaya hidup yang dijalani keempat mahasiswa Unnes diatas.

## B. Game online Zynga Poker sebagai bentuk Hyperealitas

Gambar menarik berupa perempuan berpakaian bikini yang sebenarnya tidak ada kaitanya 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, konsumen 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. Seperti yang dinyatakan Ibnu :

“Setiap grafis itu berpengaruh. Ada yang menarik dalam dari tampilan grafis Zynga Poker, tampilanya lebih bagus dari word office jadi lebih gampang dan pengaruhnya ya mending buka zynga poker daripada buka office word gawe tugas atau tulisan, di zynga poker itu menyediakan bahasa yang komplit, menyenangkan, fasilitasnya ada semua,

(wawancara Muhammad Ibnu Soleh pada 20 September 2012 )

Ibnu menganggap bahwa game online Zynga poker dari segi tampilan sangatlah menarik dan fasilitas dalam game online Zynga Poker sangatlah komplit bahkan tersedia berbagai bahasa, Ibnu 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 Zynga Poker 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 Deny Febriyanto :

“Game poker iku wis koyo pokeran asli wae malah luwih nyenengi sisan, karuan ora bakal digrebek karo pak RT”

(Game Zynga poker itu sudah seperti pokeran sebenarnya saja bahkan lebih menyenangkan, terlebih tidak bakalan digrebeg sama pak RT)

(wawancara dengan Deny Febriyanto 20 Oktober 2012)

Denot atau deni menyatakan bahwa game online Zynga Poker tidak jauh berbeda dengan permainan kartu poker yang ada dalam kehidupan nyata, dan sama persis. Bahkan Deny menyatakan, 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 penggunanya 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 Salam mahasiswa Unnes 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 A. Abdurohman Salam 25 Oktober 2012)

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.

### C. 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.

## 1. Motivasi Bermain Game Online Zynga Poker sebagai bentuk gaya hidup

Game online Zynga Poker sebagai sebuah permainan ternyata berperan lebih terutama pada kehidupan para pemainnya. Dimulai dari bentuk dunia yang fantastis dan penuh khayalan, setiap gamers punya alasan utama untuk masuk ke dalam Game online Zynga Poker. Berawal dari keinginan bermain maka ada perubahan orientasi bermain. Dampak utama dari permainan ini adalah sebuah realitas buatan (simulacra) yang memberikan arti lebih dari pada kenyataan. Game online Zynga Poker sebagai sebuah simulacra berperan dalam memenuhi kebutuhan dari tiap mahasiswa gamers, selain juga membentuk suatu masyarakat yang konsumtif.

Gambaran gaya hidup tertentu dari kelompok status tertentu adalah konsumsi. Konsumsi dipandang dalam sosiologi bukan sekedar pemenuhan kebutuhan yang bersifat fisik dan biologis manusia tetapi terkait kepada aspek-aspek sosial budaya. Konsumsi berhubungan dengan masalah selera, identitas, atau gaya hidup yang dapat berubah, dan tergantung pada persepsi tentang selera dari orang lain. Jhon Storey ( 1996: 123 ) menyatakan, konsumsi selalu lebih dari sekedar aktivitas ekonomi. Mengonsumsi produk atau menggunakan komoditas tidak hanya untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan material. Akan tetapi konsumsi juga berhubungan dengan persoalan secara laten tentang mimpi dan hasrat, identitas dan komunikasi.

Konsumsi juga dipahami sebagai pengorbanan untuk mendapatkan sesuatu, kebanyakan dari para pemain, termasuk mengorbankan waktunya untuk bermain, selain menggunakan konsumsi voucher pulsa untuk bermain. Dalam pemahaman gamers, game dianggap lebih dari sekedar permainan. Penting untuk dianalisis lebih lanjut sebagai bentuk pemahaman atas gaya hidup dan pola pemikiran dan seberapa jauh pemain ini terlibat secara langsung dan memaknai diri mereka di dalam permainan. Ibnu mengatakan dalam wawancara sebagai berikut :

“Ada tujuannya, ya jaringan sosial. Dengan bermain zynga poker kita bikin jaringan sosial baru. Yaitu solidaritas, tidak semata-mata beli chip lo yah. Misal dengan teman sudah kenal tapi tidak akrab gara-gara main zynga poker bareng, bisa minta chip, dan jadi akrab makhirnya, biasanya komunitas seperjuangan yang akhirnya jadi akrab dan malah jadi bis tukeran ilmu di dunia nyata. Apalagi untuk urusan sekripsi atau tugas akademik”

(wawancara Muhammad Ibnu Soleh pada, 20 September 2012 )

Ibnu menyatakan bahwa bermain game online Zynga Poker memiliki tujuan untuk membuat jaringan sosial, itu adalah persoalan solidaritas. Ibnu menyatakan bukan hanya karena persoalan uang virtual Chip bahkan untuk urusan keakraban yang nantinya diharap bisa bertambah karena relasi dalam dunia maya. Semakin nyata bukti bahwa game online Zynga poker tidak hanya persoalan game saja, tetapi ada sesuatu yang lebih diluar itu tergantung dari tujuan pemainnya. Sebagai bentuk konsumsi yang bisa dilihat karena mengorbankan penggunaan waktu di dunia maya untuk mendapatkan tujuan tertentu, dan konsumsi merupakan sisi wajah dari gaya hidup. Berikut gambar ketika Ibnu bermain game online Zynga Poker :



Gambar 8. M. Ibnu Soleh sedang bermain game online Zynga Poker  
Sumber: Dokumentasi pribadi.

Para mahasiswa Unnes gamers sendiri sudah mendapatkan dirinya menjadi konsumen utama dari game online Zynga Poker tanpa mengetahui bagaimana mendapatkan pemahaman atau internalisasi tentang game. Karena itu dinamakan “konsumsi kesenangan” karena pemahaman dan internalisasi tersebut didapatkan ketika gamers ingin mendapatkan apa yang dinamakan kesenangan dan relaksasi. Para mahasiswa game pada umumnya selalu dikatakan sebagai orang-orang yang sekedar mencari kesenangan dan rekreasi. Berikut kutipan wawancara dengan Deny Febriyanto 21 tahun terkait persoalan motivasi bermain game online Zynga Poker :

“tujuane kanggo refresing budrek nek kuliah wae”

( tujuanya untuk refreshing penat kalau kuliah terus )

(wawancara dengan Deny Febriyanto, 20 Oktober 2012)

Deny menyatakan bahwa alasan bermain game online Zynga poker adalah untuk kesenangan dan relaksasi dari kepenatan dunia nyata. Deny bermain game online Zynga Poker sama artinya dengan mengkonsumsi game online tersebut, Deny mencari kesenangan, disisi lain secara psikologi merupakan konsumsi kesenangan, hal tersebut menjadi bentuk pemilihan atas hiburan, dan menjadi identifikasi dengan mahasiswa Unnes lain yang tidak bermain game online Zynga poker.

Mahasiswa Unnes gamers mempunyai alasan yang berbeda dimana akan sangat menentukan kiprah dan pola interaksi para mahasiswa gamers saat memainkan game online Zynga Poker. Motivasi ini sebetulnya muncul ketika seseorang yang menggunakan game online Zynga Poker sebagai “media” interaksi sosial semakin dikenal oleh pemain lain. Salam (21 tahun) mengungkapkan dalam kutipan wawancara :

“Game online itu sudah menyenangkan, bisa berkenalan dengan siapa saja di dunia ini melalui dunia maya, sekaligus meningkatkan skill bermain”

(Wawancara dengan A. Abdurohman Salam 25 Oktober 2012)

Salam menyatakan bahwa bermain game online Zynga poker itu Salam mendapat kesenangan dan pengetahuan tentang cara bermain game tersebut, sama halnya dengan berlatih. Pernyataan Salam menjadi bukti bahwa ada tujuan lain dari motivasi bermain game online Zynga poker untuk meningkatkan skill sebagai jalan pelurus untuk pengakuan diri salam dan pencarian kesenangan sebagai bentuk konsumsi indikasi dari gaya hidup.



Perlu diketahui di dalam ruang game online Zynga Poker penilaian terhadap reputasi seseorang hanyalah dari sikapnya selama berada di ruang game online Zynga Poker. Pada ruang online dunia maya, fenomena seperti ini sering terjadi baik dalam permainan-permainan online ataupun media lain seperti jejaring sosial Facebook atau Blog. Karena seseorang hanya dinilai dari tingkat interaksi tertentu misalnya melalui text chat atau komentar yang dilakukan oleh orang lain.

Motivasi untuk terus bermain tidak hanya berdasarkan pada status dalam permainan saja. Motivasi itu juga bisa datang setelah ada bentuk-bentuk manfaat di dunia nyata hal ini adalah bentuk dari pemahaman yang berlebihan terhadap nilai barang menegaskan bahwa tanda sebagai bentuk dimaknai lebih pada nilai lain bukan pada nilai manfaatnya.

Agung P herlambang 23 tahun, mendapatkan manfaat kesenangan secara langsung ketika bermain game online Zynga Poker, berupa chip hasil dari bermain Agung. Motivasi agung untuk bermain sangat unik, akan tetapi apa yang dijalaniya dengan bermain game online Zynga poker telah membentuk pola gaya hidup agung, berikut petikan wawancara dengan Agung terkait persoalan motivasi bermain game online Zynga poker :

”ben olih chip akeh”

”biar chip nya banyak”

(Wawancara dengan Agung P. Herlambang, 23 september 2012)



Gambar 9. Agung P. herlambang sedang bermain game online Zynga Poker  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Mahasiswa gamers yang bermain game online zynga poker pasif menerima segala yang masuk kedalam tubuh dan pikirannya, menelannya mentah-mentah tanpa pernah mampu merefleksikannya kembali dalam kehidupan yang sebenarnya, dan bahkan hanyut dalam gelombang deras budaya massa dan budaya populer. Pada gamers sebagian dari kehidupannya telah masuk dalam game online Zynga Poker. Para mahasiswa gamers menerima bahwa memang game online Zynga Poker mengambil sebagian besar waktu. gamers memberikan pendapatnya tentang permainan game online Zynga Poker dimana menurutnya dunia game online Zynga Poker merupakan dunia yang tidak terbatas. Permainan di dalam game online Zynga Poker dikatakannya mengambil sedikit dari kehidupan pemainnya.

Gamers seolah-olah memberitahukan bahwa syarat untuk tetap online sebetulnya adalah mencukupi seluruh kebutuhan badan untuk hidup, namun hal ini juga menjelaskan bahwa pikiran atau “jiwa” dari para gamers bisa masuk kedalam game. Pemikiran logis yang Gamers kembangkan bahwa apabila, mempunyai status dalam permainan seperti sang ahli mungkin hal itu akan mengganggu kehidupannya secara lebih besar. Kondisi seperti ini dikatakan adiksi terhadap permainan karena gamers merasa dirinya adalah bagian dari dunia game online Zynga Poker.

Perihal yang menarik adalah sebetulnya bagaimana alasan utama mereka untuk bermain game, khususnya bermain game online Zynga Poker. Untuk menyisihkan waktu bermain dan mencari sesuatu dalam permainan adalah alasan yang didasarkan bukan pada pilihan rasional.

Menurut seluruh gamers pencapaian atau prestasi di dalam game online Zynga Poker adalah salah satu bentuk motivasi, karena hal itu merupakan bentuk pengakuan diri gamers, dan menegaskan bahwa dalam dunia game online Zynga Poker adanya penghargaan terhadap sesuatu yang tidak nyata. Pendapat dari gamers juga mengatakan akan terus bermain apabila mereka mendapatkan keadaan yang cocok yang bisa mengapresiasi para mahasiswa gamers. Simulasi dari kehidupan nyata dimana hubungan sosial dan kepuasan akan status didapatkan hanya dengan mengkonsumsi simulasi tersebut. Para mahasiswa gamers tetap menjalankan peranya dan percaya itu sebagai bentuk pencapaian. Simulasi dari kenyataan telah direkonstruksi oleh game online Zynga Poker.

Pengakuan atas status para gamers apabila dianalisis lebih lanjut hanyalah merupakan status semu atau kesalahan interpretasi yang akan membawa mereka kepada makna tanda untuk kesenangan. Pencapaian yang didapat di dalam dunia online sejujurnya tidak dapat berpengaruh di dunia nyata tetapi hanya dalam tingkat komunitas pemain game. Apresiasi atas apa yang dicapai kemudian dibawa hingga dunia nyata padahal seharusnya pemisahan antara yang nyata dengan yang maya itu dilakukan. Bukti bahwa hyperrealitas telah dikonsumsi sehingga keasikan hidup di dalam game online Zynga Poker bisa lebih menarik dan bisa ditelisik sebagai gaya hidup.

## 2. Identitas dalam dunia nyata dengan dunia game online Zynga Poker sebagai bentuk gaya hidup

Gaya hidup pada dasarnya merupakan kategori-kategori anggota. Ini tidak berarti gaya hidup berada pada suatu level spesifikasi, tapi bahwa individu dapat menggunakan gaya hidup dalam kehidupan sehari-hari untuk mengenali dan menjelaskan adanya kompleks identitas dan orientasi yang lebih luas. Identitas merupakan salah satu bentuk ranah bagian yang dapat di indikasikan dalam proses identifikasi gaya hidup.

Gaya hidup adalah cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik; tapi ini juga berarti bahwa gaya hidup adalah cara `bermain dengan identitas (Chaney, 1996: 92).

Identitas mahasiswa gamers di dalam dunia nyata dan game online Zynga Poker terdapat perbedaan dan para gamers mempunyai keunikan dalam mendefinisikan kembali kehadiran mereka di dunia nyata ataupun dunia maya, akan tetapi hal tersebut tetap ditempuh dan dijalankan secara sengaja sebagai bentuk pemilihan gaya hidup agar dapat mengidentifikasi diri bahwa gamers game online Zynga Poker memilih jalan yang berbeda dan memiliki ciri khas. Berlaku konsep offline ( dalam dunia nyata) dan online(dalam dunia maya), secara lebih khusus adalah nyata dan tidak. Permainan identitas yang disebut oleh Chaney sebagai indikasi permasalahan gaya hidup di ungkapkan oleh Muhammad Ibnu soleh dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“Merubahlah, yang jelas itu merubah kearah yang positif, apalagi bisa main bareng teman-teman. Tidak mengganggu, karena belum ada yang komplain terganggu. Tapi, merugikan karena aku tahu nama akun dan password teman lainya dan tak buat login. Tapi, mereka tidak bisa karena tidak bisa mengakses dan tidak tahu akun aku.

(wawancara Muhammad Ibnu Soleh pada 20 September 2012 )

Ibnu sering kali bermain game online Zynga Poker dengan akun milik orang lain, ada indikasi bahwa Ibnu tidak percaya diri dengan akunya sendiri dalam Game online Zynga poker. Persoalan Ibnu bukan serta merta ketidak percayaan diri semata, akan tetapi ini bisa dilihat bahwa Ibnu menginginkan dirinya terlibat lebih jauh kedalam Game online Zynga Poker dengan asumsi bisa masuk kedunia maya kapan saja dan dengan akun siapa saja dan mulai berperan dengan identitas jiwa Ibnu akan tetapi menggunakan identitas orang lain dan bukan dengan identitas milik Ibnu sendiri. Ibnu

mengungkapkan bahwa Ibnu merasakan adanya perubahan hubungan sosial antara dunia nyata dan dunia maya.

Dalam kesehariannya Ibnu merupakan Mahasiswa tingkat akhir, dan memiliki teman banyak, ketenaran Ibnu di dunia nyata membuat Ibnu terikat pada penjagaan image yang mengharuskan Ibnu tetap terlihat sebagai manusia normal yang lebih aktif di dunia nyata dengan seperangkat norma sosialnya, akan tetapi identitas Ibnu menjadi bertentang karena pada fakta yang ada, Ibnu justru mengetahui akun seluruh teman kos Ibnu, dengan begitu Ibnu bisa aktif di dunia maya secara mendalam pada permainan game online Zynga Poker tanpa diketahui secara jelas bahwa Ibnu sedang dan sering aktif di dunia maya oleh teman-teman lain yang memantau dari dunia maya pula.

Ibnu melakukan upaya untuk menyeimbangkan jalinan sosialnya pada dua dunia yaitu dunia maya dan dunia nyata. Ibnu sudah berhasil jika dilihat dari relasi sosialnya akan tetapi jika ditelisik pada persoalan identitas keindividuan justru Ibnu gagal mengkeseimbangkan dua dunianya. Ibnu melakukan permainan identitas dan itu merupakan indikasi pemilihan, sebagai bentuk gaya hidup.

Persoalan identitas untuk melihat gaya hidup yang dipilih dan dilakukan oleh pelakunya, dalam hal ini adalah para mahasiswa Unnes gamer game online Zynga poker ditempuh untuk mengidentifikasi dirinya dengan individu yang lainnya. Permainan identitas dan identifikasi tersebut tidak hanya dialami dan terjadi pada Ibnu, A. Abdurohman Salam

juga menjalani hal tersebut. Berikut petikan wawancara dengan salam yang menunjukkan tentang pergolakan identitas :

“ Teman ku di dunia nyata sedikit tapi didunia maya banyak. Karena aku sudah main kelas atas yang mencapai milyaran untuk taruhannya”

(Wawancara dengan A. Abdurohman Salam 25 Oktober 2012)

Salam menyatakan bahwa Salam di dalam dunia maya menjadi pribadi yang memiliki banyak teman karena status Salam sebagai pemain yang handal mendapatkan tempat pada jalinan pertemanan Salam dalam dunia maya. Perbedaan paling utama adalah di dalam dunia nyata sebetulnya Salam tidak mendapatkan status sosial untuk dikenal banyak orang.

Status sosial dari Salam hanyalah seorang mahasiswa yang menyenangi komputer dan ilmu komputer dan tidak lepas dari game online, tidak mempunyai banyak teman, dan kurang banyak bergaul. Kesibukan Salam hanyalah kuliah dan bermain. Status diri Salam sebagai anak dan adik dalam keluarga menyebabkan dirinya lebih tertutup. Kehidupan di dalam game online Zynga Poker lebih baik ketika keahlian dan kehebatan dalam bermain game online Zynga poker sebagai status yang mendapatkan tempat terhormat dan menjadi landasan interaksi utama dari Salam.

Pada saat teman sebaya di dunia nyata disekitar Salam tidak mampu mengikuti Salam bermain online baik dalam perbincangan sehari-haari secara faktual atau online maka Salam beralih ke arah dunia virtual maya tempat Salam mendapatkan pengakuan dari teman dunia maya. Akibatnya dengan alasan seperti itu Salam memilih gaya hidupnya dengan bermain

game online Zynga Poker dan berinteraksi secara berkelanjutan, meskipun jarang bertatap langsung dengan teman disekitarnya. Pada saat kembali ke rumah atau kontrakan dan menjalani kehidupan sebagai seorang mahasiswa yang pendiam Salam sendiri mengatakan bahwa dirinya selalu coba memisahkan peran-peran dalam dunia nyata dan dunia maya, namun ternyata berujung pada ketidak perdulian Salam terhadap teman satu kontraknya.

“aku baik-baik saja hubungannya dengan teman-teman satu kos, sudah mencoba main ke kamar teman-teman kos, ya meskipun akusibuk sama laptopku sih. Tapi mereka bilang aku sudah autis, begitu cemooh teman-teman, paling-paling juga guyon. hehe”

(Wawancara dengan A. Abdurohman Salam 25 Oktober 2012)

Pemisahan ini bukanlah sesuatu yang bisa mengatasi masalah Salam karena Salam lebih memperhatikan kehidupan onlinenya dalam konteks identitas individu, logika yang dikembangkan oleh Salam juga merupakan bentuk identitas alternatif. Identitas ini muncul hanya ketika dia berada di dalam ruang online dan bermain game online Zynga Poker. Identitas dari dirinya yang dibawa oleh status dan peran di dunia nyata akan berbeda dengan dunia online, perbedaan utamanya adalah dalam kasus Salam didapatkan fakta bahwa Salam tidak menemukan identitas yang nyaman dipakai di dunia nyata, satu-satunya alat utama diri untuk mendapatkan pengakuan adalah dengan bermain online. Sehingga Identitas alternatif ini menggantikan fungsi dari identitas di dunia nyata. Salam lebih memilih gaya



hidup pada detail tentang identitas seperti itu untuk tampil berbeda dengan teman-teman Salam yang lain yang bersetatus mahasiswa

Pengalaman setiap gamers game online Zynga Poker dalam memposisikan diri dalam dunia nyata dan dunia maya akan sangat menjelaskan tentang makna identitas bagi mereka, tentang permainan identitas untuk mendapatkan tempat dan pengakuan secara sosial ini bisa dikatakan sebagai permainan identitas. Identitas bagi pemain adalah juga suatu pencarian dan hasil refleksi dari tujuannya masuk ke dalam dunia maya bahkan sengaja dilanjutkan sebagai identifikasi diri untuk membedakan dengan gaya mahasiswa lainnya, dan hal tersebut bisa dijadikan satu titik identifikasi gaya hidup.

### 3. Penggunaan Waktu dalam Bermain Game online Zynga Poker Sebagai Bentuk Gaya Hidup

Keinginan terus bermain dipahami sebagai bentuk masalah sosiologis. Adiksi pada game online Zynga Poker terjadi dikarenakan bentuk hyperrealitas sudah memaksa para gamers untuk mengkonsumsi kesenangan yang ditawarkan oleh game online Zynga Poker. Adiksi adalah konsekuensi logis dari keterlibatan yang besar di dunia online. Semua kasus adiksi yang ditemukan dalam penelitian ini didasarkan pada internalisasi nilai-nilai dan sosialisasi dari pengembang game terhadap gamers. Internalisasi dan sosialisasi tadi merupakan proses “pelemahan” dengan merekonstruksi kembali pemikiran para gamers

Dalam game online Zynga Poker hal ini bukan semata mata karena masalah psikologis atau ketidak-mampuan gamers untuk melawan. Posisi pembuat dan pengembang game tidak bisa dilepaskan dari sistem permainan ini, diakibatkan oleh sebuah sistem yang dikembangkan oleh pengembang game. Tujuan utama dari pengembang atau produsen game hanyalah mendistribusikan suatu kesenangan dan tidak bertanggung jawab atas kondisi para pemain yang terjebak di dalamnya. Pengembang menjadi agen masyarakat konsumsi, konsumsi disini sekali lagi adalah bukan hanya biaya atau uang tetapi juga pengorbanan seperti waktu bermain.

Game online Zynga poker merupakan hasil produksi secara besar-besaran dan mendunia tanpa ada batasan dan aturan pelarangan untuk mengakses atau bermain game online zynga poker, menggunakan teknik dan strategi yang begitu luarbiasa, ini merupakan indikasi contoh dari budaya massa. Budaya massa adalah budaya yang diciptakan oleh para produsen supaya dagangan mereka laris. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa budaya masa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industri produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak konsumen massa (Strinati. 2004: 12).



Gambar 10. Gambar Deni Febriyanto sedang bermain Zynga Poker  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Deni atau Denot salah seorang mahasiswa Unnes Jurusan Pendidikan Teknik mesin sering bermain game online Zynga Poker dari tengah malam sampai pagi hari, Denot mengungkapkan dari pada mengurus urusan perkuliahan Denot lebih baik bermain game online Zynga Poker untuk hiburan. Denot tidak lagi semangat untuk mengerjakan skripsinya, sempat Denot berhenti beberapa hari untuk tidak bermain game online Zynga poker tapi kembali lagi bermain karena jenuh dengan sekripsinya. Berikut kutipan wawancara dengan Denot :

“aku main biasane bar isya’ tekan ngko fajar”

( saya main biasanya habis isya sampe pagi )

(wawancara dengan Deny Febriyanto 20 Oktober 2012)

Denot menyatakan mulai bermain game online Zynga Poker pada waktu setelah isya atau sekitar 19.00 WIB atau lebih dan bermain sampai pagi hari. Denot hampir menghabiskan sepanjang malam untuk bermain game online Zynga Poker. Berarti Denot menghabiskan waktu bermain sekitar kurang lebih 10 jam, itu menunjukkan adanya perubahan pola istirahat, karena malam hari yang seharusnya dijadikan waktu untuk tidur Denot justru bermain game online Zynga Poker. Penggunaan waktu yang panjang oleh Deni jika di analisis dengan konsep gaya hidup menunjukkan indikasi adanya konsumsi yang sangat jelas dan penggunaan waktu yang berbeda dengan mahasiswa lain yang tidak bermain game tersebut.

Menurut Pilliang (2011: 57) gaya hidup dapat didefinisikan sebagai pola penggunaan waktu. Gaya hidup adalah bagaimana kelompok sosial tertentu dalam melakukan ruang, waktu dan barang dengan pola, gaya atau kebiasaan tertentu dalam rutinitas praktik sosial sehari-hari di dalam ruang-waktu

Adiksi erat kaitanya dengan penggunaan waktu. Adiksi menjadi bentuk sukses dari godaan yang dikembangkan oleh pengembang atau produsen game online Zynga Poker, dilain pihak dalam pribadi para gamers terdapat kegagalan untuk berperan di dalam dua realitas, perubahan rutinitas yang pada selanjutnya menuntut perubahan pikiran dan pola interaksi pada dunia nyata. Berikut penuturan dari Ibnu :

“Iya jelas, soale nyandu, banyak kepentingan sing akhire lali dan terbuang sia-sia, seharusnya waktu untuk belajar dan membaca malah main zynga poker. Sing tak rasakna aku dewe

yo iku. Aku juga, pasti. Dan iku sampe lewat jam 12 malam kadang tekan isuk. Asale aku ora seneng moco buku, mboseni”

( iya jelas, soalnya bikin kecanduan, banyak kepentingan yang akhirnya lupa dan terbuang sia-sia, seharusnya untuk belajar dan membaca justru main Zynga Poker. Yang tak rasakan aku sendiri ya itu, pasti. Dan itu sampai lewat jam 12 malam terkadang sampai pagi. Soalnya saya tidak suka membaca buku, membosankan )

(wawancara Muhammad Ibnu Soleh pada 20 September 2012. )

Ibnu menyatakan bahwa game online Zynga poker mengakibatkan kecanduan, akibatnya berpengaruh pada penggunaan waktu yang tidak seperti semestinya, banyak waktu yang dialokasikan untuk bermain game online Zynga Poker. Agung menyatakan hal yang sama dalam kutipan wawancara mengenai penggunaan waktu :

“aku suka mainya mulai diatas jam 12 malam soalnya sudah biasa, siang sampe sorenya aku tidur”

(Wawancara dengan Agung P. Herlambang 23 september 2012)

Agung menyatakan untuk bermain game online Zynga Poker Agung menghabiskan 12 dan merubah pola tidurnya yang biasanya dilakukan manusia normal pada malam hari Agung tidur di siang hari. Terkait persoalan penggunaan waktu memang perkara gaya hidup seperti pemikiran dari Pilliang. Salam menyatakan hal yang sama tentang penggunaan waktu seperti dalam kutipan wawancara sebagai berikut :

“aku main game online Zynga poker mulai jam 12 malam sampai jam 6 pagi biasanya, bahkan sering mulai sore sampe sore lagi”

(Wawancara dengan A. Abdurohman Salam 25 Oktober 2012)

Dari pernyataan Salam sekitar 12 jam waktu yang digunakan salam dihabiskan untuk bermain game online Zynga Poker. Para gamers ini memilih untuk masuk ke dalam game online Zynga Poker secara lebih terlibat dan lebih mengekspresikan dirinya di dalam ruang permainan dunia maya. Mereka menjalankan peran-peran mereka secara lebih serius persoalan tersebut terbukti dari alokasi penggunaan waktu yang sangat banyak dan dengan aturan yang tumpang tindih tidak seperti pada pengalokasian mahasiswa lainnya. Malam menjadi siang atau waktu untuk beraktifitas dengan bermain game dan siang menjadi waktu untuk istirahat.

Bagi para mahasiswa Unnes gamers ada sekitar lebih dari 35 jam seminggu yang dikorbankan untuk bermain. Suatu kondisi penggunaan waktu yang sangat banyak bermain game online Zynga poker.

Game online Zynga Poker sendiri memiliki dampak kepada para mahasiswa gamers dan membentuk gaya hidupnya namun hal ini berlangsung dengan “sumbangan” internalisasi yang tidak disadari namun menjadi suatu kesengajaan dari para gamersnya sehingga keinginan untuk bermain game sudah dirasakan biasa, bahkan sudah menjadi rutinitas sehari-hari namun faktanya para gamers terlibat terlalu jauh ke dalam dunia game online Zynga Poker. Kondisi ini menjadikan para mahasiswa gamers teradiksi dengan peran dan statusnya di game online Zynga Poker.

## BAB V

### PENUTUP

#### D. 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.

## E. 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 mengonsumsi 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.



## DAFTAR PUSTAKA

- 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: Universitas 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 tekhnologi 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*.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game)

<http://marketingpalsu.wordpress.com/marketing-palsu/zinga-poker-dari-sudut-pandang-marketing/>

<http://sejarah-dan-perkembangan-zynga-poker.html>

<http://statistik.unnes.ac.id/#divisiPenampil>

<http://www.google.co.id/trends/?q=zynga+poker&ctab=0&geo=all&date+sort=0>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam rangka menyelesaikan studi S1 pada jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang (Unnes), maka mahasiswa diwajibkan untuk menyusun skripsi. Skripsi merupakan bukti kemampuan akademik mahasiswa dalam penelitian berhubungan dengan masalah yang sesuai dengan bidang keahlian atau bidang studinya. Penelitian yang akan penulis kaji berjudul “Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang)”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui deskripsi bentuk game online zynga poker menurut mahasiswa yang bermain game online zynga poker
2. Mengetahui hyperealitas dalam game online zynga poker sebagai produk budaya populer
3. Mengetahui gaya hidup gamers yang bermain game online zynga poker dikalangan mahasiswa Unnes.

Penulis memohon kerjasamanya untuk memberikan informasi yang valid, dapat dipercaya dan lengkap. Informasi yang telah diberikan akan dijaga kerahasiaannya. Atas kerjasama dan informasinya, saya ucapkan terima kasih.

Peneliti

Ilman Hakim.

PEDOMAN OBSERVASI DAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN  
 “GAYA HIDUP GAMERS GAME ONLINE ZYNGA POKER SEBAGAI  
 PRODUK HYPERREALITAS DUNIA MAYA  
 ( Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang )”

---

- A. Tujuan Observasi : mengetahui gaya hidup Mahasiswa Unnes yang bermain game online zynga poker
- B. Observer : mahasiswa jurusan sosiologi dan antropologi
- C. Observee : mahasiswa Unnes yang bermain game online zynga poker dan teman sepermainan serta teman satu kos juga penyedia layanan online

D. Pelaksanaan Observasi :

1. Hari/tanggal : .....
2. Jam : .....
3. Nama observer : .....

E. Aspek-aspek yang diobservasi :

1. Gambaran umum game online zynga poker
2. Gambaran umum mengenai kondisi kos kampus dan warung internet dan penyedia layanan online
3. Gaya hidup mahasiswa gamers pada saat bermain game online zynga poker

PEDOMAN WAWANCARA  
“GAYA HIDUP GAMERS GAME ONLINE ZYNGA POKER SEBAGAI  
PRODUK HYPERREALITAS DUNIA MAYA  
( Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang )”

---

---

Penelitian ”Gaya Hidup Gamers Game Online Zynga Poker Sebagai Produk Hyperealitas Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang)” merupakan salah satu jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif, untuk memperoleh kelengkapan dan ketelitian data yang diperlukan sebuah pedoman wawancara. Susunan ini hanya menyangkut pokok-pokok permasalahan yang akan dicari jawabannya dalam penelitian.

#### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian lingkungan kos di Desa Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Lokasi penelitian dipilih dilandasi pertimbangan bahwa kos merupakan tempat kehidupan para gamers merepresentasikan segala kegiatan kehidupannya

Unnes yang menyediakan fasilitas publik berupa hotspot wi-fi yang memudahkan mahasiswanya menggunakan internet tanpa harus membayar. Dan juga kehidupan di sekitaran kampus Unnes yang dekat dengan kehidupan mahasiswa yang banyak menyediakan kebutuhan terhadap akses informasi dan hiburan dalam dunia maya yang disediakan oleh penyedia jasa warung internet atau tempat makan yang memiliki hotspot yang sangat murah dan ramai.

### PEDOMAN WAWANCARA

Nama : .....

TLL : .....

Alamat asal : .....

.....

Alamat kos : .....

.....

Umur : .....

Jurusan/ Fakultas : .....

Semester : .....

### DAFTAR INDIKATOR

No.	Subjek	Indikator
1.	Mahasiswa yang bermain game online zynga poker	<p>A. Game.</p> <p>1. Bagaimana seluk beluk dan pengertian tentang game online zynga poker</p> <p>2. Bagaimana pengaruh game online zynga poker dengan gaya hidup gamers</p>
2.	Teman sepermainan dan teman satu kos dari	<p>B. Teman.</p> <p>3. Bagaimana anggapan, kesan dan</p>

	<p>mahasiswa yang bermain game online zynga poker</p> <p>3. Pegelola warnet dan pengelola tempat yang menyediakan fasilitas online berbayar</p>	<p>pesan teman tentang gamers yang bermain game online zynga poker</p> <p>4. Bagaimana hubungan gamers dengan teman disekitar dalam kehidupan secara sosial</p> <p>C. Waktu.</p> <p>5. Bagaimana penggunaan waktu gamers dalam bermain game online zynga poker</p> <p>6. Bagaimana pengaruh game online zynga poker dalam penggunaan waktu secara sosial pada kehidupan sehari-hari</p> <p>D. Tempat.</p> <p>7. Bagaimana pemilihan tempat untuk bermain game online zynga poker</p> <p>8. Bagaimana fasilitas yang disediakan tempat penyedia layanan online mengenai game online zynga poker</p>
--	---	--



## DAFTAR INFORMAN

1. Nama : Muhammad Ibnu Soleh  
Tempat, Tanggal lahir : Tegal 02 februari 1990  
Alamat : Ds. Banjaranyar rt 03 rw 02 Banjaranyar,  
Balapulang, Kab. Tegal  
Usia : 22 tahun  
Jurusan : Pend. Sosiologi & antropologi / FIS  
Smester : Smester 11
2. Nama : Agung P Herlambang  
Tempat, Tanggal lahir : Tegal 21 Maret 1990  
Alamat : Ds. Gumalar rt 15 rw 02 Gumalar, Adwierna,  
Kab. Tegal  
Usia : 22 tahun  
Jurusan : Pend. Fisika / FMIPA  
Smester : Smester 11
3. Nama : Deni Febriyanto  
Tempat, Tanggal lahir : Jepara 20 April 1991  
Alamat : Jepara  
Usia : 21 tahun  
Jurusan : Pend. Teknik Mesin / Fakultas Teknik  
Smester : Smester 9
4. Nama : Muhamma Abdurrohman Salam  
Tempat, Tanggal lahir : Jepara, 16 februari 1991  
Alamat :Jepara  
Usia : 21 tahun  
Jurusan : Pend. Biologi / FMIPA  
Smester : Smester 9

## DAFTAR INFORMAN

Teman satu kontrakan Gamers game online Zynga Poker :

1. Nama : Alfian rizki  
Tempat tanggal lahir : Tegal 3 februari 1993  
Alamat : Kalisapu rt 04 rw 08 Kalisapu, Slawi, Kab. Tega  
Usia : 18 tahun  
Jurusan / Fakultas : PJKR PJPUSD / Fakultas Ilmu Keolahragaan
  
2. Nama : Edi Susilo  
Tempat tanggal lahir : Jepara, 4 agustus 1993  
Alamat : Jepara  
Usia : 18 tahun  
Jurusan / Fakultas : Akutansi / Fakultas Ekonomi
  
3. Nama : Bagus Ilman Fuada  
Tempat tanggal lahir : Pemalang, 10 maret 1993  
Alamat : Tasikrejo rt 01 rw 07 Tasikrejo,Ulijami, Pemalang  
Usia : 18 tahun  
Jurusan / Fakultas : Pend. Kimia / FMIPA

Pengelola warnet :

4. Nama : Asom Tsani  
Tempat tanggal lahir : Semarang  
Alamat : Semarang  
Usia : 26 tahun