

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena jual beli *chip* (koin) game online Higgs Domino pada saat ini sudah menjadi suatu hal yang biasa di masyarakat. Game Higgs domino ini mengharuskan pemain untuk memiliki chip untuk memainkan game tersebut yang menyebabkan terjadinya transaksi jual beli antar pemain. Fenomena transaksi koin ini juga menjadi alasan kemunculan bisnis jual beli chip Higgs Domino atau munculnya agen chip. Agen chip adalah para pebisnis jual beli chip Higgs Domino sekaligus pemain game tersebut. Agen chip tersebut biasanya mengumpulkan chip dengan cara membeli dari pemain lainnya dengan harga tertentu dan menjual kembali dengan harga yang berbeda.

Dalam proses transaksi jual beli chip pada saat ini mengalami perubahan, yang biasanya interaksi jual beli tersebut berlangsung secara langsung atau tatap muka, sekarang telah beralih menjadi interaksi secara online. Hal tersebut terjadi karena media memberikan kemudahan kepada penggunaannya yang membuat pengguna dapat melakukan interaksi kapanpun dan dimanapun.

Bagi para pemain Higgs Domino kemudahan tersebut sangat memberikan keuntungan bagi mereka. Media memudahkan mereka melakukan pembelian atau penjualan chip karena para pemain Higgs Domino ini aktif pada malam hingga dini hari. Transaksi jual beli chip yang mereka lakukan tidak lagi terhalang jarak dan waktu yang biasanya digunakan untuk pergi ke toko secara langsung. Kemudahan dalam transaksi secara online tersebut menyebabkan jumlah transaksi yang terjadi pada malam hari meningkat lebih banyak daripada transaksi yang terjadi pada siang hari.

Transaksi jual beli melalui media juga menjadikan para agen chip mendirikan berbagai macam toko online. Para agen chip dalam melakukan transaksi jual beli biasanya menggunakan media sosial seperti Whatsapp dan e-commerce lainnya sebagai media transaksi dan promosi. Berdasarkan observasi peneliti, penggunaan Whatsapp sebagai media transaksional oleh para agen didasari oleh kemudahan dan fitur yang diberikan. Banyaknya pengguna Whatsapp di Indonesia juga menjadi alasan digunakannya Whatsapp sebagai media transaksional. Alasan lainnya karena penjual koin Higgs Domino lebih banyak memberikan diskon atau harga promo yang hanya disampaikan melalui Whatsapp.

Kemudahan transaksi melalui media online ini tidak hanya mengubah cara jual beli, tetapi juga membawa perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat. Pola interaksi yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini beralih menjadi komunikasi digital berbasis pesan instan. Perubahan ini memengaruhi pola belanja masyarakat yang semakin bergantung pada transaksi daring, mengubah cara berkomunikasi antara penjual dan pembeli, serta membentuk kebiasaan baru yang lebih cepat dan praktis. Interaksi sosial yang dulunya terjadi di ruang fisik kini berpindah ke ruang virtual, sehingga menggeser batas antara ruang privat dan ruang publik.

Lebih jauh, perubahan sosial juga terlihat dari pergeseran kebiasaan dan nilai dalam masyarakat. Masyarakat menjadi lebih terbiasa berinteraksi melalui pesan teks, gambar, dan bukti digital dibandingkan melalui tatap muka. Ketergantungan terhadap media dalam aktivitas ekonomi sehari-hari menciptakan

pola hidup baru yang lebih berorientasi pada kecepatan, kemudahan, dan akses instan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi komunikasi, khususnya WhatsApp, tidak hanya berfungsi sebagai alat transaksi, tetapi juga membentuk struktur sosial baru dalam masyarakat.

Pada penelitian ini peneliti ingin membahas terkait penggunaan Whatsapp sebagai media jual beli online. Peneliti ingin mengkaji bagaimana penggunaan Whatsapp sebagai media jual beli chip yang terjadi di Kecamatan Lima Kaum. Peneliti memilih Kecamatan Lima Kaum sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat dengan beberapa agen chip di wilayah lain, ditemukan bahwa intensitas transaksi jual beli chip menggunakan WhatsApp di Kecamatan Lima Kaum jauh lebih tinggi dibandingkan daerah sekitarnya, seperti Kecamatan Sungai Tarab dan Kecamatan Rambatan yang bersebelahan langsung dengan Lima Kaum.

Agen chip di daerah lain menjelaskan bahwa di wilayah mereka masih sedikit pemain yang menggunakan layanan dompet digital maupun transfer bank sebagai metode pembayaran. Kondisi tersebut terjadi karena keterbatasan fasilitas pendukung, seperti jumlah mesin ATM dan jasa pengisian saldo dompet digital yang masih minim. Berbeda dengan Kecamatan Lima Kaum yang berada di pusat Kota Batusangkar dan memiliki akses lebih mudah terhadap mesin ATM serta berbagai layanan pengisian dompet digital, sehingga mendukung tingginya aktivitas transaksi jual beli chip melalui WhatsApp di wilayah Kecamatan Lima Kaum.

Kemudahan akses terhadap sistem pembayaran digital tersebut berbanding lurus dengan tingginya intensitas transaksi yang terjadi di Kecamatan Lima Kaum. Berdasarkan wawancara dengan beberapa agen chip setempat, jumlah transaksi jual beli chip dapat mencapai 60 hingga 80 transaksi per hari, dan sebagian besar dilakukan melalui WhatsApp. Sekitar 60–70% dari total transaksi berlangsung melalui media tersebut. Maraknya penggunaan WhatsApp sebagai media transaksional ini kemudian mendorong munculnya berbagai toko online berbasis WhatsApp, yang masing-masing memiliki strategi promosi dan keunikan tersendiri dalam menarik minat pembeli.

Produk yang ditawarkan dalam transaksi jual beli chip Higgs Domino juga beragam. Mulai dari 100 Million (juta) hingga 1 Billion chip atau lebih. Harga yang diberikan mulai dari Rp. 7.000 – hingga Rp. 70.000 /1b chip. Berbeda dengan harga yang diberikan jika melakukan top up resmi di dalam game. Harga yang diberikan bisa dua kali lipat dari harga yang dijual oleh para agen. Mulai harga Rp. 150.000 / 1b, hal tersebut yang menjadikan transaksi jual beli chip sesama pemain lebih banyak daripada top up resmi di dalam game.

Setiap pemain Higgs Domino diharuskan memiliki chip ditukar menjadi uang, hal ini dimanfaatkan oleh pemain yang memiliki banyak chip untuk diperjual belikan dan saling mengirimkan chip ke sesama pemain. Kondisi tersebut mendorong ketertarikan para pemain untuk mengumpulkan chip dalam jumlah besar dengan tujuan memperjualbelikannya dan menukarkannya menjadi uang. Akibatnya, permainan ini dipersepsikan oleh sebagian pemain sebagai salah satu alternatif untuk memperoleh tambahan pendapatan.

Dalam praktik permainan ini, kemenangan tidak dapat dipastikan pada setiap sesi, sehingga pemain kerap kembali melakukan pembelian chip sebagai modal untuk meraih kemenangan berikutnya. Pola tersebut berlangsung secara berulang dan berpotensi menimbulkan kerugian berkelanjutan. Bahkan, dalam beberapa kasus, pemain mengalami kekalahan yang signifikan hingga mendorong mereka berutang, menjual barang milik pribadi, maupun melakukan tindakan melanggar hukum demi memperoleh dana untuk melakukan top up chip. Aktivitas semacam ini pada akhirnya membentuk pola praktik yang menyerupai perjudian daring (Simbolon, 2022).

Higgs Domino merupakan salah satu permainan daring yang telah diunduh oleh lebih dari 50 juta pengguna melalui platform Play Store. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis permainan, di antaranya permainan domino, kartu, serta slot. Game dengan tujuan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin dan nantinya dapat dijual ke bandar atau pemain lain¹. Diantara semua jenis game yang disajikan, permainan slot merupakan game yang memberikan chip terbanyak dan secara instan. Cara memainkan juga terbilang sangat mudah hanya dengan menekan tombol "putar".

Kemenangan instan inilah yang menyebabkan game judi sangat marak di masyarakat (news.republika.co.id). Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2023 mencatat jumlah perputaran uang di game Higgs Domino mencapai angka Rp. 2,2 triliun per bulan dan mencapai Rp. 27 triliun per tahun. Angka tersebut bisa bertambah tiap bulannya.

¹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neptune.domino&gl=GM>

Beberapa penelitian terdahulu mengenai fenomena judi online higgs domino yang menjadikan referensi peneliti untuk mengangkat penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Jupalman Welly Simbolon dengan judul “*Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa*” menggunakan pendekatan penelitian deskriptif dengan metode kualitatif.. Penelitian yang membahas mengenai bagaimana perilaku Mahasiswa yang memainkan game Higgs Domino. Penelitian tersebut dimuat di “JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ilmu Sosial UIN SU Medan Vol.5, No.1”.

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Resky Supratama, Marisa Elsera, dan Emmy Solina dengan judul “*Fenomena Judi Online Higgs Domino di Kalangan Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang*” yang dipublikasikan dalam *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Volume 5 Nomor 3 tahun 2022.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Medium. Menurut Richard West dan Lynn H. Turner (2017), Teori Medium merupakan kajian yang menelaah bagaimana media dan proses komunikasi memengaruhi persepsi, perasaan, emosi, serta nilai-nilai manusia, terutama dalam konteks perkembangan teknologi komunikasi. Teori ini menekankan bahwa kehadiran teknologi baru tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga membentuk cara berpikir dan merespons realitas sosial. Asumsi dari teori medium adalah bahwa media memiliki peran aktif dalam membentuk kehidupan sosial, bukan hanya sebagai alat penyampai pesan.

Perubahan sosial lebih banyak dipengaruhi oleh karakteristik media itu sendiri dibandingkan oleh isi pesan yang disampaikan. Kehadiran media dapat mengubah pola interaksi, mengaburkan batas antara ruang publik dan ruang privat, serta menggeser peran dan identitas sosial individu. Dalam konteks penelitian ini, WhatsApp sebagai medium telah menciptakan situasi sosial baru yang memungkinkan transaksi jual beli chip Higgs Domino berlangsung secara cepat, personal, dan tanpa batas ruang dan waktu, sehingga memengaruhi pola komunikasi, perilaku ekonomi, dan kehidupan sosial masyarakat di Kecamatan Lima Kaum. Oleh karena itu dengan menggunakan teori medium peneliti ingin melihat bagaimana penggunaan Whatsapp sebagai media jual beli chip dan perubahan sosial yang terjadi di Kecamatan Lima Kaum Batusangkar

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti **“Penggunaan Whatsapp Sebagai Media Transaksi Jual Beli Koin Game Higgs Domino dan Perubahan Sosial yang Terjadi di Kecamatan Lima Kaum, Batusangkar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini. yaitu “Bagaimana penggunaan media sosial Whatsapp sebagai media transaksi jual beli koin *game* higgs domino di Kecamatan Lima Kaum, Batusangkar?” dan “Bagaimana perubahan sosial masyarakat di Kecamatan Lima Kaum

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, serta untuk menjawab rumusan masalah yang telah diterapkan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Mengetahui penggunaan media sosial Whatsapp sebagai media transaksi jual beli koin *game higgs domino* di Kecamatan Lima Kaum, Batusangkar
- 2) Mengetahui perubahan sosial Masyarakat di Kecamatan Lima Kaum

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa dengan fokus permasalahan yang berbeda.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan serta menambah pengetahuan, khususnya bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi, terkait pemanfaatan WhatsApp sebagai media dalam transaksi jual beli secara online serta perubahan yang terjadi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah diharapkan menjadi informasi bagi pengguna media sosial mengenai penggunaan Whatsapp sebagai media transaksi jual beli *online* serta pengaruh terhadap perubahan sosial dalam interaksi yang terjadi.

