

Degenerasi Petani Adanya *Game Axie Infinity* di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan

Degeneration of Farmers in the Presence of Axie Infinity Game in Sidomulyo Village, Kebonagung District, Pacitan Regency

Rio Aditya Nandiatama¹, I Nyoman², Nanda³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang

*Corresponding author: riotama221099@gmail.com

Article Info

Received:
23/02/2023;

Received in revised form:
27/03/2024;

Accepted:
28/05/2024;

Available online:
30/03/2024;

2549-9505/© 2024 The
Authors. Published by
Universitas
Muhammadiyah
Purwokerto.

DOI:
[10.30595/jssh.v8i1.16984](https://doi.org/10.30595/jssh.v8i1.16984)

Abstract

Degenerasi petani merupakan fenomena yang terjadi di kalangan pemuda sekarang. Pemuda-pemuda memiliki pandangan sendiri terkait pekerjaan di era modern. Pekerjaan modern tersebut contohnya perkembangan pasar digital. Perkembangan tersebut membuat pekerjaan sektor pertanian semakin menurun. Perkembangan pasar digital (termasuk NFT) menjadi pilihan baru bagi pemuda di Desa Sidomulyo. Salah satu game yang berkembang di desa tersebut adalah game Axie Infinity. Game tersebut membuat pemuda cenderung bekerja di sektor digital dibandingkan sektor pertanian. Adanya fenomena tersebut membuat degenerasi petani terjadi. Metode pada penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Hasil penemuan menunjukkan bahwa fenomena pemuda cenderung memilih untuk bekerja melalui game Axie Infinity dibandingkan dengan pertanian. Hal tersebut disebabkan adanya iklan antar individu. Iklan tersebut mampu memengaruhi pemuda satu sama lain agar bermain game tersebut. Sisi positif dari game tersebut dapat memberikan sumber pendapatan baru, waktu pengerjaan singkat, dan pemuda belajar tentang pasar digital. Sisi negatif dari game tersebut antara lain meningkatnya konsumerisme, kesenjangan sosial, dan penentu status sosial.

Kata kunci: Degenerasi Petani, Kripto, Axie Infinity

The degeneration of farmers is a phenomenon that occurs among the current generation. Young people have their views regarding work in the modern era. For example, the development of the digital market. This development has made the agricultural sector work increasingly declining. The development of the digital market (including NFT) become the new choice for young people in Sidomulyo Village. One of the games that developed in the village is the Axie Infinity game. The game makes young people tend to work in the digital sector rather than the agricultural sector. The existence of this phenomenon makes farmer degeneration occur. The method in this research uses descriptive qualitative. The findings show that the phenomenon of youth tends to

choose to work through the Axie Infinity game compared to agriculture. This is due to the existence of advertisements between individuals. The advertisement is able to influence young people with each other to play the game. The positive side of the game can provide a new source of income, short processing time, and youth learn about the digital market. The negative sides of the game include increased consumerism, social inequality, and social status determinants.

Keywords: *Farmer Degeneration, Cryptocurrency, Axie Infinity*



This is an open access article under the CC BY license

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. Pendahuluan

Usaha tani merupakan salah satu fondasi material terbesar di dunia dan sudah mengenal sistem bercocok tanam kira-kira 12.000 tahun (Bernstein, 2019). Hal tersebut membuat sebuah peradaban agraria begitu besar seperti wilayah Negara Asia, Afrika Utara, Afrika Sub-Sahara, Benua Eropa dan Benua Amerika. Mayoritas petani kecil menggarap sebuah tanah tuannya atau tanah pribadi. Perkembangan industrialisasi yang terjadi di Benua Eropa mampu merubah sistem pertanian. Perkembangan tersebut berupa pengembangan alat menggunakan mesin uap. Keberadaan alat bertenaga mesin uap membentuk perekonomian dan transformasi baru di sektor pertanian. Transformasi tersebut secara tidak langsung membuat pertanian dibagi menjadi 2 yaitu petani kapitalis dengan petani non kapitalis. Pengaruh-pengaruh tersebut menurut Mann dan Dickinson (Bernstein, 2019) disebabkan perkembangan tersebut mempengaruhi hasil produksi. Sebelumnya khas pertanian dalam produksi bertani berupa menyiapkan tanah garapan, penanaman, pembenihan sampai masa panen. Sehingga produksi bertani membutuhkan waktu lama. Berbeda dengan produksi secara industrialisasi, dimana perusahaan besar akan menyederhanakan proses tersebut. Industrialisasi bertani membutuhkan waktu singkat jika dibandingkan cara lama petani kecil. Alasan tersebut secara tidak langsung akan mengancam petani-petani kecil.

Negara Indonesia merupakan negara agraria dimana banyak masyarakat Indonesia menjadikan usaha tani sebagai pekerjaan tetap. Namun perkembangan sektor pertanian semakin hari semakin menurun. Pertanian merupakan sektor penyedia utama pangan dan penyedia lapangan kerja yang besar. Namun banyak permasalahan yang terjadi di sektor ini mulai pengembangan alat bertani, pengolahan lahan, dan adanya degenerasi pemuda pertanian. Degenerasi ini didukung dengan persentase yang dihitung oleh BPS di tahun 2015 sekitar 25,79% pemuda pertanian bekerja pertanian, 2016 sekitar 23,03%, tahun 2017 sekitar 20,79%, tahun 2018 sekitar 20,27%, tahun 2019 sekitar 18,43% dan tahun 2020 sekitar 20,26% (BPS, 2020). Hal tersebut menjelaskan bahwa sektor pertanian hanya 4,01% berpendidikan tinggi yang menggeluti jasa pertanian.

Sektor pertanian masih memiliki alat tradisional sehingga perlu pembaruan pengetahuan terkait pertanian, input teknik baru dan pemasaran lebih agar sektor ini berkembang produktif dan berdaya saing dengan sektor lainnya. Seharusnya pemuda yang sudah menempuh pendidikan tinggi memberikan sebuah input sains terhadap sektor pertanian. Namun pemuda lebih memilih pekerjaan yang bersifat jasa jika dibandingkan dengan bekerja di lapangan.

Menurut Ambarwati dan timnya (Ambarwati et al., 2016) bahwa sektor pertanian merupakan salah satu sektor terbesar di Indonesia. Sektor ini tergolong besar tetapi minat dari pemuda tersendiri kurang meminati petani. Pemuda enggan menjadikan pekerjaan utama karena doktrin dari orang tua. Doktrin tersebut membuat mereka tidak memilih pekerjaan petani sebagai pekerjaan utama. Faktor

selanjutnya pemuda desa tidak mendapat pendidikan pertanian, sehingga pemuda lebih memilih pekerjaan formal. Faktor lainnya berupa banyak pemuda tidak menjadi tuan tanah sehingga mereka tidak bisa mengolah tanah pertanian sendiri. Pemuda tidak bisa berinovasi untuk tanah persawahannya. Jika pemuda menjadi buruh tani, pendapatan lebih rendah dibandingkan pekerjaan lain. Harga tanah yang tinggi menjadi faktor pemuda mengurungkan menjadi petani. Faktor-faktor tersebut membuat pemuda desa sulit bersaing dengan petani sebelumnya. Akhirnya pemuda desa memutuskan untuk bermigrasi ke kota.

Sedangkan menurut Arvianti dan timnya (Arvianti et al., 2019) bahwa terdapat permasalahan secara geografis dan permasalahan ketenagakerjaan pertanian. Hal tersebut dipengaruhi oleh perubahan struktural tenaga kerja sektor pertanian di Indonesia. Pengaruh dari perubahan struktural ini disebabkan oleh penuaan petani dan sedikit regenerasi pemuda pertanian. Petani tidak menggunakan peralatan modern tetapi masih menggunakan alat-alat tradisional. Secara tidak langsung membuat tingkat produktivitas hasil pertanian semakin hari semakin berkurang. Sehingga banyak para pemuda bermigrasi dari desa ke kota. Pemuda desa menganggap di kota lebih banyak peluang pekerjaan. Pemuda lebih memilih buruh pabrik karena adanya gaji tetap perbulan. Berbeda dengan pertanian yang mengandalkan hasil panen saja. Berkembangnya arus modernisasi mempengaruhi pemuda untuk mencari pekerjaan lain dibandingkan petani. Sehingga penelitian ini memberikan terobosan baru untuk meningkatkan angkatan kerja khususnya sektor pertanian.

Pengembangannya berupa pemberian fasilitas agribisnis dan pengembangan teknologi pertanian. Adanya hal tersebut penanganan regenerasi pertanian akan tinggi. Kebijakan yang dibuat seperti penguasaan lahan, kegiatan penumbuhan minat bertani, menyadarkan orang tua pentingnya pertanian berkelanjutan, sosialisasi yang tepat, pengembangan usaha agribisnis berkelanjutan dan memberikan kredit terhadap pemuda agar mempermudah petani muda menghadapi sebuah resiko.

Adanya penelitian di atas, peneliti akan mengangkat permasalahan pertanian di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. Permasalahan pertanian pemuda yang terjadi di Desa Sidomulyo berkaitan dengan pasar kripto. Kripto merupakan salah satu penemuan digital yang ditemukan oleh seseorang berasal dari Jepang bernama Satoshi Nakamoto. Mata uang kripto ditemukan dengan penggunaan kode-kode yang dirangkai menjadi kode kriptografi. Biasanya kode kripto yang dirangkai ini sulit untuk dibobol sehingga menjadikan kripto ini tergolong aman dalam transaksi jual beli. Adanya kripto tersebut menyebabkan pasar kripto semakin berkembang pesat (Warsito & Robiyanto, 2020). Salah satunya dapat dilihat dari munculnya *NFT*. *NFT* singkatan dari *Non-Fungible Token*. *NFT* dibentuk dengan kode-kode *blockchain* atau sekumpulan data dibentuk selayaknya seperti koin yang diperdagangkan secara digital.

Awal mula pemuda di Desa Sidomulyo mengenal pasar kripto dimulai dari adanya salah satu perkenalan *game NFT* yang memiliki nilai jual kripto. *Game NFT* tersebut dikenal bernama *Axie Infinity* yang berasal dari Filipina dan mulai populer pada saat pandemi *COVID-19* (Bonhuer, 2021). Menurut Prof. Jumel (Rachman, 2018) pencetus awal *Game NFT* ini berasal dari salah satu developer di Filipina yaitu Sky Mavis. Sky Mavis sebagai *developer game* Indie dengan menggunakan *blockchain* juga mengembangkan pasar *NFT*.

Penjualan-penjualan dalam pasar tersebut berupa membeli beberapa *item* untuk dijadikan sebuah karakter. Setiap *item* tersebut dihargai dengan beberapa *Dollar Ethereum*. *Dollar Ethereum* merupakan token Kripto yang digunakan secara transaksi *peer-to-peer* atau transaksi yang mengacu pada aset digital dengan distribusi jaringan.

Ethereum memiliki banyak versi mulai dari bentuk token dan ada banyak proyek yang sedang dibangun di jaringan *Ethereum*. *Ethereum* sering dibandingkan dengan *Bitcoin* karena keduanya didasarkan pada *blockchain*. Namun, ada beberapa perbedaan mendasar yang membedakannya. Tujuan *ethereum* sendiri yaitu untuk menyimpan nilai dalam cara terdesentralisasi untuk transaksi *peer-to-peer* aman. Dengan kata lain, *ethereum* berfungsi sebagai alat tukar, mirip dengan *dollar* (Whelan, 2013).

Berkembangnya game *Axie Infinity* diperkirakan pada saat pandemi Covid-19 dan penyebaran masif di media sosial Negara Filipina. Awal pengenalan game *Axie Infinity* dilakukan salah satu pemuda di Desa Sidomulyo. Pemuda tersebut menarik minat pemuda lainnya melalui joki game. Pengenalannya berupa sebuah koin berbentuk telur dan telur tersebut mempunyai harga uang digital. Pengenalan tersebut membuat beberapa pemuda tertarik untuk bekerja menambang koin. Koin tersebut dikenal sebagai koin \$SLP. Beberapa bulan setelahnya banyak sekali pemuda memainkan Game *Axie Infinity* di desa Sidomulyo. Bahkan game *Axie Infinity* menyebar ke desa lainnya. Game NFT mampu membuat pendapatan dan pekerjaan baru bagi pemuda disana. faktor tersebut membuat pemuda-pemuda lebih memilih pekerjaan tersebut dibandingkan pekerjaan petani.

Dengan adanya fenomena tersebut peneliti ingin mengetahui awal mula pemuda mulai tertarik dengan tambang koin di suatu platform game yang dijadikan pekerjaan baru untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Peneliti juga ingin mengetahui dampak tambang koin di game *Axie Infinity* terhadap pemuda yang memilih pekerjaan tersebut dibandingkan pekerjaan seperti petani. Selanjutnya peneliti ingin menjelaskan game *cryptocurrency* yang mampu membuat pekerjaan baru berupa menambang sebuah koin SLP dari game *Axie Infinity*. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui game *cryptocurrency* mampu menggeser eksistensi pekerjaan sektor pertanian dan hiperrealitas yang terjadi akibat adanya Game *Axie infinity*.

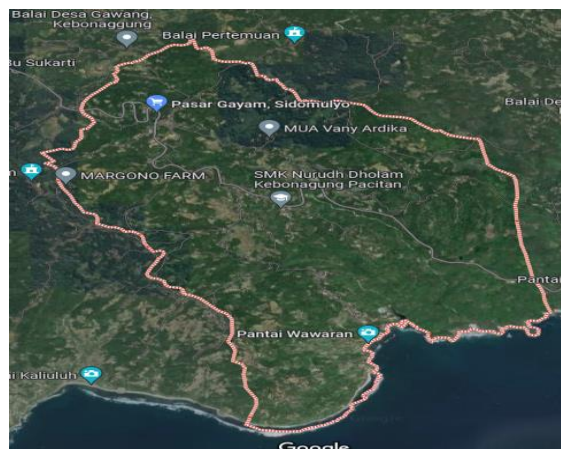
2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Sugiyono menyatakan kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berdasarkan sekumpulan kalimat dibandingkan dengan angka. Kualitatif deskriptif menjelaskan sebuah fakta relasi antara interpretasi dengan data. Kualitatif deskriptif tidak hanya dilihat dari sebuah kebenaran, melainkan melihat pemahaman dari observasi (Sugiyono, 2010). Bersinggungan dengan Bradshaw dkk (2017) menyatakan bahwa lebih memahami karakteristik dibandingkan dengan fokus penelitian saja. Hal tersebut seperti etnografi berfokus pada kebudayaan, pengalaman individu seperti fenomenologi, dan membangun teori seperti grounded theory (Bradshaw et al., 2017) Pemilihan metode kualitatif deskriptif berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan. Peneliti melihat fenomena baru berupa game NFT yang mulai berkembang di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. Proses tersebut dapat dilakukan dengan hubungan memori dari pengalaman individu dan peran individu.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif berdasarkan pengalaman peneliti berupa observasi langsung di lapangan dan menemukan pemuda yang memainkan game *Axie Infinity*. Pendekatan terhadap pemain-pemain tersebut menjadi informan dan menjadikan pemain tersebut menjadi data primer. Klasifikasi pemain game ini berusia 16 sampai 30 tahun berdasarkan klasifikasi BPS (BPS, 2020). Teknik pemilihan informan menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah informan 10 dan durasi penelitian sekitar 6 bulan (oktober 2021 sampai maret 2022). Pengumpulan data primer menggunakan wawancara pemain tersebut. Setelah melakukan wawancara dengan pemain game *Axie Infinity* selanjutnya melakukan transkrip yang dibuat berdasarkan kebutuhan penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian yaitu pemuda. Pembagian informan utama berasal dari pemilik akun dan penjoki akun game *Axie Infinity*. Selanjutnya peneliti melakukan klasifikasi yang disesuaikan dengan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik keabsahan data yang dilakukan dengan melakukan triangulasi data yang sudah dikumpulkan (Sentosa, 2013). Triangulasi data berfungsi mencari informasi yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Proses triangulasi data dilakukan dengan cara pengecekan data dari sumber data primer dan data sekunder.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Faktor Degenerasi Petani



Gambar 1. PETA

Sumber data: Google MAP, 2022

Desa Sidomulyo memiliki luas sekitar 943,18020 Ha (Hektar) yang terbagi menjadi tanah sawah, tanah kering, tanah basah, tanah perkebunan, tanah fasilitas umum, tanah produksi, lapangan olahraga, perkantoran pemerintahan, tempat pemakaman umum, bangunan sekolah, pertokoan, fasilitas pasar, jalan, dan luas tanah fasilitas umum. Lahan sawah Desa Sidomulyo meliputi 1/3 teknis sawah irigasi seluas 186,0700 Ha (Hektar) dan sawah tadah hujan seluas 229,9220 Ha (Hektar). Sehingga total luas tanah sawah keseluruhan sekitar 415,9920 Ha (Hektar).

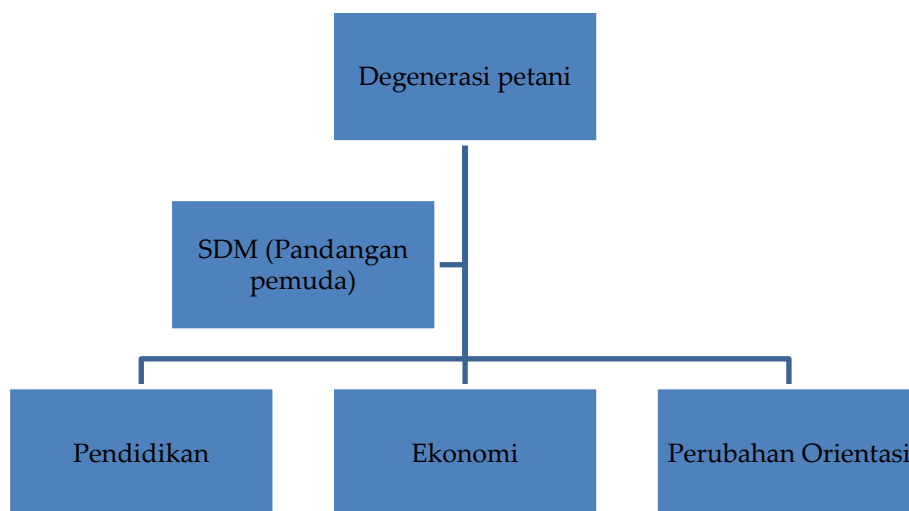
Hal ini didukung dengan data pekerja petani tahun 2022 dimana terdapat 1.136 pekerja laki-laki dan 965 pekerja perempuan dengan total 2.101. Sementara pada tahun 2021 dan 2020 terdapat pekerja petani berjumlah 1.136 pekerja laki-laki dan 965 pekerja perempuan dengan total 2.101. Sedangkan di tahun 2019 dan 2018 pekerja petani berjumlah 1.177 pekerja laki-laki dan pekerja perempuan berjumlah 900 dengan total 2.077. Serta, data tahun 2017 dan 2016 pekerja petani berjumlah 1.364 pekerja laki-laki dan pekerja perempuan berjumlah 1.103 dengan total 2.467. Adanya data tersebut menunjukkan terjadinya degenerasi petani di tahun 2017 hingga 2019. Hal serupa juga terjadi di tahun 2020 hingga tahun 2022 yang mana degenerasi tidak menunjukkan adanya perubahan. Oleh sebab itu, pendapatan petani Desa Sidomulyo hanya berkisar 1,5 juta yang diakibatkan dari kurangnya petani disana menjual hasil panennya melainkan untuk kebutuhan pribadi.

Akses internet di desa Sidomulyo cukup mendukung dibuktikan dari 38 kota atau kabupaten di Jawa timur sudah diberikan akses internet cukup lancar (Ulfa et al., 2024). Jadi persebaran akses internet di Pacitan sudah merata. Dampak dari akses internet yang merata membuat pemuda desa Sidomulyo mampu mengakses *game Axie Infinity* dengan lancar.

Keadaan sektor pertanian di desa Sidomulyo tergolong cukup baik dalam pengembangan hasil produksi. Hasil produksi cukup baik karena di desa masa panen dilakukan 3 kali dalam setahun. Namun alat-alat yang digunakan masih tradisional karena mengandalkan tenaga manusia. Sebagai contohnya alat bajak masih berbahan kayu atau biasa disebut dengan 'luku'. Fungsi alat bajak tradisional tersebut secara tidak langsung mempengaruhi lamanya proses pembajakan sawah. Akses jalan menuju sawah di desa Sidomulyo tidak mendukung mesin traktor maupun pembajak sawah bertenaga kerbau. Kesulitan tersebut membuat petani hanya menggunakan 'luku' untuk membajak lahan sawahnya.

Selain alat pembajak sawah, petani harus memperhatikan air yang mengalir ke sawahnya. Hal tersebut dikarenakan adanya jam bergantian aliran. Pengecekan air bisa dilakukan setiap sore setelah melakukan pekerjaan lain. Pada saat panen, para petani menggunakan tenaga kerja lebih banyak untuk mempersingkat waktu. Tenaga kerja yang dipanggil biasanya dari saudara dekat dan anak dari petani.

Pengerjaan panen menggunakan sistem gotong royong. Para petani saling gotong royong secara bergantian. Sebagai contoh minggu pertama keluarga A sedang melakukan panen, saudara dari keluarga A membantu panen sawah. Setelah keluarga A selesai panen, minggu selanjutnya keluarga A yang membantu panen sawah saudaranya. Selanjutnya pembagian hasil panen oleh petani dibagi menjadi 2, yaitu sistem bagi hasil dan sistem gaji. Contoh dari sistem bagi hasil sebagai berikut: jika petani A menghasilkan panen 10 karung beras, maka saudara keluarga A yang membantu panen mendapatkan 3 karung beras. Sistem gaji biasanya dihitung berdasarkan hari kerja buruh tani. Rata-rata gaji yang didapat oleh buruh tani di angka Rp 75.000,00.



Gambar 2. Latar belakang degenerasi petani

Sumber: olahan peneliti

Berdasarkan gambar 2 sumber daya manusia kurang memiliki kesadaran untuk bekerja disektor pertanian. Faktor kedua yaitu pendapatan kurang menentu. Para pemuda menganggap jika mengandalkan hasil panen saja kurang memenuhi kebutuhan sehari-hari. Anggapan tersebut terjadi karena hasil panen tidak diperjual-belikan. Faktor ketiga yaitu pendidikan tentang pertanian. Para pemuda tidak mempunyai dasar pertanian sehingga pengembangan sektor pertanian tidak berlanjut. Penyebab tidak adanya dasar pertanian karena orang tuanya kurang memberikan wawasan sektor pertanian. Pandangan pemuda tersebut didukung dengan pernyataan sulistyowati (Sulistyowati, 2019) para pemuda kurang mendapatkan sosialisasi dari orang tuanya sebagai petani sehingga pemuda tidak mampu meneruskan sektor pertanian. Pekerjaan sektor pertanian semakin turun karena kurang bergengsi, ketidakpastian secara pendapatan, pendidikan dan arah orientasi yang sudah berubah.

Pemuda di Desa Sidomulyo merupakan salah satu wilayah yang memiliki keturunan petani atau bekerja disektor pertanian. Sektor pertanian di Pacitan di tahun 2015, terdapat kenaikan maupun penurunan jika dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Kenaikan yang terjadi berasal dari biaya produksi sekitar 55,56 persen dan penurunan sekitar 44,34 persen yang disebabkan kurang minatnya pemuda terhadap sektor pertanian tersebut (Alita et al., 2019). Gambaran-gambaran sekilas secara tidak langsung mendukung adanya degenerasi petani yang terjadi di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. Menurut Geertz, hal tersebut terjadi akibat tidak adanya inovasi terbaru atau perubahan yang cukup signifikan baik secara produktivitas maupun pengembangan kelola tanah. Tidak adanya inovasi terbaru membuat pemuda sulit meneruskan usaha kedepan (Geertz, 1983).

Terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pemuda enggan bekerja di sektor pertanian. Faktor internal berpengaruh terhadap keengganan pemuda bukan keturunan petani. Hal tersebut diungkapkan oleh informan bernama Fillah.

“Saya pribadi tidak memiliki minat menjadi petani karena orangtua tidak bekerja sebagai petani. Tidak adanya pengalaman dari orangtua membuat saya tidak meminati pekerjaan di sektor pertanian” (Wawancara Fillah, Februari 2022).

Fillah beralasan tidak ada gambaran terkait pekerjaan di sektor pertanian karena orangtua tidak berprofesi sebagai petani. Informan merasa tidak memiliki dasar ilmu pertanian. Informan menjelaskan bahwa gambaran pekerjaan menurut orang tuanya tidak bersinggungan dengan pekerjaan sektor pertanian. Pandangan tersebut terjadi karena profesi sebagai petani kurang bergengsi dan berubahnya orientasi pekerjaan di masyarakat. Orientasi pekerjaan di masyarakat sekitar menganggap pekerjaan sektor pertanian tidak menarik sehingga para pemuda enggan bekerja disektor pertanian (Sulistiyowati, 2019).

Terdapat salah satu informan memang tidak memiliki dasar sebagai petani. Justru orang tuanya memberikan wawasan informan untuk bekerja di sektor perikanan dibandingkan sektor pertanian. orang tuanya menganggap pekerjaan sektor perikanan lebih terjamin dibandingkan menjadi petani. Hal tersebut mendorong pemuda atau informan lebih mementingkan sektor perikanan dibandingkan dengan sektor pertanian.

“Seingat saya nggak pernah orangtua memberikan wawasan pekerjaan di sektor pertanian. Orangtua saya lebih menyarankan untuk bekerja di sektor perikanan karena saudara dari ibu bekerja di tambak. Hal tersebut membuat saya lebih tertarik bekerja di sektor perikanan dibandingkan dengan bekerja di sektor pertanian” (Wawancara Naza, Maret 2022).

Menurut Naza, salah satu pemuda Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan mengungkapkan bahwa kurangnya minat bekerja di sektor pertanian karena kurangnya wawasan terkait sektor pertanian. Justru orang tuanya merekomendasikan sektor perikanan. Orang tua informan memiliki pandangan bahwa pekerjaan di sektor pertanian tidak memiliki prospek jangka panjang sehingga mempengaruhi informan tersebut. Orang tuanya menganggap pekerjaan di sektor pertanian tidak mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat era modern. Tuntutan tersebut bisa saja membuat pekerjaan sektor pertanian ditinggalkan (Oktaviani, L., Azhar, & Usman, 2017).

Beberapa pemuda memiliki pandangan sendiri terkait orientasi pekerjaan. Salah satu pengaruh orientasi pekerjaan adalah pendidikan yang ditempuh setiap individu. Adanya pengaruh pendidikan membuat pemuda lebih memilih pekerjaan sesuai dengan kapasitasnya sehingga sektor pertanian tidak menjadi pekerjaan utama.

“Kalau dari saya pribadi nggak ada gambaran terkait pekerjaan di sektor pertanian. Saya lebih tertarik untuk bekerja di sektor digital animasi karena sudah menekuni dari SMK dan lebih mempunyai pandangan tersendiri dengan sektor tersebut” (Wawancara Arda, Maret 2022).

Menurut Arda, salah satu pemuda desa mengungkapkan bahwa tidak memiliki gambaran terkait pekerjaan di sektor pertanian. Informan menjelaskan bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Animasi sehingga fokus pekerjaan sesuai dengan pendidikannya. Keterangan informan menjelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor individu memilih pekerjaan. Pendidikan mampu memberikan minat bagi individu karena pemahaman kemampuan dasar. Kemampuan dasar terbentuk dari pendidikan yang sudah ditempuh oleh setiap individu. Kemampuan dasar mampu mengembangkan potensi setiap individu sehingga mampu mengambil keputusan (Effendy, 2017).

Adapun keengganan para pemuda menjadikan petani sebagai pekerjaan utama karena menganggap kurang mencukupi kebutuhan sehari-hari. Salah satu informan beranggapan bahwa hasil dari pertanian disana rata-rata tidak diperjual belikan. Hal tersebut dijelaskan oleh salah satu informan bernama Nur.

“Keengganan saya bekerja di sektor pertanian yaitu gaji yang tidak menentu dari hasil panen. Kebiasaan petani disini biasanya jarang menjual hasil panen tapi konsumsi pribadi. Hasil Panen padi dilakukan setahun 2-3 kali panen sehingga kurang memenuhi kebutuhan per bulan. Sekarang saya lebih memilih bekerja sebagai sales di salah satu perusahaan dengan gaji rata-rata 2,1 juta rupiah dan mampu menghidupi kebutuhan sehari-hari. Biaya makan dan bahan bakar saat saya keliling sudah ditanggung oleh perusahaan tempat saya bekerja” (Wawancara Nur, Februari 2022).

Nur menyatakan pekerjaan sebagai petani tidak mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari. Informan beralasan bahwa hasil panen di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan menjadi konsumsi pribadi. Panen sawah dilakukan setiap 3 bulan sekali dan masih rawan gagal panen. Alasan-alasan tersebut membuat Nur lebih memilih bekerja sebagai sales di salah satu perusahaan minimarket. Gaji yang didapatkan lebih menjanjikan dibandingkan pendapatan sektor pertanian.

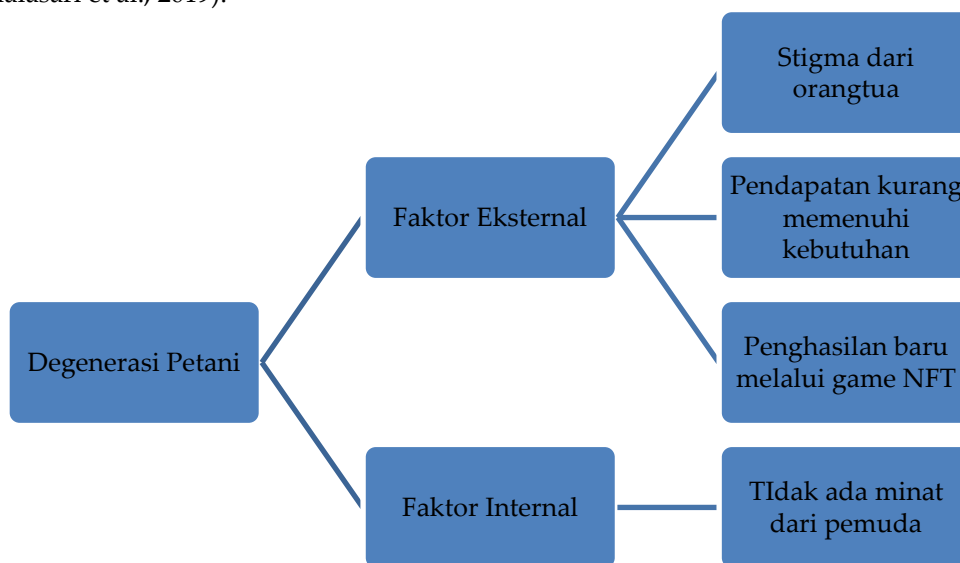
Menurut Nur, berdasarkan pengalamannya bekerja sektor pertanian sulit untuk dikembangkan karena kurangnya wawasan terkait pemasaran beras. Sehingga Nur lebih memilih bekerja sebagai Sales dibandingkan petani. Pandangan yang telah diberikan oleh salah satu informan tersebut didukung dengan pernyataan Chayanovian. Chayanovian menjelaskan usaha tersebut termasuk usaha keluarga dengan tenaga kerja dari anggota kerja yang dimiliki. Pengerjaan yang dilakukan oleh para petani baik itu dari kepala keluarga ke anggota keluarga lainnya sangat berbeda dengan pengerjaan kaum kapitalis.

Logika kapitalis adalah menjual secara masif untuk mendapatkan keuntungan pribadi. Para pegawai atau para petani dibawah korporat akan diberikan gaji atau bagian hasil panen. Dibandingkan petani keluarga dimana hasil panen yang didapatkan untuk kebutuhan dasar hidup tanpa mengambil keuntungan semata. Selanjutnya petani keluarga tidak menghitung jumlah reproduksi dan tidak menghitung hasil keuntungan. Logika yang mampu menjelaskan hal tersebut menurut Chayanovian yaitu logika sederhana atau *Simply commodity* (Douwe, 2019).

Beberapa pekerja petani sudah memberikan wawasan terkait pengolahan sawah. Ada beberapa pemuda sudah diberikan wawasan orang tuanya, namun tidak mampu meneruskan dan mengembangkan lahan sawah. Hal tersebut diutarakan informan bernama Wawan.

“Karena tidak ada minat atau wawasan ke arah sektor pertanian. Dulu orang tua saya mengajari cara bertani mulai saat penanaman sampai masa panen namun saya sendiri tidak tertarik bekerja sebagai petani dan sampai sekarang tetap tidak bisa bertani” (Wawancara Wawan, Maret 2022)

Wawan menjelaskan alasan dirinya enggan untuk bekerja sebagai petani karena tidak memiliki minat untuk bekerja di sektor pertanian. Wawasan cara bertani memang sudah diperkenalkan oleh orangtuanya sejak kecil, namun informan tidak berminat bekerja sebagai petani. Tanggapan informan menjelaskan bahwa meskipun sudah diberi pengalaman terkait pengolahan, perawatan sawah, dan masa panen tidak mempengaruhi pemuda tersebut untuk bekerja di sektor pertanian. Keterangan informan menjelaskan pemuda tidak memiliki visi atau pandangan ke depan terkait sistem tanah atau garapan sawah. Ketidaktarikan informan tersebut menjelaskan terjadinya degenerasi di sektor pertanian (Komalasari et al., 2019).



Gambar 3. Bagan
Sumber data: olahan peneliti

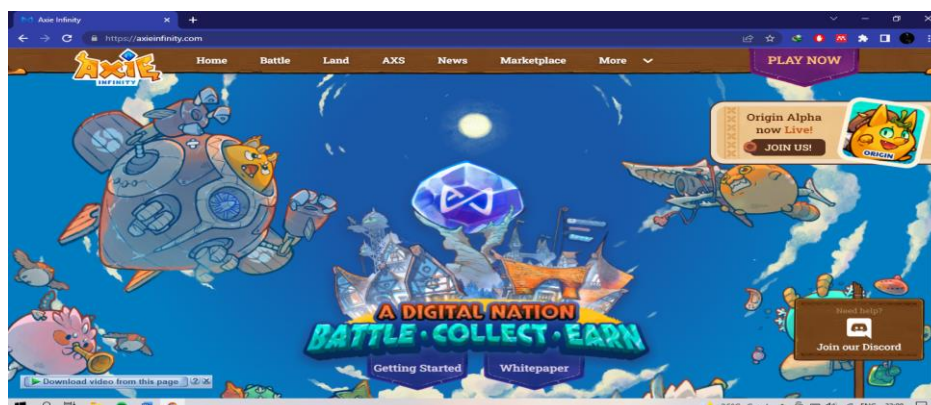
Pemuda-pemuda di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan memiliki alasan masing-masing terkait keengganan mereka untuk bekerja sektor pertanian. Beberapa hal menarik memiliki kesamaan mendasar terkait keengganan mereka untuk bekerja di sektor pertanian. Hal tersebut disebabkan adanya faktor internal berupa kurangnya kesadaran pemuda akan minat untuk bekerja di sektor pertanian. Adapun fakta lain pemuda tersebut sudah diberikan wawasan terkait cara pengelolaan, perawatan dan panen di sektor pertanian oleh orangtuanya namun dari pemuda sendiri tetap tidak meminati pekerjaan tersebut. Sementara faktor lain yang mampu membuat pemikiran atau pemuda enggan menjadikan pekerjaan utama disebabkan oleh faktor eksternal.

Faktor eksternal mulai dari pendidikan khususnya wawasan di sektor pertanian. Wawasan yang didapatkan pemuda mulai dari anggapan pekerjaan petani tidak mampu memenuhi kebutuhan era modern. Selanjutnya orientasi orangtua secara tidak langsung membuat stigma bagi kalangan pemuda. Adanya stigma yang menyatakan bahwa pekerjaan petani kurang menghidupi kebutuhan sehari-hari. Kedua faktor tersebut membuat pemuda enggan menjadikan pekerjaan pertanian sebagai sumber utama pemenuhan kebutuhan sehari-hari (Susilowati, 2016).

3.2 Game Axie Infinity

Pemuda-pemuda khususnya di desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan memiliki pandangan baru terkait pekerjaan. Pekerjaan yang menjadi pandangan baru yaitu pekerjaan di sektor digital. Adanya pandemi COVID-19 menaikan sektor digital semakin berkembang. Hal tersebut terjadi karena sektor-sektor lain mengalami kemunduran pendapatan. Masa pandemi menjadi masa cukup sulit bagi masyarakat karena tidak terpenuhi kebutuhan sehari-hari. Akibat pandemi pemuda desa mencari pendapatan lain untuk memenuhi kebutuhannya. Kondisi pandemi dimanfaatkan salah satu pemuda mengenalkan permainan berbasis digital. *Game* ini mampu memberikan pekerjaan baru dan memberikan keuntungan instan. *Game* populer tersebut yaitu *game Axie Infinity*. *Game Axie Infinity* merupakan salah satu game awal perkembangannya berasal dari Filipina dengan pengembang perusahaan game berbasis *NFT (Non Fungible Token)* yaitu Sky Mavis (Rachman, 2018).

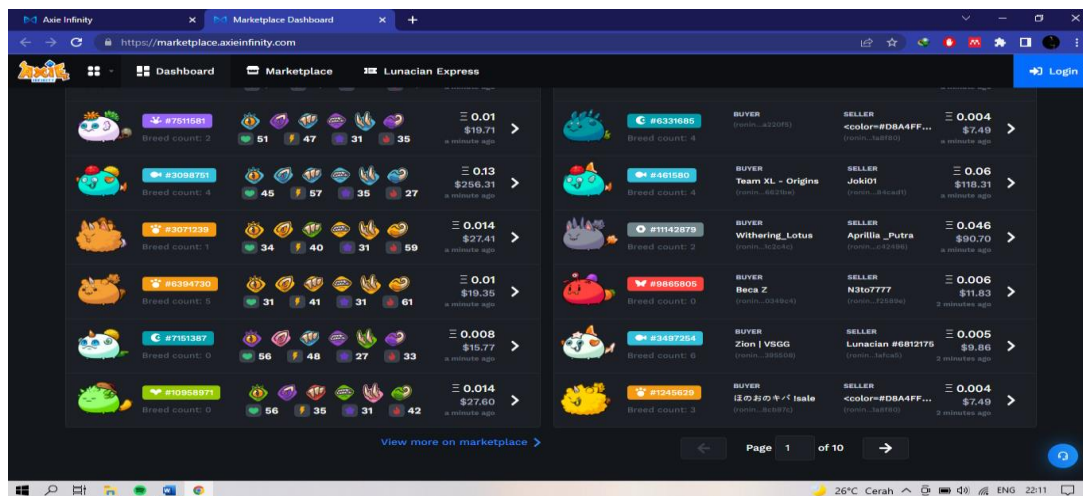
Game Axie Infinity mampu memberikan pendapatan baru karena sistem *NFT*. *NFT* merupakan salah satu proyek menggunakan sistem *metaverse* (sistem dengan menggunakan dunia digital). Token yang dihasilkan dengan memainkan game tersebut dinamakan *\$SLP (Smooth Love Potion)*. Token tersebut dikumpulkan lalu dijual di marketplace yang tersedia di *Binance* maupun *Etherium*. Hasil-hasil dari menambang atau mengumpulkan token tersebut nanti mampu menjadi pekerjaan baru di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan.



Gambar 4. Sumber Pribadi

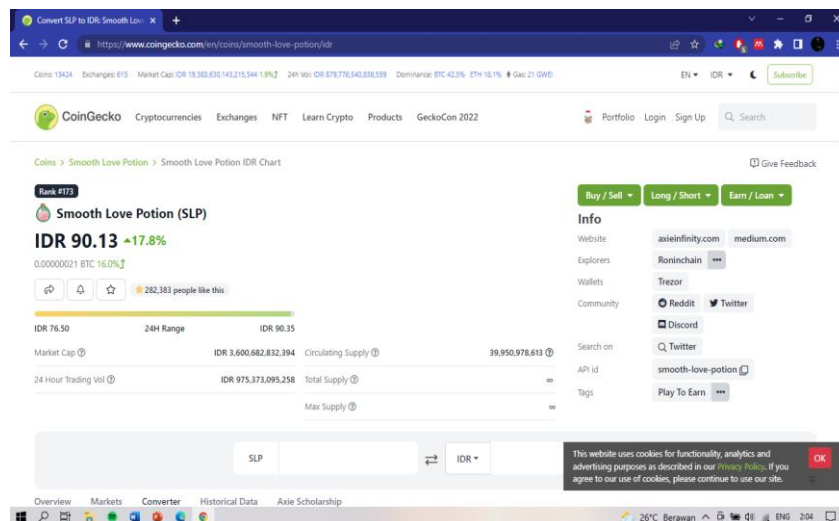
Gambar tersebut menunjukkan *website* awal dalam memperkenalkan sebuah *game Axie Infinity*. *Website* tersebut menjelaskan upaya dalam mengembangkan akun bagi pengguna. Selain itu mempermudah pengguna cara bermain *game* tersebut. *Website* tersebut memberikan gambaran game

untuk mendapatkan token yang sudah disediakan oleh *developer* dan terdapat *marketplace* untuk menjual. *Marketplace* terdiri token \$SLP dan AI (*Artificial Intelligence*) atau karakter yang digunakan menambang sebuah token tersebut.



Gambar 5. Sumber Pribadi

Gambar tersebut merupakan *marketplace* untuk penjualan karakter. Karakter digunakan untuk mendapatkan token \$SLP. Setiap karakter memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dengan harga berbeda-beda. Semakin harga karakter tinggi maka kelebihan karakter tersebut memiliki kekuatan lebih dibandingkan yang murah. Karakter awal membuat sebuah akun terdapat 3 karakter untuk memainkan *game* tersebut. sistem *game* tersebut nanti akan ditandingkan antar pemilik akun.



Gambar 6. Sumber Pribadi

Gambar tersebut merupakan harga dari \$SLP yang bisa diakses oleh para pengguna untuk mengetahui harga pasar. Jika harga pasar mulai tinggi, maka token tersebut bisa dijual dengan menggunakan akun *binance* maupun *Ethereum*.

Adanya kemudahan-kemudahan yang diberikan bagi pengguna baru menjadi faktor ketertarikan pemuda mempelajari *game Axie Infinity*. *Game Axie Infinity* merupakan bentuk dari sebuah trading atau cara mengumpulkan sebuah token. Sistem trading tersebut membuat para pemuda mempelajari pasar digital. Cara bermain *Game Axie Infinity* dianggap lebih mudah dibandingkan pekerjaan sektor lain. *Pengerjaan Game Axie Infinity* tergolong mudah dipelajari jika dibandingkan

pekerjaan non digital. Faktor tersebut membuat beberapa pemuda akhirnya membuat akun *Game Axie Infinity*.

Awal mula *game Axie Infinity* semakin berkembang melalui pembicaraan antar pemuda di tahun 2021. Pembicaraan tersebut semakin mempopulerkan *game Axie Infinity* sehingga pemuda lain tertarik memainkan *game* tersebut. Pembicaraan *game Axie Infinity* menarik perhatian pemuda sekitar Desa Sidomulyo karena menjanjikan pendapatan lebih besar dibandingkan bekerja di sektor pertanian. Pekerjaan pertama adanya keberadaan *game Axie Infinity* yaitu pemilik akun. Pemilik akun biasanya mempekerjakan orang lain untuk memainkan *game* tersebut. Informan bernama Fillah merupakan pemilik akun menjelaskan sebagai berikut.

“Awal mula mengenal *game Axie Infinity* dari lingkungan sekitar rumah saya. Saya telusuri *game* ternyata *game* tersebut bukan judi atau ponzi. Setelah mengetahui bahwa *game* tersebut aman mulailah saya membuat akun *game* tersebut. Awal-awal saya cukup kesulitan untuk membuat akun dan akhirnya dibantu oleh salah satu teman. Modal saya waktu itu membuat 2 akun dan sekarang menjadi 5 akun. Adanya 5 akun total mendapatkan kurang lebih 10 ribu \$SLP. Pembagian koin dengan penjoki biasanya 70 % buat saya dan 30% untuk penjoki. Jika dirupiahkan saya bisa mendapatkan 5 jutaan. Alasan lain saya membuat akun tersebut antara lain dapat uang jajan sendiri dan waktu pengerjaan hanya 2 jam jadi bisa dikerjakan setelah waktu kuliah” (wawancara fillah, februari 2022).

Informan tersebut menjelaskan awal mula mengenal *game Axie Infinity*, faktor pendukung membuat akun dan mempekerjakan orang lain *memainkan game Axie Infinity*. Informan menjelaskan awal mula mengenal *game Axie Infinity* melalui lingkungan sekitar. Meskipun sudah mengenal *game* tersebut, informan masih mencari asal usul *game Axie Infinity* dan informasi modal pembuatan akun kepada rekannya. Informan menjelaskan alasan membuat akun *game Axie Infinity* karena ingin mendapat tambahan pendapatan. 1 akun *game Axie Infinity* memiliki rata-rata penghasilan sampai 1 juta rupiah. Informan memiliki 5 akun sehingga pendapatan perbulan mampu mencapai 5 juta rupiah. Alasan selanjutnya yaitu untuk mengisi kekosongan waktu. Informan biasanya memainkan *game Axie Infinity* sekitar 2 jam.

Pengakuan dari informan menjelaskan pemuda lebih tertarik untuk membuat akun *game Axie Infinity* karena penghasilan yang didapat lebih tinggi dibandingkan dengan pekerjaan di sektor lain. Pengakuan tersebut jika disambungkan dengan pernyataan Baudrillard sebuah fenomena dulunya dianggap sebuah ilusi semata. Hal tersebut terjadi karena belum adanya teknologi mendukung token tersebut. Perkembangan teknologi modern mampu menjadikan token digital berharga di kehidupan nyata. Fenomena tersebut sesuai dengan tatanan simulakra menurut Baudrillard dimana teknologi mampu “mematerialisasi” sebuah token yang dulunya dianggap ilusi semata (Islam, 2017).

Selanjutnya pemuda yang sebelumnya menjadi penjoki memilih membuat akun pribadi. Pemuda tersebut mempelajari cara membuat akun sendiri dan mengembangkan secara pribadi. Eks penjoki cenderung belajar lebih mengenai pasar digital. Hal tersebut diutarakan oleh salah satu informan atas nama Ricky. Informan menjelaskan awal mula ia mengenal *game Axie Infinity* dari tempat tongkrongannya.

“Saya mulai mengenal *game Axie Infinity* dari teman tongkrongan awal tahun 2021. Mulailah dikenali cara main *game* tersebut dan menjadi penjoki. Setelah menjadi penjoki akhirnya saya memutuskan untuk mengerjakan akun sendiri dengan modal dari pekerjaan penjoki. Alasan saya memainkan *game* tersebut karena secara pendapatan lebih tinggi dibanding pekerjaan sebelumnya. Pekerjaan saya dulu waktu pengerjaan saja rata-rata per hari 10 jam, jika dibandingkan dengan *game* ini sekitar 4 jam saja. Secara pendapatan saya mendapatkan hampir 2-3 jutaan, jika harga naik bisa mendapatkan 5 jutaan untuk 2 akun”. (Wawancara Ricky, maret 2022).

Alasan informan bekerja sebagai penjoki karena tertarik cerita rekannya. Selanjutnya faktor pendorong informan bermain *game Axie Infinity* yaitu waktu memainkan *game* tersebut. Jika dibandingkan dengan pekerjaan umum rata-rata memakan waktu 10 jam, sedangkan *game* tersebut dimainkan selama 2 jam. Setelah beberapa bulan menjadi penjoki, informan mampu membuat dan mengembangkan akun pribadinya. Alasan Ricky membuat akun karena pendapatan lebih tinggi

dibandingkan penjoki *game Axie Infinity*. Rata-rata pendapatan penjoki sekitar 1 juta rupiah per akun, sedangkan akun pribadi sekitar 2-3 juta rupiah per akun. Jika harga pasar token \$SLP sedang naik, informan mampu menghasilkan sekitar 5 juta rupiah per akun.

Berdasarkan pernyataan informan, adanya obrolan antar teman mengenai *game Axie Infinity* membuat informan memainkan *game* tersebut. Selanjutnya informan mempelajari sistem pembagian token yang disediakan oleh *developer game*. Alasan tersebut membuat informan memilih untuk membuat akun pribadi dibandingkan menjadi penjoki. Informan sebelumnya bekerja sebagai kurir. Informan berasumsi bekerja sebagai kurir menghabiskan sekitar 8-10 jam perhari, sedangkan bermain *game Axie Infinity* menghabiskan 2 jam per akun. Hal ini menurut Baudrillard, adanya informasi antar pemuda secara tidak langsung menjelaskan komunikasi secara masif mampu mempengaruhi satu sama lain. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor masifnya komunikasi sekarang. Sehingga terjadi hiperrealitas di masyarakat desa Sidomulyo. Hiperrealitas dibuktikan dengan pernyataan informan bahwa *game* mampu memberikan pendapatan tinggi tanpa bekerja keras. *Game* yang dulu dianggap sebuah hiburan dengan adanya perkembangan teknologi dianggap mampu memberikan pendapatan lebih tanpa harus bekerja keras. Hiperrealitas terjadi karena asumsi pemuda di desa yang menganggap bekerja menambang token lebih baik dibandingkan dengan pekerjaan lain (Jauhari, 2017).

Selanjutnya penjoki *game Axie Infinity* merupakan salah satu pekerjaan baru di Desa Sidomulyo. Penjoki bertugas memainkan akun dari bos. Akun yang dimainkan tergantung pada bos yang mempekerjakan para penjoki. Jika bos menginginkan penjoki tersebut 2 akun, maka penjoki wajib memainkan 2 akun tersebut. Hal tersebut dijelaskan salah satu informan yaitu Fian. Fian mengungkapkan awal mula mengenal *game Axie Infinity* karena diajak oleh salah satu rekan didusunnnya. Setelah dikenalkan *game* tersebut, Fian akhirnya berkenan menjadi penjoki *game Axie Infinity*.

“Saya mengenal *game* ini dari teman tongkrongan di sekitar rumah awal 2021, mulailah saya tertarik dengan permainan tersebut dan diajari cara bermain *game Axie Infinity*. Setelah saya paham dengan permainan tersebut saya berfokus bekerja sebagai penjoki. Alasan saya menjadi penjoki karena gaji yang ditawarkan lebih tinggi dibandingkan dengan pekerjaan buruh pabrik triplek. Pekerjaan penjoki lebih enak dilakukan karena bisa dilakukan di rumah dan waktu pengerjaan bisa dilakukan sebelum waktu reset yaitu jam 7 pagi. Pembagian gaji sesuai dengan koin \$SLP yang saya dapatkan. Rata-rata target saya 2000 koin untuk satu akun per bulannya” (wawancara Fian, Maret 2022).

Alasan informan menjadi penjoki dikarenakan gaji yang didapatkan lebih tinggi dibandingkan pekerjaan sebelumnya, yaitu buruh pabrik triplek. Pembagian gaji tergantung jumlah token \$SLP yang didapatkan oleh penjoki. Sistem pembagian \$SLP yang didapatkan oleh informan untuk per 250 koin \$SLP dihargai 75 ribu rupiah. Gaji yang didapatkan ketika bermain *game Axie Infinity* sekitar 6-7 juta rupiah untuk 10 akun. Alasan informan lebih memilih menjadi penjoki karena bisa dikerjakan di rumah dan waktu pengerjaan bisa disesuaikan oleh penjoki.

Pernyataan informan tersebut menjelaskan pemuda saat ini lebih tertarik dengan pekerjaan bersifat digital dibandingkan dengan pekerjaan sektor pertanian. Perkembangan pekerjaan digital menurut Baudrillard penyebab dari hiperrealitas yang terjadi di masyarakat era modern. Jika berkaca dengan pernyataan informan tersebut *game* yang dulunya hanya untuk hiburan semata sekarang menjadi pekerjaan baru. Pendapatan yang dihasilkan lebih tinggi dibandingkan pekerjaan di sektor lain. Pekerjaan baru mampu menggeser pekerjaan lain sehingga membuat para pemuda memilih pekerjaan penjoki *game Axie Infinity* (Saumantri & Zikrillah, 2020).

Selaras dengan pernyataan Baudrillard dibawah era kapitalis lanjut, mode *off production* diganti dengan mode *consumption* sehingga semua aspek manusia tidak lebih dari sebagai sebuah objek. Melalui objek-objek tersebut, seseorang dalam masyarakat konsumen menemukan makna dan eksistensi dirinya. Dalam hal ini fungsi-fungsi objek konsumen bukan nilai guna, manfaat suatu barang atau benda melainkan tanda atau simbol yang disebarkan oleh iklan-iklan gaya hidup masyarakat khususnya masyarakat media (Jauhari, 2017). Simbol-simbol tersebut dibentuk secara narasi dilakukan

oleh pemuda Desa Sidomulyo berupa adanya *game* yang mampu memberikan pendapatan secara instan. *Game Axie Infinity* menjadi fenomena baru bagi pemuda-pemuda di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan karena *game* ini mampu membuat pekerjaan bersifat digital. Faktor penyebab adanya fenomena tersebut yaitu iklan yang dibentuk oleh para pemuda sehingga menarik perhatian pemuda sekitarnya. Iklan tersebut berupa obrolan antar individu dengan tujuan untuk memainkan *game NFT Axie Infinity*. *Axie infinity*. *Axie infinity* digambarkan sebagai game yang mampu memberikan gaji. Adanya gambaran tersebut mampu menghapus stigma masyarakat bahwa game hanya sebatas hiburan.

Faktor selanjutnya adalah waktu memainkan *game Axie infinity* per akun sekitar 2 jam. Para pemuda menganggap waktu tersebut tergolong cepat dibandingkan bekerja di sektor pertanian. Adanya faktor tersebut membuat penanda hiperrealitas yang terjadi di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. Penanda pertama adalah masifnya informasi sehingga para Pemuda tertarik memainkan *game Axie Infinity*. Jika para pemuda ini sudah memainkan *game Axie Infinity*, mereka memiliki pengalaman yang berbeda dengan pekerjaan petani. Hal ini dikarenakan *game Axie Infinity* memberikan waktu memainkan lebih singkat dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar (keuntungan dalam bentuk uang). Penanda selanjutnya beberapa pemuda membuat sebuah akun *game Axie Infinity* yang menjadi konsumsi baru. Tujuan membeli akun *game Axie Infinity* untuk mendapatkan keuntungan lebih besar dibandingkan memainkan akun orang lain. Penanda selanjutnya *game Axie Infinity* ini terbagi dalam 3 kelas antara lain kelas menengah ke atas yang dapat disebut bos (stakeholder), kelas menengah ke bawah atau pemilik akun pribadi dan kelas ke bawah atau penjoki *game Axie Infinity*. Penanda terakhir yaitu pemuda lebih konsumtif dengan tujuan mengubah status sosial melalui *game Axie Infinity*. Hal tersebut didukung oleh Baudrillard yang menyatakan hiperrealitas terjadi akibat adanya efek dan pengalaman yang dihasilkan oleh realitas baru (Piliang, 2003).

Game *Axie Infinity* memiliki penanda-penanda hiperrealitas yang terjadi di masyarakat Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. Penanda pertama adanya hiperrealitas adalah *game* yang dianggap hiburan menjadi suatu pekerjaan baru. Pemuda keturunan petani lebih memilih *game* karena pendapatan lebih tinggi. Penanda selanjutnya dari *game Axie Infinity* ini mampu meningkatkan adrenalin kompetitif. Kompetitif tersebut berupa *point game*, semakin tinggi *point game* maka koin \$SLP yang didapatkan juga semakin tinggi. Perubahan baru *game Axie Infinity* dimana *point game* harus di atas 900 *point*, jika dibawah tersebut maka pemain tidak dapat koin \$SLP. Hiperrealitas terjadi karena adanya penentuan *point* sehingga *game* tersebut memberikan adiksi lebih terhadap pemain. Mereka dituntut untuk lebih banyak bermain *game* tersebut. Adiksi ini menimbulkan fenomena baru, *game* yang biasanya menghibur justru menjadi tekanan tersendiri bagi pemain *game Axie Infinity* (Piliang, 2003).

Penanda selanjutnya, *game Axie Infinity* memberikan adiksi membuat akun *game* tersebut. Narasi yang dibuat oleh developer terhadap pemain *game Axie Infinity* semakin banyak akun, semakin banyak keuntungan didapatkan oleh para pemain *game* tersebut sehingga menimbulkan kelas baru. Kelas tersebut antara lain pemilik akun (bos) yang mempekerjakan pemain lain untuk memainkan akunnya, pemilik akun pribadi tanpa mempekerjakan orang lain dan penjoki *game Axie Infinity*. Hiperrealitas terjadi pada *game Axie Infinity* melahirkan kelas-kelas dalam sebuah pekerjaan. Pekerjaan *game* digital sebelumnya tidak ada menjadi ada. Keadaan tersebut merupakan salah satu hiperrealitas terjadi dalam kehidupan masyarakat khususnya Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan.

Penanda terakhir dalam *game* ini adalah para pemain *game Axie Infinity* bergantung terhadap pertukaran koin digital ke uang asli. Pemilik akun maupun penjoki pastinya menginginkan harga koin yang tinggi agar mendapatkan uang asli lebih banyak. Nilai tukar tersebut mampu memberikan harapan baru khususnya para pemuda untuk meningkatkan daya konsumsi. Harapan-harapan tersebut secara tidak langsung menjadi hiperrealitas dengan adanya kecenderungan para pemain *game*

terhadap nilai tukar koin \$SLP yang sebelumnya tidak pernah terjadi. Uang menjadi faktor penting adanya hiperrealitas yang terjadi terhadap para pemuda (Piliang, 2003).

Selaras dengan pernyataan Georg Simmel, penyebab utama para pemuda lebih memilih pekerjaan berbentuk digital adalah uang. Uang sendiri menurut Georg Simmel bisa menjadi positif maupun negatif di dalam masyarakat. Segi positif dari uang jika dilihat dengan adanya era digital khususnya pemuda Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan adalah mereka mampu mendapatkan pendapatan baru diluar pekerjaan utama. Selanjutnya para pemuda bisa mengembangkan kemauan dan kemampuan mengenai pasar digital. Pemuda di desa secara tidak langsung akan belajar mengenai pengolahan keuangan secara digital dan mencari pekerjaan di sektor digital (Dwibala, 2017).

Dampak negatif dari uang mulai dari pemuda-pemuda mengalami konsumerisme. Hal tersebut terjadi karena pendapatan mereka yang bertambah membuat tingkat kebutuhan juga bertambah. Jika kebutuhan tersebut semakin bertambah, maka tingkat konsumerisme pemuda desa meningkat. Salah satu faktor konsumerisme terjadi dikalangan pemuda desa disebabkan oleh adanya pengaruh lingkungan sekitar. Pengaruhnya berupa pembelian barang atau jasa yang dilakukan oleh satu individu dapat mempengaruhi pemuda lain untuk melakukan konsumsi dengan tujuan mendapatkan pengakuan dari masyarakat (Meiji, 2019).

Dampak negatif selanjutnya adalah kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial semakin meningkat ketika ada salah satu individu tidak bisa memainkan game tersebut, maka individu tersebut semakin tertinggal secara pendapatan. Dampak lain yang terjadi adalah para pemuda berlomba mengejar status sosial di masyarakat sekitar desa Sidomulyo kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. Hal tersebut terjadi karena para pemuda menganggap dengan mendapatkan uang lebih akan dianggap orang sukses di lingkungan sekitar. Secara tidak langsung uang mampu membentuk status sosial di kelompok masyarakat (Dwibala, 2017). Dorongan-dorongan tersebut membuat pemuda lebih memilih pekerjaan bersifat digital yang dulunya tidak ada menjadi ada, maka terbentuklah hiperrealitas masyarakat desa Sidomulyo kecamatan Kebonagung kabupaten Pacitan. Adanya hiperrealitas tersebut membuat pekerjaan-pekerjaan sektor pertanian mulai ditinggalkan oleh pemuda-pemuda desa atau disebut dengan degenerasi petani (Jauhari, 2017).

4. Simpulan

Alasan pemuda enggan bekerja disektor pertanian khususnya pemuda di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan terbagi menjadi 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal berasal dari pemuda itu sendiri. Alasan pemuda enggan menjadi petani karena para pemuda tidak memiliki gambaran untuk bekerja disektor pertanian. Selanjutnya pemuda yang sudah diberikan wawasan cara bertani namun tetap tidak mampu bekerja sebagai petani. Meskipun sudah diberi wawasan untuk mengolah sawah, tetap saja pemuda tersebut enggan untuk bertani karena motivasi pribadi. Faktor selanjutnya adalah faktor Eksternal. Faktor eksternal terjadi akibat dari persepsi orangtua enggan memberikan wawasan terkait sektor pertanian. Pekerjaan di sektor pertanian dianggap tidak mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari. Selanjutnya pendidikan yang ditempuh oleh pemuda mempengaruhi orientasi pekerjaan. Ditemukan fenomena yang terjadi di sekitar pemuda Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan yaitu adanya *Game Axie Infinity*. Awal mula tersebar nya *game Axie Infinity* berupa iklan antar pemuda. Iklan tersebut berupa *game* yang menghasilkan pendapatan baru dalam bentuk uang digital. Sehingga para pemuda mulai tertarik memainkan *game* tersebut. Berkembangnya fenomena tersebut mampu membuat pekerjaan baru bagi para pemuda. Pekerjaan baru tersebut terbagi menjadi 3 mulai dari Bos akun (stakeholder), pemilik akun *game Axie Infinity* tanpa mempekerjakan penjoki, dan penjoki *game Axie Infinity* (bekerja dengan menggunakan akun bosnya). Adanya fenomena tersebut secara tidak langsung menggeser pekerjaan di sektor pertanian. Hal tersebut terjadi berdasarkan pengerjaan *game* tergolong cepat dan pendapatan lebih tinggi dibandingkan bekerja sebagai petani. Fenomena hiperrealitas *game Axie Infinity* bisa saja menggeser orientasi pekerjaan pemuda di Desa Sidomulyo Kecamatan Kebonagung

Kabupaten Pacitan untuk bekerja di sektor pertanian. Adanya pemuda yang tidak berkeinginan untuk bekerja di sektor pertanian dan memilih bekerja di sektor digital dapat disebut degenerasi petani.

Referensi

- Alita, E. W., Lawitang, L. K. A., Anugrahan, M. I. T. F., & Aditya, M. T. P. (2019). Peran Kodim 0801 Pacitan melalui Gerakan Pemuda Bertani dalam upaya menyongsong generasi milenial cinta pertanian. *Research Fair Unisri*, 3(1), 427–433.
- Ambarwati, A., Sadoko, I., Chazali, C., & White, B. (2016). Pemuda dan Pertanian di Indonesia. In *Jurnal Analisis Sosial* (Vol. 20, Issues 1 & 2, pp. 1–22).
- Arvianti, E. Y., Masyhuri, M., Waluyati, L. R., & Darwanto, D. H. (2019). Gambaran Krisis Petani Muda Indonesia. *Agriekonomika*, 8(2), 168–180. <https://doi.org/10.21107/agriekonomika.v8i2.5429>
- Bernstein, H. (2019). *Dinamika Kelas dalam Perubahan Agraria (Edisi Revisi)* (B. et all White (ed.); Revisi ked). INSISTPress. <https://doi.org/>
- Bonhuer, K. (2021). *Axie Infinity Review: Pros and Cons*. 25 August. <https://www.profolus.com/topics/axie-infinity-review-pros-and-cons/>
- BPS. (2020). Hasil Sensus Penduduk 2020. *Sensus Penduduk 2020*, 6, 1–18.
- Bradshaw, C., Atkinson, S., & Doody, O. (2017). Employing a Qualitative Description Approach in Health Care Research. *Global Qualitative Nursing Research*, 4. <https://doi.org/10.1177/2333393617742282>
- Douwe, J. van der P. (2019). *Petani dan Seni Bertani Maklumat Chayanovian* (C. Larastiti, B. White, L. A. Savitri, A. Choirudin, N. Sirimorok, M. Sinaga, D. N. Sosodoro, A. Bhatara, & G. D. Austriningrum (eds.); 1st ed.). INSISTPress. www.insistpress.com
- Dwibala, G. E. (2017). *Pemaknaan Uang Dalam Dunia Modern Menurut Georg Simmel*. Universitas Katolik Parahyangan.
- Effendy, R. . (2017). Peranan Pendidikan dan Produktivitas Sektor Pertanian Terhadap Penurunan Tingkat Kemiskinan di Jawa Tengah. *Jurnal Media Ekonomi Dan Manajemen.*, Vol. 32 No(108 p-issn: 0854-1442).
- Geertz, C. (1983). *Involusi Pertanian. Involusi Pertanian: Proses Perubahan Ekologi di Indonesia*. Bhatara Karya Aksara.
- Islam, R. I. (2017). Simulacra Sebagai Kritik Atas Modernisme (Studi Analisis Atas Pemikiran Jean P. Baudrillard). *Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 2(1), 88–112.
- Jauhari, M. (2017). Media sosial: Hiperrealitas dan simulacra perkembangan masyarakat zaman now dalam pemikiran Jean Baudrillard. *Jurnal AL-'Adalah*, 20(1), 117–136. <http://ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>
- Komalasari, M. A., Karyadi, L. W., Chaniago, D. S., & Inderasari, O. P. (2019). Lapangan Kerja Pertanian Dalam Konstruksi Sosial Pemuda Perdesaan. *Pengembangan Sumber Daya Pedesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX*, 6(November), 617–624.
- Meiji, N. H. P. (2019). Pemuda (Pe)kerja Paruh Waktu: Dependensi dan Negosiasi. *Jurnal Studi Pemuda*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.46133>
- Oktaviani, L., Azhar, & Usman, M. (2017). Analisis Pendapatan dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Petani Terhadap Usahatani Padi Sawah Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Ilmiah Pertanian Unsyiah*, 2(1), 191–199.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna* (A. Adlin & Kurniasih

-
- (eds.); 2nd ed.). Jalasutra. www.jalasutra.com
- Rachman, T. (2018). AXEing the Axie Infinity (AI): The AI of Modern Gaming, Business Model Strategem, and Global Economy Towards Cryptocurrency Era. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247. <https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.7177>
- Sentosa, B. I. (2013). *Student Motivation To Consume Pil Mix*.
- Sugiyono, P. D. R. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND. In *Tegallega) Skripsi Fak Ekon Univ Widyatama*. Alfabeta CV.
- Sulistiyowati, T. (2019). *Degenerasi Petani Padi Di Desa Tanjungsari Kecamatan Tersono Kabupaten Batang (Analisis Faktor Penyebab dan Dampak Pada Masyarakat Petani)*.
- Susilowati, S. H. (2016). Fenomena Penuaan Petani Dan Berkurangnya Tenaga Kerja Muda Serta Implikasinya Bagi Kebijakan Pembangunan Pertanian. *Forum Penelit. Agroekon.*, 34(1), 35–55.
- Ulfa, L., Mobien, A. A., Nurhidin, E., & Rudi, M. (2024). *Peta Media Penyiaran Islam melalui Media Online di Organisasi Nahdlatul Ulama Jawa Timur*. 06(02), 137–150.
- Warsito, O. L. D., & Robiyanto, R. (2020). Analisis Volatilitas Cryptocurrency, Emas, Dollar, Dan Indeks Harga Saham (Ihsg). *International Journal of Social Science and Business*, 4(1), 40–46. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v4i1.23887>
- Whelan, K. (2013). *How Is Bitcoin Different From The Dollar?* 19 November. <https://www.forbes.com/sites/karlwhelan/2013/11/19/how-is-bitcoin-different-from-the-dollar/?sh=5a471f22398f>