

FARHAN JOURNAL

by Farhan Kamil

Submission date: 26-Jul-2022 08:54AM (UTC+0700)

Submission ID: 1875245585

File name: 182022000047_-1.docx (714.29K)

Word count: 5457

Character count: 34607

PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA

(Study Fenomenologi Perilaku Kecanduan Game Online “Higgs Domino Island” Di Kalangan Remaja Desa Watesari, Balongbendo)

Mochamad Farhan Kamil¹⁾, Nur Maghfirah Aesthetika²⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

* ¹⁾farhankamil553@gmail.com

* ²⁾fira@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to understand and find out about addictive behavior in playing the online game Higgs Domino Island among teenagers. ” which has an addictive effect on the players. This research method uses qualitative methods, the technique of determining the informants used in this study is the purposive sampling technique. Data collection is obtained from interviews, observations and documentation. The results of this study indicate that all informants have addictive behavior towards the internet game Higgs Domino Island with different levels. This level consists of salience, tolerance, mood swings, relapse, withdrawal, conflict, and problems.

Keywords: Online Game; Higgs Domino Island; Addiction Behavior; Teenagers

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui tentang perilaku kecanduan dalam bermain game online Higgs Domino Island di kalangan remaja. Penelitian ini dilatar belakangi dengan semakin canggihnya perkembangan teknologi sehingga memunculkan berbagai game salah satunya game yang sedang marak dimainkan di kalangan remaja yaitu game “Higgs Domino Island” yang memberikan dampak kecanduan pada pemainnya. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik purposive sampling pengumpulan data diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh informan memiliki perilaku kecanduan terhadap game internet Higgs Domino Island dengan tingkatan yang berbeda-beda. Tingkatan ini terdiri dari salience, toleransi, perubahan suasana hati, kekambuhan, withdrawal, konflik, dan masalah.

Kata Kunci : Game Online; Higgs Domino Island; Perilaku Kecanduan; Remaja

I PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi tampaknya terus menghasilkan inovasi yang tak terhitung jumlahnya. Jenis teknologi sekarang yang bermacam-macam dan lagi untuk mengatasi masalah manusia untuk pengajaran, ilmu pengetahuan, kesejahteraan, atau bahkan hiburan. Salah satu jenis teknologi yang selalu populer di kalangan anak muda saat ini adalah web, yang juga bisa disebut media online. sebagai item inovasi yang memiliki manfaat hiburan tertentu saja (Kuss dan Griffiths, 2012).

Internet juga menciptakan permainan yang sangat seru dan juga dapat berkomunikasi kepada seluruh pemain dalam lingkup dunia. Internet memberi fasilitas yang lebih kepada seseorang yang cinta akan dunia game. Pada dunia game ini para pemain dapat mencantumkan inspirasi serta skillnya dalam bermain game serta dapat melampiaskan emosional yang ada dalam pikiran mereka. Permainan di dalam internet ini biasa disebut game online. Permainan game online ini sangat diminati oleh para remaja saat ini. Dari data yang didapat dari KOMINFO (Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI) menyebutkan bahwa pemakaian web di Indonesia meningkat 11% dari tahun sebelumnya yakni 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna web di Indonesia, hal ini terus berkembang seiring berkembangnya ruang digital yang baik, ujar Dirjen Aptika, Samuel A. Pangerapan dalam Webinar Siberkreasi Mahasiswa Makin Cakap Digital (10/09/2021).

Di era teknologi yang semakin canggih ini game online banyak disukai oleh para kalangan manapun, tidak peduli anak kecil, remaja, bahkan sampai orang dewasa ikut memainkannya. Game online merupakan sebuah permainan digital yang disambungkan dengan internet dengan puluhan orang sekaligus. Banyak anak yang rela tidak tidur malam demi bermain game online tersebut dikarenakan sudah kecanduan dengan game yang dimainkannya tersebut. Game online juga dapat membuat anak memiliki emosional yang tinggi dikarenakan anak tersebut tidak dapat mengontrol tingkat emosionalnya yang tinggi saat bermain game online tersebut. Kecanduan game online merupakan suatu permasalahan yang dialami pada era revolusi industri 4.0.

Seiring dengan berkembangnya zaman, game online pun ikut berkembang dengan dengan pesat. Ada berbagai macam produk game online yang diproduksi oleh perusahaan game online di luar sana. Game online menciptakan berbagai macam varian ruang dalam permainannya, ruang-ruang yang dapat diakses dalam permainan internet adalah permainan aktivitas, permainan arcade, permainan teknik, permainan olahraga, rekreasi kendaraan, permainan pengembangan dan reenactment (CMS), permainan pengalaman, dan permainan puzzle (Adams and Rollings, 2010).

Pada penelitian ini membahas tentang perilaku kecanduan bermain game internet Higgs Domino Island yang memiliki arti perilaku kecanduan merupakan perilaku yang mengharuskan seseorang untuk melakukan suatu tindakan demi memuaskan keinginannya tersebut. Menurut Cooper, (Dyah, 2009) memiliki penilaian bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang dinikmati. Dampak dari Perilaku Kecanduan yakni menurunnya semangat belajar, hilangnya budaya interaksi sosial, tindakan Desdruktif, lupa waktu, minim interaksi di dunia nyata. Menurut observasi yang dilakukan oleh peneliti sebagian besar dari remaja Desa Watesari memainkan game internet Higgs Domino Island hampir setiap hari di warung kopi bersama teman-temannya dan jika tidak memainkan game internet Higgs Domino Island sehari saja maka mereka akan merasa gelisah serta ada yang kurang pas dalam kesehariannya. Hal ini seperti yang dikatan oleh salah satu informan, yaitu informan Dimas pada saat diwawancarai pada tanggal 02 Maret 2022 yang menjelaskan bahwa dirinya kurang tenang jika sehari saja tidak memainkan game internet Higgs Domino Island. Menurut data yang diambil dari Pemerintahan Desa Watesari, Desa Watesari memiliki remaja yang berusia 12-21 tahun sebanyak 535 jiwa yang terdiri dari 293 laki-laki dan 242 perempuan. Fenomena seperti ini muncul dikarenakan kondisi lingkungan tempat remaja Desa Watesari berkumpul semuanya memainkan game internet Higgs Domino Island, yang menyebabkan remaja di Desa Watesari tanpa sengaja masuk kedalam dunia game internet tersebut, sehingga dapat menyebabkan timbulnya suatu masalah pada kehidupan remaja di Desa Watesari

Didalam game online Higgs Domino terdapat bermacam-macam room (ruangan untuk melakukan sebuah permainan) yakni antara lain kamar biasa, kamar bet, santai, remi, qiuqiu, texas, bandar QQ, kartu setan, gin rummy, kartu 41, capsu susun, kamar 5 kartu, cangkulan, sangong, dan kamar slot. Higgs Domino diciptakan dan memiliki developer yaitu Higg Games. Dalam kinerjanya game ini menggunakan system algoritma di setiap roomnya yang menjadikan para pemain untuk pandai dalam memilih room untuk dimainkan dan game ini dapat di download langsung di playstore secara gratis.



Gambar 1 Tampilan game online Higgs Domino Island

Kelompok bermain game online Higgs Domino Island ini biasanya memainkan game tersebut di warkop atau kedai kopi yang memiliki fasilitas wifi gratis maupun dirumah yang perangkat ponselnya memiliki sebuah kuota internet. Bahkan biasanya para remaja Desa Watesari selalu memiliki langganan kedai kopi favorit sendiri yang disukainya untuk bermain game online Higgs Domino Island secara bersama-sama. Tindakan tersebut sudah diteliti oleh Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aditya Nafidzurramadhan (2021) yang berjudul “ Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online (Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta)” mengatakan bahwa perilaku konsumtif dalam permainan internet dipengaruhi oleh unsur dalam dan luar. Unsur dalam mencakup inginya untuk memenuhi diri sendiri. Sementara itu, unsur luar ditimbulkan oleh kehadiran permainan yang memikat, atau sekadar menghabiskan waktu bersama teman-teman dalam suasana umum. Tingkah laku yang tidak wajar ini dapat menimbulkan akibat yang berbeda-beda, lebih spesifiknya ada akibat positif dan negatif dari perbuatan konsumtif dalam bermain game internet. Efek baik dari perilaku boros adalah dapat membunuh sensasi kegugupan. Sedangkan akibat buruknya adalah cara hidup yang tidak efisien, berbohong, dan tidak memiliki dana investasi untuk kedepannya. Hal tersebut sudah dibahas didalam Penelitian serupa yang dilakukan oleh Mimi Ulfa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau (2017) berjudul "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Markas Game Center Jalan Hr. Subrantas, Kecamatan Tampan, Pekanbaru." Dengan hasil dari review menunjukkan bahwa dampak pengaruh game internet memiliki nilai koneksi sebesar 0,198 dengan tingkat kepentingan 0,000 atau dampak positif atau besar. Hal ini didukung oleh konsekuensi pengujian teori dengan nilai t hitung t tabel, atau

23.472 0,196, maka pada saat itu Ho ditolak dan Ha diakui, yang menyiratkan bahwa terdapat pengaruh kritis antara ketergantungan game berbasis web (X) pada perilaku dewasa muda (Y).

Fenomena seperti ini muncul dikalangan budaya serta rasa keingintahuan akan permainan tersebut dan pengaruh dari teman-teman sekitar yang memainkan game Higgs Domino Island. Hal tersebut dominan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khabibur Rohman : 2018) menjelaskan bahwa kebiasaan bermain game Mobile Legend: Bang-Bang secara kompleks mempengaruhi kekuatan anak-anak, dengan penyelidikan informasi yang dapat diketahui bahwa semakin tinggi tingkat ketergantungan anak-anak terhadap game internet, maka semakin tinggi tingkat kekerasan dari anak itu. Untuk dapat memainkan game Higgs Domino Island para pemain dianjurkan untuk membeli mata uang ingame atau biasa disebut Chip, dikarenakan Chip tersebut digunakan sebagai bahan taruhan dalam proses permainan Higgs Domino Island dan besar kecilnya keberuntungan atau kemenangan yang diperoleh tergantung kehokian akun dan Bet (jumlah taruhan) yang digunakan. Di setiap Room memiliki pola permainan yang berbeda-beda, para remaja biasa menggunakan Room kamar slot yang didalamnya juga memiliki beberapa jenis permainan juga antara lain DuoFu DuoCai, Fafafa, Panda, Rejeki Nomplok, 5 Dragon, Duofu DuoCai 4 Player Room. Higgs Domino Island dilengkapi juga dengan fitur kirim Chip sehingga koin Chip Higgs Domino Island bisa dikirimkan pada teman sesama pengguna game hanya dengan menulis ID pengguna yang akan kita beri koin chips tersebut. koin Chips tersebut juga dapat diperjual belikan dengan kisaran harga pasar sebesar Rp 60.000 untuk setiap 1 Bilion nya.



Gambar 2 tampilan room slot Higgs Domino Island

Bermain game online Higgs Domino Island setiap hari dapat menimbulkan perilaku kecanduan yang berkeberatan sehingga ketika sedang memainkan Game Online Higgs Domino Island tersebut menjadikan tingkat emosional yang sangat tinggi dan kadang sulit untuk dikontrol. Kejadian seperti ini terus berlangsung seiring dengan berkembangnya permainan game online Higgs Domino Island. Dalam penelitian relevan sudah dijelaskan oleh (Ganda Yogi Wiguna dan Yohanes Kartika Herdiyanto : 2018) yang berjudul "Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online" mengemukakan bahwa permasalahan yang dialami oleh remaja yang ketergantungan pada game berbasis web dapat dirangkum menjadi 4 permasalahan pokok, yaitu permasalahan dengan diri sendiri, permasalahan dengan wali, permasalahan dengan kekasih, dan permasalahan dengan teman. Adaptasi yang dilakukan oleh remaja yang menjadi gamers dapat dibedakan menjadi dua, yaitu mampu secara spesifik dan tidak spesifik. Serta dijelaskan pula oleh Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati, Shinta Doriza (2020) yang berjudul "Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja" menjelaskan bahwa ada 12 faktor yang menyebabkan anak muda melakukan tindakan omong kosong dalam game berbasis web MLBB. Dengan membatasi kedua belas variabel tersebut, remaja dapat menjauhkan diri dari akibat buruk dari perilaku bicara sampah dan membentuk menjadi orang-orang yang positif.

II METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Alasan menggunakan penelitian kualitatif yakni pendekatan ini didasari oleh setiap pandangan dan asumsi manusia atas fenomena yang terjadi dengan nyata yang diperoleh dari hasil pengamatan. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, maka landasan teoritis yang digunakan berupa pendekatan fenomenologi. Studi fenomenologi merupakan studi yang berusaha mencari "esensi" makna dari suatu fenomena yang dialami oleh beberapa individu (Creswell, 2015). Alasan menggunakan penelitian kualitatif yakni pendekatan ini didasari oleh setiap pandangan dan asumsi manusia atas fenomena yang terjadi dengan nyata yang diperoleh dari hasil pengamatan. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, maka landasan teoritis yang digunakan berupa pendekatan fenomenologi. Dimana pendekatan fenomenologi menggambarkan tentang suatu makna dari setiap peristiwa atau fenomena yang benar-benar terjadi dengan menerapkan riset fenomenologi transendental (di mana peneliti berusaha meneliti suatu fenomena dengan mengesampingkan prasangka tentang fenomena tersebut).

Teknik penentuan informan, Penetapan informan sebagai sumber informasi dari tinjauan ini tergantung pada hal yang menjadi penyebab masalah, memiliki informasi, dan akan memberikan kelengkapan data yang benar-benar

nyata terjadi terhadap obyek permasalahan. Informan yang bersedia memberikan informasi ini harus memenuhi kriteria dikarenakan akan menjadi narasumber dalam penelitian kualitatif ini. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik penentuan informannya dimana dalam penelitian ini yang akan dijadikan sebagai informan adalah remaja Desa Watesari yang merasa ada yang kurang jika tidak bermain game internet Higgs Domino Island.

Jenis data, pada penelitian ini adalah dengan menggunakan data kualitatif. Data kualitatif merupakan suatu data yang berupa tulisan deskriptif. Dimana data kualitatif berisi tentang penggambaran suatu obyek penelitian yang benar-benar terjadi. Pada penelitian ini peneliti ingin menggambarkan suatu gambaran tentang perilaku kecanduan terhadap game online higgs domino island pada remaja Desa Watesari, Balongbendo.

Sumber data, Di dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan suatu pengumpulan sumber data yang masuk kedalam kategori sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah salah satu jenis sumber data penelitian yang diperoleh melalui sebuah pengamatan langsung dari sumber pertama. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data primer yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data primer dari penelitian ini diperoleh langsung dari remaja Desa Watesari pengguna game online Higgs Domino Island yang memberikan suatu informasi kepada penulis dengan baik dan jelas. Serta Data sekunder yaitu memberikan data secara tidak langsung melainkan dengan cara melalui orang lain ataupun diperoleh dari sumber lain. Data ini didapatkan peneliti dari beberapa remaja Desa Watesari yang menginstal aplikasi game Higgs Domino Island yang ada di handphone

Teknik pengumpulan data berupa dalam penelitian ini ada dua yaitu wawancara dilakukan kepada pemain game online Higgs Domino Island dengan tujuan mendapatkan keterangan melalui proses tanya jawab. dan observasi melihat langsung fenomena atau kejadian yang menjadi obyek dari penelitian.

Analisis data adalah cara yang digunakan penulis untuk memilah-milah suatu informasi dan mengembarkannya ke dalam pembagian contoh kelas. Hal tersebut penting dilakukan dalam proses pengumpulan data yang berupa dokumen, laporan, catatan lapangan, hasil wawancara dan observasi, dan rekaman audio. Pengelompokan data ini memiliki tujuan untuk menentukan suatu subjek dari pusat penelitian. Data yang sudah terkumpul akan disimpulkan secara jelas dan rapi. Didalam pengolahan data ini penulis mendeskripsikan gambaran penelitian dengan jelas dan rinci yang didasari dengan topik penelitian, sehingga mendapatkan suatu hasil gambaran penelitian masalah yang dapat dipecahkan secara baik dan benar. Menurut (Sugiyono, 2016) ada 3 komponen teknik analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu *reduksi data, penyajian data, dan conclusion drawing atau verification* :

- a) Reduksi Data, dari sini didapatkan hasil dari wawancara serta observasi lebih lanjut. Kemudian selanjutnya merangkum data-data, memilih data-data yang pokok, serta memfokuskan data-data penting yang sudah sesuai dengan maksud dari penelitian tersebut.

Data - data tersebut didapatkan dari hasil melakukan wawancara dan observasi terlebih dahulu terhadap objek penelitian secara langsung, peneliti melakukan wawancara serta observasi langsung terhadap remaja Desa Watesari pengguna game internet Higgs Domino Island dari bulan Januari – Maret kurang lebih 3 bulan. Data-data yang yang diperoleh berupa transkrip wawancara informan serta hasil observasi langsung terhadap remaja Desa Watesari pengguna game internet Higgs Domino Island.

- b) Penyajian data, setelah direduksi maka selanjutnya adalah menampilkan data dan disusun secara sistematis serta diorganisasikan dalam bentuk tulisan deskriptif.

Selanjutnya itu baru lah data-data dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti akan dipilah-pilah serta disusun secara sistematis sesuai dengan jawaban yang dicari oleh peneliti.

- c) Conclusion drawing atau verification, suatu proses untuk menemukan jawaban sehingga terhadap persoalan yang diteliti, sehingga dapat menjawab suatu rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal penelitian.

Hal ini merupakan tahap terakhir dari suatu analisis data, semua jawaban yang dicari oleh peneliti sudah terselesaikan. Peneliti sudah menemukan jawaban atas penelitian yang dicari, terkait dengan perilaku kecanduan remaja Desa Watesari pengguna game internet Higgs Domino Island. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar dari remaja Desa Watesari memainkan game internet Higgs Domino Island hampir setiap hari di warung kopi bersama teman-temannya dan jika tidak memainkan game internet Higgs Domino Island sehari saja, maka mereka akan merasa gelisah serta ada yang kurang pas dalam kesehariannya.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Sudah dari satu bulan yang lalu informan Dimas bermain game internet Higgs domino Island, saat ini informan Dimas berusia 15 tahun dan telah menduduki kelas 3 SMP. Dengan seiring berkembangnya zaman digital informan Dimas terus mengikuti perkembangan zaman digital tersebut dengan selalu update game-game internet yang saat ini lagi trending di kalangan remaja.

Pada awalnya informan Dimas mengenal game internet Higgs Domino Island itu diberitahu oleh teman sepermainannya yang sekaligus teman ngopinya di warung kopi. Informan Dimas pada awalnya tidak tahu akan keberadaan game internet tersebut sekarang menjadi tahu dan mendownloadnya pada aplikasi playstore. Seiring dengan berjalannya waktu informan Dima² memiliki ketertarikan oleh game internet Higgs Domino Island tersebut yang pada mulanya tid² pernah berfikir untuk memainkan game internet Higgs Domino Island tersebut. Setelah mendownloadnya dan memainkan game internet Higgs Domino Island tersebut, serta telah paham d² mengerti bagaimana cara bermainnya, informan Dimas merasa mulai ada yang muncul didalam pikirannya untuk memainkan game internet Higgs Domino Island dan ingin meraih kemenangan telak/jackpot. (**Tanda Saliency**)

Bukan hanya itu, intensitas waktu bermain game internet Higgs Domino Island pun semakin hari semakin bertambah di sepanjang harinya. Informan Dimas menuturkan bahwa dia tidak bisa memperkirakan banyaknya jam yang dihabiskannya dalam permainan game internet ini, dia hanya menuturkan jika chips yang dimilikinya habis maka permainan telah usai dan jika chips yang dia miliki masih ada maka dia akan terus memainkannya. (**Tanda Toleransi**)

Sementara itu, saking seringnya informan Dimas mengalami kekalahan, didalam hatinya timbul rasa bosan dengan game internet Higgs Domino Island dan Setelah sudah tidak memainkan game internet tersebut dikarenakan bosan, dia mengisi kesibukannya dengan adu ayam di pacet setiap hari minggu. Akan tetapi pada saat informan Dimas diberi gratisan chips oleh temannya yang telah mengalami kemenangan, maka informan D¹as otomatis informan Dimas kembali lagi membuka dan memainkan game internet Higgs Domino Island kembali. Pada akhirnya dia pun aktif kembali bermain game internet Higgs Domino Island. (**Tanda Kekambuhan**)

Setelah informan Dimas bermain kembali, dia pun mulai semakin merasa memiliki ambisi yang tinggi didalam dirinya, dimana dia memiliki keinginan untuk mengalami kemenangan mutlak dikarenakan chips Higgs Domino Island bisa dijual. Dia pun mulai merasa kecanduan dan didalam dirinya muncul jika sehari saja tidak bermain game internet Higgs Domino Island maka didalam hatinya kurang tenang. (**Tanda Withdrawal**)

Bukan hanya itu, keinginannya yang besar untuk menang telah menjadika informan Dimas menjadi pribadi yang emosional, dia akan menyerang secara fisik maupun psikis orang yang berusaha menghalangi keinginannya yang besar untuk menang. Dia pernah merasa sangat marah dan ingin sekali memukuli kepala temannya yang tidak memberi sedekah chips pada dia ketika temannya tersebut mengalami kemenangan mutlak, sehingga akhirnya terjadi konflik sosial antara informan Dimas dengan Temannya tersebut. (**Tanda konflik**)

Selanjutnya, dikit demi sedikit masalah didalam kehidupan informan Dimas mulai bermunculan. Game internet Higgs Domino Island menjadikan pribadinya menjadi lupa akan tanggung jawabnya sehingga timbulah masalah yang dia hadapi. Seperti halnya uang buat beli pakan ayamnya yang terpakai buat beli chips sehingga ayamnya tidak bisa makan, dan jika tidak memiliki uang dia hingga nekat untuk mencuri barang tetangganya sendiri dikarenakan saja dalam seminggu saja di telah menghabiskan uang berkisar 200.000 an. (**Tanda Masalah**)

Lain halnya dengan informan sebelumnya, informan Bagas bermain game internet Higgs Domino Island sudah sejak 5 bulan yang lalu. Saat ini dia berusia 20 tahun dan kesibukan kesehariannya adalah ngopi. Dia sama seperti informan sebelumnya yang selalu update perkembangan zaman digital hingga bermain game internet yang saat ini telah trending. Pada mulanya informan Bagas tidak mengetahui apa itu game internet Higgs Domino Island, dia mengenal game internet tersebut dari aplikasi public yaitu Facebook. Setelah mengetahui dari Facebook, dia langsung mendownloadnya dan memainkan game internet tersebut. Akan tetapi dia tidak terlau berfikiran yang berlebihan mengenai game internet tersebut.

Seiring dengan berkembangnya era digita, informan Bagas memainkan game internet Higgs Domino Island dengan intensitas waktu yang tidak menentu. Menurutnnya dia bermain game internet tersebut jika chipsnya masih ada maka dia akan terus bermain dan jika chipsnya sudah habis maka dia akan berhenti memainkannya, dikarenakan memainkan game internet Higgs Domino Island tidak dapat diukur dengan waktu. (**Tanda Toleransi**)

Sementara itu, disaat informan Bagas terlalu sering mengalami kekalahan saat bermain game internet Higgs Domino Island, didalam hati mulai timbul rasa bosan. Ketika rasa bosan itu muncul dia lebih memilih kesibukan lainnya dengan memainkan game internet lainnya yaitu Mobile Legends dan meninggalkan game internet Higgs Domino Island. Akan tetapi di suatu ketika dia dikasih sedekah gratis chips oleh temannya, dia merasa rindu dan membuka kembali lagi aplikasi game internet Higgs Domino Island tersebut dan memainkannya kembali. Pada akhirnya dia pun mulai aktif kembali dalam bermain game internet Higgs Domino island. **(Tanda Kekambuhan)**

Setelah aktif kembali dalam memainkan game internet Higgs Domino Island, dia pun mulai memiliki keinginan yang besar untuk menang mutlak. Ketika dia mengalami menang besar dan sehari saja tidak memainkan game internet Higgs Domino Island tersebut, maka dia merasa ada yang kurang didalam kehidupannya dan dari dalam dirinya selalu merasa bingung sendiri. **(Tanda Withdrawal)**

Dengan menuruti semua keinginan besarnya tersebut dikit demi sedikit masalah mulai bermunculan pada kehidupan informan Bagas. Ketika dia tidak memiliki uang untuk membeli chips dia memilih jalan keluar untuk berhutang pada shoppee. Menurutnya shoppee memberikan kemudahan untuk berhutang yang bayarnya bisa dicicil pada bulan depan. Informan Bagas dalam membeli chips Higgs Domino Island bisa menghabiskan uang berkisar 500.000 dalam satu minggu. **(Tanda Masalah)**

Informan Arif bermain game internet Higgs Domino Island belum sampai satu tahun, dalam artian dia merupakan player baru yang sedang bergelut didunia sloter. Saat ini dia berusia 20 tahun dan kesehariannya adalah sebagai seorang pekerja. Dia mengenal pertama kali game internet ini diberi tahu oleh temannya, kemudian dia mendownloadnya pada playstore dan mencoba memainkannya. Informan Arif memainkan game internet Higgs Domino Island tersebut biasanya di warung kopi maupun di rumahnya sendiri.

Informan arif pada awalnya memainkan game internet Higgs Domino Island dapat menghabiskan waktu tidak sampai 1 jam dalam sehari. Akan lama kelamaan seiring dengan berjalannya waktu intensitas waktu informan Arif mulai bertambah. Untuk saat ini dia tidak dapat memastikan berapa habisnya waktu yang digunakan saat bermain game internet Higgs Domino Island. Menurut informan Arif jika dikalkulasikan dalam 1 minggu dia dapat menghabiskan waktu berkisar kurang lebih 7 jam untuk memainkan game internet Higgs Domino Island maka dari itu dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa semakin hari intensitas bermain game internet informan Arif semakin bertambah. **(Tanda Toleransi)**

Informan Arif terkadang memiliki perasaan bosan juga saat memainkan game internet Higgs Domino Island. Dia menuturkan bahwa perasaannya kesal jika mengalami kekalahan telak dan mencoba berhenti memainkan game internet tersebut dengan memainkan game lainnya yaitu mobile legends. Pada saat dia tidak memainkan game internet Higgs Domino Island dan ada teman yang memberikan sedekah chips gratis kepadanya, dia secara otomatis menerima sedekah chips tersebut dan kembali lagi memainkan game internet Higgs Domino Island itu setelah tidak memainkannya sebelumnya. Setelah aktif kembali dalam bermain game internet Higgs Domino Island dia pun memiliki keinginan atau ambisi untuk menjadi seorang player game internet Higgs Domino Island yang memiliki tingkat kemenangan yang besar. **(Tanda Kekambuhan).**

Setelah aktif kembali bermain game internet Higgs Domino Island dan untuk menggapai ambisinya untuk menjadi player yang menang telak, didalam kehidupan informan Arif sedikit demi sedikit mulai bermunculan sebuah masalah. Jika dia tidak memiliki uang untuk membeli chips untuk bermain game internet tersebut. Dia bernekat untuk berhutang chips kepada temannya, hutang akan tetapi ketika informan Arip mau membayar hutangnya tersebut maka temannya kebanyakan ingin dibayar uang kontan. Menurut informan Arif dalam seminggu dia bisa menghabiskan uang berkisar 500.000 – 600.000 untuk membeli chips game internet Higgs Domino Island. **(Tanda Masalah)**

informan selanjutnya bernama Farid, awal-awal informan Farid mengenal game internet Higgs Domino Island itu dari temannya. Saat ini dia berusia 20 tahun dan kegiatan sehari-harinya adalah sebagai seorang pekerja. Dia mendownload game tersebut dari playstore atau google. Kemudian informan Farid memainkan game internet tersebut biasanya di warung kopi bersama teman-teman sepermainannya. Dia memainkan game internet Higgs Domino Island tersebut dikarenakan dia tertarik ketika melihat temannya memainkannya di warung kopi pada saat momen kompul ngopi bersama. Dan ketika suasana ditempat kerjanya longgar atau free, dia terkadang merenungkan atau memikirkan game internet Higgs Domino Island tersebut. hal tersebut yang melatarbelakangi informan Farid bermain game internet Higgs Domino Island. **(Tanda Saliience)**

Informan Farid pada mulanya memainkan game internet Higgs Domino island menghabiskan waktu berkisar 2-3 jam dalam sehari. Akan tetapi lama kelamaan seiring berjalannya waktu tanpa sengaja jika dikalkulasikan dalam satu minggu, dia dapat menghabiskan waktu berkisar 21 jam. Hal ini berarti informan Farid dalam bermain game Internet Higgs Domino semakin hari intensitas bermainnya semakin bertambah dan hal tersebut terjadi hingga saat ini. **(Tanda Toleransi)**

Sesudah itu, lama kelamaan informan Farid menjadikan game internet Higgs Domino Island sebagai ajang pelampiasan dari masalah yang dihadapinya. Dimana dia pernah memiliki suatu masalah percintaan dengan kekasihnya didalam kehidupannya. Hal tersebut membuat dia stress kemudian melampiaskan masalah tersebut pada game internet Higgs Domino Island, dengan alasan dia tidak mau pusing dan memikirkan masalah tersebut. **(Tanda Perubahan Suasana Hati)**

Sementara itu ketika informan Farid sering mengalami kekalahan besar, didalam hatinya mulai timbul rasa bosan. Dia memiliki keinginan untuk berhenti dari game internet Higgs Domino tersebut dikarenakan sudah mengalami kalah besar. Setelah berhenti memainkan game internet Higgs Domino Island, untuk mengisi waktu luangnya dia bermain game internet lain seperti contohnya game internet mobile legends. Setelah sekian lama tidak memainkan game internet Higgs Domino Island dan ada temannya yang memberikan sedekah chips gratis. Tanpa menutup kemungkinan dengan senang hati dia menerimanya dan kembali aktif lagi memainkan game internet Higgs Domino Island. **(Tanda Kekambuhan)**

Setelah aktif kembali bermain game internet Higgs Domino Island, dia pun memiliki keinginan atau ambisi bagai mana caranya untuk menang mutlak. Dan ketika informan Farid mengalami kemenangan mutlak, dia ingin sekali untuk mengalami menang lagi. Dan jika sehari saja tidak memainkan game internet Higgs Domino Island didalam kehidupannya merasa ada yang kurang dikarenakan memiliki keinginan untuk menang terus. **(Tanda Withdrawal)**

Tidak hanya itu saja, keinginannya atau ambisinya yang ingin menang terus menjadikannya pribadi yang sensitif. Jika temannya memiliki chip banyak dan dia tidak diberi sedekah chips, dia akan merasa emosi besar dan memiliki pemikiran untuk bertindak anarkis seperti memukul atau mengajak berkelahi temannya. Hal tersebut yang menjadikan informan Farid berkelahi dengan temannya sehingga menimbulkan suatu konflik sosial sesama pengguna game internet Higgs Domino island (informan Farid). **(Tanda Konflik)**

Selanjutnya dikit demi sedikit masalah mulai bermunculan didalam kehidupannya setelah dia menunjukkan perilaku kecanduannya terhadap game internet Higgs Domino Island. Seperti halnya dia kehabisan uang karena uang tersebut dibelikan chips sehingga tidak bisa membeli baju baru pada saat Hari Raya. Masalah selanjutnya yaitu jika dia tidak memiliki uang untuk membeli chips guna bermain game internet Higgs Domino Island, dia memiliki jalan keluar untuk memilih berhutang pada aplikasi belanja yaitu shopee. Dia memilih jalan keluar tersebut dikarenakan membayarnya bisa dicicil setiap bulannya atau dibayar bulan depannya lagi. Menurutnya, dia dapat menghabiskan separuh dari total limit yang diberikan shopee yaitu 1.200.000. Jika membeli chips pada temannya sendiri dalam sehari saja dia bisa menghabiskan uang berkisar 100.000 dalam sehari. Jika dikalkulasikan dalam seminggu informan Farid dapat menghabiskan uang sebesar 700.000 untuk membeli chips pada temannya. Hal tersebut masih dialami informan Farid hingga saat ini. **(Tanda Masalah)**

Perilaku Kecanduan Game Internet Higgs Domino Island Pada Informan Dimas	Perilaku Kecanduan Game Internet Higgs Domino Island Pada Informan Bagas	Perilaku Kecanduan Game Internet Higgs Domino Island Pada Informan Arif	Perilaku Kecanduan Game Internet Higgs Domino Island Pada Informan Dimas Farid
Tanda Saliense	Tanda Toleransi	Tahap Toleransi	Tahap Saliense
Tanda Toleransi	Tanda Kekambuhan	Tahap Kekambuhan	Tahap Toleransi
Tanda Kekambuhan	Tanda Withdrawal	Tahap masalah	Tahap Kekambuhan

Tanda Withdrawal	Tanda Masalah		Tahap Withdrawal
Tanda konflik			Tahap Perubahan Suasana Hati
Tanda Masalah			Tanda Konflik
			Tanda Masalah

Tabel 3 Proses Perilaku Kecanduan pada informan

Proses perilaku kecanduan yang dimiliki keempat informan memiliki suatu persamaan dan perbedaan, dan bahkan salah satu informan tidak memiliki salah satu tanda perilaku kecanduan tersebut. Di samping itu proses yang ditimbulkan informan yaitu mulai dari intensitas waktu bermain, game internet Higgs Domino Island merupakan kebutuhan pokok, hingga terus bermain game internet Higgs Domino Island meski itu merugikan.

Hasil ini ternyata sesuai dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahardika terkait dengan perilaku kecanduan remaja, ternyata memang benar game internet itu dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di online game saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain game lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak.

Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan Game Internet Higgs Domino Island

Sebagian besar para informan mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduannya terhadap game internet Higgs Domino Island. Dimana faktor tersebut muncul secara alami didalam kehidupan setiap informan dan faktor tersebut meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor tersebut sama halnya dengan penyebab kecanduan terhadap game internet yang dikemukakan oleh Masya dan Candra, beberapa faktor internal tersebut antara lain keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game internet dan kurangnya control diri (*self control*) dalam diri remaja.

Dimana setiap informan baik Dimas, Bagas, dan Farid memiliki ambisi yang cukup tinggi untuk meraih kemenangan yang cukup besar dalam permainan game internet Higgs Domino Island. Dikarenakan chips dari permainan game internet tersebut bisa di perjual belikan untuk memenuhi kebutuhannya (informan Dimas & Bagas). Serta bisa membalikkan modal atau membayar hutang yang telah dikeluarkan pada saat bermain game internet Higgs Domino Island (informan Farid & Arif).

Setiap informan juga tidak dapat mengontrol maupun membatasi dirinya dalam bermain game internet Higgs Domino Island. Mereka tidak bisa mengontrol dirinya dari rasa penasaran terhadap game internet tersebut, sehingga ketika sudah mengalami sebuah kemenangan maka ambisinya ingin bermain secara terus menerus (informan Dimas & Bagas). Serta tidak menutup kemungkinan akan bermain game internet kembali jika mereka mendapatkan sedekah chip dari temannya (informan Arif). Mereka juga tidak dapat mengontrol dirinya dalam mengatur intensitas waktu pada saat bermain game internet tersebut, hingga mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam dalam seminggu demi memenuhi hasratnya untuk bermain game internet Higgs Domino Island (informan Farid).

Adapun faktor selanjutnya adalah faktor eksternal penyebab perilaku kecanduan game internet yang secara alami dialami oleh setiap informan faktor eksternal yang dialami oleh setiap informan selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Smart yaitu faktor-faktor yang dapat membuat seseorang kecanduan game online antara lain kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh.

Dimana setiap informan mengalami beberapa faktor tersebut yang sesuai dengan pendapat Smart diantaranya yakni lingkungan, dimana setiap informan mempunyai teman bermain di sekitar lingkungan rumahnya yang merupakan seorang player game internet Higgs Domino Island, sehingga pada akhirnya mereka terbawa ikut memainkan game internet tersebut.

Selanjutnya, faktor kedua yakni kurangnya kontrol dari orang tua, yang dimana orang tua mereka kurang mengawasi atau mengontrol kegiatan anaknya baik didalam maupun diluar rumah. Sehingga kedua orang tuanya tidak mengetahui jika mereka sering memainkan game internet tersebut dan menghabiskan banyak uang, bahkan dapat dikatakan mengidap adiksi game internet Higgs Domino island.

V KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan uraian yang telah peneliti kemukakan terkait dengan perilaku kecanduan dalam bermain game internet Higgs Domino Island, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa remaja yang memiliki perilaku kecanduan game internet Higgs Domino Island terus memikirkan game internet yang dimainkan serta rela melakukan apapun untuk bisa bermain game internet lagi, hal ini bisa dilihat dari hasil pembahasan penelitian ini, Setiap informan juga tidak dapat mengontrol maupun membatasi dirinya dalam bermain game internet Higgs Domino Island. Mereka tidak bisa mengontrol dirinya dari rasa penasaran terhadap game internet tersebut, serta perilaku kecanduan pada remaja dipengaruhi oleh 3 faktor yakni kurangnya self control, minimnya pengawasan orangtua, serta lingkungan tempat remaja berkumpul.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik serta dapat bermanfaat bagi akademisi dan masyarakat dalam mengerjakan suatu tugas akhir atau skripsi yang memiliki fokus penelitian mengenai perilaku kecanduan pemain game online Higgs Domino Island.

REFERENSI

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Littlejohn, S. W. (2011). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., & Wijaya, R. P. C. (2020). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*. 2(2), 202–212.
- Octa Reni Setiawati, A. G. (2019). *Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online*. 1(1), 30–34.
- Abdi Sabil Adela. (2020). *Religiusitas Dan Identitas Diri (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Kedung Waringin)*.
- Yogi, G., & Kartika, Y. (2018). *Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online*. 5(2), 450–459.
- Aditya Nafidzurramadhan. (2021). *Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online*.
- Malahayati, J. P., Warits, N., Putri, M., Doriza, S., Studi, P., Kesejahteraan, P., ... Jakarta, U. N. (2020). *Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja*. 2(2), 72–85.
- Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. 4(1), 50–56.
- Mimi Ulfa. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. 4(1), 1–13.
- Sulistiyono. (2015). *Studi kualitatif deskriptif perilaku konsumen rilisan fisik*.
- Khabibur Rohman IAIN Tulungagung. (2018). *Agresifitas anak kecanduan game online*.

Afifah, I. M. (2021). *Urgensi Pendidikan Agama Islam Di Keluarga Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Siswa Madrasah Aliyah (Ma) Kanjeng Sepuh Gresik*. 01(05).

Meidy D.Ar Noya S.Th., M.Si Jenny M.Salamor S.Psi., M. S. (2021). *Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo*. 05(01), 18–24.

Hardiyansyah Masya, D. A. C. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, 3(2), 103–118.

<https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>

<https://maps.app.goo.gl/w9MkcHN2Kgv7ErhZ8>



FARHAN JURNAL

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

3%

2

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

3%

3

ijler.umsida.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On