

**MOTIVASI DAN DAMPAK BERMAIN GAME HIGGS DOMINO ISLAND
DI KAMPUNG BUATAN II KECAMATAN KOTO GASIB
KABUPATEN SIAK**

Oleh : Suryadi

Email: suryadi1415@student.unri.ac.id

Pembimbing: Yoskar Kadarisman

Email: yoskar.kadarisman@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya , Jl. H.R.Soebrantas, Km. 12,5 Simpang Baru,
Pekanbaru Riau 28293. Telp/Fax 076163277

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di Kampung Buatan II, Kecamatan Koto Gasib, Kabupaten Siak Provinsi Riau. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) motivasi masyarakat bermain *game higgs domino island*. 2) dampak yang ditimbulkan dari bermain *game higgs domino island* di Kampung Buatan II, Kecamatan Koto Gasib, Kabupaten Siak. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan rumus slovin didapat jumlah responden sebanyak 102 orang responden. Penelitian ini menggunakan *simple random sampling* melalui teknik pengumpulan data observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian motivasi masyarakat bermain *game higgs domino island* dapat dilihat bahwa karna adanya keinginan, dan keinginan tersebut muncul karna adanya akses jaringan yang bagus. Adanya harapan, dan harapan tersebut adalah untuk mendapatkan kemenangan. Adanya kebutuhan, dan kebutuhan tersebut adalah kebutuhan merasa bangga ketika menang. Adanya tujuan dan sasaran, dan tujuan dan sasaran tersebut sebagai hiburan. Adanya insentif, dan insentif tersebut adalah mendapatkan uang. Hasil dari penelitian dampak dari bermain *game higgs domino island* dapat dilihat bahwa dampak positif bermain *game higgs domino island* adalah dapat mengisi waktu luang. Ketika beristirahat setelah melakukan aktifitas masing-masing ternyata waktu luang tersebut bisa diisi dengan bermain *game higgs domino island*. Dampak negatif bermain *game higgs domino island* adalah membuat tidak ingat waktu. Bermain sampai larut malam sehingga sulit untuk bangun pagi melakukan aktifitas biasa seperti bekerja, sekolah.

Kata kunci : Motivasi, Dampak, Higgs Domino Island

**MOTIVATION AND IMPACT OF PLAYING THE GAME HIGGS DOMINO ISLAND
IN BUATAN II VILLAGE KOTO GASIB DISTRICT, SIAK REGANCY**

By: Suryadi

Email: suryadi1415@student.unri.ac.id

Supervisor: Yoskar Kadarisman

Email: yoskar.kadarisman@lecturer.unri.ac.id

Department of sociology

Faculty of Social and Political Sciences

Universitas Riau

Bina Widya Campus, Jl. H.R. Soebrantas, Km. 12.5 Simpang Baru,

Pekanbaru Riau 28293. Tel/Fax 076163277

ABSTRACT

This research was conducted in Buatan II Village, Koto Gasib District, Siak Regancy, Riau Province. The purpose of this research is to find out: 1) people's motivation to play the higgs domino island game. 2) the impact of playing the higgs domino island game in Buatan II Village, Koto Gasib District, Siak Regancy. To achieve this goal, descriptive quantitative research using the slovin formula was used, the number of respondents was 102 respondents. This study uses simple random sampling through data collection techniques of observation, questionnaires, and documentation. The results of the research on people's motivation to play the higgs domino island game can be seen that there is a desire, and this desire arises because of good network access. There is hope and that hope is to gain victory. There is a need, and that need is the need to feel proud when you win. The existence of goal and objectives, and goals and objectives as entertainment. There is an incentive, and that incentive is to earn money. The results of the research on the impact of playing the higgs domino island game can be seen that the positive impact of playing the higgs domino island game is that it can fill spare time. When resting after doing their respective activities, it turns out that the free time can be filled by playing the game higgs domino island. The negative impact of playing the higgs domino island game is that it makes you not remember the time. Playing until late at night making it difficult to get up early to do usual activities such as work, school

Keyword: Motivation, Impact, Higgs Domino Island

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online menjadi daya tarik baru di kala pandemi. Ditengah terbatasnya aktivitas masyarakat akibat larangan pemerintah yang bermaksud mengurangi penyebaran covid-19. *Game online* sendiri yang memiliki beragam varian menjadi menarik dibanyak elemen. Tidak hanya kaum muda, orang tua yang sudah berumur pun ikut memainkannya untuk mengisi waktu luang. Salah satu *game online* yang viral ialah *higgs domino island* yang memiliki 10 juta lebih pengunduh. Pada awalnya *game* ini hanya berisi permainan *domino* pada umumnya, namun pihak *higgs domino island* ini telah *upgrade* jenis *game-game* baru didalam aplikasi *game* tersebut. Jenis *game* tersebut ialah *slot*. *Slot* sendiri memiliki beberapa jenis *game* lain yakni *Fafafa*, *Duofu Duocai*, *Panda*, *Rezeki Nomplok*, dan *5 Dragon*.

Dilingkungan masyarakat, *game* ini menjadi pilihan banyak kalangan dikala pandemi. Ditengah kesulitan mendapatkan penghasilan, nyatanya *higgs domino island* memberikan peluang mencari uang dengan bermain *game*. *Higgs domino island* yang awalnya hanya sebagai hiburan dengan hadirnya varian *game-game slot* didalamnya menjadi pilihan karna dapat menghasilkan uang dari *chip* yang dimenangkan. Meskipun terlihat mengandalkan keberuntungan tetapi banyaknya chanel youtube yang mengulas *game* ini dan prediksi akan ruang atau *room* bermain yang bagus dan dapat memberikan kemenangan memberikan sugesti kepada khalayak ramai tentang optimisme kemenangan.

Fenomena bermain *game higgs domino island* tidak hanya merambah orang tua, pemuda, bahkan ibu rumah tangga sekalipun memainkannya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya yang memainkan ini diberagam tempat, bahkan karena kepopulerannya *game* ini memberikan

pengaruh besar kedunia *game online* sehingga menjadi ciri khas baru bahwa *game online* tidak menguras waktu. Secara umum *game online* berfungsi sebagai berikut.

1. Meningkatkan fokus. Dalam bermain *games* tentunya harus memiliki strategi untuk menang maka *game* dapat menambah fokus karna butuh ketelitian dan fokus ketika bermain
2. Menghilangkan stres. Disamping kegiatan maupun aktifitas yang banyak, *game* bisa menjadi salah satu alternatif untuk menghilangkan stres karna *game* bisa menjadi hiburan ketika suntuk maupun pusing
3. Bisa menghasilkan uang. Sepertinya bukan hal baru saat *game online* mendapat citra baru setelah beberapa *game* diangkat kepon, sea games, dll. Ini membuktikan bahwa *game* bisa menghasilkan uang.

Meskipun *game online* seperti *higgs domino island* memiliki dampak positif, tak bisa dipungkiri ada juga dampak negatif *game* ini. Beberapa barangkali sudah diketahui umum namun selebihnya juga perlu diketahui.

Adapun fungsi negatif dari bermain *game online* sebagai berikut.

1. Malas melakukan aktifitas lain

Masyarakat yang sering bermain *game online* akan malas melakukan aktifitas terutama dalam bekerja. Mereka hanya terfokus pada permainan.

2. Kurang bersosialisasi dengan masyarakat

Akibat dari keserangan bermain *game online* dapat membuat orang menjadi pendiam dan sering mengurung diri di kamar bermain *game* atau berkumpul di tongkrongan sepanjang waktu. Sehingga membuat kurangnya terjadi sosialisai di masyarakat karna sibuk main *game*

3. Gangguan pada mata

Bermain *game online* terlalu lama yang dilakukan setiap hari dapat menyebabkan kerusakan pada mata karna radiasi yang dihasilkan dari layar hp.

Sehingga membuat *game online* menjadi negatif karna dimanfaatkan secara berlebihan oleh pengguna.

4. Kecanduan

Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Jika seseorang memainkan *game* yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.

Menurut (Soekanto, 2014) proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dinamakan proses sosial) karna interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Masyarakat yang bermain *game higgs domino island* interaksi sosial yang terjadi menjadi berkurang karna memiliki sifat yang tertutup dan fokus terhadap kelompok bermain saja. Sehingga proses sosial dimasyarakat tidak terjadi karna aktivitas yang terjadi hanya sesama kelompoknya saja. Akibat dari berkurangnya interaksi sosial dimasyarakat membuat berkurangnya pula rasa empati terhadap apapun yang terjadi dimasyarakat. Berkurangnya jiwa sosial didalam diri individu, karna sejatinya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan pertolongan orang lain.

Menurut (kartono, 2014) wujud perilaku delinkuen salah satunya adalah perjudian dan bentuk-bentuk permainan lain dengan taruhan sehingga mengakibatkan akses kriminalitas. *Game higgs domino island* ini sama seperti judi yang berkedok *game online*, karena chip yang bisa diperjual belikan menggunakan Rupiah.

Di Kampung Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak sangat mudah di

jumpai masyarakat yang bermain *game higgs domino island*. Biasanya mereka bermain di kedai kopi, warung dan tempat nongkrong lainnya. Mereka juga selalu main berkelompok atau main bareng dan tidak menutup kemungkinan untuk bermain sendirian dirumah. Perkembangan *game higgs domino island* di Kampung Buatan II sangat pesat. Hal itu dapat dilihat dengan bertambahnya jumlah agen yang menjual chip. Semula hanya terdapat 2 orang saja yang menjadi agen namun, bertambah menjadi 10 orang agen dalam kurun waktu kurang dari 1 tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemain *game higgs domino island* di Kampung Buatan II bertambah banyak karena jumlah agen yang bertambah, jumlah agen yang bertambah disebabkan karena permintaan terhadap chip cukup banyak.

Menurut (Purwanto, 2007) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan. Motivasi berarti dorongan dari dalam diri sendiri sehingga melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Masyarakat yang bermain *game higgs domino island* memiliki tingkat kepercayaan maupun keyakinan yang cukup tinggi, karena mereka sanggup menghabiskan uang untuk membeli *chip* yang kemudian dipertaruhkan di dalam *game higgs domino island* dengan harapan akan mendapatkan *jackpot* atau kemenangan yang besar itulah yang membuat mereka semakin termotivasi untuk bermain.

Akibat dari bermain *game higgs domino island* yang berlebihan tentu memiliki dampak yang buruk terhadap diri sendiri, keluarga maupun lingkungan. Karena tidak selamanya mendapatkan dampak yang positif tentu akibat dari bermain yang berlebihan bahkan sampai kecanduan dapat menimbulkan dampak

negatif untuk individu tersebut, untuk itu penulis tertarik untuk membahas game online higgs domino island dengan tinjauan dan analisa sosiologi dengan judul “Motivasi Dan Dampak Bermain Game Higgs Domino Island”. Proses pembahasan ini merupakan arti penting dari keberadaan game online higgs domino island.

1.2 Rumusan Masalah

Pembahasan yang ada pada latar belakang ini perlu diberikan rumusan masalah agar pembaca lebih mudah untuk mengetahui permasalahan yang ditulis pada latar belakang. Dan agar tidak salah dalam memahami tujuan dari latar belakang tersebut. Berikut adalah rumusan masalah dari latar belakang diatas yaitu:

1. Apa motivasi masyarakat dalam bermain game higgs domino island?
2. Apa dampak yang ditimbulkan dari bermain game higgs domino island?

1.3 Tujuan penelitian

Pembahasan ini akan bercerita seputar motivasi mahasiswa bermain game online. Penelitian ini tentunya memiliki tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab semua pertanyaan yang tersaji dalam rumusan masalah. Adapun tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Menjelaskan motivasi masyarakat bermain game higgs domino island.
2. Menjelaskan dampak yang di timbulkan dari bermain game higgs domino island.

1.4 Manfaat Penelitian

Selain tujuan, penting bagi penulis untuk menerangkan manfaat penelitian ini. Beberapa manfaat telah penulis rangkum menjadi 2 yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemikiran baru bagi

pengembangan Ilmu Sosial, khususnya Sosiologi di Universitas Riau.

- b. Menambah kajian pada materi interaksi sosial, perubahan sosial dan sebagainya.
 - c. Menjadi bahan acuan, referensi, dan bahan pengembangan terhadap penelitian selanjutnya yang berkaitan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat, pengguna game, pengembang game dan lain sebagainya.
 - b. Penelitian ini bisa dijadikan gambaran penelitian bagi para kalangan akademisi melalui pemaparan materi, telaah karya ilmiah, bedah karya dan lain sebagainya.
 - c. Hasil penelitian juga diharapkan bermanfaat bagi lembaga-lembaga penelitian/pengkajian lainnya yang berkaitan dengan motivasi, dampak, game online dan sebagainya.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Motivasi

Motivasi menurut (Mangkunegara, 2009) merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang baik karena faktor internal maupun eksternal yang menggerakannya untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan. Berdasarkan kutipan diatas motivasi merupakan dorongan yang dipengaruhi karna adanya faktor internal maupun faktor eksternal sehingga motivasi ini timbul karna adanya pengaruh yang membuat seseorang untuk berhasrat mencapai tujuannya.

Motivasi kerja adalah sesuatu yang akan menimbulkan dorongan atau semangat kerja (Robbins, 2006). Sesuatu yang menimbulkan adanya dorongan dan

semangat dalam bermain *game online* disebut motivasi. Dalam penelitian ini motivasi yang dimaksud adalah motivasi bermain *game online higgs domino island*. Dalam bermain *game online* di perlukan juga semangat untuk lebih memotivasi diri sendiri agar *game* yang di mainkan terasa menyenangkan.

Sedangkan Menurut (Mujiono, 2002) motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Dalam bermain *game online higgs domino island* tentunya masyarakat memiliki keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan sasaran, dan insentif, yang terpenting adalah insentif yang di dapat dari bermain *game online higgs domino island* yaitu setiap *chip* yang di menangkan bisa ditukarkan menjadi uang, sehingga masyarakat bisa mendapatkan penghasilan tambahan dari bermain *game online*.

2.2 Teori Differential Asociation

Dalam pandangan teori ini mengatakan penyimpangan sosial itu bersumber pada adanya pergaulan yang berbeda melalui proses alih budaya atau peralihan kebudayaan. Teori Differential Association menjelaskan bahwa penyimpangan terjadi karna adanya perbedaan didalam penyampaian nilai dari setiap asosiasi yang ditemuinya. Pada penelitian ini seseorang mulai mengenal *game higgs domino island* dari pengaruh lingkungan dan teman-temannya yang disebut asosiasi. Prilaku menyimpang judi yang berkedok *game online* didapat dari luar.

Menurut (Herabudin, 2015) Penyimpangan adalah setiap perilaku yang dinyatakan sebagai pelanggaran terhadap norma kelompok atau masyarakat. Perilaku penyimpangan (deviasi sosial) adalah semua

bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang ada. Dan perilaku penyimpangan dapat terjadi dimana saja, baik keluarga maupun masyarakat.

HASIL PENELITIAN

1. Motivasi Masyarakat Dalam Bermain Game Higgs Domino Island

Dalam bermain *game higgs domino island* tentu responden memiliki motivasi baik itu internal maupun eksternal seperti dorongan dari dalam dirinya sendiri dan dorongan dari luar ataupun lingkungan dan teman-teman. Dalam penelitian ini penulis mengutip teori motivasi mujiono, dan yang terkandung dalam motivasi adalah keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan dan sasaran, insentif yang dapat dilihat dibawah ini.

1.1 Keinginan

Sesuatu yang membuat responden menjadi ingin untuk bermain *game higgs domino island* dikampung buatan II. Tentu responden memiliki alasan tersendiri mengapa mereka memiliki keinginan untuk bermain *game* tersebut. Untuk mengetahui keinginan responden dalam bermain *game* penulis mengajukan 3 pertanyaan kepada responden yaitu; mudah untuk mendapatkan uang, tidak perlu bekerja untuk mendapatkan uang dan memiliki akses internet yang mudah. Berdasarkan hasil pertanyaan apakah responden mudah untuk mendapatkan uang dengan bermain *game higgs domino island* maka diperoleh jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Responden Mudah Mendapatkan Uang

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	30	29,4
2	Kurang Setuju	40	39,2
3	Setuju	32	31,4
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Dari penjabaran informasi diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden kurang setuju kalau bermain game mudah mendapatkan uang, dengan alasan bahwa bermain game tersebut bukan semata-mata untuk memperoleh uang akan tetapi permainan tersebut dimainkan sebagai hobi dan hiburan saja.

Pertanyaan berikutnya terkait dengan keinginan bermain *game higgs domino island* karna adanya akses internet yang baik. Distribusi responden berdasarkan pertanyaan karna adanya akses internet yang baik secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Distribusi Adanya Akses Jaringan Yang Baik

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	4	3,9
2	Kurang Setuju	11	10,8
3	Setuju	87	85,3
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Pada tabel diatas, membahas tentang keinginan yang membuat responden bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan karna adanya akses jaringan yang baik. Dari 102 responden sebanyak 4 responden (3,9%) menjawab tidak setuju, dan 11 responden (10,8%) menjawab kurang setuju, sedangkan 87 orang responden (85,3%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan yang diajukan karna adanya akses jaringan yang baik. Berdasarkan penjelasan informasi diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden menjawab setuju karna adanya akses internet yang baik. Dengan alasan bahwa apabila akses internetnya tidak bagus ataupun lemot membuat responden tidak berminat untuk bermain game online tidak hanya *higgs domino island* saja.

1.2 Harapan

Ada harapan dari setiap responden dalam bermain *game higgs domino island*. Untuk mengetahui harapan responden dalam bermain *game higgs domino island* penulis mengajukan 2 pertanyaan kepada responden yaitu; untuk mendapatkan kemenangan, dan untuk membalikkan modal. Berdasarkan hasil pertanyaan apakah untuk mendapatkan kemenangan dengan bermain *game higgs domino island* maka diperoleh jawaban yang tertuang dibawah ini:

Tabel 3 Distribusi Responden Untuk Mendapatkan Kemenangan

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	2	2,0
2	Kurang Setuju	4	3,9
3	Setuju	96	94,1
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Dari pemaparan informasi diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (94,1%) menjawab setuju harapan mereka bermain *game higgs domino island* adalah untuk mendapatkan kemenangan, dengan alasan apabila menang dapat ditukarkan menjadi uang. Namun pada kenyataannya tidak seperti itu, harapan tidak sesuai dengan kenyataan. Sedangkan (5,9%) responden lainnya menjawab tidak setuju bahwa harapan bermain *game higgs domino island* untuk mendapatkan kemenangan, dengan alasan bermain *game* tidak hanya untuk meraih kemenangan tetapi sebagai hiburan dan mengisi waktu luang saja.

Pertanyaan selanjutnya terkait dengan harapan bermain *game higgs domino island* adalah untuk membalikkan modal. Distribusi responden berdasarkan pertanyaan untuk membalikkan modal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Distribusi Responden Untuk Membalikkan Modal

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	19	18,6
2	Kurang Setuju	26	25,5
3	Setuju	57	55,9
	Jumlah	102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Dari informasi diatas, Dari 102 responden sebanyak 19 responden (18,6%) menjawab tidak setuju, dan 26 responden (25,5%) menjawab kurang setuju, sedangkan 57 responden (55,9%) menjawab setuju terhadap pertanyaan untuk membalikkan modal. Berdasarkan pemaparan informasi diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (55,9%) menjawab setuju bahwa harapan bermain *game higgs domino island* untuk membalikkan modal, dengan alasan sudah banyak uang yang mereka keluarkan untuk membeli *chip* dalam bermain *game* tersebut sehingga muncul harapan agar modal yang sudah dikeluarkan dapat kembali.

1.3 Kebutuhan

Ada beberapa hal yang menjadi kebutuhan dari responden bermain *game higgs domino island*. Untuk mengetahui kebutuhan responden dalam bermain *game* tersebut penulis mengajukan 4 pertanyaan kepada responden yaitu; merasa bangga ketika menang, merasa puas ketika menang, mendapat pengakuan ketika menang, jika kalah tidak merasa sedih. Berdasarkan hasil pertanyaan merasa bangga ketika menang maka diperoleh jawaban responden yang tertuang pada dibawah ini:

Tabel 5 Distribusi Responden Merasa Bangga Ketika Menang

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	6	5,9
2	Kurang Setuju	22	21,6
3	Setuju	74	72,5
	Jumlah	102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Berdasarkan informasi pada tabel diatas, membahas tentang kebutuhan responden yang memainkan *game higgs domino island* dengan pertanyaan yang diajukan merasa bangga ketika menang. Dari 102 responden sebanyak 6 responden (5,9%) menjawab tidak setuju, dan 22 responden (21,6%) menjawab kurang setuju, sedangkan 74 responden (72,5%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan merasa bangga ketika menang. Dari penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (72,5%) menjawab setuju apabila menang merasa bangga. Dengan alasan tidak semua orang bisa meraih kemenangan dalam bermain *game higgs domino island* ini.

Kemudian pertanyaan selanjutnya terkait kebutuhan bermain *game higgs domino island* adalah jika kalah tidak merasa sedih. Distribusi responden berdasarkan pertanyaan ketika kalah tidak merasa sedih dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6 Distribusi Responden Jika Kalah Saya Tidak Merasa Sedih

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	47	46,1
2	Kurang Setuju	25	24,5
3	Setuju	30	29,4
	Jumlah	102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Dari informasi diatas, membahas tentang kebutuhan responden yang memainkan *game higgs domino island* dengan pertanyaan yang diajukan jika kalah tidak merasa sedih. Dari 102 responden sebanyak 47 responden (46,1%) menjawab tidak setuju, dan 25 responden (24,5%) menjawab kurang setuju, sedangkan 30 responden (29,4%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan jika kalah tidak merasa sedih. Berdasarkan penjabaran diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (70,6%) menjawab tidak setuju jika kalah tidak merasa sedih. Dengan alasan bahwa artinya responden sedih jika kalah karna uangnya habis untuk membeli *chip* tetapi tidak mendapat kemenangan. Dan sebagian responden (29,4%) lainnya menjawab setuju jika kalah tidak merasa sedih. Dengan alasan bahwa bermain game tidak untuk membuang-buang uang dengan membeli *chip*, namun untuk kesenangan dan mengisi waktu luang saja.

1.4 Tujuan dan Sasaran

Responden dalam bermain *game higgs domino island* pasti memiliki tujuan dan sasaran dari *game* yang dimainkan. Untuk mengetahui tujuan dan sasaran responden bermain *game higgs domino island* penulis mengajukan 2 pertanyaan kepada responden yang sekiranya dapat menjawab dari penelitian ini yaitu; sebagai hiburan, untuk mendapatkan *jackpot*. Berdasarkan hasil pertanyaan sebagai hiburan maka diperoleh jawaban responden secara rinci yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7 Distribusi Responden Sebagai Hiburan

N	Jawaban	F	Persentase
---	---------	---	------------

o			(%)
1	Tidak Setuju	0	0,0
2	Kurang Setuju	2	2,0
3	Setuju	100	98,0
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Dari informasi diatas, membahas tentang tujuan dan sasaran responden bermain *game higgs domino island*. dengan pertanyaan yang diajukan sebagai hiburan. Dari 102 responden tidak ada yang menjawab tidak setuju, dan 2 responden menjawab kurang setuju, sedangkan 100 responden lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan sebagai hiburan. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dijelaskan bahwa hampir semua responden (98,0%) menjawab setuju *game* ini sebagai hiburan. Dengan alasan bahwa *game* ini juga bisa memberikan penghasilan tambahan apabila beruntung dan menjadi hiburan yang berhadiah.

Pertanyaan selanjutnya terkait tujuan dan sasaran bermain *game higgs domino island* adalah untuk mendapatkan *jackpot*. Distribusi responden berdasarkan pertanyaan untuk mendapatkan *jackpot* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8 Distribusi Responden Untuk Mnedapatkan Jackpot

N	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	1	1,0
2	Kurang Setuju	8	7,8
3	Setuju	93	91,2
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Berdasarkan informasi pada tabel diatas, membahas tentang tujuan dan sasaran responden bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan untuk mendapatkan *jackpot*. Dari 102 responden 1 responden (1,0%) menjawab tidak setuju,

dan 8 responden (7,8%) menjawab kurang setuju, sedangkan 93 responden (91,2%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan untuk mendapatkan *jackpot*. Dari penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden menjawab setuju bahwa tujuan dan sasarannya bermain *game higgs domino island* adalah untuk mendapatkan *jackpot*. Dengan alasan bahwa apabila mendapatkan *jackpot chip* yang dimenangkan tersebut dapat ditukarkan menjadi uang.

1.5 Insentif

Insentif merupakan sesuatu yang kita terima dari apa yang sudah kita lakukan dari bermain *game higgs domino island*. Untuk mengetahui insentif dari bermain *game higgs domino island* penulis mengajukan 2 pertanyaan yaitu; mendapatkan uang, dikenal orang. Berdasarkan hasil pertanyaan mendapatkan uang maka diperoleh jawaban responden secara rinci yang tertuang pada tabel dibawah ini.

Tabel 9 Distribusi Responden Mendapatkan Uang

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	13	12,7
2	Kurang Setuju	20	19,6
3	Setuju	69	67,6
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Tabel diatas menjelaskan tentang insentif yang didapat dari bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan mendapatkan uang. Dari 102 responden sebanyak 13 responden (12,7%) menjawab tidak setuju, dan 20 responden (19,6%) menjawab kurang setuju, sedangkan 69 responden (67,6%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar

responden (67,6%) menjawab setuju bahwa bermain *game higgs domino island* dapat memberikan uang. Dengan alasan bahwa dengan modal sedekah harian yang diberikan dari game tersebut bisa diolah menjadi *chip* yang jika beruntung dan kemudian *chip* tersebut dapat ditukarkan menjadi uang. Sedangkan sebagian responden (32,3%) lainnya menjawab tidak setuju. Dengan alasan bahwa bermain *game* ini tidak untuk mendapatkan uang melainkan untuk senang-senang saja.

Pertanyaan selanjutnya terkait dengan insentif dari bermain *game higgs domino island* adalah dikenal orang. Distribusi responden berdasarkan pertanyaan dikenal orang secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10 Distribusi Responden Dikenal Orang

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	56	54,9
2	Kurang Setuju	17	16,7
3	Setuju	29	28,4
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Berdasarkan informasi pada tabel diatas, membahas tentang insentif yang diterima dari bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan yang diajukan dikenal orang. Dari 102 responden sebanyak 56 responden (54,9%) menjawab tidak setuju, dan 17 responden (16,7%) menjawab kurang setuju, sedangkan 29 responden (28,4%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan yang di berikan. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjawab tidak setuju jika bermain *game higgs domino island* dapat dikenal orang. Dengan alasan bahwa karna bermain di kampung buatan II, secara tidak langsung memang sudah saling mengenal.

2. Dampak Bermain Game Higgs Domino Island

Game higgs domino island saat ini banyak digemari disemua kalangan masyarakat baik itu anak-anak, remaja, dewasa, orangtua, dan bahkan ibu rumah tangga juga memainkan game ini. Dari banyaknya masyarakat yang bermain *game* ini tentu memiliki dampak yang dirasakan baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dalam penelitian ini penulis membahas bagaimana dampak dari bermain *game higgs domino island* dikampung buatan II. Dampak terbagi 2 yaitu positif dan negatif.

2.1 Dampak Positif

Dalam penelitian ini penulis membahas tentang dampak positif yang didapat dari bermain *game higgs domino island*. untuk mengetahui dampak positif dari bermain *game higgs domino island* penulis mengajukan 5 pertanyaan kepada responden yaitu; game dapat mengisi waktu luang, merasa senang bermain *game*, merasa puas, mendapat penghasilan tambahan, bisa dijadikan konten youtube. Berdasarkan hasil pertanyaan *game* dapat mengisi waktu luang termasuk kedalam dampak psikologi maka diperoleh jawaban responden secara rinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 11 Distribusi Responden Game Dapat Mengisi Waktu Luang

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	6	5,9
2	Setuju	96	94,1
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden menjawab setuju bahwa *game* dapat mengisi waktu luang. Dengan alasan bahwa di era

digitalisasi saat ini hampir semua orang memiliki *handphone* yang dengan mudah untuk bermain *game* menggunakan *handphone* sendiri.

Pertanyaan berikutnya terkait dampak positif bermain *game higgs domino island* adalah merasa senang bermain *game*. Distribusi responden berdasarkan pertanyaan merasa senang bermain *game* termasuk kedalam dampak aspek psikologi dapat dilihat secara rinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 12 Distribusi Responden Merasa Senang Bermain Game

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	7	6,9
2	Setuju	95	93,1
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan 2022

Berdasarkan tabel diatas, membahas tentang dampak positif dari bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan merasa senang bermain *game*. Dari 102 responden peneliti, sebanyak 7 responden (6,9%) menjawab tidak setuju sedangkan 95 responden (93,1%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan merasa senang bermain *game*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (93,1%) menjawab setuju bahwa merasa senang bermain *game*. Dengan alasan bahwa ketika mendengar *big win, mega win, super win apalagi jackpot* memberikan sensasi yang luar biasa sehingga membuat responden menjadi senang. Sedangkan sebagian responden (6,9%) lainnya menjawab tidak setuju, dengan alasan bahwa lebih sering membuat kesal tetapi semakin membuat penasaran dengan *game* tersebut.

Pertanyaan berikutnya terkait dampak positif bermain *game higgs domino island* adalah mendapat penghasilan tambahan. Distribusi responden berdasarkan

pertanyaan mendapat penghasilan tambahan termasuk kedalam aspek ekonomi dapat dilihat secara rinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 13. Distribusi Responden Mendapat Penghasilan Tambahan

N o	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	50	49,0
2	Setuju	52	51,0
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahhan Lapangan 2022

Berdasarkan tabel diatas, membahas dampak positif dari bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan mendapat penghasilan tambahan. Dari 102 responden sebanyak 50 responden (49,0%) menjawab tidak setuju sedangkan 52 responden (51,0%) lainnya menjawab setuju dengan pertanyaan yang penulis ajukan. Dari penjabaran diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (51,0%) menjawab setuju bahwa bermain *game higgs domino island* bisa mendapat penghasilan tambahan. Dengan alasan bahwa selalu mendapat kemenangan dan jackpot saat bermain sehingga chip dari kemenangan tersebut bisa ditukarkan menjadi uang dan menjadi penghasilan tambahan bagi responden. Sedangkan sebagian responden (49,0%) lainnya menjawab tidak setuju dengan alasan bahwa yang ada bukan untung tetapi buntung karna lebih banyak kalahnya dibanding menang.

2.2 Dampak Negatif

Dalam penelitian ini penulis juga membahas tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game higgs domino island*. Untuk mengetahui dampak negatif dari bermain *game higgs domino island* penulis mengajukan 7 pertanyaan kepada responden yaitu; malas melakukan aktifitas lain, waktu terbuang sia-sia, membuat kecanduan, uang habis karna membeli *chip*, berkurangnya rasa empati,

tidak ingat waktu, menimbulkan cekcok dalam rumah tangga/pasangan. Berdasarkan hasil pertanyaan malas melakukan aktifitas lain termasuk kedalam aspek psikologis maka diperoleh jawaban responden secara rinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 14 Distribusi Responden Malas Melakukan Aktifitas Lain

N o	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	60	58,8
2	Setuju	42	41,2
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olahhan Lapangan 2022

Berdasarkan tabel diatas, penulis mengajukan pertanyaan dampak negatif dari bermain *game higgs domino island* yaitu malas melakukan aktifitas lain. Dari 102 responden sebanyak 60 responden (58,8%) menjawab tidak setuju dan sedangkan untuk 42 responden (41,2%) lainnya menjawab setuju. Dari penjabaran diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (58,8%) menjawab tidak setuju jika bermain *game higgs domino island* membuat malas untuk melakukan aktifitas lain. Dengan alasan bahwa bermain *game* ini ketika memiliki *chip* saja, apabila tidak memiliki *chip* maka tidak bisa untuk bermain, ketika sudah tidak memiliki *chip* maka responden akan melakukan kesibukan yang lainnya.

Pertanyaan selanjutnya terkait dampak negatif bermain *game higgs domino island* adalah dapat membuat kecanduan. Adapun distribusi responden berdasarkan pertanyaan membuat kecanduan termasuk kedalam aspek psikologis secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 15 Distribusi Responden Membuat Kecanduan

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	57	55,9
2	Setuju	45	44,1
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olah Lapangan 2022

Berdasarkan informasi pada tabel diatas, membahas tentang dampak negatif yang bisa ditimbulkan dari bermain *game higgs domino island* dengan pertanyaan dapat membuat kecanduan. Dari 102 responden terdapat 57 responden (55,9%) yang menjawab tidak setuju sedangkan 45 responden (44,1%) lainnya menjawab setuju terhadap pertanyaan yang penulis berikan. Dari penjelasan informasi diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (55,9%) menjawab tidak setuju bahwa *game higgs domino island* dapat membuat kecanduan. Dengan alasan bahwa apabila kecanduan tentu apabila *chip* sudah habis pasti membeli lagi namun mereka tidak, cukup dengan modal sedikit apabila kalah berhenti untuk main saat itu bukan dilanjutkan dengan membeli *chip* lagi.

Pertanyaan berikutnya terkait dampak negatif dari bermain *game higgs domino island* adalah uang habis karna membeli *chip*. Adapun distribusi responden berdasarkan pertanyaan uang habis karna membeli *chip* termasuk kedalam aspek ekonomi, secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 16 Distribusi Responden Uang Habis Karna Membeli Chip

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	58	56,9
2	Setuju	44	43,1
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olah Lapangan 2022

Dapat disimpulkan sebagian besar responden menjawab tidak setuju uang mereka habis karna membeli *chip*, dengan

alasan bahwa tidak setiap hari mereka membeli *chip* untuk bermain *game* tersebut dan tidak semua bermain *game* ini dengan membeli *chip*. Karna ada yang memanfaatkan modal sedekah harian dari *game* tersebut. Modal sedekah adalah *chip* yang diberikan oleh pihak *game* kepada pemain *game* tersebut setiap hari dalam jumlah yang kecil.

Pertanyaan selanjutnya terkait dampak negatif bermain *game higgs domino island* adalah berkurangnya rasa empati. Adapun distribusi responden berdasarkan pertanyaan berkurangnya rasa empati termasuk kedalam aspek sosiologis secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 17 Distribusi Responden Berkurangnya Rasa Empati

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	79	77,5
2	Setuju	23	22,5
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olah Lapangan 2022

Dari hasil penjabaran diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian kecil responden (22,5%) menjawab setuju bahwa berkurangnya rasa empati mereka. Dengan alasan bahwa jarang datang melayat, jarang untuk ikut bergotong royong, karna bermain *game* hingga larut malam sehingga sulit untuk bangun pagi. Sedangkan responden (77,5%) lainnya menjawab tidak setuju dengan alasan bahwa *game* ini dimainkan hanya sekedar sebagai hiburan, tidak sampai kecanduan dan meninggalkan kegiatan-kegiatan positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pertanyaan selanjutnya terkait dampak negatif dari bermain *game higgs domino island* adalah tidak ingat waktu. Adapun distribusi responden berdasarkan pertanyaan tidak ingat waktu termasuk

kedalam aspek psikologis secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 18 Distribusi Responden Tidak Ingat Waktu

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	43	42,2
2	Setuju	59	57,8
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olah Lapangan 2022

Dari informasi diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (57,8%) menjawab setuju bahwa bermain *game higgs domino island* membuat tidak ingat waktu. Dengan alasan bahwa bermain *game* ini disaat ada waktu luang saja, bukan meluangkan waktu untuk bermain *game* tersebut.

Pertanyaan berikutnya terkait dampak negatif dari bermain *game higgs domino island* adalah menimbulkan cekcok dalam rumah tangga/pasangan. Adapun distribusi responden berdasarkan pertanyaan menimbulkan cekcok dalam rumah tangga/pasangan termasuk kedalam aspek sosiologis secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 19 Distribusi Responden Menimbulkan Cekcok Dalam Rumah Tangga/Pasangan

No	Jawaban	F	Persentase (%)
1	Tidak Setuju	73	71,6
2	Setuju	29	28,4
Jumlah		102	100,0

Sumber: Data Olah Lapangan 2022

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden (71,6%) menjawab tidak setuju jika bermain *game higgs domino island* dapat menimbulkan cekcok dalam rumah tangga/pasangan. Dengan alasan bahwa

bermain *game* tersebut tidak sampai meninggalkan kewajiban seperti bekerja, sekolah, sholat dan lain sebagainya. Sedangkan sebagian responden (28,4%) lainnya menjawab setuju bahwa *game* tersebut dapat menimbulkan cekcok dalam rumah tangga/pasangan dengan alasan bahwa uang belanja istri terpakai untuk membeli *chip*, waktu untuk pasangan berkurang.

PENUTUP KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang motivasi dan dampak bermain *game higgs domino island* di Kampung Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak maka dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Motivasi bermain *game higgs domino island* adalah karna adanya keinginan, dan keinginan tersebut muncul karna adanya akses jaringan yang bagus. Sehingga menimbulkan keinginan untuk bermain *game online* tersebut yang didukung oleh jaringan internet yang baik.
2. Motivasi bermain *game higgs domino island* adalah karna adanya harapan, dan harapan tersebut adalah untuk mendapatkan kemenangan. Memang setiap orang bermain *game* tentu harapannya adalah untuk menang, namun harapan dalam *game* ini tidak seindah dengan kenyataan yang ada.
3. Motivasi bermain *game higgs domino island* adalah karna adanya kebutuhan, dan kebutuhan tersebut adalah kebutuhan merasa bangga ketika menang. Kebutuhan ini didapat setelah bermain *game* tersebut yang ketika menang merasa bangga karna tidak semua orang bisa untuk mendapatkan kemenangan.
4. Motivasi bermain *game higgs domino island* adalah karna adanya tujuan dan

sasaran, dan tujuan dan sasaran tersebut sebagai hiburan. Ditengah kesibukan yang banyak membuat pikiran memerlukan hiburan, *game higgs domino island* hadir sebagai hiburan.

5. Motivasi bermain *game higgs domino island* adalah karna adanya insentif, dan insentif tersebut adalah mendapatkan uang. Ketika perekonomian menurun muncul keinginan-keinginan untuk mendapatkan uang secara instan salah satu caranya adalah mengadu nasib bermain *game higgs domino island*.
6. Dampak positif bermain *game higgs domino island* adalah dapat mengisi waktu luang. Ketika beristirahat setelah melakukan aktifitas masing-masing ternyata waktu luang tersebut bisa diisi dengan bermain *game higgs domino island*.
7. Dampak negatif bermain *game higgs domino island* adalah membuat tidak ingat waktu. Bermain sampai larut malam sehingga sulit untuk bangun pagi melakukan aktifitas biasa seperti bekerja, sekolah.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang penulis uraikan diatas, maka penulis memberikan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian motivasi dan dampak bermain *game higgs domino island* di Kampung Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. Adapun saran yang diberikan diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan adanya akses jaringan yang baik seharusnya dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk menunjang pendidikan, dan bahkan bisa mengembangkan UMKM.
2. Berhenti berharap kepada game, tidak ada yang pasti. Harapan terkadang juga tidak sesai dengan apa yang kita harapkan.

3. Cukup dijadikan sebagai hiburan yang dimainkan untuk iseng-iseng saja tidak sampai membuat kecanduan. Karna tidak ada yang perlu dibanggakan dari menang bermain judi yang berkedok *game* tersebut.
4. Berhenti bermain *game* tersebut. Karna kemenangan terbesar dalam permainan judi yang berkedok *game* tersebut adalah berhenti untuk bermain.
5. Banyak cara lain untuk mendapatkan uang jika berusaha dan disertai dengan doa, dan tidak selamanya diberi kemenangan karna menang merupakan awal dari kekalahan yang sesungguhnya.
6. Banyak aktifitas lain yang bisa dilakukan daripada mengisi waktu luang dengan bermain *game online*
7. Berhenti bermain *game* tersebut, jika lebih banyak hal-hal buruk yang ditimbulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Herabudin. (2015). *Pengantar Sosiologi*. Bandung: Pustaka Setia.
- kartono, k. (2014). *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mangkunegara. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung : Rosdakarya.
- Mujiono, D. &. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Perguruan Tinggi dan Depdikbud. Jakarta: Dirjen Perguruan Tinggi dan Depdikbud.
- Purwanto, M. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Robbins, P. (2006). *Perilaku Organisasi*.
Edisi Kesepuluh. Jakarta: PT. Indeks
Kelompok Gramedia.

Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu*
Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.