

**PERMAINAN HIGGS DOMINO ISLAND PADA REMAJA (13-15 TAHUN)
DI KELURAHAN PEMATANG PUDU KECAMATAN MANDAUDURI
(STUDI KASUS PADA ANAK SUKU SAKAI)**

Oleh : Muhammad Firdaus

E-mail: Muhammad.firdaus5226@student.unri.ac.id

Pembimbing : Yoskar Kadarisman

E-mail: 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 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Pematang Pudu dengan tujuan untuk mengetahui Untuk mengetahui hal yang mempengaruhi perilaku di timbulkan dari bermain game higgs domino island dan untuk mengetahui Untuk mengetahui dampak yang di timbulkan dari bermain game higgs domino island. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 5 informan remaja di Kelurahan Pematang Pudu yang aktif bermain game online higgs domino island. Serta menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun sumber data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hal-hal yang mempengaruhi terjadi game online higgs domino ini ialah faktor internal yaitu kurangnya aktivitas ataupun suntuk, stress ataupun depresi, dan keberagaman pilihan dan faktor eksternal yaitu lingkungan teman sebaya, dan keluarga. Serta terdapat dampak positif yang ditimbulkan ialah pemain game online higgs domino kecanduan karena keuntungannya berupa uang dan dampak negatif yang ditimbulkan ialah seperti memiliki kecanduan, gangguan kesehatan, memiliki hutang, malas belajar, pola tidur yang tidak teratur.

Kata Kunci: Game Online Higgs Domino Island, Faktor, Dampak

**HIGGS DOMINO ISLAND GAME FOR CHILDREN AGED (13-15)
IN THE PEMATANG PUDU KECAMATAN MANDAU DURI (STUDI ON
CHILDREN OF THE SAKAI TRIBE)**

ABSTRACT

This research was conducted in the Pematang Pudu Village with the aim of knowing the things that influence behavior resulting from playing the higgs domino island game and to find out the impact caused by playing the higgs domino island game. This study uses a qualitative descriptive research method. The subjects in this study were 5 teenage informants in the Pematang Pudu Village who actively played the online game higgs domino island. As well as using interview techniques, observation, and documentation. The data sources used consist of primary data and secondary data. The results showed that there were things that influenced the higgs domino online game to occur, namely internal factors, namely lack of activity or boredom, stress or depression, and diversity of choices and external factors, namely the environment of peers and family. As well as having a positive impact, namely online higgs domino game players are addicted because the profits are in the form of money and the negative impacts are addiction, health problems, having debt, lazy to study, irregular sleep patterns.

Keywords: Game Online Higgs Domino Island, Factor, Impact.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi telah banyak memberikan perubahan diberbagai bidang. Segala sesuatu dapat dikerjakan secara online atau dalam jaringan. Perkembangan kemajuan teknologi informasi yang cukup pesat yang menjadikan perubahan kehidupan manusia dari berbagai bidang. Perubahan yang dihasilkan oleh teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi masa kini biasanya terlihat dari perkembangan di berbagai sektor. Mulai dari sektor ekonomi, sosial budaya, maupun pendidikan. Perubahan tersebut tidak dapat dipungkiri menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini melanda hampir seluruh dunia.

Berburu pada umumnya adalah Selain sarana informasi, internet juga dijadikan sebagai media hiburan, seperti *game*. *Game online* yang disukai oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Salah satu *Game online* yang marak di mainkan saat ini yaitu *High Domino Island*. Pada mulanya game ini hanya game biasa, namun pada saat sekarang game *high domino Island* mengupgrade beberapa jenis game baru di dalamnya Slot. Slot sendiri memiliki beberapa jenis game lain yaitu *Duofucai*, *fafafa*, *Rezeki Nomplok*, *Panda*, *5 Dragon*, *77 crazy*, *Golden Arwana*, *Buto ijo*, dan *Eyes of fortune*.

Fenomena Game ini membuat Masyarakat banyak memainkannya di karenakan game ini berkaitan dengan segi ekonomi. Karena, setiap chip yang ada di dalamnya dapat di jual di pasaran. Kemudahan bermain game ini dapat memudahkan mencari rezeki. *Game high domino Island* ini yang dulunya hanya sebatas hiburan mengisi waktu luang tetapi pada saat

ini dengan hadirnya game slot di dalamnya yang menghasilkan chip yang bisa menang. Permainan ini berhasil memikat banyak pengguna *smartphone* hingga menyebabkan kecanduan bagi pengguna. Demi memperoleh kemenangan tak sedikit permainan *high domino island* ini melakukan transaksi jual beli chip dengan sesama pemain lainnya dengan cara online. Permainan game *high domino island* ini dimainkan semua kalangan dari dewasa, remaja hingga sampai ke anak-anak yang masih sekolah.

Permainan game *high domino island* ini juga memiliki dampak positif dan negatif ada beberapa dampak positif saat bermain game *high domino* berikut.

1. Meningkatkan fokus.
2. Dapat menghilangkan stres..
3. Dapat menghasilkan uang.

Pada saat bermain game *high*.

Dalam memperoleh uang di dalam game ini tidaklah serumit game lain. Seperti game *mobile legend*, yang harus mengikuti perlombaan agar bisa mendapatkan uang. Sedangkan game *high domino Island* ini dapat cuman bermodal *smartphone* yang memiliki jaringan kita sudah bisa memainkannya. *Game online high domino Island* ini bukan hanya memiliki dampak positif saja tetapi juga memiliki dampak negatif.

1. Kecanduan
2. Gangguan pada kondisi mata
3. Malas melakukan kegiatan lain

Suku Sakai kata Sakai dapat di artikan yaitu Sungai, Kampung, anak, dan ikan serta nama Sakai juga dapat di artikan dengan

anak yang hidup di sekitar sungai. Suku Sakai ini juga suka menepati lokasi dekat dengan aliran sungai, karena air adalah sumber utama kehidupan mereka.

Suku Sakai sekarang sudah banyak berbaur kepada masyarakat biasa dan mereka sekarang sudah mengikuti perkembangan zaman seperti contoh di tempat penelitian saya yaitu di Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau yang dimana Suku Sakai di sini sangatlah sudah maju dimana mereka sudah seperti layaknya masyarakat normal biasa yang sudah banyak perubahannya dari segi pakain mereka sudah mengikuti layaknya Masyarakat biasa akan tetapi dari segi pendidikan mereka terbilang lambat karena yang ada di pikiran Suku Sakai hanyalah bekerja dan mempertahankan hidupnya. Di Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau ini saya jumpai beberapa anak Suku Sakai yang berusia 13-15 Tahun dengan 12 anak yang kecanduan bermain Game *High Domino Island* biasanya mereka bermain di warung tempat tongkrongan sepulang sekolah.

Suku sakai adalah salah satu suku yang maju dari segi industri dan hal itu juga di dukung oleh lokasi penelitian saya dimana kota duri merupakan kota industri dan pertanian dalam mata pencaharian. Dengan begitu perkembangan teknologi dan informasi sangat masif di daerah kota duri dan lingkungan suku sakai. Penyalahgunaan teknologi dan informasi di lingkungan suku sakai berdasarkan observasi yang saya lakukan terhadap para remaja ber umur 13-15 tahun yang menggunakan teknologi informasi tersebut sebagai media bermain judi.

Berdasarkan uraian di atas serta melihat peneliti permasalahan yang ada

di Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pembahasan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Permainan *High Domino Island* Pada Anak Remaja (13-15 tahun) di Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau Duri (Studi kasus pada Anak Suku Sakai)**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis sangat tertarik untuk membahas permasalahan yang ada. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas Judi Online *Higgs Domino Island* yang terjadi pada Anak remaja?
2. Apa pengaruh yang ditimbulkan bermain game *higgs domino Island* terhadap anak remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka penelitian ini bertujuan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas yang di timbulkan dari bermain *Game higgs domino Island*.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang di timbulkan dari bermain *Game higgs domino Island*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang di sampaikan di atas maka terdapatlah manfaat penelitian, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi dalam menambah, serta mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya yang membahas tentang Judi online di kalangan remaja Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi mahasiswa.
- b. Manfaat bagi
- c. Manfaat bagi masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Asosiasi Diferensial (*Theory Differential Association*)

Teori ini menyebutkan bahwa perilaku yang menyimpang yaitu hasil dari proses belajar. Seorang ahli bernama Edwin H. Sutherland, ia menyebut teori ini dengan Differential Association. Menurut Sutherland, penyimpangan yaitu konsekuensi dari kebiasaan dan sebuah tindakan yang di pelajari dari norma yang menyimpang terutama ke teman sebaya yang menyimpang. Sutherland juga menyebutkan istilah bahwa differential association sebagai sebuah proses belajar tingkah laku penyimpangan melalui interaksi sosial. Setiap manusia bisa melakukan kontak atau hubungan dengan ‘*definitions favorable to violation of law*’ pandangan dari pengaruh perilaku penyimpangan atau tidak menyimpang lebih kuat dalam hidup seseorang sangat menentukan apakah ia menyimpang apa tidak sebagai salah satu jalan hidup yang ia terima.

Adapun munculnya teori asosiasi diferensial di dasari pada tiga hal, yaitu sebagai berikut:

- a. Setiap manusia menerima serta mengikuti pola perilaku yang telah di laksanakan.
- b. Kegagalan yang mengikuti pola tingkah laku seseorang

menimbulkan ketidak pastian dan tidak harmonis.

- c. Sebuah konflik budaya salah satu prinsip dasar dalam menjelaskan kejahatan

Jadi dapat kita simpulkan, menurut teori asosiasi diferensial suatu perilaku jahat atau tindakan menyimpang dapat melalui dengan cara interaksi serta komunikasi, yang ada dalam sebuah kelompok tersebut adalah cara untuk melakukan sebuah kejahatan dan alasan-alasannya sebuah nilai, rasionalisasi, dan tingkah laku seseorang yang berbuat jahat atau menyimpang.

2.2 High Domino Island

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), Game Online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan

Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat maka muncul lah judi yang berkedok Game online yang tengah ramai dimainkan di kalangan masyarakat salah satunya adalah *High Domino Island*. Game *high domino island* ini merupakan salah satu game online yang dapat dimainkan dengan menggunakan handphone dan menggunakan jaringan di dalam game ini terdapat permainan slot yang hampir mirip dengan judi kasino karna jika keluar gambar yang sama maka itu di sebut dengan jackpot.

Ada beberapa game slot yang ada di dalam high domino ini yaitu *Duofucai*, *fafafa*, *Rezeki Nomplok*, *Panda*, *5 Dragon*, *77 crazy*, *Golden Arwana*, *Buto ijo*, dan *Eyes of fortun* permainan slot ini dapat berpotensi kemenangan hingga 200b jika kita beruntung memenangkannya

2.3 Konsep Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah pengaruh yang mengakibatkan hal positif dan negatif. Secara sederhana dampak dapat diartikan sebagai akibat atau pengaruh. pengaruh adalah sebuah keadaan dengan adanya hubungan timbal balik atau hubungan yang mempengaruhi dengan yang dipengaruhi.

Menurut Mangunsubroto (1995:110) dampak terbagi menjadi dua yaitu eksternalitas positif adalah dampak yang menguntungkan dari sebuah tindakan yang kita lakukan. sedangkan dampak eksternalitas negatif yaitu dampak yang dapat merugikan diri sendiri: dalam penjelasan di atas dampak dapat terbagi dua yaitu positif dan negatif:

a. Dampak Positif

Dampak positif adalah dampak yang menguntungkan bagi kita sedangkan positif adalah suatu pemikiran yang pasti dengan memperhatikan hal-hal baik.

b. Dampak Negatif

Dampak negatif adalah pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat tidak baik atau buruk bagi seseorang maupun lingkungan masyarakat

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis.

Subjek Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang di gunakan yaitu *Purposive Sampling*. Subjek penelitian di gunakan untuk menjawab suatu peristiwa, fakta maupun realita dari sebuah subjek penelitian tersebut, Raco (2018). Adapun subjek dari penelitian saya adalah remaja yang bermain Game *high domino Island* yang berumur 13-15 tahun di Kelurahan Pematang Pudu. subjek dilakukan pemilihan untuk di jadikan subjek dengan kriteria sebagai berikut, lama bermain Game *high domino Island* dan Game Slot yang sering di mainkan, jumlah uang yang di keluarkan seperti bisa kita lihat di lampiran I sistem pemilihan subjek yang di jadikan informan.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Sumber data penelitian didapat dengan cara sebagai berikut:

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya melalui wawancara dan observasi di lapangan. Dalam penelitian ini data diperoleh langsung informan dengan informan yang menggunakan tahapan wawancara, agar apa yang dibutuhkan atau diperlukan oleh peneliti tercapai. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti melakukan dengan melalui wawancara yang meliputi identitas responden, permainan judi online, dan lain sebagainya.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber luar melalui media perantara. Data sekunder yang digunakan oleh peneliti ialah berupa buku-buku, jurnal, instansi daerah berupa data penduduk, profil Kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau Duri.

Teknik Pengumpulan Data

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengumpulan data :

1. Observasi
Menurut Kaelan dalam (Ibrahim, 2018) observasi atau disebut juga pengamatan ialah sebuah teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara melaksanakan sebuah pengamatan atas suatu kegiatan yang berlangsung.
2. Wawancara
Wawancara merupakan sebuah pembicaraan yang memiliki tujuan yang didahului pertanyaan informal.
3. Dokumentasi
Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, melalui dokumen yakni dengan mencari data-data yang mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, notulen, dan lain-lain.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003), yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan data.
2. Reduksi Data.
3. Penyajian data.
4. Penarikan Kesimpulan.

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Sejarah Singkat Kelurahan Pematang Pudu

Menurut tungganai atau orang yang Kelurahan Pematang Pudu ini terbentuk karena adanya pemekaran dari Kelurahan Air Jamban pada tahun 1980. Kelurahan Pematang Pudu merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Mandau Duri Kabupaten Bengkalis, tepatnya di Jalan Aman, Kopelapip, Duri. Kelurahan ini merupakan pemekaran Air Jamban pada tahun 1980.

Keadaan Geografis Kelurahan Pematang Pudu

Secara geografis Kelurahan Pematang Pudu memiliki luas wilayah 25.000 hektar. Secara administrasi Kelurahan Pematang Pudu mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Balik Alam, Babussalam, Air Jamban dan Batang Serosa
2. dan sebelah Selatan berbatasan dengan Balai Raja, Desa Pingir
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Talang Mandi, Titian Antul
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Petani, Kecamatan Bathin Solapan

Keadaan Demografis Kelurahan Pematang Pudu

Kelurahan Pematang Pudu merupakan salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Mandau. Kelurahan Pematang Pudu terdiri 16 Rukun Warga (RW), dan 91 Rukun Tetangga (RT) dengan jumlah penduduk

sebanyak 26.532 yang terdiri atas penduduk laki-laki 13.595 jiwa dan perempuan sebanyak 12.937 jiwa serta memiliki 7257 kepala keluarga

HASIL PENELITIAN

1. Aktivitas Judi Online High Domino Island Yang Terjadi Pada Anak Remaja

a. Bagaimana mendapatkan chip

Permainan *higgs domino Island* menghasilkan koin ketika pemain itu mendapatkan kemenangan dan koin yang di hasilkan bisa di distribusikan ke pengguna lainnya. Itulah sebabnya terjadi sistem tukar koin menjadi duit agar pemain yang tidak mempunyai Chip atau koin bisa bermain dalam permainan *Higgs Domino.Island*. Hal itu membuat beberapa remaja berfikir untuk menjadikan chip sebagai keuntungan yang bisa di putar balik menjadi keuntungan yang berupa uang dengan cara menjual koin tersebut kepada orang yang tidak memiliki chip.

Informan mendapatkan Chip dengan berbagai cara seperti, mendapat sedekah dari teman, dan juga para informan membelinya chip melalui Agen Chip atau bisa membelinya di konter *hanphone* serta juga bisa melalui *online* dan juga mendapatkan uang untuk membelinya terkadang menunggu sedekahan dari temannya dan ada juga yang mengambil uang orang tuanya demi membeli Chip tersebut. contohnya seperti informan E ia mendapatkan nya dengan memita sedekah dari temannya dan juga terkadang ia mengambil uang orang tuanya agar bisa membeli chip

b. Lama Bermain Game

Dalam bermain game *high domino Island* setiap informan memiliki waktu bermain yang beragam tergantung pada chip yang mereka miliki ketika memiliki chip yang lumayan banyak

mereka akan cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama karena ingin mendapatkan hasil yang di inginkan biasa orang bermain game *high domino island* ini rata-rata menghabiskan waktu berkisar 5 jam ke atas karena ada hal yang ingin ia capai yaitu kemenangan alam bermain agar bisa menghasilkan uang hal ini akan membuat mereka lupa waktu. di sini peneliti bertanya kepada informan mengenai waktu pada saat mereka bermain game.

c. Jenis game Yang Dimainkan

Dalam bermain Game *high domino Island* ada beberapa pilihan Game slot yang ada di dalamnya seperti, *duofucai*, *fafafa*, *rezeki nomplok*, *panda*, *5 dragon*, *77 crazy*, *golden arwana*, *buto ijo*, *eyes of fortun* dan yang terbaru *olimpus*. Nah dari berbagai macam jenis game yang ada di dalam Slot ini cara bermainnya sama saja sama-sama di spin namun yang membedakan dari beberapa jenis Game yang ada yaitu adalah keberuntungannya dan jumlahh Chip yang di dapatkannya dalam game slot ini kebanyakan mereka bermainnya di *Duofucai*, *Fafafa*, dan *5 Dragon* karna tiga jenis Game Slot ini jika Jakckpot Chip yang ia dapatkan lumayan besar dan bisa terbilang paling sering orang mendapatkan Jackpot di tiga jenis Game Slot ini di bandingkan Game Slot yang lain.

dari banyak nya jenis game slot yang ada di dalamnya para informan memilih jenis Game Slot *Duofucai*, *Fafafa* dan *5 Dragon* di karenakan ke tiga jenis Game Slot ini banyak memiliki ke unggulannya dari segi chipnya yang mudah di dapatkan, dan jika mendapatkan bonus yang sangat besar dari pada yang lainnya serta daya tarik dalam segi grafiknya unik hal inilah membuat para informan memilih jenis Slot tersebut.

d. Lingkungan Teman Sebaya

Lingkungan merupakan hal pertama yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Lingkungan berkaitan dengan tempat bermain Game online yang menarik minat remaja dan terbawa pengaruh dari lingkungan sosialnya.

Informan AS memberikan pernyataan bahwa banyak macam pilihan dalam dunia game online, namun remaja di Kelurahan Pematang Pudu memilih untuk bermain Game online *higgs domino Island*. Pilihan bermain Game online *higgs domino Island* ini dapat terlihat dikarenakan adanya pengaruh dari peminat Game Online tersebut, dengan beberapa hasil nyata berupa uang dalam Game Online tersebut. Informan E memberikan pernyataan yang sama dengan informan sebelumnya, bahwa faktor lingkungan teman sebaya yang menjadi penguat serta alasan dalam daya tarik beberapa remaja di Kelurahan Pematang Pudu dalam bermain Game online *higgs domino Island*. Hal tersebut dapat dilihat apabila remaja tersebut kecanduan Game Online akan dapat menyebabkan ketagihan, dimana ketagihan tersebut yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi menurun. Kecanduan dalam bermain game dapat mengakibatkan seseorang untuk melakukan tindakan penyimpangan

Pengaruh Game online *high domino island* ini di sekitar lingkungannya bukan hanya remaja tetapi berbagai usia ada di tongkrongan itu karna game ini memiliki daya tarik yaitu dapat menghasilkan uang yang lumayan besar jika kita memenangkannya.

2. Dampak Judi Online Higgs Domino Island terhadap Remaja

Game online *Higgs domino Island* ialah suatu permainan kartu yang dimainkan oleh beberapa remaja di Kelurahan Pematang Pudu. Game online ini juga dapat dikatakan ke dalam kategori Judi Online yang di mana para pemain menggunakan uang untuk membeli sebuah chip yang akan di mainkannya adapun permainan ini memiliki dampak positif dan juga dampak Negatif bagi pemainnya berikut dampak Positif dan negatif yang di rasakan oleh pemain.

a. Dampak Positif

1) Dapat menghasilkan uang tambahan

Dalam bermain Game *High domino Island* tujuan utama untuk memenangkan permainan ini yaitu dengan hasil kemenangan karna ketika kita membeli chip menggunakan uang yang ada di pikiran kita bagai mana uang yang kita belikan chip itu mendapatkan hasil yang berlipat maka dari itu bermain Game *High domino Island* ini bisa juga dapat menguntungkan bagi kita karena ketika kita menang apalagi dengan jumlah yang besar chipnya kita bisa menjualnya ke bandar maupun ke konter handphone dan dapat menghasilkan uang yang jumlah nya lumayan besar 1b (bilions) saja kita jual berkisar Rp.50.000 ke bandar judi chip kenapa berbeda pada saat kita membelinya dengan harga Rp. 65.000 karena ketika kita menjualnya ke bandar otomatis bandar harus mengambil keuntungan juga apalagi jika kita menjualnya chip nya dengan jumlah yang banyak

2) Memiliki ketenangan tersendiri

Di kesibukan yang sangat padat seperti dari seorang pelajar yang hanya di tuntut dengan pelajaran-pelajaran yang membosankan serta seorang pekerja yang di tekan dengan pekerjaannya para pemain Game biasanya bermain Game slot ini untuk menghilangkan rasa suntuk di karenakan kegiatan sekolah maupun kerja yang padat dan biasanya para pemain mengisi waktu luang dengan bermain Game Slot ini karena mereka berpikir mereka mendapatkan ketenangan tersendiri dari masalah yang mereka alami baik itu dari sekolah maupun di dalam keluarga. berikut beberapa tanggapan dari beberapa informan dengan pertanyaan apakah benar pada saat bermain Game Slot dapat menghilangkan stress.

b. Dampak Negatif

Beberapa dampak negatif yang di rasakan pada saat bermain game ini.

1) Kecanduan bermain game

Dalam sebuah permainan apalagi itu di mainkan nya dengan menggunakan hanphone yang di sebut dengan Game online daya tarik game sekarang sangat lah menggiurkan karena fitur-fitur di zaman sekarang sangat lah menarik timbul lah sebuah permainan game online *High domino Island* game yang di mainkan melalui hp bagi penggunanya yang bikin Game ini menarik yaitu dari sistem permainan nya yang menggunakan taruhan dan kita harus memiliki sebuah chip yang di beli lewat bandar, melalui Online. Ataupun di jual di konter-konter hanphone tertentu game ini menjanjikan sebuah kemenangan

yang berupa chip lalu bisa kita cairkan menjadi uang hal inilah yang membuat para pemain sangat tertarik bermain game tersebut. Dan memiliki tingkat kecanduan yang sangat tinggi karena pengen mendapatkan uang tersebut

2) Kurangnya Aktivitas ataupun Suntuk

Minimnya aktivitas dan suntuk yang dapat mempengaruhi perilaku anak dalam mengenal Game online *Higgs domino Island* tersebut. Tidak sedikit anak merasa mulai suntuk maka pelarian anak itu ke Game Online.

Informan EF memberikan pernyataan bahwa mereka bermain Game online *Higgs domino Island* ini dikarena belum bekerja, namun game online tersebut mampu memberikan pemain dengan sebuah kemenangan yang kemudian dapat ditukarkan dengan uang sejumlah puluhan ribu. Bagi anak dibawah umur, untuk mendapatkan uang senominal itu menurut mereka itu uang yang nominal nya besar. Hal tersebut umumnya terjadi tanpa sepengetahuan dari orangtua para remaja yang bermain Game online *Higgs domino Island*. Kondisi ini secara otomatis mengubah peran dari aplikasi *Higgs Domino Island* dari yang sebelumnya hanya berupa permainan online untuk hiburan para pengguna handphone android beralih menjadi sebuah bentuk perjudian yang melibatkan sejumlah nominal uang tertentu dalam proses permainannya.

Informan E memberikan pernyataan bahwa penyebab informan bermain Game belum adanya kegiatan

yang mengikat bagi informan tersebut. Hal tersebut dapat dilihat bahwa informan E sudah putus sekolah. Perubahan perilaku beberapa remaja di Kelurahan Pematang Pudu khususnya setelah dalam bermain Game judi online *Higgs Domino Island* mengenai penyimpangan moral yang meskipun dapat dilihat secara tidak langsung. Hal tersebut dapat terlihat dengan remaja tersebut menggunakan uang kemenangan dalam bermain judi online untuk membeli minuman-minuman yang tak lazim untuk di minum.

Disimpulkan bahwa kelima informan pada saat sepulang sekolah maupun pulang bekerja tidak memiliki kesibukan lain dan orang tua pun jarang memperhatikan nya maka dari itu mereka bermain Game *high domino island* ini untuk menghilangkan suntuk namun pada saat bermain mereka lupa dengan waktu karna keasikan bermain.

3) Kurangnya bersosialisasi

Akibat dari permainan Game online ini kurangnya seorang pemain bersosialisasi kepada masyarakat lain dan membuat seorang pemain ketika tidak sedang bermain ia lebih baik berkurung di dalam kamar namun ketika ia sedang bermain temannya ya itu-itu saja apalagi satu tongkrongan karena waktu dia bermain hanya ia habiskan di tempat tongkrongan itu saja hal itulah yang menyebabkan kurangnya ia bersosialisasi kepada orang lain dan di sekolah ia berteman dengan teman itu-itu saja karna sama-sama bermain Game *High Domino Island* juga.

Informan AS memberikan pernyataan bahwa pada saat ia bermain Game Slot ini ia merasakan kurang dalam bergaul ke tetangga di sekitar rumahnya karena ia pada saat pulang sekolah langsung ke tempat tongkrongan dan bermain Game ini sepulang bermain ia langsung masuk ke kamar dan beristirahat hal inilah menyebabkan ia kurang beriteraksi kepada tetangga nya maupun yang ada di sekitar rumahnya. informan BA tidak pernah sama sekali saling sapa sesama tetangga karena hanya terfokus dengan game tersebut hal inilah membuat ia menjadi jarang bersosialisasi ke pada orang lain yang ada di pikirannya hanyalah bermain Game saja dan menghasilkan uang yang banyak.

Dapat disimpulkan bahwa kelima informan tersebut memilki tingkat bersosialisasi yang kurang karena mereka hanya terfokus dengan bermain Game yang dapat menghasilkan uang sehingga pergaulan ia hanya di situ situ saja dan berpikiran ingin selalu menutup diri

PENUTUP

Kesimpulan

1. Dalam bermain game online High Domino Island yang di lakukan anak remaja di kelurahan Pematang Pudu Kecamatan Mandau dapat di lihat dari bagaimana mendapatkan chip sebagian besar memperoleh dengan cara mencuri dan berhutang demi bisa bermain game high domino island tersebut.

2. Lamanya anak remaja ini bermain berkisar 5 jam ke atas maka dari itu para Remaja ini memiliki tingkat kecanduan yang sangat tinggi.
3. Ada beragam macam permainan yang ada di Game *High Domino Island* namun tetapi permainan yang banyak di mainkan yaitu Duofucai, Fafafa, dan 5 Dragon karena jenis ini dapat mudah memenangkannya dan memiliki bonus yang besar sehigga mereka banyak tertarik dengan jenis Game ini.
4. Lingkungan tempat bermain Remaja ini berada di tempat tongkrongan yang dimana isinya beragam macam umur ada di sana. Jadi bermain Game *High Domino Island* ini tidak pandang usia.
5. Dalam bermain Game *High Domino Island* memiliki dampak positif yaitu dapat menghasilkan uang yang dimana Game ini dapat menghasilkan uang yang lumayan besar sehingga para pemain dapat kecanduan bermainnya.
6. Pada saat kita bermain Game *High Domino Island* kita memiliki ketenangan tersendiri di balik kesibukan yang kita jalani seperti belajar di sekolah maupun di tempat kerja.
7. Dalam bermain Game *High Domino Island* juga memiliki dampak Negatif yaitu seperti kecanduan dalam bermain Game ini di karenakan Game ini dapat menghasilkan uang yang dimana para pemainnya berlomba untuk mendapatkannya karena itulah Game ini dapat kecanduan.
8. Kurangnya Aktivitas atau suntuk dapat mempengaruhi perilaku anak untuk bermain Game ini dikarenakan tidak ada lagi kesibukan lain yang di lakukannya selain belajar dan juga daya tarik dari Game ini cukup kuat hal itulah membuat mereka memainkannya.

Saran

1. Bagi pemain *High Domino Island* di sarankan jika ingin bermain jangan berlebihan dan jangan sampai mendapatkan uang untuk membeli Chip dengan cara yang merugikan diri sendiri.
2. Di dalam Game Slot ini emang berbagai macam permainan nya tetapi jika itu menggunakan uang dalam bermainnya sama saja dengan judi karena judi itu di haramkan dalam Agama Islam.
3. Pilihlah Teman yang bisa membawa kita ke jalan yang baik dan benar bukan ke arah yang dapat merugikan diri kita sendiri.
4. Emang benar bermain Game tersebut dapat menghasilkan uang akan tetapi uang yang kita dapatkan adalah uang haram yang tidak baik bagi kita.
5. Dalam bermain Game ini memang memiliki ketenangan pada saat memainkannya tapi alahkah baiknya kita melakukan aktivitas yang bermanfaat dan yang berguna bagi kita.
6. Dengan memperbanyak aktivitas fisik seperti halnya

- memperbanyak pekerjaan sehingga intensitas untuk bermain game menjadi berkurang.
7. Sebaiknya mencari waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat dan dapat menyehatkan bagi diri kita sendiri.
 8. Kita sebagai masyarakat seharusnya lebih banyak bersosialisasi demi menjaga lingkungan yang baik serta dapat memilih teman yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozaq, 2009. *Mengenal Game*, CV Suber Jaya, Surabaya.
- Adam Ernest Dan Rollings Andrew. 2006. *Fundamentals Of Game Design* Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan
- Andi, Mappiare. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116-133.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Surabaya*, 169-180
- Oktaviana, A., & Munatiwi, E. (2021). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Golden Age* , 435-445.
- Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ilmu Komunikasi*, 290-304.
- Santosa. (2017). Diktat Kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif: Jenjang Studi Diploma IV Jurusan Administrasi Hotel dan MBP. Yogyakarta, Jurnal
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Syukur, A., & Ramadhani, P. (2021). Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Pidana Islam dan Hukum Positif. *Jurnal institusi politeknik ganesha medan* , 331-341.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM.FISIP*, 1-12
- Zanden, J.W.V. 1984. *Social Psychology*. Third Edition. New York: Random House, Inc