

BAB IV

ANALISIS DAMPAK GAME *HIGGS DOMINO* TERHADAP ETIKA REMAJA DI DESA SERIKEMBANG I KEC.PAYARAMAN

A. Game online

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, teknologi tidak hanya dituntut untuk memiliki satu fungsi semata namun beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tuntutan terhadap satu perangkat dengan banyak fungsi tersebut mendorong adanya kreativitas dari manusia itu sendiri untuk kemudian mengembangkan fungsi tersebut. Salah satunya terobosan besar sebagai upaya untuk mengembangkan fungsi dari teknologi adalah kemunculan internet. Internet saat ini tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi namun juga pada hal-hal yang bersifat hiburan (*entertainment*). Salah satu hal yang cukup banyak mendapat perhatian dari masyarakat berkaitan dengan hiburan internet adalah *game*. “Game adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu”.¹ Berikut ini beberapa pengertian Game menurut beberapa ahli:²

- a) Kim dkk menyatakan bahwa game adalah permainan yang mana banyak orang dapat bermain di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

¹ Jasson, Andi Offset, *Role Playing Game (RPG) Maker*, Yogyakarta: 2009, Hlm 2

²Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan: CV Ae Media Grafika, 2019, Hlm. 4.

- b) Winn dan fisher menyatakan bahwa game adalah multiplayer online game ialah pengembangan dari game yang dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam waktu yang sama.
- c) Burhan menyatakan bahwa game adalah game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai data koneksi dengan internet.

Dari uraian tersebut dengan demikian game online atau permainan daring adalah sebuah bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari. Permainan daring ini dapat dimainkan lebih dari satu orang atau kelompok dalam satu waktu yang bersamaan dan dalam tempat yang berbeda yang menggunakan jaringan internet. Seiring dengan perkembangan zaman, game atau permainan daring pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi ini membuat berbagai macam permainan daring terus berkembang, salah satu permainan yang banyak di gemari yaitu game online atau permainan daring yang hanya dioperasikan menggunakan akses internet.

Seiring berkembangnya game online atau permainan daring tidak jauh dari perkembangan teknologi dan internet. Gemparnya game online atau permainan

daring adalah gambaran berkembangnya teknologi jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus menerus berkembang hingga sekarang. Kemunculannya ini pertama kali pada tahun 1969, komputer hanya dapat digunakan untuk 2 orang saja untuk bermain game. kemudian muncullah komputer dengan kemampuan berbagai waktu sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

Kemudian pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah termasuk WAN (*Wide Area Network*) dan sudah menjadi internet. Permainan daring pertama kali muncul ialah game-game perang yang mana digunakan untuk kepentingan militer yang pada akhirnya diperdagangkan. Game-game ini kemudian memotivasi game-game yang lain muncul dan berkembang.³ Berikut ini kelebihan dan kelemahan game online yaitu:

a. Kelebihan game online :⁴

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena ia harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah agar bisa dilewati dan memantau jalannya sebuah permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

³ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan...*, Hlm. 6-7.

⁴ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan...*, Hlm. 9-10.

- 2) Meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi antara tangan dan mata dalam bermain game.
- 3) Meningkatkan kemampuan minat membaca.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam hal ini kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris yang mengakibatkan para pemain game harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 5) Meningkatkan pengetahuan mengenai komputer, para pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang bisa digunakan untuk bermain game tersebut.
- 6) Mengembangkan imajinasi, permainan game online dapat membantu seseorang dan mengembangkan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata.
- 7) Melatih kemampuan bekerjasama pada game multiplayer.

b. Kelemahan game online:⁵

- 1) Menimbulkan kecanduan. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka dalam hal ini para pembuat game semakin diuntungkan.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, seperti mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.

⁵ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan...*,Hlm.11-12.

- 3) Berbicara kasar dan kotor saat bermain game.
- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, seperti sholat, tugas sekolah, tugas kuliah dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkan game.
- 5) Perubahan pola istirahat dan pola makan yang sudah biasa terjadi pada pemain game game online.
- 6) Pemborosan uang, dalam hal ini uang digunakan untuk membayar uang sewa computer di warnet dan lain-lain.

Dalam hal ini akan dibahas jenis-jenis game yang lebih dikenal dengan istilah genre game. Genre juga berarti format atau gaya dari sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah genre atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa genre lain. Ini tidak salah dalam membuat sebuah game. Kita bisa menggabungkan beberapa genre ke dalam sebuah game untuk membuat unsure permainan lebih bervariasi dan menantang, Berikut ini jenis-jenis game online yaitu:

- a. Fighting game

Game ini memberikan kesempatan untuk pemain dalam bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan dalam pertarungan. Ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan alias gerakan liar. Jenis game ini ialah bertarung versus baik musuhnya seperti manusia, monster, robot. Game ini mencari yang terbaik dengan mengalahkan

semua musuh. Contoh game ialah *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtual Fighter*, Dan *Kungfu*.⁶

b. Higgs domino slot

Game casino yang dimainkan dengan cara memutar atau menyepin dan menghasilkan kombinasi gambar akan menghasilkan payline (garis bayar)yang memberikan keuntungan. Contoh game adalah *duofu duocai*.

c. Racing game

Game balapan, game ini memberikan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain. Terkadang di dalam arena balapan ataupun di luar arena. Contohnya ialah *Need For Speed Underground*, *Toca Race Driver*⁷.

d. Side scroller game

Game ini didasarkan pada 2D, game ini bergerak ke sepanjang alur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Ada yang meloncat, berlari, mengendap dan menghindari halangan seperti jurang dan proyektil baik dari musuh maupun yang lainnya. Contohnya ialah *Duke Nurkem*, *Mario Bros*, *Commmander Keen*, *Prince Of Persia* Dan *Sonic The Hedgehong*.

e. Puzzle Game

Game jenis ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Pemain harus menyusunnya sedemikian rupa dan tidak ada yang tersisa ketika susunan di atasnya sudah akan

⁶ Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game; Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2010), Hlm. 120-121.

⁷ Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game; Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game...*, Hlm. 121.

dibuat. Susunan ini dilakukan secepat dan sebaik mungkin. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh. Dalam perkembangannya, jenis ini membebaskan cara bermainnya. Misalnya dengan user bebas meletakkan objek ke suatu tempat dengan tujuan tertentu. Contoh game ini ialah *Tetris, Magic Inlay, Adventure Inlay, Rocket Mania, Candy Crush Saga, Bubble Shooter*.⁸

f. Adventure Game

Game ini adalah game petualangan. Kita berjalan menuju ke suatu tempat. Di sepanjang perjalanan kita akan menemukan banyak hal dan peralatan yang akan kita simpan. Peralatan itu akan kita gunakan selama perjalanan, baik untuk membantu dan menjadi petunjuk kita. Game jenis tidak berfokus kepada pertarungan, terkadang ada namun sedikit. Umumnya game ini lebih menekankan kepada pemecahan misteri dari pada pertarungan sampai mati. Contoh game yang populer saat ini dari genre adventure adalah *God Hand, God Of War, Resident Evil*.

g. Sport Game

Jenis game ini ialah berkaitan dengan game Olahraga. Contoh game ini adalah *Pes (Pro Evolution Soccer), Fifa, NBA, Tennis*.

h. Thrid Person Action

Jenis game ini ialah menyediakan fitur kedua sudut pandang orang ketiga.⁹ Game jenis ini sedang naik daun di Indonesia di era kontemporer saat ini game jenis ini banyak sekali peminatnya di Indonesia bahkan seluruh dunia memaikan jenis game ini. Bahkan sampai dibuat Event Turnamen dengan berbagai hadiah

⁸ Jasson, Andi Offset, *Role Playing Game (RPG) Maker*, Yogyakarta, 2009, Hlm. 9

⁹ Jasson, Andi Offset, *Role Playing Game (RPG) Maker...*, Hlm. 16

yang sangat mengiurkan bagi yang ingin memenangkannya. Jenis game ini adalah PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*), *Free Fire*.

i. Role Playing Games (RPG)

Di genre game ini kita akan berperan menjadi sebuah karakter. Kita akan menjalankan peran kita ini dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, inteligensi, kekuatan, dan keahlian. Salah satu game yang terkenal dengan RPG pada masa awal adalah *Ultima*. Kini genre ini berkembang menjadi beberapa jenis variasi RPG seperti action RPG. Contoh game ini adalah *Final Fantasy*, *Mobile Legend Bang-bang*, *Ragnarok*, *Attack on Titan*.¹⁰

Permainan game online saat ini sudah banyak diminati dimasyarakat khususnya di kalangan remaja. Generasi milenial ini sangat akrab dengan gadget dan paling suka bermain game bahkan permainan game ini pun bisa di akses semua kalangan baik oleh remaja, orang tua bahkan anak-anak.

Game yang ber-genre Higgs Domino Slot, Racing, RPG, FPS, Adventure, Moba, paling banyak digemari oleh remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman. Semua jenis permainan game online memberikan hiburan ataupun menghilangkan kejenuhan akibat aktivitas kehidupan sehari-hari, yang menjadikan para *gamers* terdorong untuk memainkannya lagi dan lagi. Game online merupakan permainan game yang menggunakan jaringan internet yang dapat dijangkau oleh semua orang diseluruh dunia.

Sebelum versi resmi di terbitkan di tahun 2018, versi betanya sudah ada sebelum tahun 2018. Kemunculan game ini sering terlihat di iklan-iklan sosial

¹⁰ Jasson, Andi Offset, *Role Playing Game (RPG) Maker...*, Hlm. 16-17

media, seperti di facebook dan youtube. Awalnya, game *higgs domino* ini hanya di mainkan sama halnya game biasa pada umumnya. Jenis permainan dalam game *higgs domino* pun hanya gable, remi, catur dan jenis *game domino* pada umumnya.

Setelah setahun banyak peminat yang memainkan game ini dan yang terkenal itu adalah salah satu jenis permainan baru dalam game *higgs domino*, yaitu game *slot*, yang mana jenis permainan ini menghasilkan banyak *chip* bagi para pemain game yang beruntung. Kemudian banyak yang jadi penasaran dan ingin mencobanya untuk main game, seperti halnya game judi, game *slot* juga membuat para pemain game ketagihan.

Para pemain game yang kalah pun mencoba membeli *chip* dari para pemain game yang menang untuk menghilangkan ketagihan tersebut. Lambat laun *chip* game *higgs domino* pun diperjual belikan karena banyak yang ingin membeli, sedangkan yang menang di game *slot* sedikit. Setelah beberapa bulan banyak pemain game baru bertambah, karena tergiur dengan mahalnya harga *chip higgs domino* karena game *slot* di dalamnya.

Harga *chip higgs domino* ini berkisaran antara 60-70 ribu per 1 *bilion* (milyar), biasanya pemain game yang menang mendapatkan lebih dari 2 *bilion* (milyar). Terjadinya perputaran *chip* dari yang menang ke yang kalah, membuat game *higgs domino* tetap bertahan sampai sekarang.

Berikut ini salah satu cara bermain game *higgs domino slot duofu duocai* yaitu:¹¹

¹¹ https://www.youtube.com/watch?v=l2G0xhm_98Y Diakses Pada Rabu 29 Desember 2021



Cara bermain game *slot* berbeda dari jenis game lain di dalam *higgs dominolainnya*, ada 6 macam jenis slot di dalam slot salah satunya jenis *duofu duocai*, di *duofu duocai* terdapat 5 kolom dan 3 garis yang menentukan kemenangan, *bet* adalah jumlah taruhan setiap sekali putaran semakin besar *bet* semakin besar bayarannya untuk menentukan bayaran ada beberapa peraturan yang disebut *payline* (garis bayar) banyak yang menuntukan *payline* (garis bayar).



Dalam *slot duofu duocai* terdapat 5 item, setiap itemnya memiliki jumlah bayaran yang berbeda-beda, minimal 3 (tiga) item sama dalam satu kolom setiap penambahan gambar yang sama akan dikali setiap bayarannya.



Di dalam aturan *slot duofu duocai* 5 item utama dan akan berubah menjadi gambar emas saat dalam *bet* tertentu semakin tinggi item semakin tinggi *bet* yang digunakan begitu pula bayarannya.



Selain item yang sama untuk menentukan payline (garis bayar) wild digunakan sebagai pengganti setiap item yang kurang sebagai penghubung item. Serta ada bonus game setiap kita mendapatkan item scatter, dimana di kita mendapatkan putaran gratis sebanyak 10 putaran, dalam putaran scatter biasanya peluang mendapatkan item yang sama akan semakin meningkat.



Salah satu bayaran *payline* (garis bayar) yang mahal dalam sekali putaran yaitu JP (*jackpot*), JP adalah munculnya satu item yang sama dalam semua kolom dan baris dalam satu kali putaran. Serta ada jenis JP saat harta emas meledak dari yang paling tinggi yaitu JP GRAND, JP MAYOR, JP MINOR, JP MINI, JP harta emas dapat meledak dengan setiap *wild* yang muncul di setiap putaran dan meledak dalam jumlah yang tidak bisa di tentukan (random).

B. Faktor-Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses Game *Higgs Domino*

Pada bagian ini akan dijelaskan data dari hasil penelitian, data diperoleh dengan teknik wawancara secara terbuka dalam suasana yang santai serta observasi secara detail terhadap para informan. Seperti yang kita ketahui bahwa game *higgs domino* mengalami peningkatan dikalangan remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman.

Yang dimaksudkan dalam penitian ini adalah bagaimana faktor yang mendorong para remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman mengakses game *higgs domino* selaku informan sehingga mereka memainkan game tersebut.

Selanjutnya maksud dari konsep remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman yang peneliti kehendaki adalah faktor secara rasional yang dimiliki oleh remaja sehingga menyebabkan mereka kecanduan bermain game *higgs domino*. Berikut ini adalah beberapa penyebab para informan dalam bermain game *higgs domino*, yaitu:

1. Sebagai hiburan dan mengisi waktu kosong

Game saat ini telah banyak kita temui di dalam kehidupan sehari-hari, meskipun beberapa orang beranggapan bahwa game di ciri khas kan dengan komputer, nyatanya tidak semua permainan game terhubung dengan komputer melainkan game bisa juga dimainkan menggunakan hp. Setiap remaja mempunyai alasan tersendiri menyukai game *higgs domino*. Hasil penelitian menunjukkan faktor-faktor remaja mengakses game. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Andra: “Banyak alasan yang mendasari untuk hobi bermain game *higgs domino* salah satunya mengisi waktu kosong, dan adanya harapan untuk menang, kemudian dapat di jual.¹² Hal yang sama juga disampaikan oleh Ego: “Alasan utama tertarik pada game itu adalah keuntungan yang menjanjikan dan mengisi waktu luang karena kehidupan sebagai seorang nyadap karet ya bosan juga dengan hal-hal yang itu-itu aja dilakukan seperti nyadap karet ya jadi butuh hiburan gitu”.¹³

Piliang menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia

¹² Wawancara dengan Andra, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

¹³ Wawancara dengan Ego, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkuat dengan buku pelajaran.¹⁴

Dalam bermain game *higgs domino* menjadikan salah satu cara bagi remaja, anak-anak ataupun orang dewasa, tak bisa dielakkan lagi kegiatan remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman mempunyaia beragam kegiatan seperti nyadap karet, kuliah dan lain sebagainya. Game *higgs domino* sendiri dapat mengisi waktu kosong atau sebagai cara untuk mencari hiburan akibat dari melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari dengan bermain game *higgs domino* inilah sebagai hiburan tersendiri bagi para *gamers*.

2. Rasa penasaran dan sudah lama bermain game

Hal inilah yang mendasari remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman tertarik pada permainan game *higgs domino* karena mereka tergiur dengan keuntungan dari bermain game, mereka sudah kenal dengan jenis game serupa yaitu *slot* (permainan dengan cara memutar atau menyepin dan menghasilkan kombinasi gambar akan menghasilkan *payline* (garis bayar)yang memberikan keuntungan). Hampir semua remaja menyatakan bahwa mereka sudah mengenal game *slot*. Para remaja pun saling mengenalkan game *slot* ini kepada semua orang. Artinya game online atau permainan daring dan *slot* bukanlah hal baru yang mereka kenal saat ini.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Farid: “Pertama kali saya bermain game *higgs domino* itu karena penasaran, saya waktu itu tepatnya 3 bulan yang lalu saya

¹⁴ Ardanareswari, Jurnal: *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar*, Universitas Sebelas Maret, 2013, hlm, 4

melihat teman saya menang dalam bermain game”.¹⁵ Namun hal yang sama juga disampaikan oleh Rahma: “Pertama kali saya bermain game karena ajakan dari teman dan dikasih *chip*, saya bermain game *higgs domino* baru 2 bulan yang lalu”.¹⁶

Namun saat ini, untuk bermain game *higgs domino* tergolong cukup mahal harga *chip*nya bervariasi mulai dari 60-70 ribu per 1 billionnya sehingga game yang berjenis ini lebih banyak diminati karena dengan harga jual dan belinya cukup mahal dandapat dijadikan sebagai tempat mencari uang dengan cara mudah tanpa harus bekerja keras terlebih dahulu.

Ketika seseorang telah penasaran terhadap game *higgs domino*, maka mayoritas dari remaja juga masih penasaran dengan kelanjutan ataupun tingkatan-tingkatan selanjutnya dari game *higgs domino*, mereka pun selalu mencoba memahami dan mendalami game *higgs domino* yang dimainkan. Sehingga hal ini membuat mereka untuk mencoba berbagai taktik atau cara-cara yang berbagai macam agar menang dan dapat mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam bermain game *higgs domino*.

Di samping keinginan yang tinggi untuk mencapai pada tingkat yang lebih tinggi, para pemain game *higgs domino* haruslah mencari taktik atau cara-cara tersendiri, serta juga memiliki koneksi dengan para pemain game *higgs domino* lainnya agar terciptanya kesempatan berbagai informasi dan taktik atau cara-cara diantara para pemain game *higgs domino* untuk memperoleh kemenangan dan

¹⁵ Wawancara dengan Farid, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, PadaTanggal 12 Desember 2021

¹⁶ Wawancara dengan Rahma, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, PadaTanggal 12 Desember 2021

untuk mencapai tingkatan tertinggi dalam bermaingame *higgs domino*. Hal ini jugalah yang membuat mereka lebih sering memainkannya, hingga tanpa disadari mereka telah kecanduan.

3. Jenis game *higgs dominoyang* bermacam-macam

Dengan adanya berbagai jenis game *higgs domino* yang pastinya lebih canggih dan lebih seru dari tahun sebelumnya membuat para *gamers* terutama remaja banyak memainkan game jenis game yang ada terutama dalam berbagai jenis game *higgs domino* yang berkembang saat ini. Seperti yang dikatakan salah satu informan yang tertarik untuk bermain game *higgs domino*: “Terdapat tantangan yang ada dalam game *higgs domino* itulah yang membuat kita seru-serunya menjadi ketagihan terus, kalau tingkatan tergantung jenis gamenya”.¹⁷

Dengan pendapat di atas Madon juga menjelaskan bahwa: “Kalau saya bermain game *higgs domino slot, kartu remi, domino, catur dan ludo*”.¹⁸ hal yang sama juga disampaikan oleh Haikal: “Kalau main game *higgs domino* hampir semuanya sudah dicoba mulai dari game *higgs domino catur, ludo, texas, slot* dan lain sebagainya yang mungkin sejenis itu”.¹⁹

Jadi dari wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dapat dipahami bahwasanya perkembangan dalam dunia game *higgs domino* sendiri yang sangat detail mulai dari adanya peningkatan dari sisi game tersebut serta banyaknya jenis game yang bermunculan saat ini yang hampir seluruh orang memainkannya mulai

¹⁷ Wawancara dengan Salam, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

¹⁸ Wawancara dengan Madon, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

¹⁹ Wawancara dengan Haikal, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

dari anak kecil, remaja sampai orang dewasa ikut-ikutan memainkan game *higgs domino* yang mana mempunyai daya tarik tersendiri. Di dalam game *higgs domino* terdapat berbagai jenis permainan mulai dari game *higgs domino catur* yakni game berjenis mengasah otak, *slot* yakni game yang berjenis mengasah otak dan juga dapat menghasilkan uang, pemain game *slot* menjadi tahu perhitungan setiap bayarannya, karena setiap gambar di game *slot* berbeda perhitungan jumlahnya. Serta game *ludo* yakni game berjenis mengasah otak.

C. Tinjauan etika terhadap fenomena game higgs domino dikalangan remaja

Dari uraian sebelumnya faktor utama yang mendorong remaja untuk bermain game higgs domino adalah sebagai hiburan dan mengisi waktu kosong, rasa penasaran dan sudah lama bermain game faktor-faktor tersebut dapat menghadirkan kebahagiaan bagi mereka. Menurut Jhon Stuart Mill kebahagiaan merupakan landasan moral, menyatakan bahwa perbuatan yang benar dilihat dari apakah perbuatan tersebut dapat memberikan kebahagiaan, dan buruk jika perbuatan tersebut memberikan kebalikan dari kebahagiaan. Sedangkan kebahagiaan tersebut merupakan kesenangan dan hilang dari derita.²⁰

Prinsip etika yang diusulkan oleh Jhon Stuart Mill adalah utilitarisme. Istilah utilitarisme berawal dari bahasa latin utilis, yaitu berguna, bermanfaat, dan dapat menguntungkan. Prinsip ini menilai antara baik atau buruk, beradab atau tidak beradabnya suatu tindakan dilihat dari nilai berguna atau berfaedahnya hasil yang dapat diberikan. Sedangkan, menurut terminologis utilitarisme adalah suatu paham etis yang mengajarkan bahwasannya yang baik merupakan tindakan yang

²⁰ [Http://hankkuang.wordpress.com/2009/06/09/john-stuart-mill-utilitarisme/](http://hankkuang.wordpress.com/2009/06/09/john-stuart-mill-utilitarisme/). Diakses pada 08 Maret 2022

berguna, membahagiakan, dan menguntungkan. Sebaliknya, jahat atau buruk merupakan hasil dari tindakan yang tidak bermanfaat, tak membahagiakan, dan merugikan. Oleh sebab itu, dikatakan bahwa baik buruknya tindakan dan perbuatan ditinjau dari segi berguna, bahagia, dan menguntungkan atau tidak.²¹

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa dalam tolak ukur yang menjadi beretika adalah manfaat atau kegunaan. Apa yang disebut baik itu eudemonisme “yang baik itu memberi kebahagiaan” kemudian untuk siapa perbuatan baik (etika) itu untuk semua orang (universalisme etis).

Aliran utilitarisme menilai ukuran baik buruknya suatu perbuatan dilihat yang baik adalah yang memberikan manfaat, berguna dan menguntungkan. Sebaliknya yang jelek atau buruk adalah tindakan yang tidak memberikan manfaat, tak berguna dan tak menguntungkan. Paham dari utilitarisme, bertujuan agar tindakan seseorang dapat menjauhi atau meminimalisir hal-hal yang tidak menguntungkan disebabkan oleh hasil sebuah tindakan yang diperbuat, baik perbuatan yang diperuntukkan untuk individu maupun kelompok. Hasil dari tindakan diharuskan agar dapat menghasilkan sebuah manfaat, berguna dan memberikan keuntungan, baik untuk diri kita maupun masyarakat. Perbuatan tersebut dituntut agar menghasilkan kebahagiaan dan menghindari penderitaan. Tindakan yang dimaksud utilitarisme melingkupi seluruh tindakan diseluruh bidang kehidupan. Utilitarisme merupakan aliran yang menggabungkan dua aliran, antara konsekuensialism dan welfarism. Konsekuensialism merupakan paham yang berideologi bahwasannya perbuatan baik ditentukan dari akibat apa

²¹ Zaprul Khan, *Filsafat Ilmu Sebuah Pendekatan Tematik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), Hlm. 181.

yang dihasilkan. Jika hasil itu baik, maka tindakan tersebut baik. Sebaliknya, walaupun tindakan baik, jika hasilnya buruk, maka tindakan tersebut tetap buruk.²²

Utilitarisme adalah sebuah cara pandang hidup bukan teori tindakan moral. Etika diartikan sebagai sebuah seni dari kebahagiaan diri sendiri atau orang lain. Dan kebahagiaan atau manfaat pemuasan secara serempak mengataskan ambisi individu. Namun kebahagiaan yang dimaksudkan oleh utilitarisme adalah sebuah aliran atau prinsip dalam etika yang menjelaskan antara baik buruknya suatu tindakan dilihat dari berguna atau bermanfaat (utilis: berguna atau bermanfaat).²³ Manfaat dijelaskan dalam prinsip ini tidak hanya bagi sipelaku, melainkan ditujukan kepada semua golongan masyarakat yang dipengaruhi atau menerima akibat dari tindakan tersebut baik secara nyata maupun tidak nyata. Norma dasar aliran utilitarisme merupakan: “Bertindaklah sesuai dengan kaidah yang benar sehingga tindakan Anda dapat memberikan manfaat yang besar bagi banyak orang”. Manfaat yang diartikan di sini juga mempunyai aneka ragam. Ada yang menyatakan manfaat yang disandingkan dengan kesenangan (hedonisme), ada yang membandingkan dengan kebahagiaan (eudaimonisme), ada juga yang meninjau dari kejamakan nilai (pluralisme nilai: ekonomis, sosial, politik, dsb).²⁴

Kebahagiaan diartikan juga salah satu hal yang ingin diwujudkan manusia dalam menjalankan kehidupan di dunia. Manusia berperan sebagai makhluk sosial

²² Jhon Stuart Mill, Penerjemah Artika Sari, editor, Era Eri Astanto Utilitarianisme; *Prinsip kebahagiaan Terbesar*, (Yogyakarta: Basa Basi, 2020), Hlm. 12

²³ Franz Magnis Suseno, *Etika Dasar; Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*, (Yogyakarta: PT KANISIUS), Hlm. 122

²⁴ <https://namangoceph.blogspot.com/2017/08/etika-utilitarismejhon-stuart-mill-dan.html> diakses pada 08 Maret 2022.

yang menjalankan kehidupan bertujuan untuk mendapatkan kebahagiaan dari setiap tindakan apa yang dilakukan demi menggapai kebahagiaan.²⁵ Manusia harus bekerja keras dalam menghasilkan kehidupan lebih baik yang nanti pada puncaknya yaitu menikmati hasil kebahagiaan. Kebahagiaan adalah bagian dari hal yang paling penting dalam hidup, sebab dengan adanya rasa bahagia setiap manusia tentu akan menikmati kehidupan yang nyaman, hari-hari merasa lebih berharga. Kebahagiaan merupakan impian setiap manusia dalam hidupnya. Kebahagiaan dan kegembiraan merupakan suatu keadaan pikiran dan perasaan yang diimplikasikan dengan kesenangan, kenikmatan, dan kegembiraan. Kebahagiaan menjadi sebuah harapan yang saling dipersembahkan dari satu orang ke orang lainnya dalam konteks hubungan pribadi. Maka tidak heran jika menggunakan berbagai macam cara agar bisa mendapatkan kebahagiaan tersebut.²⁶

Dengan demikian meskipun bermain game higgs domino dapat menghadirkan kebahagiaan bagi remaja namun kebahagiaan tersebut tidaklah atau tidak selalu memberikan manfaat bagi banyak orang. Oleh karena itu, prinsip kebahagiaan yang dihasilkan dari bermain game higgs domino bukanlah kebahagiaan yang dimaksudkan oleh teori utilitarisme karena kebahagiaan tersebut tidak menghasilkan manfaat.

²⁵ K. Bertens, *Sejarah Filsafat Yunani Dari Thales ke Aristoteles*, (Yogyakarta: Penerbit KANISIUS, 1999), Hlm. 192.

²⁶ Anwar, Sanusi, *Jalan Kebahagiaan*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2006), Hlm. 70

D. Dampak game *higgs domino*

1. Dampak positif dari game *higgs domino*

a. Melatih koordinasi tangan dan mata

Melatih koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditunjukkan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk memainkan game tersebut.²⁷ Sebagaimana yang telah disampaikan Elza: “Dalam bermain game *higgs domino* dibutuhkan juga untuk melatih tangan dan mata saat bermain game agar bisa menang”.²⁸

Dalam hal ini salah satu yang menjadi faktor game *higgs domino* yakni melatih keterampilan tangan dan sinkronisasi antara tubuh dan otak. Kemudian pada setiap permainan dibutuhkan konsentrasi tinggi saat bermain game agar dapat fokus mencapai skor tinggi. Selain itu, dalam menyelesaikan misi dibutuhkan taktik atau cara-cara yang tepat sehingga memaksa otak seorang pemain game untuk mencari cara agar dapat menang melawan musuh.

²⁷ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan, AE Media Grafika, Cet I 2019, Hlm. 29

²⁸ Wawancara dengan Elza, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021.

b. Melatih bahasa Inggris

Di dalam permainan game online atau permainan daring banyak digunakan bahasa asing seperti Inggris. Yang mana remaja Desa Serikembang I bisa belajar bahasa asing tersebut sehingga game juga dapat digunakan sebagai pembelajaran agar lebih bermanfaat bukan hanya sebagai hiburan saja. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Tomi: “Dampak positifnya itu melatih otak dan mengasah kemampuan dalam berfikir, kan di dalam game online itu kita bisa belajar bahasa Inggris secara otodidak”.²⁹ Hal yang sama juga disampaikan oleh wandi: “Kalau dampak positifnya salah satunya melatih motorik, melatih otak juga, dan di dalam game juga ada bahasa Inggrisnya.”.³⁰

Seperti yang telah disampaikan oleh informan bahwasanya dampak positif yang dihasilkan pada game higgs domino bisa bertambahnya kemampuan bahasa Inggris karena di dalam game *higgs domino* sendiri kebanyakan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa yang digunakan dalam bermain game *higgs domino* sehingga berguna bagi informan untuk melatih kemampuan berbahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari mereka.

c. Menghasilkan uang

Di zaman ini, uang bisa didapatkan dengan berbagai cara, cara mendapatkannya pun bisa dengan cara bekerja atau memanfaatkan kecanggihan teknologi. Dengan menggunakan teknologi kita bisa mendapatkan uang misalnya bermain game online atau permainan daring. Game *higgs domino* bukan hanya

²⁹ Wawancara dengan Tomi, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

³⁰ Wawancara dengan Wandi, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

sebagai hiburan tetapi bisa juga digunakan untuk penghasilan uang bagi pemainnya. Agar bisa mendapatkan uang dari bermain game *higgs domino* biasanya para pemain game melakukan hal-hal berikut ini:

1) Menjual akun game

Dalam hal semua game tidak bisa dijual, karena hanya game yang sedang populer dan sudah mendapat level tinggi yang akan dilirik oleh pembeli akun game. Sangat perlu untuk membuat game terkenal pada level tinggi. Jika sudah sampai pada level tertinggi dari game maka akan terjual dengan mahal. Seperti yang terdapat pada permainan game *higgs domino* bertujuan untuk mempermudah bermain *slot*. Dikarenakan untuk bermain *slot* di game *higgs domino* diperlukan akun level 5 keatas untuk memainkan game *slot* tersebut dan diperlukan akun vip untuk mempermudah transaksi jual beli *chip*. Maka dari itu syarat menjual akun game *higgs domino* harus sudah level 5 dan sudah vip. Cara membeli vip ini dengan cara top up di dalam game berkisar 10 ribu. Harga akun game *higgs domino* yang sudah mencapai level 5 dan sudah vip berkisar 10-20 ribu setiap satu akunya. Tidak sedikit para *gamers* rela mengeluarkan uang untuk membeli game yang telah mendapat level 5 keatas.³¹

Jika seseorang telah bermain game sudah lama namun sudah bosan memainkannya namun level yang ia miliki sudah tinggi game tersebut bisa ia jual kepada *gamers* lain yang membutuhkan. Jadi, tidaklah sia-sia jika seseorang bermain game sudah lama namun sudah bosan akan game yang ia mainkan game

³¹ Wawancara dengan Irpan, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

tersebut dapat ia jual melalui situs jual beli game yang ada di grup facebook, maupun instagram.

Dengan demikian bahwasannya game *higgs domino* bukan hanya sebagai tempat untuk bermain saja melainkan juga bisa menghasilkan uang jika terus berlatih, game *higgs domino* juga membutuhkan konsentrasi, serta dan taktik atau cara-cara dalam memainkannya apalagi ketika ingin menang dan mendapatkan *chip* yang besar.

2) Menjual *chip*

Di dalam game *higgs domino* terdapat *chip*. *Chip* ini digunakan untuk dijualbelikan. Cara menjual *chip* ke akun yang akan dijual dengan memasukkan nomor ID penerima. Minimal transaksi pengiriman 100 Milion (juta) dan maksimal transaksi tergantung level vip akun pengirim *chip* tersebut biasanya sampai 2 bilion. Pengiriman *chip* harus dengan memasukkan password akun pengirim dan nomor ID penerima harus benar karena *chip* yang sudah diberikan akan langsung hilang.³²

Dengan demikian bahwasannya game *higgs domino* bukan hanya sebagai tempat untuk bermain saja melainkan juga bisa menghasilkan uang dengan cara menjual *chip* kepada orang-orang dengan berkisar harga 60-70 ribu per 1 bilionnya.

2. Dampak negatif dari game *higgs domino*

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet*

³² Wawancara dengan Renal, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game addiction (berlebihan dalam bermain game). Game *higgs domino* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain sangat tinggi. Generasi anak muda saat ini yakni anak-anak dan remaja cenderung bermain game *higgs domino* karena baginya bermain game *higgs domino* merupakan hal yang menarik. Dalam permainan game *higgs domino* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga biar semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.

Dalam game *higgs domino* apabila poin bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat orang yang memainkannya terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *higgs domino* pada seseorang menjadi berlebihan yang mengakibatkan seseorang bisa kecanduan bermain *higgs domino*.

a. Terbuang waktu

Tidak bisa dielakkan lagi, game *higgs domino* bisa membuat seseorang menjadi kecanduan saat memainkannya. Alasan mereka bermain game *higgs domino* karena penuh tantangan, seru, serta adanya taktik atau cara-cara untuk memenangkan dari sebuah permainan. Saat ini banyak sekali remaja yang menyukai game *higgs domino* ini, terkadang ada beberapa remaja yang menyukai game *higgs domino* hingga lupa akan waktu karena terlalu asyiknya bermain game.

Kecanduan pada game *higgs domino* membuat remaja membuang-buang waktu hanya untuk bermain game dari pada melakukan aktivitas yang berguna bagi pribadinya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sasti: “Saya menghabiskan waktu dalam bermain game *higgs domino* itu bisa saja sampai 5 jam kalau lagi tidak sibuk tapi kalau lagi sibuk melakukan kegiatan maka bisa saja 8 jam sehari dalam bermain game *higgs domino*”.³³

Hal yang sama juga disampaikan oleh Dendi: “Jika kita tidak bisa mengatur waktu maka urusan lain akan terbengkalai karena game *higgs domino* bisa membuat seseorang lupa akan waktu”.³⁴ Hal yang sama juga disampaikan oleh Fajri: “Berkurangnya masa kita di kehidupan nyata, dikarenakan game *higgs domino* yang saat ini lagi naik daun, bahkan saya pun pernah tidak tidur hanya karena keasyikan dalam bermain game *higgs domino*.”³⁵

Dengan demikian bahwasanya ketika seseorang terlalu asyik hingga mengabaikan waktu hanya untuk bermain game maka, akan berkurangnya waktu yang mana bisa mereka manfaatkan untuk melakukan aktivitas lainnya seperti introfeksi diri, dan juga rasa lelah yang berasal dari game, hal ini bisa menjadi penyebab hancurnya masa depan dan pendidikan mereka, bahkan ada beberapa anak yang rela meninggalkan sekolah hanya untuk bermain game *higgs domino* sementara keluarganya tidak mengetahui apa yang mereka lakukan. Fenomena seperti tertidur ditempat nongkrong, serta ketika pulang kerumah pun hanya untuk

³³ Wawancara dengan Sasti, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, PadaTanggal 12 Desember 2021

³⁴ Wawancara dengan Dendi, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, PadaTanggal 12 Desember 2021

³⁵ Wawancara dengan Fajri, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, PadaTanggal 12 Desember 2021

berganti baju kemudian kumpul-kumpul ditempat nongkrong. Semua ini tak asing lagi dari penglihatan dan telinga kita. Hal ini bisa menyebabkan intelektual yang melemah dalam kurun waktu panjang, berakibat pada berkurangnya bekerja dengan aspek-aspek yang bermanfaat dalam hidup.

b. Menimbulkan Kecanduan

Sementara sebagian besar game yang tersebar sekarang memang ditujukan supaya menimbulkan kecanduan pada para pemain game. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka para produsen game semakin diuntungkan dengan adanya peningkatan seperti: meinstal game. Dengan keuntungan yang didapatkan produsen maka akan berakibat buruk bagi kesehatan psikologis para pemainnya serta tidak memperdulikan kondisi disekitarnya. Sebagaimana dikatakan oleh Heru: “Kalau saya bermain game tidak bisa sebentar, bisa saja sampai 6-8 jam dengan harapan bisa menang dan bisa dijual chipnya”.³⁶ Hal yang sama disampaikan oleh Sobri: “Saat main game *higgs domino* itu kalau kita menang rasanya senang serta membuat kita kecanduan dan ingin terus memainkannya apalagi kita bisa mencapai level tertinggi”.³⁷ Hal yang sama juga disampaikan oleh Arif: “Main game *higgs domino* itu kalau menang membuat kita menjadi kecanduan dan rasanya ingin bermain terus sampai level tertinggi”.³⁸

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, game *higgs domino* ini pun bisa dimainkan menggunakan hp, komputer. Bermain dalam kurun waktu

³⁶ Wawancara dengan Heru, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

³⁷ Wawancara dengan Sobri, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

³⁸ Wawancara dengan Arif, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

cukup lama hingga berjam-jam akan berakibat pada kesehatan fisik maupun kesehatan mental, kecanduan pada game juga bisa menyebabkan pola makan waktu istirahat kita menjadi tidak beraturan hal ini disebabkan karena terlalu fokus pada game.

Penulis melakukan observasi bahwa para informan mengisi waktu dirinya dengan bermain game *higgs domino* dari pada belajar ataupun bekerja dan hal ini bukanlah yang baik. Seharus para informan saat ini mengisi waktu dengan hal-hal yang bermanfaat seperti bekerja dari pada mengisi waktu dengan bermain game *higgs domino*. Orang yang baru kenal dengan game *higgs domino* pastilah ia akan mempunyai rasa ingin tau yang tinggi mengenai game tersebut. Hal inilah yang membuat remaja menjadi kecanduan dengan game *higgs domino*.

c. Perubahan sikap dan perilaku

Game *higgs domino* memberikan peluang pada seseorang yang bermain sendirian. Seorang pemain game akan mengembangkan suatu jiwa yang terasingkan, perilaku *introvert*, kurangnya kerja tim dan menolak orang lain. seorang pemain menghabiskan waktu berjam-jam dengan gamenya tanpa berkomunikasi dengan orang lain.³⁹

Penulis melakukan observasi bahwa dalam penelitian yang dilakukan, penulis melihat perkumpulan remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman yang sedang bermain game *higgs domino* melalui smartphone yang memainkan game seperti *slot, kartu remi, texas, catur dan ludo* dengan teman sebayanya terlihat sedang asyik bermain game. Setelah melakukan observasi

³⁹ Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, Hlm 60-61

terhadap remaja di Desa Serikembang I maka penulis melihat bahwasannya terdapat adanya emosi kekesalan akibat kalah dari bermain game *higgs domino* dengan menunjukkan raut muka yang penuh emosi dan kesal. Serta jika menang maka akan menunjukkan raut muka senang ketika memenangkan permainan game *higgs domino*. “game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan membuat pemainnya untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku dan penurunan proposial membantu, berdasarkan kajian ilmiah”.

Jika terlalu lama bermain game maka seorang pemain akan mudah emosi akibat kalah saat bermain game serta juga mengeluarkan kata-kata yang kotor seperti *cok, anjing, jancok, bangke* dan juga tidak menghiraukan lingkungan sekitar karena terlalun asyiknya dengan bermain game *higgs domino*, karena lebih banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar seperti teman, keluarga dan tetanggasehingga menyebabkan perubahan perilaku terhadap seseorang yang memainkannya. Contohnya: “Akibat kecanduan game *higgs domino* ada remaja yang mencuri uang punya ibunya hanya untuk membeli *chip*”.

d. Merusak kesehatan

Bermain game *higgs domino* dapat menyebabkan melemahnya otot dan kemalasan, mengeluhkan rasa sakit dileher akibat dari kecepatan menggunakan tangan, menarik otot leher dan pundak serta duduk dalam postur yang tidak sehat. Hal ini mengakibatkan bungkunya punggung, akibat duduk dalam satu posisi

selama berjam-jam setiap hari. Penglihatan yang terganggu akibat terpapar radiasi yang merusak.⁴⁰

“Game juga dapat memiliki efek pada kesehatan yang merugikan bagi orang yang memainkannya, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis kompresi saraf,”⁴¹ “*carpal turnet syndrome*”.⁴² Seperti yang dikatakan oleh Agus: “Dampak negatif game mulai dari kecanduan, waktu terbuang sia-sia dan dari segi kesehatan bisa mempengaruhi juga mulai dari rabun dan sebagainya”.⁴³ Hal yang sama juga disampaikan oleh zila: “Game itu seru, jika bosan main game terkadang waktu habis hanya untuk bermain game yang lain, karena game juga lupa makan, lupa tugas sekolah, telat melakukan hal apapun, seringnya begadang kesehatan jadi terganggu. Dan mata menjadi rabun.”⁴⁴

Dengan demikian bahwasanya game *higgs domino* sangat berdampak bagi pemain game yang mengakibatkan terjadinya gangguan kesehatan seperti mata menjadi rabun, waktu istirahat dan makan tidak teratur, membuat daya tahan tubuh melemah akibat terlalu lama menghabiskan waktu bermain game.

e. Menciptakan perselisihan dan masalah antarteman

Penulis melakukan observasi bahwasanya dalam penelitian yang dilakukan, penulis melihat perkumpulan remaja di Desa Serikembang I Kecamatan

⁴⁰ Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, Hlm. 63-64

⁴¹ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan, Ae Media Grafika, Cet I 2019, Hlm. 32

⁴² Carpal Turnet Syndrome adalah kondisi yang membuat tangan mengalami sensasi kesemutan, mati rasa, nyeri, atau lemah. Sindrom ini terjadi ketika saraf di dalam pergelangan tangan terhimpit atau tertekan.

⁴³ Wawancara dengan Agus, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

⁴⁴ Wawancara dengan Zila, *Remaja Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 12 Desember 2021

Payaraman yang sedang bermain game *higgs domino*, Orang-orang yang memainkan game ini bersama teman-teman mereka di smarphone sendiri bahwa sebagian dari game *higgs domino* seperti *slot*, *ludo*, *kartu remi*, *texas dan catur*. Game ini membangkitakan amarah dan kegelisahan, hingga seorang teman memutuskan hubungan dengan lainnya setelah menyelesaikan satu game. Hal ini memperlihatkan bagaimana game itu yang awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi, yang berujung pada kekerasan dan pemutusan hubungan.

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwasanya game *higgs domino* ini membuat remaja menjadi kecanduan uantuk memainkannya. Mereka beralasan bermain game *higgs domno* karenan mempunyai tantangan, penuh dengan taktik yang bermain bersama-sama disatu tempat. Tidak diherankan lagi jika ada remaja yang lupa akan waktu disebabkan terlalu asyik bermain game.

Sebenarnya permainan game sepenuhnya tidak bersalah jika seseorang tidak kecanduan, sebab pada dasarnya semuanya tergantung pribadi masing-masing. Bagi pemain game yang dapat mengendalikan diri, dapat dipastikan mereka juga tidak akan kecanduan dan adiksi yang diakibatkan oleh game *higgs domino*. Sebaliknya jika seseorang telah kecanduan terhadap game *higgs domino* maka sangat sulit untuk menghilangkan kecanduan.

Berdasarkan pengakuan informan yang telah diwawancarai peneliti, seorang pemain setidaknya membutuhkan waktu sekitar 4 jam bahkan lebih dam waktu sehari semalam hanya untuk bermain game *higgs domino* tersebut. Seandainya waktu ini dapat digunakan untuk kegiatan positif lain maka sangatlah

bermanfaatlah waktu tersebut. Hobi bermain game yang telah menjadi kecanduan bagian para pemain game membuat mereka rela mengorbankan apapun, apalagi waktu, mereka sudah biasa lupa kan waktu. Karena menurut mereka hal itu sudah menjadi 'kebutuhann' yang harus terpenuhi.

Dari beberapa penjelasan yang telah disampaikan oleh remaja, dapat dilihat bahwasanya minimnya kesadaran dalam diri mereka mengenai pentingnya mengutamakan pendidikan atau pekerjaan terlebih dahulu dari pada bermain game *higgs domino*. Karena pada dasarnya kecanduan pada game banyak berdampak negatif ketimbang berdampak positifnya, jika terlalu fokus bermain game maka akan menyebabkan mereka lupa dengan bersosial dengan orang-orang disekitar. Menurut peneliti hal sangat tragis, seharusnya dengan adanya teknologi mereka dimudahkan untuk mengakses internet tetapi sebaliknya justru mereka diperalat oleh perkembangan teknoogi itu sendiri.

3. Tanggapan Orang Tua Terhadap Game *Higgs Domino*

Semua orang pasti sudah mengetahui dampak-dampak yang dihasilkan dari game *higgs domino*. Terlebih lagi pada para orang tua yang anak-anaknya sudah mulai mengakses game *higgs domino* baik itu anak-anaknya yang baru mengenal maupun yang sudah kecanduan dengan game *higgs domino*. Kebanyakan masyarakat menganggap bahwa game *higgs domino* membawa dampak negatif bagi para pemainnya. Dari hasil penelitian observasi dan wawancara banyak orang tua tidak menyetujui adanya game *higgs domino* karena game *higgs domino* membawa pengaruh buruk kepada anaknya, seperti berbohong, lupa waktu, jarang

atau tidak melaksanakan shalat, berkata yang tidak sopan dan lain sebagainya.

Dalam Al-Qur'an surah Al-Ankabut ayat 45 dijelaskan:

إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ

Artinya: “Sesungguhnya shalat itu mencegah dari perbuatan keji dan mungkar.”(QS. Al-Ankabut : 45)⁴⁵

Dalam ayat diatas dijelaskan bahwa keistimewaan dari mengerjakan shalat yaitu untuk mencegah seseorang dalam perbuatan keji dan mungkar itu tergantung kepada kualitas ibadah shalat yang dilakukannya. Ketika sedang melaksanakan shalat seseorang akan tercegah dari perbuatan keji dan mungkar, karena ketika seseorang sedang melaksanakan shalat maka orang tersebut sedang melakukan ketaatan kepada Allah swt.

Banyak tanggapan orang tua di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman mengenai anaknya yang mulai jarang melaksanakan ibadah shalat. Sebagaimana yang di jelaskan oleh pak Deni Satria: “Saya merasa sedih karena semenjak maraknya permainan game higgs domino di zaman modern ini menjadikan anak saya lupa waktu dalam melaksanakan kewajiban mereka sebagai orang Islam yaitu shalat. Jika disuruh untuk shalat jawaban dari anak saya selalu nanti, nanti, dan nanti.⁴⁶ Hal yang sama dikatakan oleh pak Wendra: “Anak saya bermain

⁴⁵ QS. Al-Ankabut : 45

⁴⁶ Wawancara dengan Deni Satria, *Pemuka Agama Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 13 Desember 2021

game *higgs domino*, yang mana banyak uang yang dihabiskan untuk membeli kuota dan sering berkata tidak sopan kepada orang tua”.⁴⁷

Dalam hal ini, orang tua tidak mendukung adanya game *higgs domino slot* dikarenakan bahwasanya game *higgs domino slot* tersebut mempengaruhi anak-anaknya dalam hal beribadah sholat 5 waktu, dalam hal berbicara tidak sopan. Dengan begitu akan berpengaruh pada pemahaman mereka tentang ajaran-ajaran dalam agama Islam. Para orang tua seharusnya mengetahui dampak positif dan dampak negatif yang dihasilkan dari permainan game *higgs domino*. Karena jika remaja sudah asyik dalam bermain game mereka akan lupa waktu, baik waktu makan, bekerja, ataupun shalat.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Hesti: “Saya menyesal telah membelikan anak saya handphone (Hp), karena semenjak adanya Hp serta mengenal game *higgs domino slot* anaknya menjadi lupa akan waktu, berani berbohong, berani berbicara kotor dan lain sebagainya”.⁴⁸

Banyak orang tua yang merasa sedih dan menyesal akibat dampak yang dihasilkan oleh game *higgs domino*, tetapi masih ada orang tua yang sangat bersyukur, seperti yang dirasakan oleh Ibu Leli ia mengatakan: “Karena anak saya bermain game *higgs domino slot* dan tidak saya kasih uang ia mencuri hanya untuk membeli kuota dan *chip*, ketika dinasehati ia seolah tidak mendengar nasehat saya

⁴⁷ Wawancara dengan Wendra, Kepala Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman, Pada Tanggal 13 Desember 2021

⁴⁸ Wawancara dengan Hesti, Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman, Pada Tanggal 13 Desember 2021

bahkan ia berani berkata kasar, saya sangat sedih karena game anak saya berubah jadi tidak patuh dan tidak sopan kepada saya.⁴⁹

Memang tidak bisa dipungkiri dengan hadirnya kecanggihan teknologi seharusnya mempermudah manusia untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan tetapi sebaliknya justru dengan adanya kecanggihan teknologi membuat manusia mengalami penurunan dalam hal tidakan dan lain sebagainya.

Orang tua harus tetap mengawasi anak-anak mereka supaya menjaga kesehatannya dengan menyuruhnya untuk menjaga pola makan dan istirahat yang teratur, karena kebanyakan para gamers lupa akan menjaga eshatannya dan mengorbankannya hanya untuk bermaingame *higgs domino*. Oleh karena itu, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Para orang tua harus selalu mengawasi serta membimbing anaknya khususnya yang berkaitan dengan waktu mereka dalam belajar maupun bermain.

Maka dapat disimpulkan bahwa game *higgs domino* bagi para gamers tersebut, mereka mendapatkan kepuasan tersendiri hingga tidak bisa dijelaskan secara nyata ketika sedang asyik bermain game *higgs domino*. Mereka seakan menjadi seseorang yang mementingkan kepentingannya sendiri. Hal ini dikarenakan mereka sedang bermain cenderung terlalu asyik dengan dunianya. Mereka cenderung menjadi kebal denggan keadaan sekitarnya, mereka tenggelam di dalam dunia mereka sendiri. Sehingga mereka lupa waktu, dan cenderung tidak mau bekerja untuk mendapatkan uang secara halal. Akibat dari bermain game *higgs domino* inilah terjadi adanya perubahan pada perilaku remaja yang berubah

⁴⁹ Wawancara dengan Leli, *Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman*, Pada Tanggal 13 Desember 2021

menjadi kasar sering mengatakan *anjing, cok, jancok, goblok*, yang disebabkan oleh bermain game secara terus menerus. Tidak hanya itu saja muncul juga perilaku tidak menghormati terhadap orang yang lebih tua.

Dari hasil penjelasan di atas penulis menarik kesimpulan bahwasanya dalam penerapan filsafat etika khususnya dalam game higgs domino dilihat dari manfaat apa yang bisa diberikan baik untuk diri sendiri dan orang lain. Sama seperti teori Jhon Stuart Mill tentang utilitarisme, dimana berbicara mengenai teori kegunaan, apa yang menjadi tolak ukur beretika? Apa yang disebut baik? Untuk siapa perbuatan baik itu (etika)? Mill mencoba menjawab pertanyaan tersebut menggunakan teori utilitarisme, “bertindaklah sesuai kaidah yang benar agar setiap tindakan anda membawa manfaat dan kebahagiaan bagi semua orang.