

## ABSTRAK

Game *higgs domino* termasuk ke dalam game yang sangat populer saat ini, karena memuat suatu sistem atau program satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu seperti menghasilkan uang. Penggunaan game melalui hp oleh remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman semakin meningkat, hal tersebut terlihat dari ketika bermain *game higgs domino* banyak remaja yang lupa waktu, yang mana berdampak pada menurunnya kedisiplinan remaja terutama dalam hal bekerja. tulisan ini berangkat dari permasalahan yang mana terdapat sejumlah dari kalangan remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman yang tidak bisa lepas dari smartphonenya. Dan dari berbagai gerak-gerik remaja tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah sedang bermain game *higgs domino*. Dibuktikan sejak game ini bisa menghasilkan uang yang cukup besar. Sehingga para remaja pun beramai-ramai memainkan game *higgs domino* ini serta warkop sebagai tempat nongkrong untuk bermain game *higgs domino*.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam skripsi ini adalah deskriptif kualitatif adalah pelukisan secara fakta, data, atau objek perlengkapan yang bukan berupa rangkaian angka, tetapi berupa ungkapan bahasa atau wacana, melalui penafsiran yang tepat dan sistematis. Adapun bentuk penelitian ini adalah penelitian lapangan (*fiel research*). Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Yang mana data primer dapat secara langsung dari remaja Desa Serikembang I Kec. Payaraman dengan wawancara dan dokumentasi. Data sekunder diambil dari buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan masalah yang di teliti. Teknik pengumpulan data dalam skripsi ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam skripsi ini adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Maka penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa faktor-faktor remaja mengakses game *higgs domino* yaitu sebagai hiburan dan mengisi waktu kosong, rasa penasaran dan sudah lama bermain game sehingga hal tersebut dapat menghadirkan kebahagiaan bagi remaja tersebut. Namun kebahagiaan tersebut hanya dirasakan oleh dirinya sendiri dan tidak menghadirkan manfaat bagi orang lain. hal tersebut bertentangan dengan prinsip etika utilitarisme yang menegaskan bahwa kebahagiaan yang dirasakan oleh seseorang haruslah menghadirkan kebermanfaatn bagi orang lain. Kemudian dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman yaitu terdapat dampak positif dari game *higgs domino* yaitu : melatih koordinasi tangan dan mata, melatih bahasa Inggris, menghasilkan uang dengan cara: menjual akun game dan menjual *chip* dan terdapat jugadampak negatif dari game *higgs domino* yaitu : terbuang waktu, menimbulkan kecanduan, perubahan sikap dan perilaku, merusak kesehatan, menciptakan perselisihan dan masalah antarteman.

**Kata Kunci : Game Higgs Domino, Etika Remaja**