



**DAMPAK GAME ONLINE (HIGGS DOMINO ISLAND)  
TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA  
SIKARA-KARA I KECAMATAN NATAL**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam  
Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh:**

**RAHMADANI  
NIM. 1730200012**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
TAHUN 2022**



**DAMPAK GAME ONLINE (*HIGGS DOMINO ISLAND*)  
TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA  
SIKARA-KARA 1 KECAMATAN NATAL**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam  
Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh:**

**RAHMADANI  
NIM. 1730200012**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
TAHUN 2022**



**DAMPAK GAME ONLINE (*HIGGS DOMINO ISLAND*)  
TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA  
SIKARA-KARA 1 KECAMATAN NATAL**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat- Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam  
Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh:**

**RAHMADANI  
NIM. 1730200012**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**Pembimbing I**

**Dr. Mohd Rafiq, S.Ag, M.A  
NIP. 196806111999031002**

**Pembimbing II**

**Masrul Efendi Umar Harahap, M.Sos  
NIP. 199103202019031008**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADARY  
PADANGSIDIMPUAN  
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan Tengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Hal : Skripsi  
an. RAHMADANI  
lampiran : 6 (enam) Exemplar

Padangsidimpuan, Desember 2022  
Kepada Yth  
Ibu Dekan FDIK  
UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidimpuan  
Di:  
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Rahmadani** yang berjudul: **"Dampak Game Online (*Higgs Domino Island*) Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syahada Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I

Dr. Mohd Rafiq, S.Ag, M.A  
NIP.196806111999031002

PEMBIMBING II

Masrul Efendi Umar Harahap M.Sos  
NIP. 199103202019031008

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmadani  
NIM : 1730200012  
Fak/Prodi : Bimbingan konseling Islam  
Judul Skripsi : Dampak Game Online (Higgs Domino Island) Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Padangsidempuan pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Desember 2022  
Pembuat Pernyataan



Rahmadani  
NIM: 1730200012

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Rahmadani  
NIM : 1730200012  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Dampak Game Online (Higgs Domino Island) Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan  
Pada Tanggal Desember 2022  
Yang menyatakan,



**RAHMADANI**  
**NIM. 1730200012**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN  
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Rahmadani  
NIM : 1730200012  
Judul skripsi : Dampak Game Online (*Higgs Domino Island*) Terhadap  
Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal

Ketua



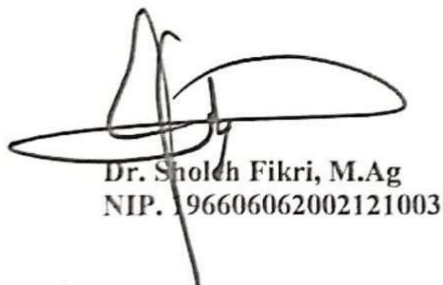
Dr. Sholeh Fikri, M.Ag  
NIP. 196606062002121003

Sekretaris

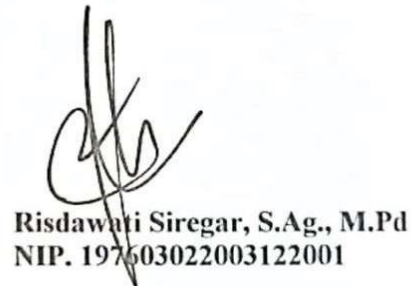


Risdawati Siregar, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197603022003122001

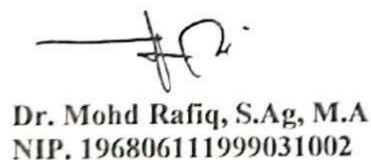
Anggota



Dr. Sholeh Fikri, M.Ag  
NIP. 196606062002121003



Risdawati Siregar, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197603022003122001



Dr. Mohd Rafiq, S.Ag, M.A  
NIP. 196806111999031002



Masrul Efendi Umar Harahap, M.Sos  
NIP. 199103202019031008

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 16 Desember 2022  
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus / 78,75 (B)  
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) :  
Predikat :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIKINDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan, 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**PENGESAHAN**

Nomor : 186g/Un.28/F.4c/PP.00.9/12/2022

NAMA : Rahmadani  
NIM : 1730200012  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Judul Skripsi : Dampak Game Online (*Higgs Domino Island*) Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal

Telah dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas

Dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar

**Sarjana Sosial (S.Sos)**

Padangsidimpuan, 26 Desember 2022



Di. Magdalena, M.Ag.  
NIP 197403192000032001



## ABSTRAK

**Nama** :Rahmadani  
**Nim** :1730200012  
**JudulSkripsi** :Dampak Game Online (*Higgs Domino Island*)  
Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1  
Kecamatan Natal  
**Tahun** :2022

Latar belakang masalah penelitian ini dimulai dari hasil observasi awal di desa sikara-kara 1 game online *higgs domino island* sangat populer dikalangan remaja, banyak dari mereka yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online *higgs domino island* dan mengabaikan tanggung jawabnya seperti mengerjakan tugas sekolah dan bekerja. Remaja Desa Sikara-Kara 1 mampu berjam-jam memainkan game online *higgs domino island* sampai koin/chip habis atau bangkrut. Peneliti juga melihat bahwa banyak remaja terlalu asyik memainkan *handphone* untuk bermain game online *higgs domino island* dan berkumpul di tongkrong sampai larut malam.

Rumusan masalah yang di bahas dalam penelitian skripsi ini adalah (1) Apa saja motivasi remaja bermain game online (*higgs domino island*) di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal, (2) Apa saja perubahan perilaku remaja di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal, (3) Bagaimana dampak game online (*Higgs Domino Island*) terhadap perilaku remaja di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data informan terdiri dari 20 orang, dipecah menjadi 2 sumber yaitu data primer 12 orang remaja yang bermain game online (*higgs domino island*), dan sumber data sekunder sebanyak 5 orang tua masyarakat sebanyak 3 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara observasi *non partisipan*, dan wawancara terstruktur.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa motivasi remaja bermain game online (*higgs domino island*) muncul akibat adanya rasa penasaran. Perubahan perilaku remaja yang sebelumnya jujur, rajin, patuh menjadi pribadi yang suka berbohong, malas dan boros. Remaja melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang untuk membeli koin atau chip, remaja malas mengerjakan tugas sekolah dan bekerja, remaja juga semakin boros karena uang saku dan penghasilan remaja digunakan untuk membeli koin/chip. Dampak dari game online (*Higgs Domino Island*) pada remaja Desa Sikara-Kara 1 yaitu menimbulkan rasa kecanduan dan emosional. Remaja yang kecanduan game online sering merasa gelisah dan mudah marah, remaja yang bermain game online (*Higgs Domino Island*) tidak dapat mengendalikan dan mengontrol emosi ketika bermain game online. Hal tersebut terjadi akibat ego dalam diri aktif sehingga menyalahkan dan menganggap orang lain sebagai sumber penyebab kealahannya.

**Kata Kunci** : Dampak Game Online, *higgs domino island*, perilaku Remaja

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi dambaan umat, pimpinan sejati dan pengajar yang bijaksana.

Alhamdulillah dengan karunia dan hidayah-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak Game Online (Higgs Domino Island) Terhadap Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal” dapat diselesaikan dengan baik dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syahada Padangsidimpuan, Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, dan Bapak Dr. Anhar, MA selaku Wakil

Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Ibu Dr. Magdalena, M. Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, serta Bapak Bapak Dr. Anas Habibi, M.A selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, dan Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Bapak D.r Mohd Rofiq S.Ag.M.A selaku Pembimbing I dan Bapak Masrul Efendi Harahap, M.Sos selaku Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Risdawati Siregar M.Pd, selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam, dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik UIN Syahada Padangsidempuan yang telah banyak membantu penulis saat menjalanikuliah dan menyusun skripsi ini.
5. Bapak Sukerman, S.Ag selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S.S.,M.Hum., selaku Kepala Perpustakaan UIN SyahadaPadangsidempuan yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen UIN SyahadaPadangsidempuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
8. Kepada Bapak Zilfaroni, M.A yang telah banyak memberikan motivasi dan membantu menyelesaikan kendala-kendala dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada Bapak Kepala Desa Nurul Mahmudi yang telah memberikan izin kepada saya untuk meneliti di desa sikara-kara 1.
10. Teristimewa kepada Ayahanda As'ari dan ibunda Suryani tercinta, dan Keluarga yang sudah mendidik, mengasuh penulis sehingga dapat melanjutkan program S1 dan selalu memberikan do'a, menyemangati, dan dukungan serta memberikan bantuan moril dan materil kepada penulis sampai skripsi ini selesai. Semoga ayah,ibu dan nenek selalu dalam lindungan Allah SWT.
11. Kepada abang saya Ahmadiansyah Lubis, adek saya Rifki Mustofa, Mesi Natalia Lubis, Ukhti Raihana lubis, serta keponakan saya Wahyu Alfatih Lubis, dan Ahmad Suhaibi Lubis yang selalu menjadi penyemangat bagi saya.

12. Kepada keluargabesar Pak poh/paman Suradi S.Pd.,M.Si yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dan Siti Rokayah S.Kom, Sobirin Amk, Sugianto S.Pd dan keluarga yang tidak bisa di sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada Pandomuan Zega SP orang yang istimewa yang selalu membantu, memberikan motivasi, semangat dan memberi dukungan selama perkuliahan, penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
14. Rekan-rekan seperjuangan Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI) angkatan 2017, yang telah berjuang bersama-sama meraih gelar S.Sos dan semoga kita sukses dalam meraih cita-cita.
15. Sahabat-sahabat yang terkait dalam penulisan skripsi ini, yang memberikan semangat motivasi terutama kepadaHelmi Lailia,S.Pd, Kak Ima NuradilaSiregar, S.E, Fitri Wahyuni, S.Sos,sahabatterbaik dalam suka duka.
16. Teman-teman yang baik Arnita Zuraida Nasution S.Sos, Eva Deviyanti, Dona, Alisa, Sepri, Halimah, Nuril
17. Teman-teman kos yang baik kepada (Masripa, Devi Gustiawati, S.E, Herliana SariBatubara, S.Pd,Kak Juli Safitri Dasopang, S.H, Kak Aisyah Pratiwi, S.E, Selli Mariyana Hasibuan, S.H,Dina)danteman-teman yang baik Arnita Zuraida Nasution S.Sos, Eva Deviyanti, Dona, Alisa, Sepri, Halimah, Nurilyang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, Desember2022

**Rahmadani**  
**Nim: 1730200012**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan translitasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik dibawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	dom mah	U	U

Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....يْ	fathah dan ya	Ai	a dan i
و.....	fathah dan wau	Au	a dan u

- b. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...أ.....يْ	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
...يْ..	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di bawah
...وْ	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

## 3. Ta Marbutah



Transliterasi untuk ta marbutah ada dua yaitu:

a. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dummah, transliterasinya adalah /t/.

b. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

#### **4. Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

#### **5. Kata Sandang**

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu:

ﻻ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

## **6. Hamzah**

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab berupa alif.

## **7. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim, maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

## **8. Huruf Capital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan

huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

## **9. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITRASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Fokus Masalah.....</b>	<b>7</b>
<b>C. Batasan Istilah .....</b>	<b>8</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>10</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>G. SistematikaPenulisan .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>A. LandasanTeori.....</b>	<b>13</b>
1. Pengertian Game.....	13
2. Pengertian Game Online .....	15
3. Pengertian Higgs Domino Island.....	20
4. Pengertian Perilaku .....	32
5. Pengertian Remaja .....	38
<b>B. Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>45</b>
<b>BAB III Metodologi Penelitian</b>	
<b>A. Waktu dan Lokasi Penelitian.....</b>	<b>49</b>

<b>B. Metode dan Jenis Penelitian.....</b>	<b>50</b>
<b>C. Subjek Penelitian.....</b>	<b>50</b>
<b>D. Sumber Data .....</b>	<b>51</b>
<b>E. Instrumen Pengumpulan Data.....</b>	<b>52</b>
<b>F. Teknik Keabsahan Data .....</b>	<b>54</b>
<b>G. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>55</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
<b>A. Temuan Umum.....</b>	<b>57</b>
1. Sejarah dan Gambaran Singkat Desa Sikara-Kara 1.....	57
2. Letak Geografis.....	58
<b>B. Temuan Khusus.....</b>	<b>67</b>
1. Motivasi Remaja Bermain Game Online ( <i>Higgs Domino Island</i> ) di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal .....	67
2. Perubahan Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal .....	71
3. Dampak Game Online ( <i>Higgs Domino Island</i> ) Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal .....	78
<b>BAB V PENUTUP</b>	
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>86</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>PEDOMAN WAWANCARA</b>	
<b>LAMPIRAN DOKUMENTASI</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer. Meledaknya game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game online muncul pertama kalinya pada tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game online.<sup>1</sup> Kemudian muncul komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (National Science Foundation Network) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam

---

<sup>1</sup>Rischa Pramudia dan Trisnani Silva Yula Wardani, “*Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*”, (Madiun: Universitas PGRI Madiun), November 2018, hlm. 5.

online gaming dan perkembangan online gaming berkembang dengan begitu pesat.<sup>2</sup>

Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam kehidupan manusia. Dimana masyarakat banyak mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan aktivitas. Hanya dengan menggunakan smartphone dan koneksi internet masyarakat tidak perlu lagi bersusah payah melakukan aktivitas seperti membeli makanan, dan mencari hiburan di luar rumah. Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi internet yang juga kerap dilakukan oleh masyarakat adalah untuk sarana hiburan seperti menonton video, mendengar musik dan juga bermain game. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan game online. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam game online dapat dimainkan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun.

Game online merupakan game yang berbasis elektronik dan visual. Game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala<sup>3</sup>. Game online merupakan game yang berbasis elektronik dan visual. Game online memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya

---

<sup>2</sup>*Ibid*, hlm. 6.

<sup>3</sup>Tumiyem Dan Dessy Nita Br. Sembiring, "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas Viii Smp Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 8, No 1, Juni 2018. hlm. 17.

hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di monitor/handphone selama berjam-jam.<sup>4</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari game online ini diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari anak kecil, anak remaja, dan orang dewasa bahkan juga orangtua. Sehingga game online ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga dapat menjadi sebuah objek untuk mendapatkan keuntungan.

Ada beberapa permainan game online yang dapat menghasilkan keuntungan seperti dengan mengikuti pertandingan, mengikuti kuis atau tantangan game, serta game yang menggunakan taruhan/judi. Dalam Islam, game itu termasuk permainan. Permainan dalam Islam itu tanpa melihat dampak negatif dari sisi permainan itu dihukumi boleh. Kecuali ada taruhannya.<sup>5</sup>

Permainan higgs domino island adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berwarna dasar kuning yang terdapat bulatan-bulatan yang berwarna merah berfungsi sebagai pengganti angka. Adapun permainan higgs domino ini dimainkan secara online sehingga hal ini banyak diminati oleh orang-orang terkhususnya dikalangan kaum muslimin dikarenakan bermain domino bisa dengan melalui jaringan internet tanpa harus keluar rumah. Seseorang dapat memainkan permainan

---

<sup>4</sup>Emria Dkk, "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal Konseling Pendidikan*, Volume 4, No 3, November 2018, hlm. 211.

<sup>5</sup>Faroby, *haram game higgs domino island*, <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5747038> diakses pada tanggal 18 desember 2022, Pukul 13.45 WIB



domino secara virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam permainan domino online ini.

Permainan *higgs domino island* ini dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putaran. Setiap pemain akan dibagikan tujuh buah kartu. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan menjadi pemenang. Nilai kartu ini di lihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing pemain akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat bermain berlangsung pemain saling bertaruh koin/chips jika salah satu pemain tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi game *higgs domino island*.

Sekalipun game online adalah hiburan dan permainan itu diperbolehkan oleh Islam, tetapi ia juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain. Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang bahkan menjadikannya sebagai mata pencaharian. Di dalam agama Islam, semua jenis permainan yang menggunakan taruhan maka di anggap sebagai judi dan tergolong kedalam perbuatan mengundi nasib.

Judi merupakan suatu perbuatan yang dilarang agama Islam dan sangat dibenci oleh Allah dan karna perbuatan tersebut merupakan perbuatan syaitan, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kehidupan. Judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak prekonomian keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, dan melumpuhkan semangat kreasi, serta menimbulkan kemalasan dalam beraktivitas.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari fase anak-anak menuju masa dewasa. Karakteristik dapat dilihat dari banyaknya perubahan yang terjadi baik perubahan fisik dan psikis. Masa remaja merupakan salah satu priode dalam rentangan kehidupan manusia. Pada tahap ini remaja akan mengalami berbagai goncangan dan masalah yang terjadi pada dirinya dan hubungan sosialnya. Pada masa ini remaja dipenuhi rasa gejolak emosi dan keseimbangan sehingga remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan.<sup>6</sup>

Remaja yang bermain game online cenderung sedikit bergerak dan jarang berkeringat. Banyak dari remaja menghabiskan waktu dan mengabaikan hal yang penting hanya untuk bermain game online. Remaja yang kecanduan game online memberkan dampak buruk terhadap perkembangannya antara lain malas, boros, ketergantungan, emosional dan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Remaja pada zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online daripada menghabiskan waktu untuk belajar dan

---

<sup>6</sup>Ulya Illahi Dkk, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Remaja Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Volume 3, No 2, November 2018, hlm. 68.

melakukan kegiatan yang positif, misalnya belajar, bersosialisasi kepada masyarakat, membantu orang tua, dan melakukan kegiatan positif lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di desa sikara-kara 1 game online *higgs domino island* sangat populer dikalangan remaja, banyak dari mereka yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online *higgs domino island* dan mengabaikan tanggung jawabnya seperti mengerjakan tugas sekolah dan bekerja. Remaja Desa Sikara-Kara 1 mampu berjam-jam memainkan game online *higgs domino island* sampai *koin/chip* habis atau bangkrut. Peneliti juga melihat bahwa banyak remaja terlalu asyik memainkan *handphone* untuk bermain game online *higgs domino island* dan berkumpul di tongkrongan sampai larut malam.

Remaja yang telah bekerja sebagian penghasilan bulanan habis digunakan untuk membeli *koin/chip*, sedangkan remaja yang belum bekerja (bersekolah) tidak jarang dari mereka menggunakan uang jajan/uang saku untuk membeli *koin/chip*. Remaja terkadang juga suka berbohong kepada orang tuanya untuk membeli *koin/chip*, hal tersebut dilakukan remaja hanya untuk kesenangan dan kebutuhan egonya.

Remaja yang sudah bekerja biasanya membeli *koin/chip* dari hasil panen/mendodos kebun sawit sendiri dan terkadang kebun orang lain yang di upah perbuah yang matang. Namun sebagian remaja bekerja di pencetakan batu bata. Remaja sikara-kara 1 mencetak batu bata di upah 50.000 per 1000 biji batu bata. Dalam sehari remaja dapat mengumpulkan uang sebesar 20-30 ribu

rupiah. Setelah mendapatkan upah, remaja menggunkan uangnya untuk membeli chip/koin dan nongkrong di tongkrongan hingga larut malam.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu remaja, Danu mengatakan bahwa:

"Game online *higgs domino island* ini adalah game hoki, menguntungkan kalau kita jackpot kita bisa mendapatkan *koin/chip* yang tinggi sampai 90b dan bisa di jual kembali ke teman dengan harga yang tinggi dan keuntungan berlipat. Itulah alasannya banyak orang yang suka memainkan game online *higgs domino island*."<sup>7</sup>

Remaja sikara-kara 1 membeli koin/koin kepada agen langganannya. Harga chip biasanya 1B senilai 60-70 ribu rupiah sesuai dengan kesepakatan antara agen dengan penggunanya. Untuk mendapatkan uang sebagian remaja sikara-kara 1 berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang dengan alasan keperluan sekolah dan membeli paket data. kemudian uang tersebut di gunakan untuk membeli chip dan nongkrong bersama teman-teman. Tidak sedikit dari mereka yang rela menghabiskan uang hanya untuk bersenang-senang dan membeli *koin/chip*. *Koin/chip* dapat diperjual belikan, sehingga ada yang menjadikan game tersebut sebagai mata pencaharian.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti ingin melihat permasalahan tersebut lebih rinci lagi, oleh karena itu peneliti mengangkat sebuah karya ilmiah dengan judul **“DAMPAK GAME ONLINE (*HIGGS DOMINO ISLAND*) TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA SIKARA-KARA 1 KECAMATAN NATAL”**

## **B. Fokus Masalah**

---

<sup>7</sup>Danu, Remaja Sikara-Kara 1, Observasi Awal di Desa Sikara-Kara 1, 23 September 2021

Adapun fokus masalah penelitian ini adalah “dampak game online (*higgs domino island*) terhadap sikap perilaku remaja yang telah kecanduan game online dilingkungan keluarga dan masyarakat di desa sikara-kara 1 kecamatan Natal.

### C. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menafsirkan penelitian ini, maka perlu diuraikan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian ini yaitu:

#### 1. Dampak

Kata dampak berasal dari bahasa Indonesia yang berarti benturan, secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat baik maupun buruk.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini dampak yang dimaksudkan adalah benturan atau pengaruh yang kuat dari bermain game online *higgs domino island* yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif terhadap perilaku pada remaja tersebut.

#### 2. Game online (*Higgs Domino Island*)

Game online *higgs domino island* adalah aplikasi permainan yang bisa diunduh dari internet. Terdapat banyak macam permainan yang bisa dimainkan didalam aplikasi game *higgs domino island*, salah satunya adalah *slot spin* atau yang sering disebut *scatter*. Dalam permainan tersebut pemain melakukan pemutaran (*spin*) bergambar yang memiliki nilai masing-masing sesuai yang telah ditentukan oleh game tersebut. *Chip* atau koin adalah hasil

---

<sup>8</sup>Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka), hlm. 1250.

yang diperoleh pemain selama bermain *higgs domino island*, *Chip* atau koin juga diperjual belikan dengan harga yang lumayan tinggi. Setiap daerah memiliki harga yang berbeda-beda tergantung wilayah atau daerah masing-masing pengguna. Koin atau chip tersebut digunakan sebagai taruhan untuk melakukan pemutaran sesuai yang diinginkan pemain. Semakin tinggi taruhan semakin besar pula kemenangan yang akan diperoleh

### 3. Remaja

Remaja merupakan individu yang sedang berada dalam proses berkembang atau menjadi (*becoming*), yaitu berkembang ke arah kematangan, kedewasaan, atau kemandirian yang terkait dengan pemaknaan dirinya sebagai makhluk yang berdimensi *biopsikososiospiritual*.<sup>9</sup> Pertumbuhan remaja terjadi serentak dengan perkembangan fisik, sosial, kognitif, bahasa dan kreatif. Respon yang terjadi dari setiap fase perkembangan mengalami perubahan pada anak sejalan dengan berlangsungnya waktu karena kedewasaannya, lingkungan, reaksi orang lain disekitarnya, atau bimbingan dari orang tua.

Remaja merupakan suatu masa kehidupan individu di mana terjadi eksplorasi psikologis untuk menemukan identitas diri. Remaja adalah masa yang penuh dengan “badai dan tekanan jiwa”, yaitu masa di mana terjadi perubahan besar secara fisik, intelektual dan emosional pada seseorang yang

---

<sup>9</sup>Nurul Afrianti dan Dian Anggraeni, “Perilaku Prososial Remaja Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islami”, *Jurnal Ta'dib*, Volume V, No 1, November 2016, hlm. 77.

menyebabkan kesedihan dan kebingungan, serta menimbulkan konflik dengan lingkungannya.<sup>10</sup>

Sedangkan remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja yang yang bermain game online *higgs domino island* berusia 12-21 tahun yang berada di desa sikara-kara 1 kecamatan Natal.

#### **D. Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penyusunan tugas akhir ini peneliti merumuskan masalah ke beberapa bentuk kalimat pertanyaan, sebagai berikut:

1. Apa saja motivasi remaja bermain game online (*higgs domino island*) di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal?
2. Apa saja perubahan perilaku remaja di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal?
3. Bagaimana dampak game online (*higgs domino island*) terhadap perilaku remaja di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal?

#### **E. Tujuan Penelitian**

6. Untuk mengetahui motivasi remaja bermain game online (*higgs domino island*) di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal.
7. Untuk mengetahui perubahan perilaku remaja di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal.
8. Untuk mengetahui bagaimana dampak game online (*higgs domino island*) terhadap perilaku remaja di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal.

---

<sup>10</sup>Miftahul Jannah, "Remaja Dan Tugas-tugas Perkembangannya Dalam Islam", *Jurnal Psikoislamedia*, Volume 1, No 1, April 2016, hlm. 248.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan, baik kegunaan teoritis maupun kegunaan secara praktis antara lain:

- 1) Secara teoritis.
  - a. Sebagai kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan baru dalam bidang bimbingan konseling islam, khususnya terkait dengan Dampak Game Online (*Higgs Domino Island*) Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal.
  - b. Sebagai kontribusi pemikiran sekaligus bahan masukan dalam mengetahui Dampak Game Online (*Higgs Domino Island*), sehingga dengan hadirnya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.
- 2) Secara praktis
  - a. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian dengan masalah yang sama.
  - b. Memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana sosial (S.Sos) di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
  - c. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi remaja yang ingin bermain Game Online *Higgs Domino Island*.

## **G. Sistematika Penulisan**



Dalam penulisan skripsi ini, terbagi menjadi 3 bab yang secara ringkas diuraikan secara berikut:

Bab I Pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan peneliti, batasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, dengan sub bahasan pengertian game online, pengertian *higgs domino island*, perilaku dan remaja.

Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang lokasi penelitian dan waktu penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian, memuat laporan hasil tentang temuan umum dan khusus. Temuan umum yaitu letak geografis Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal. Temuan khusus yaitu mengenai dampak game online (*higgs domino island*) terhadap perilaku remaja.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang merupakan jawaban dari permasalahan yang dibahas.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian Game

Kata Game berasal dari bahasa Inggris, dalam kamus bahasa Indonesia istilah “*Game*” adalah permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.<sup>11</sup>

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu tujuan. Adapun tujuan dari game yaitu sebagai pendidikan, hiburan, maupun simulasi.<sup>12</sup> Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karna salah satu fungsi game sebagai penghilang stres atau rasa jenuh, sehingga banyak orang yang suka bermain game dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua suka bermain game hanya saja berbeda jenis game dan level kesulitannya.

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaanya, contoh dampak positifnya seperti: menghilangkan stres karna seharian bekerja dan ermainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang

---

<sup>11</sup>Andri Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *Jurnal petik*. volume 3, No. 1, Maret 2017, hlm. 8.

<sup>12</sup>Kurniawan Teguh Martono, “Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker,” *Jurnal: Sistem komputer*. Volume 5, No 1, Mei 2015, hlm. 23.

bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Sedangkan bagi anak-anak adalah sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan otak dan daya tanggap pada anak.

Dampak negatif dari game seperti: melalaikan tugas dan tanggungjawab, selalu menunda-nunda pekerjaan, sosialisasi fisik berkurang, memerlukan biaya untuk memainkannya, emosi tidak stabil, permainan daring dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik, pikiran akan selalu terarah pada game akibatnya konsentrasi untuk belajar menurun dan game online dimainkan melalui komputer, yang mengeluarkan spektrum cahaya yang dapat merusak mata jika dipandangi terus-menerus tanpa istirahat.

Beberapa defenisi game menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut:

- a) John C Beck & Mitchell Wade, game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
- b) Samuel Henry, game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.
- c) Ivan C.Sibiro, game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

- d) Fauzia A, game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktifitas dan rutinitas kita.
- e) Andik Susilo, game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.
- f) John Naisibitt, game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.
- g) Albert Einstein, game adalah bentuk investigasi paling tinggi.
- h) Wijaya Ariyana dan Deni Arifianto, game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya.<sup>13</sup>

Dilihat dari pengertian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa game merupakan aplikasi bermain untuk mengisi waktu luang. Game tidak dapat dipisahkan di kehidupan masyarakat khususnya remaja, karena dianggap suatu kebutuhan. Fungsi game adalah, menghilangkan rasa lelah, sebagai hiburan, mengasah konsentrasi dan sebagainya.

---

<sup>13</sup>Mokhammad Ridoli, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, (Malang: Maskha, 2018), hlm. 1.

## 2. Game Online

Game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Game membawa arti sebuah kontes: fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya<sup>14</sup>

Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi atau LAN sehingga dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama. Game selalu diminati dan selalu ada di kalangan masyarakat disegala usia, baik remaja, orang dewasa maupun orangtua. Game digunakan untuk hiburan menghilangkan rasa penat setelah seharian belajar dan bekerja.

Di zaman milenial ini, maraknya penggunaan alat elektronik seperti HP, PC, laptop, dan lainnya, banyak digunakan untuk berbagai macam kebutuhan. Teknologi informasi yang terus berkembang setiap saat ini, terus membawa perubahan dan memberi dampak terhadap kehidupan sosial. Salah satunya, besarnya pengaruh game online pada generasi saat ini.

---

<sup>14</sup>Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, <https://www.scribd.com>, diakses 9 Oktober 2021 Pukul 04.45 WIB.

Game online merupakan sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang bisa kita mainkan kapanpun, dimanapun dan dapat dimainkan bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

Game online dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang sama dengan menggunakan data dan wifi. Game online dapat dimainkan bersama dengan teman dan kelompok tertentu untuk memenangkan suatu permainan dengan beberapa teknik khusus. Game online dimainkan dengan menggunakan data seluler. Data seluler akan terus berkurang hingga permainan berakhir dan pengguna berhenti memainkan game tersebut, sehingga pengguna akan semakin boros, namun ruang lingkup permainan lebih luas.

Beberapa permainan (game) tidak harus menggunakan jaringan internet seperti game offline. Game offline merupakan game hemat biaya, karna game offline dimainkan tidak menggunakan data seluler. Pengguna yang menggunakan game offline akan lebih hemat, namun ruang lingkup permainan tidak luas dan permainan dilakukan dengan satu objek saja (tunggal). Pengguna game offline tidak sebanyak peminat game online, pengguna game offline sangat sedikit dan kurang diminati oleh kalangan masyarakat khususnya pada remaja.

Bermain game online terlalu sering akan membuat penggunanya kecanduan karna didalam game online memiliki level dan tingkatan yang

semakin tinggi, sehingga penggunanya semakin berlomba-lomba dan mencoba untuk menaikkan level dari game tersebut. Kecanduan game online merupakan salah satu kecanduan yang sering dialami oleh remaja pada saat ini. Kecanduan ini disebabkan oleh teknologi yang lebih dikenal dengan *addictive disorder*, seperti yang disebutkan oleh Young menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

Kecanduan game online dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan game online. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain sebagai berikut:

- a. Aspek kesehatan
- b. Aspek psikologis
- c. Aspek akademik
- d. Aspek sosial
- e. Aspek keuangan

Game online memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, adapun kelebihan dari bermain game online yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game online memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi tangan dan mata.

- c. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada remaja.<sup>15</sup>
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.
- e. Meningkatkan pengetahuan tentang *computer*.
- f. Mengembangkan imajinasi pada remaja.
- g. Melatih kemampuan kerjasama yang baik.

Adapun kekurangan dari bermain game online adalah sebagai berikut:

- a. Menimbulkan edukasi atau kecanduan yang kuat
- b. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif
- c. Berbicara kasar dan kotor
- d. Terbengkalainya kegiatan didunia nyata
- e. Perubahan istirahat dan pola makan
- f. Pemborosan uang untuk membeli *cips* dan paket internet.<sup>16</sup>

Game online juga memberikan dampak negatif pada fisik seseorang, hal tersebut terjadi akibat terlalu lama di depan layar handphone dan komputer sehingga dapat menyebabkan perubahan pada fisik seseorang, antara lain sebagai berikut:

- a. Stamina menurun karena kurangnya olahraga

---

<sup>15</sup>Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Bandung: Cv. Aemedia Grafika, 2019), hlm. 11-12.

<sup>16</sup>Rischa Pramudia Trisnani Dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Bandung: Unipma Press (Anggota IKAPI)), hlm. 9-10.



- b. Tulang belakang akan menjadi bungkuk karena terlalu sering duduk membungkuk
  - c. Kinerja jantung berkurang karena efek dari kurangnya tidur karena bermain game
  - d. Berat badan menurun karena saat bermain game kebanyakan akan lupa minum dan makan karena terlalu fokus pada game atau sebaliknya meningkat karena aktivitas makan minum tidak lagi teratur dan tidak ada aktivitas fisik yang mengeluarkan energi
  - e. Merusak mata karena terpapar radiasi dari layar komputer dalam jangka panjang
  - f. Repetitive strain injury, akibat terlalu lama menggunakan tetikus dalam posisi salah
3. Game Online *Higgs Domino Island*

*Higgs Domino Island* merupakan game yang berbasis android, di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot. Permainan slot inilah yang sangat populer, mulai dari duofu duocai, fafafa, rezeki nomplok, 5 dragon, dan jinji baoxi.

*Higgs Domino Island* merupakan permainan judi yang dapat dimainkan secara online. Game ini sangat menarik, apa lagi bagi orang yang senang bermain judi kartu poker atau domino. *Higgs Domino Island* sendiri merupakan permainan yang banyak diminati, terutama di Indonesia. Berikut adalah game online higgs domino island yang ada di palystore:

**Gambar. 1**  
Screenshot Game Online *Higgs Domino Island* Dari *Palystore*



*Game Higgs Domino Island* sama seperti permainan judi lainnya, game ini juga menyediakan fitur taruhan di setiap permainannya. Yang menjadi perbedaan antara game *Higgs Domino Island* dengan permainan judi secara nyata ialah terletak pada taruhannya, dimana permainan judi secara nyata menggunakan mata uang sebagai taruhannya sedangkan game *Higgs Domino Island* menggunakan koin/chips sebagai taruhannya. Akan tetapi koin yang didapat juga merupakan uang dimana koin yang diperoleh berasal dari uang yang digunakan untuk membeli koin pada permainan game *Higgs Domino Island*. Hal menarik yang terdapat pada game ini adalah koin yang diperoleh dari kemenangan bermain game *Higgs Domino Island* seperti *big win*, *mega win*, *superwin* dan *jack pot*.

Dari hasil kemenangan itu dapat ditukar dengan uang atau dapat dijual kepada pembeli atau pemain game itu sendiri dengan harga berkisar 50.000-65.000 untuk satu billionnya. Selain itu hal menarik lainnya dari game ini yaitu tersedianya koin 2 miliar setiap harinya pada jam 08:00 dengan begitu pemain tertarik untuk bermain game ini karna banyak dari pengguna game ini yang bermodalkan koin 2 miliar yang disediakan oleh

game itu sendiri setiap harinya dapat memenangkan jumlah koin yang banyak sehingga dapat dijual dan menghasilkan uang.

Game online *Higgs Domino Island* merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game, di antaranya sebagai berikut:

a. Slot Domino

Slot domino adalah permainan yang ada didalam permainan *Higgs Domino Island* yang mirip dengan sebuah mesin judi kasino. Pemain menekan tombol dan gambar akan berubah sesuai keberuntungan. Jika gambar dalam slot sama semua maka pemain bisa dikatakan *jackpot* (menang besar). Di dalam slot terdapat 5 bagian slot yaitu *Dou Fu Duo Cai*, *Fafafa*, *Panda*, *5 Dragon*, dan *Rezeki Nomplok*. Berikut contoh slot domino island:

**Gambar. 2**  
**Slot Higgs Domino Island**



Jika koin dalam akun sudah tidak cukup untuk memainkan game, setiap harinya selalu ada koin gratis yang diberikan sebanyak 2 M (2 Juta Koin) sebanyak 3 kali (sedekah). Sehingga game setiap harinya dapat

dimainkan jika sedekah yang diberikan tidak cukup, makadi perbolehkan meminta kepada pemain lain atau akun lain yang memiliki *chip* atau koin. Permainan *slot* dapat di mulai ketika level akun sudah mencapai level 5.

b. Permainan kartu

Terdapat beberapa permainan kartu di dalam game *Domino Higgs Island* yang bisa dimainkan tanpa menunggu akun mencapai level 5. Beberapa permainan tersebut dapat menambah jumlah koin pada akun. Jenis-jenis permainan kartu adalah *Remy, Poker, Qiu-Qiu, Teksas, Cangkulan*. Kebanyakan permainan kartu tersebut dengan mengurutkan nomor kartu, dan siapa lebih dahulu mengurutkan nomor maka orang tersebut pemenangnya. Dengan menjumlahkan nomor karu yang telah dibagikan maka kartu dengan jumlah tertinggi akan memenangkan permainan. Kebanyakan pemain yang bermain kartu hanya untuk mempercepat akun mencapai lefel 5 agar bisa bermain *solt*.

c. *Chip Higgs Domino Island*

*Chip* adalah suatu koin (maya) atau kata lain pengganti uang pada game baik online maupun offline semuanya menggunakan *Chip* sebagai alat pembayarannya dalam taruhan. Adapun fungsi *Chip* adalah sebagai pengganti uang tunai dalam permainan game online. *Chip* ini diberi nilai selayaknya uang dalam dunia perjudian, *chip* memiliki nilai intristik dengan besaran tertentu untuk digunakan dalam taruhan. Karena *Chip* dirasa menjadi hal yang paling efektif untuk menghindari berbagai

masalah yang muncul akibat adanya uang tunai. Harga *chip domino* 1 B berkisar 60.000-70.000 rupiah.<sup>17</sup>

#### 1) Perspektif Agama Islam Tentang Game Online *Higgs Domino Island*

Seperti yang kita ketahui bahwa agama Islam sangat berpegang teguh pada Al-Qur'an dan sunnah, para sahabat Rasulullah SAW, para Mahdzab, serta para ulama. Apa pun yang terdapat pada Al-Qur'an dan sunnah serta apa pun yang disampaikan oleh sahabat Rasulullah SAW, para Mahdzab dan para ulama maka agama Islam juga mengikuti serta menyampaikannya pada masyarakat.

Adapun pandangan agama Islam tentang game higgs domino island yaitu, Seperti yang kita ketahui bahwa permainan itu hukum asalnya boleh, sampai ada nash yang melarangnya barulah bisa dikatakan haram. Berhubungan dengan game higgs domino island dalam pandangan pendidikan agama Islam yaitu tidak boleh. Hal ini dikarenakan dalam permainan game *Higgs Domino Island* terdapat unsur taruhan barang berupa uang virtual (*chips*) dan hal ini tergolong kedalam perbuatan judi (*maysir*). Ulama sepakat bahwa perbuatan judi lebih berbahaya dari pada riba.<sup>18</sup>

Game online adalah permainan yang baru-baru saja muncul pada abad ke-20 sehingga pada zaman Rasulullah tidak terdapat dalil yang menjelaskan halal atau haramnya bermain game online, oleh karna itu

---

<sup>17</sup>Mila Puspita, "Perspektif Hukum Islam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino", *Skripsi* (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), hlm. 34.

<sup>18</sup>Muhammad Abduh Tuasikal, Larangan Bermain Dadu, <https://rumaysho.com/2324-html>, di akses pada 22 Desember 2012, Pukul 22.36 WIB.

hukum yang berkaitan dengan bermain game online diserahkan kepada para ulama untuk menetapkan hukum terhadap sesuatu yang belum memiliki hukum dalam Islam, hal ini disebut dalam Islam sebagai *Masailul Fiqhiyyah*, hal ini diadakan agar masyarakat terhindar dari selisih paham atau jalan yang salah.

b. Unsur-unsur perjudian yaitu:

- 1) Adanya taruhan, sehingga pelaku yang melakukan ada yang menang dan ada yang kalah
- 2) Seluruh pemain judi akan mempertaruhkan hartanya atau yang ia punya agar bisa memenangkan permainan tersebut
- 3) Pemenang akan mengambil hak orang lain yang kalah
- 4) Pelaku mencari uang dari hasil taruhan atau mengadu nasib (untung-untungan). Bukan dari hasil kerja keras yang nyata yang telah dianjurkan oleh agama Islam.<sup>19</sup>

Dalam sudut pandang syariat Islam, segala macam permainan game yang memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara berjudi adalah boleh. Ditinjau dari unsur manfaat yakni dalam jual beli Chip pada Game Online *Higgs Domino Island* memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi pemain Game jika dalam bermain Game Online dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik bermain Game

---

<sup>19</sup>Adiwarman A. Karim, Oni Sahroni, Riba, *Gharar dan Kaidah-Kaidah Ekonomi Syariah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 191-193.

dengan waktu yang lama dalam Islam pun tidak diperbolehkan. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudhorotan maka harus ditinggalkan.

Menurut perspektif hukum Islam dalam praktik Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino island* Ijab dan qabul ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga dengan sadar membeli dari apa yang di perjual belikan. Namun objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir*.

Bermain game merupakan permainan yang dapat mengisi waktu luang atau menjadi sebuah hiburan, akan tetapi hukumnya dapat berubah makruh bahkan haram apabila seseorang menyia-nyiakan waktu yang berharga bahkan sampai meninggalkan kewajibannya. Dalam pandangan hukum Islam, bermain game online pada dasarnya dihukumi boleh, atau mubah. Hanya saja kebolehan dalam bermain game dapat berubah hukumnya menjadi makruh bahkan haram.<sup>20</sup>

a) Makruh

Asal hukum bermain game adalah mubah namun asal hukumnya dapat berubah menjadi makruh jika permainan tersebut justru membuat orang-orang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiakan waktu yang berharga.

---

<sup>20</sup>Nirwan, "Game Online Higgs Domino Island Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam", *Skripsi* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), hlm. 20.

b) Haram

Bermain game online adalah mubah atau boleh, akan tetapi asalnya dapat berubah menjadi haram apa bila seseorang meninggalkan kewajibannya akibat bermain game online seperti seseorang yang sengaja meninggalkan shalat akibat dari bermain game online.<sup>21</sup>

Selain keharaman bermain game online ketika meninggalkan shalat juga ada hal lain yang dapat menjadikan permainan game online itu menjadi haram yaitu terdapatnya unsur perjudian di dalam permainan game online. Dalam Islam, segala bentuk permainan yang mengandung unsur perjudian itu dilarang. Dalam Al-Qur'an firman Allah SWT pada surah Al-Maidah ayat 90 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحُمُرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ  
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

90. Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”<sup>22</sup>

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah SWT dan Allah juga menjelaskan bahwa permainan judi merupakan perbuatan

<sup>21</sup>Ibit, hlm 20-21.

<sup>22</sup>Kementrian Agama RI, *Alquran Dan Terjemahan*, hlm. 123.



setan untuk itu Allah memerintah kita untuk menjauhi perbuatan tersebut agar kita menjadi orang-orang yang beruntung.

Adapun jenis-jenis permainan yang dibolehkan dan tidak dibolehkan dalam Islam yaitu:

- 1) Permainan yang disyariatkan, baik dengan taruhan berupa uang atau tidak ialah pertandingan yang berkaitan dengan jihad seperti lomba kuda, memanah, lempar lembing, dan lomba unta.
- 2) Permainan yang boleh bila tanpa taruhandan tida boleh bila dengan taruhan yaitu permainan yang tidak mempunyai masalah Kesehatan tetapi tidak bermanfaat secara langsung dalam jihad dan peperangan, hal ini sama seperti berenang, lomba perahu, bermain pedang, seni pertahanan diri dan lain-lain. Selama tidak memasuki perkara yang diharamkan yaitu bercampurnya laki-laki dan perempuan, dan mengumbar aurat.
- 3) Permainan yang tidak dibenarkan, yaitu permainan yang haram untuk dimainkan seperti menggunakan uang taruhan pada permainan seperti bermain dadu, *domino*, dan lain-lain.<sup>23</sup>

Alasan permainan dadu diharamkan yaitu sebagaimana ungkapan Ibnu Hajar Al-Haitamy yaitu.

Permainan dadu diharamkan karna dasarnya adalah untung-untungan tanpa adanya perhitungan dan proses berfikir, dapat diqiyaskan dengan permainan dadu bahwa seluruh permainan yang berdasarkan

---

<sup>23</sup>Syaikh Abu Bakar Jabir Al-Jazairi, *Minhajul Muslim*, (Jakarta: Ummul Qur'an, 2014), hlm. 607.

untung-untungan maka seluruh permainan yang berasaskan untung-untungan hukumnya haram.<sup>24</sup>

Adapun pendapat MUI tentang permainan game *higgs domino island* yaitu haram, sebagaimana ungkapan Firdaus Muhammad mengatakan bahwa.

“Dari segi nama games saja sudah *domino*, yang bermakna adu keberuntungan, di dalamnya ada pembelian chip, sudah ada perputaran uang, permainan tersebut bukan bisnis tetapi adu keberuntungan, masalahnya pembelian *chip* menggunakan akun palsu untuk pembelian chip hampir sama dengan pembelian narkoba”.<sup>25</sup>

c. Fatwa MUI Tentang Hukum Game *Higgs Domino Island* dan Sejenisnya.

Fatwa menurut Bahasa adalah jawaban mengenai suatu kejadian (peristiwa), yang merupakan bentukan sebagaimana dikatakan zamakhsyain dalam *al-kasysyaf* dari kata (*Al-Fataa*/Pemuda) dalam usianya, dan sebagai kata kiasan. Sedangkan pengertian fatwa menurut syara’ adalah menerangkan hukum syara’ dalam suatu persoalan sebagai jawaban dari suatu pertanyaan, baik si penanya itu jelas identitasnya maupu tidak, baik peseorangan maupun kolektif.<sup>26</sup>

1. Ketentuan Umum

Dalam hal ini yang dimaksud dengan:

- a) Game *Higgs Domino Island* adalah permainan berbasis internet yang di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan seperti

---

<sup>24</sup>Evi Rahayu, “Permainan Game Online Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i”, *skripsi* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2020), hlm. 69.

<sup>25</sup>Kasdar Kasau, *Higgs Domino Haram*, <https://makassar.tribunnews.com> diakses Pada 18 Desember 2022, Pukul 16.30 WIB.

<sup>26</sup>Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohanhan* (Jakarta: Gema Insani Press, 1997), hlm. 5.

*domino, slot, puzzle*, dan lain-lain. Game ini tidak hanya sekedar permainan mengisi waktu senggang, tetapi juga bisa menjadi ajang tempat mencari uang.

b) Judi adalah setiap permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi.

## 2. Ketentuan Hukum

a) Permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar, hukumnya haram baik mengandung unsur judi atau tidak.

b) Permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan diperbolehkan dengan ketentuan: pertama, tidak ada unsur perjudian. Kedua, tidak menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan masyarakat. Ketiga, tidak memalingkan dari sholat atau kewajiban agama yang lain dan tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan. Keempat, tidak merendahkan harga diri.

c) Transaksi jual beli chip dalam permainan Game *Higgs Domino Island* dan sejenisnya tidak diperbolehkan karena tidak memenuhi persyaratan *ma'qud'alaih* (sesuatu yang ditransaksikan) yang bisa dimanfaatkan menurut Syariat.

### 3. Rekomendasi

- a) Dalam memanfaatkan fitur perangkat teknologi seperti permainan online, hendaknya masyarakat bijaksana dan cermat terkait dampak yang ditimbulkannya.
- b) Menghindari permainan yang dilarang Syariat demi kemaslahatan bersama.
- c) Mendorong kepada pemerintah untuk tegas dalam memberantas hal-hal yang terkait dengan permainan online yang memiliki unsur perjudian dan berdampak negatif baik terhadap personal maupun masyarakat.<sup>27</sup>

Dari fatwa MUI di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa permainan *domino* sudah jelas dilarang di dalam agama Islam yang dimana terdapatnya unsur adu keberuntungan atau mengundi nasib. Berdasarkan ketentuan Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai mabi' (objek jual beli) dalam kaitannya terhadap jual beli Chip pada Game Online *Higgs Domino Island* adalah sebagai berikut:

- a) Mustmanmabi' harus berupa barang yang dapat boleh dimanfaatkan. Barang yang diperjual belikan harus memiliki manfaat, sehingga pihak yang membeli tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat dalam hal ini masih bersifat relatif sebab setiap barang tentunya memiliki manfaat. Oleh karena itu untuk mengukur kriteria

---

<sup>27</sup>Fatwa DSN MUI No. 1/DSN-MUI/III/2022, Hukum Game Higgs Domino Island dan Sejenisnya.

kemanfaatan dalam hal ini haruslah memakai kriteria agama. Jangan sampai pemanfaatan barang tersebut bertentangan dengan syariat Islam, kesusilaan, maupun kehidupan bermasyarakat.<sup>28</sup>

Akad Jual Beli seperti yang telah disebutkan diatas ialah benda atau objek yang diperjual belikan dapat dimanfaatkan menurut syariat Islam artinya benda tersebut bermanfaat untuk diri sendiri juga orang lain. Sementara game online sendiri tidak mendatangkan manfaat sesuai syara'baik bagi diri sendiri maupun orang lain, game online sendiri hanyalah kegiatan yang membuang-buang waktu, seseorang bisa menjadi lalai dan disisi lain juga dapat menimbulkan mudharat bagi penggunaanya sendiri.

Sekalipun hiburan dan permainan itu diperbolehkan oleh islam, tetapi ia juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain. Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang. Begitu juga tidak halal seorang muslim menjadi permainan judi sebagai alat mencari uang dalam situasi apapun.

#### 4. Perilaku

Perilaku adalah perilaku yang tampak (*Over Behavior*) dan perilaku yang tidak tampak (*Inner Behavior*) serta segala sesuatu yang dilakukan oleh

---

<sup>28</sup>Muhammad Mashur, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Higgs Domino Island", *Jurnal Alsyirkah*, Volume 3 No 1, April 2022, hlm. 34.

manusia dalam menanggapi stimulus lingkungan yang meliputi aktivitas motorik, emosional, dan kognitif.<sup>29</sup> Perilaku manusia hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas, antara lain berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya.

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Sedangkan menurut Wawan (2011) Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2011) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori S-O-R atau “Stimulus-Organisme-Respon”. Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Respon respondent atau reflektif adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga eliciting stimuli. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang.

---

<sup>29</sup>Indah Permatasari Dan Wahyuni, “Perilaku Pola Asuh Keluarga Dan Lingkungan Teman Sebaya Dengan Perilaku Merokok Pada Remaja Usia 11-20 Tahun Didesa Nambuhan”, *Jurnal Gaster*, Volume 8, No 1, Februari 2011, hlm. 708-709.

- b. Operan Respon atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

Perilaku sosial secara bahasa berarti cara berbuat atau menjalankan sesuatu sesuai dengan sifat yang layak bagi manusia. Secara sosial berarti segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan. Sedangkan secara istilah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi kebutuhan diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Pertumbuhan dari dalam dan perangsangan dari lingkungan akan bermunculan serangkaian perilaku baru menuju tercapainya masa dewasa.<sup>30</sup>

#### 1. Jenis-jenis perilaku

Jenis-jenis perilaku individu menurut Okviana (2015) yaitu sebagai berikut:

- a. Perilaku sadar, perilaku yang melalui kerja otak dan pusat susunan saraf
- b. Perilaku tak sadar, perilaku yang spontan atau instingtif
- c. Perilaku tampak dan tidak tampak

---

<sup>30</sup>Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Bpk Gunung Mulia, 2008), hlm. 218.

- d. Perilaku sederhana dan kompleks
  - e. Perilaku kognitif, afektif, konatif, dan psikomotor.
2. Bentuk-bentuk perilaku

Menurut Notoatmodjo (2011) dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- a. Bentuk pasif/Perilaku tertutup (covert behavior)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

- b. Perilaku terbuka (overt behavior)

Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

Adapun beberapa faktor pembentuk perilaku adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal

Faktor internal mencakup pengetahuan, kecerdasan, emosi, inovasi dan sebagainya, yang berfungsi untuk mengolah rangsangan dari luar.



## 2) Faktor external

Faktor external meliputi lingkungan sekitar, baik fisik maupun non fisik seperti iklim, sosial ekonomi, kebudayaan dan sebagainya. Perilaku yang terbentuk di dalam diri seseorang dari dua faktor utama, yaitu stimulus yang merupakan faktor dari luar diri seseorang (faktor eksternal) dan respon yang merupakan faktor dari dalam diri orang yang bersangkutan (faktor internal).

Faktor eksternal atau stimulus adalah faktor lingkungan, baik lingkungan fisik maupun non fisik dalam bentuk sosial budaya, ekonomi, politik dan sebagainya. Faktor eksternal yang paling besar perannya dalam membentuk perilaku manusia adalah faktor sosial dan budaya tempat seseorang tersebut berada. Faktor internal yang menentukan seseorang merespon stimulus dari luar adalah perhatian, pengamatan, persepsi motivasi, fantasi, sugesti dan sebagainya.

## 3. Bentuk-bentuk tingkah laku

Adapun bentuk tingkah laku atau perilaku remaja dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Pembangkangan (negativisme)
- b. Agresi (agression)
- c. Berselisih (disagree)
- d. Menggoda (teasing)
- e. Persaingan (rivaly)

- f. Kerjasama (cooperation)
- g. Tingkah laku berkuasa (ascendant behavior)
- h. Mementingkan diri sendiri (selfishness)<sup>31</sup>

Walgito sebagian di kutip dari buku Siti Nisrima mengatakan perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada. Perilaku sosial memusatkan perhatiannya kepada antar hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri atas bermacam-macam objek sosial dan non sosial atau tidak menyenangkan objek-objek tersebut.<sup>32</sup>

Prilaku sosial seseorang merupakan sifat seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda, misalnya dengan kerjasama. Dalam kerjasama tersebut ada yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan peribadinya.

Ada beberapa Faktor membentuk perilaku sosial diantaranya sebagai berikut:

- a. Perilaku dan karakteristik orang lain, sifat dan perilaku orang lain akan berpengaruh dalam membentuk sikap seseorang. Jika teman atau keluarga memiliki sifat yang baik maka kita akan baik begitu pula sebaliknya, jika jahat maka kita juga akan bersifat jahat.

---

<sup>31</sup>Nanik Sri Hartati, *Mengenal Bimbingan Dan Konseling*, (Malang: Media Nusa Creative, 2015), hlm. 95.

<sup>32</sup>Siti Nisrima dkk, "Pembinaan Perilaku Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsia*, Volume 1, No 1, Agustus 2016, hlm. 195.

- b. Proses kognitif, ingatan yang memuat ide-ide keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang dan akan berpengaruh terhadap perilaku dan kebiasaan orang lain.
- c. Faktor lingkungan, lingkungan adalah salah satu faktor yang memengaruhi perilaku sosial masyarakat, sebagai contohnya masyarakat yang bertempat tinggal dipinggir pantai cenderung bersuara kasar dan kuat. Berbeda dengan lingkungan masyarakat yang berada dipegunungan, yang cenderung bersuara pelan dan lembut. Sebagai masyarakat kita harus menghargai dan harus beradaptasi serta menyesuaikan dimana kita berada.
- d. Tata budaya, dalam budaya masyarakat akan mempengaruhi kebiasaan, dalam setiap budaya memiliki kebiasaan yang berbeda-beda. Dan sebagai masyarakat yang baik kita harus menghargai perbedaan dari kebudayaan tersebut.

Dari penjelasan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relative untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain dalam menjalankan tugas tertentu. Sebagai contoh ketika melakukan kerjasama/gotong royong, ada yang melakukannya diatas kepentingan pribadinya, ada yang bermalas-malasan, tidak sabar, hanya suka mengatur, dan hanya mencari keuntungan sendiri.

## 5. Pengertian Remaja

Franz J. Monks berpendapat bahwa secara global masa remaja berlangsung antara 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun merupakan masa remaja awal, 15-18 tahun merupakan masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir.<sup>33</sup> Remaja adalah mereka yang mengalami masa transisi (masa peralihan) dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yaitu antara usia 12-13 tahun hingga usia 21 tahun. Perubahan yang terjadi termasuk drastis pada semua aspek perkembangannya seperti perkembangan fisik, kognitif, keperibadian, dan sosial.

Masa remaja adalah suatu masa dalam tahap-tahap perkembangan manusia. Setiap masa perkembangan itu memiliki ciri-ciri tersendiri yang membedakannya dengan tahap yang lain, termasuk pula tahap usia remaja seseorang tidak dapat disebut anak-anak lagi tetapi sepenuhnya belum dapat juga dikatakan dewasa.<sup>34</sup>

Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikhisnya. Namun yang perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial baik dilihat pada aspek kognitif, emosi maupun fisik.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup>Wahyu Firdaus Dan Muhammad Sholeh Marsudi, "Konseling Remaja Yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior", *Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, Volume 6, No 1, Mei 2021, hlm. 19.

<sup>34</sup>Sarliton Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, ( Jakarta: Grafindo Persada, 2003), hlm. 9.

<sup>35</sup>Faizah Noer Laela, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*, (Surabaya: Uin Sunan Ampel Press, 2017), hlm. 129.

Gunarsa mengemukakan beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu:

- a. Kecanggungan dalam pergaulan dan kekerasan dalam gerakan
- b. Ketidakstabilan emosi
- c. Adanya sikap menentang dan menantang orang tua
- d. Kegelisahan karna banyaknya keinginan
- e. Senang bereksperimentasi
- f. Senang bereksplorasi
- g. Banyaknya fantasi, khayalan dan bualan
- h. Kecendrungan membentuk kelompok<sup>36</sup>

Seperti halnya pada semua periode yang penting, setiap kehidupan masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya. Masa remaja ini, selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja maupun orangtuanya. Menurut Sidik Jatmika, kesulitan itu berangkat dari fenomena remaja itu sendiri dengan beberapa perilaku khusus, yaitu:

- 1) Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Tidak terhindarkan, ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan biasa menjauhkan remaja dari keluarganya.
- 2) Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya daripada ketika mereka masih kanak-kanak. Ini berarti bahwa pengaruh orangtua

---

<sup>36</sup>Rukarya, *Aku Bimbingan Dan Konseling*, (Pangkep: Guepedia, 2019), hlm. 119.

semakin lemah. Anak remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga. Contoh yang umum adalah dalam hal mode pakaian, potongan rambut, kesenangan musik yang harus mutakhir.

- 3) Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*Over Confidence*) dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, mengakibatkan sulit menerima nasihat dan pengarahan orangtua.<sup>37</sup>

Perubahan fisik yang dramatis memiliki efek psikologis, dimana remaja memiliki perasaan tidak puas terhadap diri sendiri. Hal ini tampak jelas ketika seseorang mengekspresikan emosi-emosinya. Seperti sebagai mana melepaskan stres dengan cara yang sesuai, mengungkapkan kemarahan dengan kata-kata daripada tindakan negatif, mengatasi situasi sulit atau berbahaya dengan tenang, mengatasi situasi yang sedih dengan cara tepat, menangani situasi mengejutkan dengan kontrol menunjukkan kesukaan, kasih sayang, cinta terhadap orang lain dan lain sebagainya.<sup>38</sup>

Kecenderungan remaja ingin bebas dalam mengekspresikan dan menampilkan diri, lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan

---

<sup>37</sup>Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja" *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 17, No 1, 2017, hlm. 2.

<sup>38</sup>Janice J. Beaty, *Observasi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), hlm. 91.

teman sebaya, kemampuan untuk memiliki dan memilih idola, keinginan berpartisipasi dalam aktifitas kelompok, kurang membutuhkan pengawasan orang tua, membutuhkan penerimaan sosial (masyarakat) dan sering berbagi dengan teman sebaya.

Para ahli banyak mengatakan bahwa remaja cenderung lebih banyak mendengarkan rekan-rekan mereka dari pada mendengarkan orang dewasa.<sup>39</sup> Gaya berbicara dan pergaulan remaja yang menggunakan media sosial maupun game online sangat alay dan berlebihan karna faktor pergaulan yang salah karna kurangnya pengawasan dari orang tua.<sup>40</sup>

Remaja sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan dari eksternal maupun internal dan harus ditangani dan dicegah. Orang tua sangat berpengaruh didalam membentuk keperiadian pada remaja, terutama dalam keyakinan dan agama yang dianut oleh remaja. Menurut Marcia perkembangan identitas selain mencari secara aktif ataupun eksplorasi setiap hari terjadi penyimpangan perilaku yang dipublikasikan oleh media masa. Penyimpangan itu baik dari pergaulan bebas, kekerasan, kehilangan identitas dan jati diri, stres pekerjaan dan sekolah serta pengangguran. Tekanan hidup yang tinggi membuat orang bekerja dan banyak menghabiskan waktu di luar rumah.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup>Rasimin Dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan Dan Konseling Kelompok*, (Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2018), hlm. 125.

<sup>40</sup>Iva Krisnaningrum dkk, "Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat, Kabupaten Tegal," *Jurnal Of Educational Social Studies*, Volume 6, No 3, Desember 2017, hlm. 95.

<sup>41</sup>Najlatun Naqiyah, *Bimbingan Dan Konseling Komunitas Untuk Meningkatkan Potensi Anak Dan Remaja*, (Malang: Media Nusa Creative, 2015), hlm. 11.

Teman sebaya menjadi faktor resiko kenakalan remaja, hal ini cukup beralasan karna pada usia remaja mereka akan lebih nyaman dan senang berkumpul bersama teman sebaya daripada bersama dengan keluarga. Ikatan yang kuat dan tinggi solidaritas berpotensi terjadinya kenakalan remaja. Solidaritas yang tinggi membuat para remaja selalu membela kelompoknya untuk menunjukkan kekompakan dan dukungannya.

Pertemanan disekolah dan lingkungan remaja perlu mendapat perhatian khusus oleh guru dan orangtua karna sudah salah dalam memilih teman dapat berdampak buruk bagi remaja.<sup>42</sup> Menurut nugraha peran kelompok teman sebaya sangat berpengaruh terhadap pertimbangan dan keputusan seseorang remaja tentang perilakunya. Kelompok teman sebaya merupakan referensi utama bagi remaja dalam hal persepsi dan sikap yang berkaitan dengan gaya hidup.<sup>43</sup>

Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja. Perilaku tersebut akan merugikan dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Sedangkan secara terminologi, menurut Warsito, kenakalan remaja merupakan suatu pelanggaran batas-batas konsep nilai dan norma-norma kewajaran yang berlaku dalam masyarakat, yang berarti dapat menyimpang, bertentangan,

---

<sup>42</sup>Tri Anjaswarni Dkk, *Deteksi Dini Potensi Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency) Dan Solusi*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019), hlm. 112.

<sup>43</sup>Ahmad Susanto, *Bimbingan Dan Konseling Disekolah: Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 193.



bahkan merusak norma-norma.<sup>44</sup> Jadi dapat disimpulkan, kenakalan remaja adalah segala tindakan atau perbuatan yang menyimpang dari norma-norma hukum yang dilakukan oleh remaja.

Terdapat banyak faktor yang melatar belakangi terjadinya kenakalan remaja. Berbagai faktor yang ada tersebut dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

#### 1. Faktor internal

##### a. Krisis identitas

Perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya kenakalan remaja karena remaja gagal dalam mencapai masa pencarian identitasnya.

##### b. Kontrol diri yang lemah

Banyak sekali remaja yang telah mengetahui perbedaan dua tingkah laku yaitu baik dan buruk, namun mereka tidak bisa mengembangkan kontrol diri untuk bertingkah laku sesuai dengan pengetahuannya

##### c. Kurangnya pemahaman mengenai agama

Setiap manusia diciptakan Allah mempunyai naluri beragama, untuk itulah diperlukan pembimbingan dan penyuluhan yang berbasis kepada nilai Islam agar anak-anak remaja berada dalam jalan yang benar sesuai keinginan Islam. Pemahaman tentang agama sebaiknya

---

<sup>44</sup>Anisya Afifa Dan Abdurrahman, Peran Bimbingan Konseling Islam Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, Volume 5, No 2, November 2021. hlm. 182.

dilakukan sejak kecil, yaitu melalui kedua orang tua dengan cara memberikan pembinaan moral dan bimbingan tentang keagamaan, agar nantinya setelah mereka remaja bisa memilah baik buruk perbuatan yang ingin mereka lakukan sesuatu di setiap harinya.

## 2. Faktor eksternal

### 1) Kurangnya perhatian dari orang tua

Perhatian dan kasih sayang dari orang tua merupakan suatu dorongan yang berpengaruh dalam kejiwaan seorang remaja dalam membentuk kepribadian serta sikapnya dalam sehari-hari.

### 2) Pengaruh dari lingkungan sekitar

Lingkungan adalah faktor yang paling mempengaruhi perilaku dan watak remaja. Jika dia hidup dan berkembang di lingkungan yang buruk, moralnya pun akan seperti itu adanya. Sebaliknya jika ia berada di lingkungan yang baik maka ia akan menjadi baik pula.

Remaja sesungguhnya telah memiliki kemampuan setara dengan orang dewasa, sudah mendapatkan adanya hubungan antara neuron-neuron dalam otak remaja yang aktif akibat adanya perkembangan yang cepat sehingga mempengaruhi sisi emosi dan kemampuan mentalnya.

Perkembangan fisik remaja yang masih terus berjalan pun mempengaruhi perilaku mereka sehingga mereka kerap tampil

ceroboh (*clumsy*).<sup>45</sup> Remaja juga dapat menyelesaikan tugas-tugasnya melalui kemampuan logikanya yang berkembang dengan baik, namun belum terbiasa dan kurang pengalaman serta tidak mampu dalam mengontrol emosi membuat remaja sulit dalam mengambil keputusan yang tepat.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan masalah ini, sejauh pengetahuan peneliti masalah ini belum pernah diteliti di Sikara-kara 1 kecamatan natal, namun tidak menutup kemungkinan pernah dilakukan di lokasi penelitian yang lain. Untuk memperkuat penelitian ini, maka penelitian relevan yang berkenaan dengan judul penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Nurul Ismi dan Akmal dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kualitatif dan metode deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dari permainan game online di SMA Negeri 1 Bayang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia

---

<sup>45</sup>Maryam B. Gainau, *Perkembangan Remaja Dan Problematikanya*, (Yogyakarta: Pt Kanisius, 2021), hlm. 14.

handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa<sup>46</sup>

- b. Penelitian oleh Faiq Khoridatul Izza yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini diketahui bahwa game online berdampak pada perilaku keagamaan remaja di desa modopuro mojosari, seperti kurangnya kedisiplinan beribadah (melalaikan sholat 5 waktu), malas belajar, berbohong kepada orang tua, berkata tidak sopan, dan kurangnya sosialisasi dengan tetangga sekitar<sup>47</sup>

Sejalan dengan hal di atas, penelitian ini memiliki perbedaan dilihat dari judul, metodologi dan lokasi penelitian. Perbedaan pada penelitian terdahulu yang pertama, peneliti membahas dampak game online pada remaja secara umum dan subjek peneliti adalah siswa SMA. Sedangkan pada penelitian kedua perbedaannya dilihat dari judul penelitian, peneliti hanya membahas dampak game online terhadap keagamaan remaja. Pada penelitian terdahulu tidak membahas game online apa yang di gunakan oleh siswa dan remaja yang kecanduan, peneliti hanya membahas game online dan dampak pada keagamaannya saja. Sedangkan pada penelitian ini,

---

<sup>46</sup>Nurul Ismi dan Akmal, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”, *Jurnal of Civic Education*, Volume 3 No 1, 2020, hlm. 8.

<sup>47</sup>Faiq Khoridatul Izza, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari” *Skripsi* (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), hlm. 86.

peneliti membahas tentang dampak game online *higgs domino island*, terhadap perilaku remaja khususnya di desa sikara-kara 1 kecamatan natal. Sedangkan persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama membahas tentang dampak game online, dan penelitian terdahulu memperoleh hasil yang layak untuk di teliti lebih dalam lagi.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1) Lokasi Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal yang terletak di Mandailing Natal sebagai lokasi penelitian. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena diketahui belum ada tercatat yang meneliti tentang dampak game online (*Higgs Domino Island*) terhadap perilaku remaja di desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal.

##### a. Secara Teoritis

Peneliti melihat masih banyak remaja yang kecanduan game online dilingkungan tersebut, dampak dari perilaku remaja yang muncul akibat terlalu sering bermain game online *higgs domino island* memberikan pengaruh yang buruk baik dari segi fisik maupun psikis.

##### b. Secara Praktis

Dalam pemilihan lokasi penelitian ini, peneliti lebih mudah menjangkau lokasi penelitian, kemudian karena adanya keterbatasan dana dan waktu penelitian.

##### 2) Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan penelitian. Penelitian ini dimulai dari bulan September 2021 sampai dengan April 2022 seperti jadwal peneliti sebagaimana terlampir.

## B. Metode dan Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Ichwansyah Tampubolon penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memaknai atau menafsirkan suatu realitas atau fenomena berdasarkan data yang tersedia dan diperoleh oleh peneliti melalui dokumentasi/kepustakaan, observasi, dan wawancara secara diuraikan dengan model analisis kualitatif secara eksploratif, deskriptif, dan historis.<sup>48</sup> Dalam pelaksanaannya peneliti langsung masuk lapangan dan berusaha mengumpulkan data secara lengkap sesuai dengan pokok permasalahan yang berhubungan dengan pelaksanaan.<sup>49</sup> Penelitian deskriptif berusaha memberikan dengan sistematis dan cermat fakta-fakta actual dan sifat-sifat populasi tertentu.<sup>50</sup> Dimana jenis penelitian ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Alasan peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dekskriptif adalah peneliti akan meneliti objek alamiah atau fakta-fakta yang terjadi di lapangan, selain itu peneliti ingin memperoleh data secara mendalam mengenai dampak game online (*higgs domino island*) terhadap perilaku sosial remaja di desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal.

---

<sup>48</sup>Ichwansyah Tampubolon, *Metodologi Studi Keislaman*, (Ragam Perspektif Ilmu dan Desain Penelitian), (Yogyakarta: Uad Press, 2018), hlm. 218.

<sup>49</sup>Lexy, J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 122.

<sup>50</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 8.

### C. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui dampak game online (*higgs domino island*) terhadap perilaku remaja di desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal. Dengan demikian yang menjadi unit analisis penelitian ini adalah remaja-remaja di desa Sikara-kara 1 Kecamatan Natal. Dalam hal ini unit analisis tidak ditentukan terlebih dahulu, tetapi dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, dimana unit analisis yang ditetapkan di desa dipandang sudah mewakili kelompok yang ada dalam masyarakat penetapan unit analisis dilaksanakan secara *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan informasi dimana peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri ketika memilih anggota populasi untuk berpartisipasi dalam penelitian.<sup>51</sup>

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah remaja usia 12-21 tahun berjumlah 12 orang, orang tua remaja yang bermain game online berjumlah 5 orang serta masyarakat berjumlah 3 orang. Sehingga keseluruhan informan peneliti sebanyak 20 orang yang berada di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal.

### D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data/subjek diperoleh. Sumber data dalam penelitian kualitatif sangat penting bukan hanya sekedar memberi respon melainkan juga observasi penelitian berdasarkan informasi yang

---

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 217.



diberikan. Adapun sumber data yang terdapat dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder, yang perinciannya sebagai berikut:

1) Sumber data primer

Data primer adalah data yang dapat memberikan informasi yang memiliki hubungan dengan pembahasan pokok penelitian sebagai bahan informasi yang dicari. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game online *higgs domino island* usia 12-21 tahun berjumlah 12 orang di desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal.

2) Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data pelengkap yang dibutuhkan dalam peneliti dan berasal dari bahan bacaan yang berupa dokumen seperti arsip atau dokumen-dokumen, penelitian terdahulu, buku-buku yang berkaitan dengan judul, jurnal-jurnal ilmiah yang memuat data mengenai judul penelitian. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang tua remaja berjumlah 5 orang dan masyarakat berjumlah 3 orang di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal.

### **E. Instrumen Keabsahan Data**

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka digunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

## 1) Observasi

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.<sup>52</sup> Gejala-gejala yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.

Dalam Pengumpulan data observasi juga terdapat dua jenis observasi yaitu:

- a. Observasi partisipan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data peneliti melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti benar-benar dalam keseharian responden.
- b. Observasi non partisipan adalah observasi yang dalam pelaksanaannya tidak melibatkan peneliti sebagai partisipan. penelitian yang hanya mengamati subjek dari jauh dan tidak ikut terlibat.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non partisipan*, yaitu peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan yang sedang diamati.

## 2) Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antar dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan

---

<sup>52</sup>Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), hlm. 143.

tertentu.<sup>53</sup> Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai.<sup>54</sup>

- a. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan.
- b. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang berbeda dengan yang terstruktur. Pertanyaan biasanya tidak disusun, namun disesuaikan dengan keadaan yang unik dari responden tanya-jawab mengalir seperti percakapan sehari-hari.

Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara dimana penulis mempersiapkan pertanyaan dalam pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis sesuai dengan masalah yang ingin diketahui.

### 3) Dukumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yaitu barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, catatan harian dan sebagainya.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup>Dedi Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1998), hlm. 180.

<sup>54</sup>Lexy J. Moleong, *Op Cit*, hlm. 135.

<sup>55</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 158.

## **F. Teknik Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini peneliti menguji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan keabsahan data sebagai perbandingan.<sup>56</sup>

Ada empat macam triangulasi dalam pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan sumber, yaitu membandingkan dan mengecek data atau menguji kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan cara:

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara.
- 2) Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.
- 3) Membandingkan hasil penelitian dengan fakta lapangan

## **G. Teknik Analisa Data**

Analisis data adalah suatu proses penyederhanaan data ke dalam bentuk, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan kesimpulan yang disarankan oleh data.<sup>57</sup> Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif artinya semua data yang diperoleh akan dideskripsikan secara rinci dan kemudian diikuti dengan pembahasan teoritis untuk melihat relevansinya.

---

<sup>56</sup>Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial: Format-format Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Surabaya: AUP, 2001), hlm. 229.

<sup>57</sup>Lexy J. Moleong, *Op Cit*, hlm. 103.

Beberapa tahapan analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Reduksi data, yaitu proses pemilihan data, pemusatan perhatian penyederhanaan serta transformasi data kasar yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi dari proses yang terjadi dilapangan. Data yang dihasilkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang akan didapatkan oleh penulis pada saat melakukan penelitian kemudian dipilih kembali, atau dipusatkan pada pembahasan dan kemudian disederhanakan
- 2) Penyajian data, yaitu ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.
- 3) Upaya penarikan kesimpulan, setelah data tersebut selesai disajikan maka tahapan terakhir yang dilakukan penulis adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup>Burhan Bungin, *Analisis Data Kualitatif Pemahaman Filosofis dan Metodologi ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 4.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **1. Temuan Umum**

##### **1. Sejarah dan Gambaran Singkat Desa Sikara-Kara 1**

Desa Sikara-Kara 1 adalah salah satu desa yang berada dalam wilayah Kecamatan Natal Kabupaten Mandailing Natal. Desa Sikara-Kara 1 merupakan desa dataran tinggi yang terletak tidak jauh dari pesisir pantai Natal. Mayoritas penduduk di desa sikara-kara 1 adalah masyarakat pindahan (transmigrasi) dari pulau jawa pada tahun 1983 pada masa pemerintahan Soeharto. Desa Sikara-Kara 1 yang sering di kenal dengan sebutan Sp 1 terletak di pedalaman Kecamatan Natal yang terdiri dari 4 desa yaitu blok A, blok B, blok C, dan blok D.<sup>59</sup>

Desa Sikara-Kara satu memiliki 2 musim yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Desa Sikara-Kara 1 memiliki akses jalan yang kurang baik dan polusi udara karena tanah yang gersang dan udara yang panas. Hal tersebut mempengaruhi secara langsung terhadap mata pencaharian penduduk desa Sikara-Kara 1. Masyarakat desa bekerja sebagai petani. Adapun luas lahan pertaiannya dikelompokkan menjadi perkebunan memiliki luas 455 Ha dan persawahan sekitar 240 Ha. Masyarakat desa juga memiliki usaha-usaha kecil lainnya seperti warung, pembuat batu bata, bengkel, kerajinan tangan dan yang lainnya.

---

<sup>59</sup>Nurul Mahmudi, Kepala Desa Sikara-Kara 1, *Wawancara di Kantor Kepala Desa Sikara-Kara 1 Pada Tanggal 15 Februari 2022*

## 2. Letak Geografis

Lokasi penelitian yang akan dilakukan peneliti berlokasi di desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal Kabupaten Mandailing Natal berbatasan dengan:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Patiluban Hilir
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Kampung Sawah
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Suka Maju
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Tunas Karya<sup>60</sup>

**Gambar. 3**  
**Struktur Organisasi Pemerintah Desa Sikara-Kara 1 dan**  
**Badan Perwakilan Desa (BPD) Desa Sikara-Kara 1**  
**Kecamatan Natal**



Dokumentasi: Kantor Kepala Desa Sikara-kara 1

<sup>60</sup>Gunarto, Sekretaris Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal, *Wawancara Di Kantor Kepala Desa Sikara-Kara 1 Pada Tanggal 15 Februari 2022*

Gambar. 4



Dokumentasi: Kantor Kepala Desa Sikara-kara 1

a. Visi Misi Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal

- 1) Terwujudnya masyarakat Desa Sikara-Kara 1 yang taat, tentram, maju, makmur dan berkeadilan.
- 2) Melanjutkan program-program pemerintah Desa Sikara-Kara 1 sebelumnya, sebagaimana tercantum dalam dokumen desa
- 3) Memberdayakan semua potensi yang ada di dalam masyarakat Desa Sikara-Kara 1.
- 4) Menciptakan kondisi masyarakat Desa Sikara-Kara yang aman, tertib, dan rukun dalam kehidupan bermasyarakat.
- 5) Membangun rasa empati dan peduli dengan kondisi Desa Sikara-Kara 1
- 6) Menciptakan lapangan pekerjaan kepada masyarakat Desa Sikara-Kara 1



b. Keadaan Penduduk di Desa Sikara-Kara 1

Masyarakat Desa Sikara-Kara 1 memiliki kegiatan pengajian dan arisan barang. Bagi kaum laki-laki pengajian di lakukan pada malam hari sedangkan untuk kaum wanita pengajian dilakukan di siang hari pada hari jum'at. Masyarakat Desa Sikara-Kara 1 juga melakukan kegiatan arisan (Tabungan) berupa barang maupun uang. Arisan tersebut digunakan untuk keperluan masyarakat yang ingin melangsungkan acara seperti pernikahan, akikah, khitanan, bangun rumah dan sebagainya.

Desa Sikara-Kara 1 dulunya memiliki akses jalan yang sangat buruk dan belum tersentuh aspal. Jalan yang licin dan berbatu sangat rentan jika di musim penghujan. Kondisi tanah Desa Sikara-Kara 1 adalah tanah liat dan jika turun hujan maka kendaraan sangat susah melewati desa. 2 tahun terakhir pemerintah setempat mulai membangun akses jalan namun tidak seluruh yang di aspal, sebagian masi berbatu-batu kasar hingga saat ini.

Desa Sikara-Kara 1 memiliki tabungan desa yang di kelola oleh kepala desa dan masyarakat Desa Sikara-Kara 1. Tabungan desa tersebut di hasilkan dari dana Desa Sikara-Kara 1 berupa kebun sawit dan sapi. Kebun sawit di kelola oleh pekebun khusus desa yang di gaji setiap bulannya. Penghasilan dari kebun sawit tersebut kemudian di olah kembali untuk keperluan desa seperti pembangunan mesjid, sekolah dan lain-lain. Sedangkan sapi di urus dan di rawat oleh beberapa warga masyarakat. Masyarakat yang bersedia merawat dan mengurus sapi di berikan hak untuk merawat dan menjaga sapi-sapi dari berbagai keadaan.

Masyarakat diberikan hasil dari sapi tersebut 1 ekor sapi jika sapi yang di peroleh dalam beberapa tahun bertambah. Sapi yang di berikan kepada masyarakat adalah gaji selama beberapa tahun. Namun jika sapi tersebut mati di tangan masyarakat atau hilang, maka masyarakat harus mengganti atau membayar ganti rugi.

Naposo nauli bulung (NNB) atau yang lebih di kenal dengan remaja tidak memiliki aktifitas apapun, dalam 5 tahun terakhir kegiatan remaja tidak aktif di karenakan kepengurusan NNB desa sikara-kara 1 telah bubar. Akibatnya remaja desa sikara-kara 1 bermalas-malasan dan mengabaikan kewajibannya sebagai NNB. Hal tersebut membuat masyarakat ikut prihatin dengan kondisi desa yang sudah jarang terlihat, seperti gotong royang atau kekompakan antara masyarakat dengan remaja desa atau NNB Desa Sikara-Kara 1 yang sudah lama hilang.

Banyak dari remaja tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan mengabaikan kewajibannya sebagai remaja. Ketika Desa Sikara-Kara 1 ada acara penting, hanya sebagian remaja yang mengikuti dan terlihat. Sebagian remaja terlalu asik di dunia masing-masing dan tidak peduli dengan kegiatan yang di laksanakan. Kebanyakan remaja Desa Sikara-Kara 1 sering berkumpul bersama teman-teman di tongkrongan untuk bermain game online. Namun sebagian remaja memilih meninggalkan desa untuk bekerja dan menempuh pendidikan di luar kota. Sedangkan keadaan penduduk desa sikara-kara1 dapat dilihat dari tabel berikut ini.

**Tabel IV. 1**  
**Keadaan Penduduk Di Desa Sikara-Kara 1 Berdasarkan Tingkat Usia**

No	Tingkat Usia	Jumlah
1	0-5	97 Jiwa
2	6-11	246 Jiwa
3	12-18	216 Jiwa
4	19-21	265 Jiwa
5	22-50	395 Jiwa
6	51-60	286 Jiwa
7	61- Ke atas	58 Jiwa
8	<b>Jumlah</b>	<b>1.563 Jiwa</b>

Sumber data : data administrasi kepala desa Sikara-Kara 1 10 februari 2022<sup>61</sup>

Berdasarkan tabel di atas, bahwa masyarakat Desa Sikara-Kara 1 dilihat dari segi usia 0-5 tahun berjumlah 97 Jiwa, 6-11 tahun berjumlah 246 Jiwa, 12-18 tahun berjumlah 216 Jiwa, 19-21 tahun berjumlah 265 Jiwa, 22-50 berjumlah 395 Jiwa, 51-60 berjumlah 286 Jiwa, 61- Ke atas berjumlah 58 Jiwa.

c. Agama

Menurut KBBI, pengertian agama adalah suatu ajaran dan sistem yang mengatur tata keimanan/ kepercayaan dan peribadatan kepada Tuhan yang Maha Kuasa, serta tata kaidah terkait pergaulan manusia dengan manusia serta lingkungannya.<sup>62</sup>

<sup>61</sup>Sumber data : data administrasi kepala desa Sikara-Kara 1 10 februari 2022

<sup>62</sup><https://kbbi.web.id/agama.html> di akses pada tanggal 23 april 2022 Pukul 21:20 WIB

Agama adalah sistem yang mengatur kepercayaan serta peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta tata kaidah yang berhubungan dengan budaya, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan tatanan kehidupan.

Banyak agama memiliki mitologi, simbol, dan sejarah suci yang dimaksudkan untuk menjelaskan makna hidup dan asal-usul kehidupan atau alam semesta. Dari keyakinan mereka tentang kosmos dan sifat manusia, orang-orang memperoleh moralitas, etika, hukum agama, atau gaya hidup yang disukai. Keyakinan yang di anut oleh masyarakat desa sikara-kara1 adalah mayoritas agama islam, dapat dilihat oleh tabel berikut ini.

**Tabel IV. 2**  
**Agama Masyarakat Desa Sikara-Kara 1**

No	Agama	Jumlah Jiwa
1	Islam	1453 Jiwa
2	Non Islam	110 Jiwa
	<b>Total</b>	<b>1563</b>

Sumber: administrasi Desa Sikara-Kara 2022<sup>63</sup>

Dilihat dari tabel di atas dapat dilihat bahwa masyarakat yang menganut agama islam mayoritas masyarakat menganut agama islam. Hal tersebut dapat dilihat dari data masyarakat sekitar 98% beragama islam dengan total 1453 jiwa dan yang menganut agama kristen 2% sekitar 110 jiwa.

---

<sup>63</sup>Sumber: administrasi Desa Sikara-Kara 2022

d. Keadaan Sosial

Mayoritas penduduk Desa Sikara-Kara 1 adalah suku Jawa transmigrasi dari kepulauan Jawa. Sehingga tradisi-tradisi masyarakat untuk mufakat, gotong royong dan kearifan lokal telah dibentuk dari kebiasaan-kebiasan masyarakat dari pulau Jawa.

Desa Sikara-Kara 1 saat ini mempunyai jumlah penduduk sekitar 1563 jiwa, yang terdiri dari laki-laki 846 jiwa dan perempuan 717 jiwa, terdiri dari 501 KK. Tingkat pendidikan masyarakat yang berada di Desa Sikara-Kara 1 dapat dipahami dalam tabel berikut ini:

**Tabel IV. 3**  
**Jumlah Penduduk Menurut Pendidikan**

<b>TK/ Jiwa</b>	<b>SD/ Jiwa</b>	<b>SMP/ Jiwa</b>	<b>SMA/ Jiwa</b>	<b>Mahasiswa/ Jiwa</b>	<b>Total</b>
134	246	216	265	86	947

Sumber: Data Administrasi Desa Sikara-Kara 1 2022<sup>64</sup>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pendidikan penduduk di Desa Sikara-Kara 1 kecamatan Natal Kabupaten Mandailing Natal, mulai dari pendidikan TK/PAUD sekitar 134 jiwa, SD sekitar 246 jiwa, SMP sekitar 216 jiwa, SMA sekitar 265 jiwa, MAHASISWA sekitar 86 jiwa, Sehingga jumlah keseluruhan 947 jiwa. Sedangkan sarana prasarana yang ada di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal dapat dipahami dalam tabel berikut ini:

---

<sup>64</sup>Sumber: *Data Administrasi Desa Sikara-Kara 1*, Pada Tanggal 15 Februari 2022

**Tabel IV. 4**  
**Sarana Dan Prasarana**

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Balai Desa	2
2	Tower	-
2	Mesjid	3
4	Mushollah	8
5	Puskesmas	2
6	SD	1
7	SMP	-
8	SMA	-
9	TK	2
10	MDA	5
11	Panti Jompo	-
	<b>Jumlah</b>	<b>23</b>

Sumber: observasi di Desa Sikara-Kara 1<sup>65</sup>

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana umum di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal umumnya sudah dilengkapi, sehingga penduduknya terbantu dengan adanya sarana dan prasarana umum yang telah disediakan. Namun, ada beberapa sarana dan prasarana wajib yang belum tersedia seperti Tower, SMP dan SMA, sehingga masyarakat Desa Sikara-Kara 1 susah dalam mengakses jaringan internet. Masyarakat Desa Sikara-Kara 1 bergantung dengan jaringan internet dari desa Tunas Karya dan Desa Natal. Sehingga masyarakat harus mencari jaringan ke dataran tinggi jika ingin mengakses jaringan internet.

Masyarakat yang melanjutkan pendidikan SMP/ sederajat dan SMA/ sederajat harus ke luar daerah lainnya seperti daerah, Tunas karya, Natal, Penyabungan, Padangsidempuan, dan Medan. Namun, rata-rata

---

<sup>65</sup>Observasi Desa Sikara-Kara 1 pada tanggal 22 Februari 2022

masyarakat Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal yang melanjutkan pendidikan SMP/ sederajat dan SMA/ sederajat keluar daerah seperti daerah Padangsidimpuan dan Medan merupakan masyarakat yang masuk ke sekolah yang berbasis Pondok Pesantren. Sedangkan pekerjaan masyarakat di Desa Sikara-Kara 1 berdasarkan mata pencaharian dapat dilihat dari tabel berikut ini

**Tabel IV. 5**  
**Pekerjaan Masyarakat Di Desa Sikara-Kara 1 Berdasarkan Mata Pencaharian**

No	Pekerjaan	Jumlah
1.	Petani	199 Orang
2.	Tukang	35 Orang
3.	Pengrajin	120 Orang
4.	PNS	19 Orang
5.	TNI	2 Orang

Sumber: buku besar Desa Sikara-Kara 1<sup>66</sup>

Dilihat dari tabel di atas masyarakat yang bekerja sebagai Petani berjumlah 199 orang, Tukang 35 orang Pengrajin 120 orang, PNS 19 orang, dan TNI 2 orang. Mayoritas masyarakat desa sikara-kara 1 memiliki tanah pertanian dan perkebunan yang sangat luas maka sebagian besar mata pencharian sebagai petani, baik petani karet dan petani sawit yaitu sekitar 21,21%, tukang sekitar 3,73%, pengrajin sekitar 12,79%, PNS sekitar 2,02%, dan TNI sekitar 0,21%. Sehingga total keseluruhan pekerja di desa sikara-kara 1 berjumlah 60% dari 1563 jiwa. Untuk penduduk yang

---

<sup>66</sup>Sumber: buku besar Desa Sikara-Kara 1, Pada Tanggal 15 Februari 2022

memiliki hewan ternak di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel IV. 6**  
**Kepemilikan Ternak**

<b>Ayam</b>	<b>Bebek/Angsa</b>	<b>Kambing</b>	<b>Sapi</b>
743 Jiwa	95 Jiwa	51 Jiwa	22 Jiwa

Wawancara dengan sekretaris Desa Sikara-Kara 1<sup>67</sup>

Dari tabel di atas terlihat bahwa sebagian penduduk Desa Sikara-Kara 1 memiliki hewan peternakan seperti ayam, bebek, kambing, dan sapi. Pekerja petani, pedagang, PNS, wiraswasta juga memiliki pekerjaan sampingan seperti 743 Jiwa memiliki ternak ayam, 95 Jiwa memiliki ternak bebek, 51 Jiwa memiliki ternak kambing dan 22 Jiwa memiliki ternak sapi.

## **2. Temuan Khusus**

### **1. Motivasi Remaja Bermain Game Online di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal**

Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi bermain game online merupakan faktor presipitasi yang mana seseorang yang bermain game online akan menjadi lebih termotivasi dalam bermain.

---

<sup>67</sup> Wawancara dengan *Sekretaris Desa Sikara-Kara 1*, Pada Tanggal 21 Februari 2022



Kecanduan game online saat ini menjadi permasalahan global. Game online akan membuat pemainnya asik bermain game online hingga melupakan waktu dan menimbulkan hal negatif seperti melupakan kewajiban dan tugas-tugas pada remaja. Faktor yang mempengaruhi kecanduan dalam game online yang di timbulkan dari motivasi dan dukungan sosial teman sebaya. Motivasi yang tinggi muncul dari diri sendiri dan lingkungan akan mempengaruhi adiksi seseorang terhadap game online.

Bermain game online dalam waktu lama dapat menyebabkan kerusakan pada mata. Pasalnya, seseorang akan menatap layar handphone ataupun komputer selama berjam-jam tanpa adanya istirahat ketika bermain game, sehingga hal tersebut akan berdampak pada kesehatan mata dikarenakan terpapar sinar radiasi. Jumlah remaja yang kecanduan game online dapat dilihat dari tabel berikut ini.

**Tabel IV. 7**  
**Jumlah Remaja Yang Kecanduan Game Online Durasi 5-7 Jam**  
**Sehari**

No	Nama	Umur	Status
1	Rifki Mustofa	18	Tamat Sekolah
2	Rio Pebrianto	17	SMK
3	Andre	17	SMK
4	Josua Simanungkalit	15	SMK
5	Selamet	17	Tidak Sekolah
6	Danu	19	SMK
7	Rudi	20	Tamat Sekolah
8	Faisal	15	SMP
9	Rusman	15	Tamat Sekolah
10	Repi	14	SMP
11	Dadi	20	Tamat Sekolah
12	Rangga	19	Tamat Sekolah

Dilihat dari tabel di atas, dapat di pahami bahwa remaja yang kecanduan game online *higgs domino island* berjumlah 12 orang yang terdiri dari siswa SMK 4 orang, SMP 2 orang, tidak sekolah 1 orang dan tamat sekolah berjumlah 6 orang. Kecanduan tersebut terjadi karna faktor sebagai berikut:

a. Rasa Penasaran

Rasa penasaran atau curious di dalam bahasa inggris berarti rasa penasaran untuk belajar sesuatu yang lebih atau rasa penasaran untuk mengetahui hal yang belum diketahui, sebuah dorongan dari dalam hati untuk mencari tau jawaban dari pertanyaan yang ada.

Remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar. Keingintahuan ini dapat menyebabkan remaja semakin termotivasi untuk menjadi lebih baik daripada sebelumnya. Rasa ingin tahu pada remaja juga merupakan bagian dari usaha untuk menjadi bermakna tidak hanya bagi dirinya sendiri melainkan juga orang lain. Saat rasa ingin tahu remaja sudah terpenuhi, maka remaja akan terdorong untuk mengaktualisasikan dirinya. Hal ini merupakan bagian dari kebutuhan eksistensi dari remaja.

Wawancara dengan saudara Dadi sebagai remaja yang kecanduan game online, yaitu:

“Awalnya saya tidak suka main game domino, saya kenal game tersebut karna penasaran melihat teman-teman saya asik main game itu dan saya memutuskan untuk mendownload aplikasi *higgs domino island*. Berhubung tidak ada kerjaan, karna butuh hiburan selama covid game online jadi solusi yang tepat. Selain asik juga menghibur kehabutan sehari-hari ”.<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup>Dadi, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara Pada Tanggal 15 Februari 2022*

Berbeda dengan pernyataan saudara Rangga yang mengatakan bahwa:

“Awalnya saya hanya iseng bermain game *higgs domino island* karna teman-teman saya banyak yang memainkan game tersebut dan banyak yang mengatakan bahwa game ini dapat menghasilkan uang. Saya tergiur dan ketika saya sudah main ternyata lumayan seru. Saat koin saya habis saya langsung membeli dengan agen langganan saya. Biasanya saya mendapat harga yang murah dari pada di beli di konter-konter terdekat”.<sup>69</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa pada masa pandemi covid-19 membuat remaja bosan melakukan kegiatan di rumah, remaja ingin melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang dan menguntungkan. Adanya informasi mengenai game yg trand zaman sekarang membuat remaja penasaran dan mendownload aplikasi game online *higgs domino island* di play store.

Penulis menggali informasi kepada orang tua remaja dan warga masyarakat yang kecanduan game online untuk mengetahui efek dari remaja, sebagai berikut:

Wawancara dengan ibu Fitri selaku orang tua dari saudara rangga, ia mengatakan bahwa:

“Saya tidak tahu sejak kapan anak saya bermain game online. Saya terlalu sibuk dengan aktivitas sekaligus tulang punggung keluarga. saya menyadari anak saya bermain game online domino adalah ketika anak saya memintak uang untuk membeli chip. Saya pernah menegur anak saya karna terlalu asik bermain dan saat di panggil tidak mendengarkan saya. Tetapi tidak ada perubahan, jadi saya memilih untuk membiarkan anak saya bermain asalkan tidak mengganggu orang lain”.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup>Rangga, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 17 Februari 2022

<sup>70</sup>Ibu Fitri, Salah Satu Orang Tua Dari Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 21 Februari 2022

Wawancara dengan bapak Uman selaku warga dari Desa Sikara-Kara 1, mengatakan bahwa:

“Memang yang saya ketahui remaja-remaja desa sikara-kara 1 hampir menggunakan game online, tetapi saya tidak tahu lebih jelas game-game apa saja yang di mainkan. Kebanyakan remaja-remaja ini sering berkumpul di malam hari sekitar jam 7- jam 3 pagi di warung tempat biasanya mereka berkumpul. Memang ada bagusnya mereka berkumpul disitu ketika ada sesuatu yang terjadi misalnya kebakaran atau sesuatu yang buruk terjadi mereka bisa sigap dan mengatasinya. Namun dilihat dari segi negatifnya tidak baik untuk kesehatan dan membuat remaja malas sekolah”.<sup>71</sup>

Dari hasil wawancara tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa kurangnya komunikasi yang baik antara orang tua dengan remaja. Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya, hal tersebut membuat remaja memilih untuk mencari kesibukan lainnya. Bersamaan wawancara dengan warga masyarakat bahwa remaja bermain game online hingga larut malam. Dilihat dari dampak positifnya remaja menjadi satpam malam dan dampak negatifnya remaja lupa waktu, lupa makan, enggan bersosialisasi, dan semangat belajarnya menurun.

## **2. Perubahan Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal**

Game online sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana game online sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan

---

<sup>71</sup>Bapak Uman, Masyarakat Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 21 Februari 2022

menghabiskan waktu di depan layar handphone dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu.

Remaja sangat rentan terhadap kecanduan game online. Perubahan sikap pada remaja terjadi adanya faktor internal dan external. Perubahan perilaku remaja bisa dengan cepat berubah bahkan mereka dapat kehilangan kemampuan dalam kehidupan sosialnya. Kebiasaan lama remaja yang lebih baik dan diganti dengan kebiasaan baru yang dianggap lebih buruk.

a. Suka berbohong

Berbohong adalah suatu pernyataan yang tidak benar mengenai sesuatu dengan tujuan memanipulasi orang lain agar percaya baik disengaja maupun tidak disengaja. Bohong juga di artikan sebagai pernyataan yang salah dibuat oleh seseorang dengan tujuan pendengar percaya. Orang yang berbicara bohong dan terutama orang yang mempunyai kebiasaan berbohong disebut pembohong. Garis antara kebohongan dan kebenaran sangatlah tipis.

Remaja yang suka berbohong biasanya banyak hal yang terjadi pada kehidupannya. Pergaulan yang semakin luas membuat seorang remaja terkadang memiliki kebiasaan berbohong agar bisa diterima dengan baik oleh pergaulannya dan kebutuhan pribadinya. Remaja yang sering berbohong biasanya akan sulit mengatakan kebenaran dalam ucapannya karena adanya dorongan rasa berbohong yang sangat sulit dikendalikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Faisal, ia mengatakan bahwa:

“Saya bermain game domino sudah 2 tahun dan menghabiskan uang sekitar 2 juta. Saya mendapatkan uang untuk membeli chip dari hasil dodos sawit sendiri, kadang juga ada tetangga yang butuh bantuan dan saya di upah dari hasil kerja tersebut. Berbagai cara saya gunakan untuk mendapatkan uang, kadang saya bilang ada iuran di sekolah kadang saya bilang ada kebutuhan paket data untuk tugas padahal tidak ada. Saya juga pernah minjam uang kepada mamak dan berjanji untuk mengembalikannya. Namun kenyataannya saya tidak mengembalikannya”.<sup>72</sup>

Sebagaimana wawancara dengan saudara repi sebagai remaja yang kecanduan game online, yaitu:

“Saya bermain domino baru 1 tahun. Game domino bagi saya game yang menantang. Tetapi sayangnya harus membeli chip terlebih dulu baru bisa puas bermain. Kadang saya dikasi uang untuk membeli bensin full tetapi saya tidak mengisinya full dan hanya saya isi 10.000. Uang sisanya saya gunakan untuk membeli chip. Saya juga pernah minta uang kepada ibu saya untuk membeli chip tetapi tidak di kasi. Kadang membuat saya kesal, karna tidak dikasih terpaksa saya saya ambil uang ayah atau ibu secara diam-diam. Saat ibu atau ayah bertanya kepada saya, saya bilang tidak tahu sambil membuat ekspresi kaget dan pura-pura membantu mencari uang itu”.<sup>73</sup>

Dari hasil wawancara terhadap remaja, penulis mengambil kesimpulan bahwa remaja melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang untuk membeli koin atau chip. Remaja melakukan berbagai manipulatif kepada orang tuanya bahkan melakukan perbuatan yang tidak baik seperti berbohong, memanfaatkan keadaan, bahkan mencuri.

Peneliti juga menggali informasi terhadap orang tua remaja yang kecanduan game online untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai efek dari game online, sebagai berikut:

---

<sup>72</sup>Faisal, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 16 Februari 2022

<sup>73</sup>Repi, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 16 Februari 2022

Wawancara dengan ibu robingatun selaku orang tua dari saudara faisal, ia mengatakan bahwa:

“Saya pusing melihat tingkah laku anak saya, semakin besar sifatnya semakin kurang baik. Saya sering kali di bohongi, kadang membuat saya naik tensi. Faisal sering meminta uang dan kadang meminjam uang dan berjanji mengembalikannya tetapi setelah faisal kerja uang gajianya di pakai entah untuk apa. Setiap saya tanya jawabannya “ya sudah habis lah mak”, hampir setiap hari saya mengelus dada melihat sifatnya yang semakin nakal”.<sup>74</sup>

Wawancara dengan ibu dai selaku orang tua dari saudara repi, ia mengatakan bahwa:

“Repi dulunya anak yang nurut dan baik budi. Semenjak dia bergaul dengan teman-temannya yg suka nongkrong repi pun berubah. Apalagi sekarang saya ketahui repi sudah bermain game domino game judi. Memang beberapa kali uang saya dan suami hilang sekitar 30.000 kadang 50.000. Saya sempat curiga kepada repi. Tetapi saya abaikan saja takut ayahnya repi marah besar dan menghajar repi”.<sup>75</sup>

Dari hasil wawancara di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa orang tua remaja sangat prihatin atas perubahan perilaku anaknya. Orang tua remaja sudah kewalahan menghadapi dan menyikapi perilaku remaja, namun disisi lain orang tua remaja tidak memberikan efek jera terhadap kesalahan dan perbuatan remaja. Bahkan orang tua remaja melindungi dan menutup-nutupi kesalahan yang membuat remaja semakin suka dan tidak merasa takut untuk melakukan perbuatan buruk lainnya.

---

<sup>74</sup>Ibu Robingatun, Salah Satu Orang Tua Dari Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 21 Februari 2022

<sup>75</sup>Ibu Dai, Salah Satu Orang Tua Dari Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 21 Februari 2022

b. Malas

Rasa malas diartikan sebagai keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan. Masuk dalam keluarga besar rasa malas adalah menolak tugas, tidak disiplin, tidak tekun, rasa sungkan, suka menunda sesuatu, mengalihkan diri dari kewajiban.

Malas adalah kondisi ketika seseorang menghindari pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan dengan potensi dan energi yang dimiliki. Malas sering dikaitkan dengan dua perilaku, yaitu menunda-nunda dan berdiam diri tanpa melakukan apa-apa. Penyebab pertama malas biasanya dikarenakan kurangnya motivasi.

Sebagaimana wawancara dengan saudara selamat sebagai remaja yang kecanduan game online, yaitu:

“Sebelum saya mengenal game online *higgs domino island* saya rajin bekerja, kalau saya tidak bekerja seperti ada yang kurang didalam diri saya dan saya merasa menyesal jika tidak bekerja. Tetapi sekarang sebaliknya, saya sangat malas bekerja sampai-sampai saya dimarahi oleh ibu disindir-sindir dan di banding-bandingkan dengan anak tetangga yang tidak bermain game online”.<sup>76</sup>

Sebagaimana wawancara dengan saudara danu, sebagai remaja yang kecanduan game online, yaitu:

“Bagi saya game ini adalah hiburan untuk membuang suntuk, game ini sangat asik dan menyenangkan. Kadang membuat saya pusing dan sakit kepala, karna game ini saya semakin malas mengerjakan tugas sekolah dan mengabaikan ajakan teman saya untuk bekerja karna terlalu asik main game. Ketika saya main pun

---

<sup>76</sup>Selamet, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 17 Februari 2022



saya merasa ada kesenangan tersendiri dan selalu ingin main terus. Game domino ini menjadi hobi saya untuk saat ini”.<sup>77</sup>

Dari hasil wawancara di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa setelah remaja mengenal game online *higgs domino island* remaja semakin malas dalam melakukan kewajibannya seperti mengerjakan tugas sekolah dan bekerja. Efek dari game online *higgs domino island* tersebut sangat berpengaruh terhadap perilaku dan keseharian remaja yang di anggap sudah tidak terkendalikan.

c. Boros

Boros (*israf*) merupakan membelanjakan harta yang banyak untuk tujuan yang remeh, atau melampaui batas kewajaran dalam berbelanja. Perilaku boros merupakan tingkah laku gaya hidup yang dilakukan secara berlebihan baik dalam memanfaatkan keuangan, harta, barang, maupun sumber daya yang telah ada dengan tujuan untuk kesenangan. Contoh perilaku boros dalam kehidupan sehari-hari seperti: Menyalakan kran air saat tidak diperlukan, membiarkan tv menyala semalaman dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Rudi, ia mengatakan bahwa:

“Saya bermain domino di setiap malam ketika saya sudah bersantai, saya menghabiskan uang kerja saya untuk bermain game domino. saya merasa sekarang semakin boros, karna setika bermain game online saya tidak pernah makan di rumah. Saya memilih makan dan nongkrong bersama teman-teman di warung dan cafe tempat yang telah di sepakati bersama-teman-teman”.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup>Danu, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 17 Februari 2022

<sup>78</sup>Rudi, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 17 Februari 2022

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Rusman, ia mengatakan bahwa:

“Game domino adalah salah satu hobi saya, saya bermain game domino sampai bangrut dan jika sudah bangrut saya akan membeli koin lagi senilai 62000 kepada agen langganan saya. Semenjak saya kenal domino uang saya habis hanya untuk membeli koin dan saya merasa semakin tidak teratur dalam pengeluaran”.<sup>79</sup>

Hasil wawancara di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa remaja yang bermain game online *higgs domino island* semakin boros dan tidak dapat mengatur keuangan dengan baik. Banyak dari remaja yang menghabiskan uang hanya untuk membeli *koin/chip* dan melewatkan hari-hari di tongkrongan, bahkan jarang makan di rumah karna lebih memilih hidangan yang di sediakan tempat tongkrongan.

Penulis menggali informasi kepada warga masyarakat yang kecanduan game online untuk mengetahui efek dari remaja, sebagai berikut:

Wawancara dengan bapak Nasran selaku warga yang memiliki warung tongkrongan di Desa Sikara-Kara 1, mengatakan bahwa:

“Setiap malam banyak remaja yang berkumpul di warung saya dan itu menjadi berkah untuk saya, dagangan saya laris dan saya juga menyediakan tempat duduk yang layak untuk mereka. Biasanya remaja-remaja sikara-kara 1 sering memesan kopi, teh, mie, rokok dan jajan-jajanan lainnya. Saya juga menyediakan voucher internet untuk berjaga-jaga jika ada yang kehabisan kuota. Ini adalah suatu berkah untuk saya mencari nafkah. Dengan adanya game online membuat warung saya selalu ramai baik sore maupun malam hari”.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup>Rusman, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 18 Februari 2022

<sup>80</sup>Bapak Nasran, Masyarakat Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 21 Februari

Dari hasil wawancara oleh salah satu masyarakat, peneliti mengambil kesimpulan bahwa masyarakat juga mendukung aktifitas remaja yang sering bermain game online *higgs domino island*. Masyarakat juga memanfaatkan keadaan tersebut untuk ladang penghasilan dan meraup keuntungan, seperti menyediakan kebutuhan berupa tempat bermain, kursi, meja, tempat istirahat, voucher internet, rokok, snek dan makanan ringan.

### **3. Dampak Game Online *Higgs Domino Island* Terhadap Perilaku Remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal**

Game online tidak asing bagi kalangan masyarakat khususnya remaja, karna bagi remaja game online adalah suatu kebutuhan untuk menghilangkan beban pikiran setelah seharian sekolah dan bekerja. Bagi remaja game online adalah suatu hiburan yang mengasyikkan dan menyenangkan. Bahkan sebagian remaja kecanduan game online hingga lupa waktu dan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Begitu pula dengan remaja desa sikara-kara 1 banyak yang menghabiskan waktunya untuk bersenang-senang dan sering mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru dan pekerjaannya sehari-hari.

Kebiasaan buruk bermain game bisa membuat anak mengalami kecanduan yang ditandai dengan merasa gelisah dan mudah marah apabila tidak diizinkan bermain, susah berhenti main game, tidak peduli dengan orang sekitar, hingga muncul gejala penyakit, seperti migrain atau mata lelah.

a. Kondisi Remaja di Desa Sikara-Kara 1

Remaja adalah masa peralihan diri anak menuju dewasa, pada masa ini terjadi berbagai macam perubahan yang cukup bermakna baik secara fisik, biologis, mental dan emosional serta psikososial. Kesemuanya ini dapat mempengaruhi kehidupan pribadi, lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai periode persiapan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ reproduksi, tinggi, berat, dan massa otot, serta perubahan besar dalam struktur otak. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif.

Kecanduan game online memberikan dampak pola perilaku sangat kuat dan berdampak baik terhadap pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, maupun area penting lainnya, dan terlihat jelas selama setidaknya 12 bulan.

Seseorang yang telah kecanduan game online selalu menghabiskan waktu yang lama, bahkan durasinya bermain meningkat dari hari ke hari. Merasa mudah marah dan tersinggung saat dilarang atau diminta berhenti bermain game. Selalu berpikir tentang game online ketika mengerjakan

aktivitas lainnya. Kecanduan game juga didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline (game digital atau video game) dengan beberapa tanda, sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game
- 2) Lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya
- 3) Seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Bermain game online akan berdampak pada sifat dan perilaku remaja. Sifat remaja yang tergolong mudah mengikuti apa yang di terima oleh indra akan membuat remaja mengikuti perilaku menyimpang atau perilaku buruk yang berdampak pada psikologis pada remaja.

Dampak Game Online *higgs domino island* terhadap perilaku remaja di Desa Sikara-Kara 1 yaitu:

a. Kecanduan

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran yang berlebihan.

Kecanduan adalah satu kondisi yang membuat seseorang kehilangan kontrol terhadap suatu hal. Biasanya hal ini merujuk pada rasa suka yang terlalu dan didorong oleh keinginan kuat atau kegemaran terhadap satu

hal. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak akan memiliki kendali atas apa yang ia lakukan, konsumsi atau gunakan.

Penyebab utama dari kecanduan adalah adanya perubahan yang terjadi pada otak. Ketika mencoba suatu zat atau aktivitas tertentu, beberapa orang mungkin akan menghindarinya dan beberapa orang yang lain bisa menjadi ketagihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Rifki, ia mengatakan bahwa:

“Awalnya saya menggunakan game online hanya untuk hiburan, saya bermain dan terus bermain di setiap harinya. Saya bermain game online hingga 5-8 jam dalam sehari. Ketika saya tidak bermain game online, saya merasa gelisah dan merasa ada yang kurang. Tapi yang saya rasakan sekarang saya mudah capek mata saya pun sering panas dan memerah. Hal tersebut berlanjut hingga sampai sekarang”.<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Rio Pebrianto, ia mengatakan bahwa:

“Setiap saya melakukan kegiatan atau pekerjaan yang ada di fikiran saya hanya sceter. Dan saat sekolah pun saya hanya memikirkan game tersebut dan terus terbayang-bayang. Kadang ketika sedang belajar saya tetap main game dan meletakkan handphone saya di laci meja untungnya guru saya tidak melihat”.<sup>82</sup>

Hasil wawancara di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kebiasaan buruk remaja bermain game bisa membuat remaja mengalami kecanduan yang berlebihan. Remaja yang kecanduan game online sering merasa gelisah dan mudah marah apabila tidak diizinkan bermain, susah

---

<sup>81</sup>Rifki Mustofa, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 18 Februari 2022

<sup>82</sup>Rio Pebrianto, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 16 Februari 2022

berhenti, dan tidak peduli dengan orang sekitar hingga muncul gejala penyakit, seperti migrain dan mata lelah.

Penulis menggali informasi kepada orang tua remaja dan warga masyarakat yang kecanduan game online untuk mengetahui efek dari remaja, sebagai berikut:

Wawancara dengan bapak As'ari selaku ayah dari saudara Rifki Mustofa, mengatakan bahwa:

“Saya tidak tau bagaimana bentuknya game online domino itu, tetapi yang saya ketahui game itu adalah game judi. Sebenarnya saya tidak terlalu mengatur anak saya harus bagaimana asalkan tidak merugikan orang lain atau mencelakai diri. Misalnya mabuk-mabukan, menyabu dan mencuri. Saya lihat anak saya tidak melakukan kesalahan apapun, dia hanya menghibur diri dengan bermain game online. Menurut saya itu privasi anak saya dan saya tidak mau ikut campur.”<sup>83</sup>

Wawancara dengan ibu Amah, selaku warga masyarakat di Desa Sikara-Kara 1, mengatakan bahwa:

“Banyak juga dari remaja yang ngumpul di warung saya untuk bermain game online, saya menyediakan ketupat di warung saya buat jaga-jaga jika ada yang lapar. Saya heran melihat mereka betah sekali main game sampai tengah malam. Terkadang mata saya tidak tahan menunggu mereka pulang dan saya langsung minta uang sesuai apa yang mereka makan dan mereka pesan lalu menutup warung. Saya selalu konsisten untuk menutup warung pukul 00:00 wib dan membiarkan mereka di luar warung saya. Terkadang saya terganggu dengan keributan mereka, tetapi saya memilih sabar karna mereka pelanggan warung saya dan memilih untuk sabar”.<sup>84</sup>

Dari hasil wawancara tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa kurangnya pengawasan dan batasan dalam bermain game online.

---

<sup>83</sup>Bapak As'ari, Salah Satu Orang Tua Dari Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara Pada Tanggal 21 Februari 2022*

<sup>84</sup>Ibu amah, Masyarakat Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara Pada Tanggal 21 Februari 2022*

Orang tua remaja tidak memberikan efek jera kepada remaja untuk berhenti bermain game online melainkan memberikan kebebasan dalam bermain game online. Berdasarkan wawancara dengan warga masyarakat desa Sikara-kara 1 bahwa remaja sangat berlebihan dalam bermain game online hingga membuat masyarakat terganggu.

b. Emosional

Emosional adalah reaksi atau ekspresi seseorang terhadap rangsangan yang diterima baik perasaan marah, senang, gembira ataupun sedih. Emosi dapat dirasakan seseorang ketika ia sedang dihadapkan dengan suatu situasi. Situasi tersebut tak terkecuali saat bermain game. Ketika bermain game online remaja bermain dengan rileks dan tenang serta menganggap bahwa game ini sebagai salah satu cara menghibur mereka dari aktivitas rutin yang dilalui yang menyebabkan mereka penat, tegang, lelah, karena bermain game menjadi salah satu cara mereka untuk bisa rileks kembali.

Berteriak begitu keras dan muncul kata-kata makian, membanting barang di sekitar, menendang kursi atau benda di sekitarnya. Respons tersebut merupakan salah satu bentuk agresivitas, di mana agresivitas memiliki dampak yang buruk terhadap diri orang tersebut dan orang di sekitarnya. Tidak bisa dipungkiri bahwa komunitas game bisa menciptakan lingkungan yang toxic. Apalagi setiap pemain selalu melampiaskan rasa frustrasinya saat mengalami kekalahan dalam permainan ke dalam kemarahan. Dengan begitu, sikap toxic dan perilaku



kasar seolah menjadi kebiasaan karena dukungan lingkungan game online yang sudah toxic dan pemain baru yang menyadari untuk juga menjadi toxic demi bertahan.

Wawancara dengan saudara andre sebagai remaja yang kecanduan game online, yaitu:

“Game domino ini adalah game yang asyik dan hoki, sekali sceter koin yang didapatkan tidak tanggung-tanggung. Ketika saya bermain domino saya tidak boleh di ganggu, jika ada yang mengganggu saya baik secara langsung atau tidak langsung seperti dari telepon saya akan marah-marah bahkan terkadang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas di dengar”.<sup>85</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara josua ia mengatakan bahwa:

“Ketika saya ingin meminta uang kepada ibu untuk membeli chip ibu sering tidak memberi uang kepada saya, terkadang saya marah dan mengatakan bahwa ibu pelit. Saat ibu menyuruh saya, saya engan dan tidak mau membentu. Saya merasa bersalah dan kasian kepada ibu karna sikap saya yang terlalu memaksakan”.<sup>86</sup>

Hasil wawancara tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa remaja tidak dapat mengendalikan dan mengontrol emosi ketika bermain game online. Hal tersebut terjadi akibat ego dalam diri aktif sehingga menyalahkan dan menganggap orang lain sebagai sumber penyebab kekalahannya.

Penulis menggali informasi kepada orang tua remaja dan warga masyarakat yang kecanduan game online untuk mengetahui efek dari remaja, sebagai berikut:

---

<sup>85</sup>Andre, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 18 Februari 2022

<sup>86</sup>Josua, Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 18 Februari 2022

Wawancara dengan bapak Jondri, selaku ayah dari saudara josua, mengatakan bahwa:

“Entah bagaimana anak saya bisa mengenal game online domino ini. Memang yang saya sadari anak saya memang berubah. Setiap hari main game online domino, sedikit-sedikit minta uang. Kalo tidak dikasi rio suka marah dan merajuk seharian. Semenjak main game online anak saya tidak teratur, selalu menatap layar handphone dan pulang malam-malam. Anak saya makin kurus dan kantung matanya menghitam karna sering bergadang”.<sup>87</sup>

Hasil wawancara oleh orang tua remaja, eneliti mengambil kesimpulan bahwa remaja yang kecanduan game online tidak dapat mengontrol emosi dengan baik. Hal tersebut terjadi akibat perkembangan teknologi yang memberikan pengaruh yang buruk salah satunya game online yang memberikan sifat adiksi terhadap penggunanya.

---

<sup>87</sup>Jonri, Salah Satu Orang Tua Dari Remaja Desa Sikara-Kara 1, *Hasil Wawancara* Pada Tanggal 21 Februari 2022

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah dilaksanakan penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi remaja bermain game online (*higgs domino island*) di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal muncul karna adanya rasa penasaran. Pada masa pandemi covid-19 membuat remaja bosan melakukan kegiatan di rumah, remaja ingin melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang dan menguntungkan. Adanya informasi mengenai game online (*higgs domino island*) yang sedang trand zaman sekarang membuat remaja penasaran dan mendownload aplikasi game online *higgs domino island* di play store.
2. Perubahan perilaku remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal yang sebelumnya jujur, rajin, patuh menjadi pribadi yang suka berbohong, malas dan boros. Remaja melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang untuk membeli koin atau chip. Remaja melakukan berbagai manipulatif kepada orang tuanya bahkan melakukan perbuatan yang tidak baik seperti berbohong, memanfaatkan keadaan, bahkan mencuri. Game online (*higgs domino island*) membuat remaja semakin malas dalam melakukan kewajibannya seperti bekerja dan mengerjakan tugas sekolah. Remaja semakin boros setelah mengenal game online *higgs domino island*, karna uang saku dan penghasilan remaja digunakan untuk membeli koin/chip *higgs domino island*.

3. Dampak game online (*Higgs Domino Island*) terhadap perilaku remaja di Desa Sikara-Kara 1 Kecamatan Natal yaitu menimbulkan rasa kecanduan dan emosional. Kebiasaan buruk remaja bermain game bisa membuat remaja mengalami kecanduan yang berlebihan. Remaja yang kecanduan game online sering merasa gelisah dan mudah marah apabila tidak diizinkan bermain, susah berhenti, dan tidak peduli dengan orang sekitar, hingga muncul gejala penyakit, seperti migrain dan mata lelah. Remaja yang bermain game online (*Higgs Domino Island*) tidak dapat mengendalikan dan mengontrol emosi ketika bermain game online. Hal tersebut terjadi akibat ego dalam diri aktif sehingga menyalahkan dan menganggap orang lain sebagai sumber penyebab kekalahannya.

## **B. Saran-saran**

Pelaksanaan kegiatan penelitian di Desa Sikara-Kara 1 kecamatan natal benar-benar membutuhkan hasil yang diinginkan penulis. Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak yang bersedia memberikan informasi dan ijin untuk melakukan penelitian. Peneliti memberikan saran-saran kepada semua pihak yang telah terlibat sebagai berikut:

1. Dosen pembimbing, sebelumnya saya mewakili seluruh mahasiswa sangat berterima kasih atas semua bimbingan dan arahan kepada kami, namun saya pribadi memahami semua bapak/ibu dosen dengan segala kesibukan beliau. saya yakin bapak pembimbing telah memberikan yang terbaik untuk proposal skripsi ini. Saya akan tetap mengingat semua motivasi, masukan-

masukannya dari bapak pembimbing dan kedepannya saya akan berusaha lebih baik lagi.

2. Pemerintahan desa sikara-kara, kepala desa sikara-kara 1 beserta staf-stafnya diharapkan lebih memperhatikan keadaan-keadaan masyarakat Desa Sikara-Kara 1. Seperti kebutuhan umum Desa Sikara-Kara 1 seperti sarana prasarana desa dan kepala Desa Sikara-Kara 1 diharapkan mampu memberikan dan menyediakan kegiatan untuk remaja desa sikara-kara 1. Seperti yang kita ketahui bahwa remaja desa sikara-kara tidak memiliki aktifitas rutin seperti halnya NNB desa yang semestinya.
3. Remaja Desa Sikara-Kara 1 di harapkan para remaja di Desa Sikara-Kara 1 kecamatan natal lebih selektif dalam memilih sesuatu baik yang bersifat menguntungkan maupun merugikan diri sendiri maupun orang lain. Seperti bermain game online *higgs domino island*. Dalam bermain game online remaja harus bisa mengatur dan membatasi permainan agar tidak di perbudak oleh game online yang dapat merubah perilaku remaja. Remaja harus bisa membagi waktu antara bermain game online dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat. Salah satu kegiatan positif seperti ikut serta dalam kegiatan yang di selenggarakan desa, mengikuti pengajian, mengerjakan tugas-tugas yang di berikan dan mengerjakan sholat 5 waktu.
4. Untuk orang tua remaja di harapkan tetap membimbing dan mengawasi remaja terutama dalam mengatur waktu belajar dan bermain. Orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan pola pikir remaja dalam aspek psikologis. Memberikan kebebasan waktu untuk remaja tidak akan

memberikan dampak yang positif. Remaja dan orang tua harus memiliki hubungan yang baik untuk membangun interaksi dan komunikasi yang positif agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

5. Mahasiswa, bagi teman-teman mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi hendaknya tetap berpikir positif (optimis) dan berjuang disertai doa. Tetap yakin bahwa kita mampu menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang direncanakannya. Tidak perlu merasa stres dalam proses pengerjaan skripsi, dan jangan putus asa ketika orang lain lebih dahulu mencapai gelar sarjana. Tetapi jadikanlah motivasi dan semangat baru untuk lebih giat lagi untuk mengerjakan skripsi. Yakinlah setiap perjuangan, tekad dan keinginan yang kuat pasti akan membuahkan hasil yang maksimal. Jangan terlalu pasrah dengan keadaan dan tetap fokus dengan tujuan utama yaitu mencapai gelar sarjana S.Sos.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, Anisya, "Peran Bimbingan Konseling Islam Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja" *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, Volume 5, No 2, November 2021
- Afrianti, Nurul Dan Dian Anggraeni, "Perilaku Prososial Remaja Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islami", *Jurnal Ta'dib*, Volume V, No 1, November 2016
- Al-Jazairi, Syaikh Abu Bakar Jabir, *Minhajul Muslim*, Jakarta: Ummul Qur'an, 2014
- Anjaswarni, Tri Dkk, *Deteksi Dini Potensi Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency) Dan Solusi*, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006
- Beaty, Janice J, *Observasi Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013
- Bungin, Burhan, *Analisis Data Kualitatif Pemahaman Filosofis dan Metodologi ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003
- Bungin, Burhan, *Metode Penelitian Sosial: Format-format Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Surabaya: Aup, 2001
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Emria Dkk, "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal: Konseling Pendidikan*, Volume 4, No 3, November 2018
- Gunarsa, Singgih D, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: Bpk Gunung Mulia, 2008
- Hartati, Nanik Sri, *Mengenal Bimbingan Dan Konseling*, Malang: Media Nusa Creative, 2015
- Kasdar kasau, higgs domino haram, <https://makassar.tribunnews.com>, diakses pada 18 Desember 2022, Pukul 16.30 WIB
- <https://kbbi.web.id/agama.html> di akses pada tanggal 23 April 2022 Pukul 21:20 WIB

- Illahi, Ulya Dkk, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Remaja Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Volume 3, No 2, November 2018
- Ismi, Nurul dan Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang", *Jurnal of Civic Education*, Volume 3 No. 1, 2020
- Iva Krisnaningrum dkk, "Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat Kabupaten Tegal," *Jurnal Of Educational Social Studies*, Volume 6, No 3, Desember 2017
- Izza, Faiq Khoridatul, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari" *Skripsi* Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019
- Jannah, Miftahul, "Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam", *Jurnal Psikoislamedia*, Volume 1, Nomor 1, April 2016
- Karim, Adiwarmanto A, Oni Sahroni, Riba, *Gharar dan Kaidah-Kaidah Ekonomi Syariah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015
- Kustiawan, Andri Arif Dan Andy Widhya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Bandung: Cv. Aemedia Grafika, 2019
- Laela, Faizah Noer, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*, Surabaya: Uin Sunan Ampel Press, 2017
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Martono, Kurniawan Teguh, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," *Jurnal Sistem komputer*. Volume 5, No 1, Mei 2015
- Maryam B. Gainau, *Perkembangan Remaja Dan Problematikanya*, Yogyakarta: Pt Kanisius, 2021
- Mashur, Muhammad, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Higgs Domino Island", *Jurnal Alsyirkah*, Volume 3 No 1, April 2022
- Moeleong, Lexy, J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000
- Mulyana, Dedi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1998



- Najlatun Naqiyah, *Bimbingan Dan Konseling Komunitas Untuk Meningkatkan Potensi Anak Dan Remaja*, Malang: Media Nusa Creative, 2015
- Narbuko, Cholid dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005
- Nirwan, "Game Online Higgs Domino Island Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam", *Skripsi* Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022
- Nisrima, Siti dkk, "Pembinaan Perilaku Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsia*, Volume 1, No. 1, Agustus 2016
- Permatasari, Indah Dan Wahyuni, "Perilaku Pola Asuh Keluarga Dan Lingkungan Teman Sebaya Dengan Perilaku Merokok Pada Remaja Usia 11-20 Tahun Didesa Nambuhan", *Jurnal Gaster*, Volume 8, No 1, Februari 2011
- Pramudia, Rischha dan Trisnani Silva Yula Wardani, "*Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*", (Madiun: Universitas PGRI Madiun), November 2018
- Puspita, Mila, "Perspektif Hukum Islam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino", *Skripsi* Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021
- Putro, Khamim Zarkasih, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja" *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 17, No 1, 2017
- Qardhawi, Yusuf, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohanhan* Jakarta: Gema Insani Press, 1997
- Rahayu, Evi, "Permainan Game Online Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i", *skripsi* Medan: UIN Sumatera Utara, 2020
- Rasimin Dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan Dan Konseling Kelompok*, Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2018
- Ridoli, Mokhammad, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, Malang: Maskha, 2018
- RI, Kementrian Agama, *Alquran dan terjemahnya*
- Rukarya, *Aku Bimbingan Dan Konseling*, Pangkep: Guepedia, 2019
- Sarwono, Sarliton Wirawan, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Grafindo Persada, 2003
- Stores, Baby Cher, "*Teori Game Online*", <https://www.scribd.com>, diakses 9 Oktober 2021 Pukul 04.45 WIB

- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006
- Suryadi, Andri, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *Jurnal petik*. Volume 3, No. 1, Maret 2017
- Susanto, Ahmad, *Bimbingan Dan Konseling Disekolah: Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018
- Tampubolon, Ichwansyah, *Metodologi Studi Keislaman Ragam Perspektif Ilmu dan Desain Penelitian*, Yogyakarta: Uad Press, 2018
- Trisnani, Rischa Pramudia Dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, Bandung: Unipma Press Anggota Ikapi
- Tuasikal, Muhammad Abduh, Larangan Bermain Dadu, <https://rumaysho.com/2324-html>, di akses pada 22 Desember 2012, Pukul 22.36 WIB
- Tumiyem Dan Dessy Nita Br. Sembiring, “Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas Viii Smp Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 8, No 1, Juni 2018
- Firdaus, Wahyu Dan Muhammad Sholeh Marsudi, “Konseling Remaja Yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior”, *Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, Volume 6, No 1, Mei 2021
- Faroby, *haram game higgs domino island*, <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5747038> diakses pada tanggal 18 Desember 2022, Pukul 13.45 WIB
- Fatwa DSN MUI No. 1/DSN-MUI/III/2022, Hukum Game Higgs Domino Island dan Sejenisnya.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **1. DATA MAHASISWA**

Nama : Rahmadani  
Nim : 1730200012  
Tempat/tgl lahir : Sikara-kara 1, 13 November 1999  
Jenis kelamin : Perempuan  
Anak ke : 2 dari 4 Bersaudara  
No hp : 082275737345  
Alamat : Patiluban Hilir Kecamatan Natal

### **2. DATA PENDIDIKAN**

- a. SD Negeri 371 Patiluban Hilir Tahun 2010/2011
- b. SMP Negeri 2 Natal Tahun 2013/2014
- c. SMA Negeri 1 Natal Tahun 2016/2017
- d. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Fakultas  
Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Jurusan Bimbingan Konseling Islam

### **3. DATA ORANGTUA**

Nama Ayah : As'ari  
Pekerjaan : Petani  
Nama Ibu : Suryani  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Patiluban Hilir

## **Lampiran I**

### **PEDOMAN WAWANCARA**

#### **A. Wawancara Dengan Remaja**

1. Apakah saudara menggunakan game online higgs domino island?
2. Apakah game online higgs domino island menjadi hobi saudara?
3. Pada usia berapa saudara memainkan game online tersebut?
4. Apa motivasi saudara bermain game online higgs domino island?
5. Bagaimana reaksi saudara setelah pertama kali bermain game online higgs domino island?
6. Berapa kali dalam sehari saudara bermain game online higgs domino island?
7. Berapa jam dalam sehari saudara bermain game online higgs domino island?
8. Bagaimana kondisi kesehatan saudara setelah bermain game online higgs domino island?
9. Darimana saudara mendapatkan uang untuk membeli chip domino island?
10. Sudah berapa banyak uang yang saudara habiskan untuk bermain game online higgs domino island?
11. Apa perubahan yang saudara alami setelah mengenal game online higgs domino island?
12. Apa yang saudara rasakan setelah bermain game online higgs domino island?

## **B. Wawancara Dengan Orang Tua**

1. Apakah bapak/ibu memainkan game online higgs domino island?
2. Sejak kapan bapak/ibu mengenal game online higgs domino island?
3. Apakah game online higgs domino island menjadi hobi bapak/ibu?
4. Sejak kapan anak bapak/ibu mengenal game online higgs domino island?
5. Apa yang menyebabkan anak bapak/ibu sering bermain game online higgs domino island?
6. Bagaimana reaksi ibu/bapak kepada anak saat bermain game online higgs domino island?
7. Bagaimana kontrol bapak/ibu kepada anak saat bermain game online higgs domino island?
8. Bagaimana perubahan sikap anak bapak/ibu setelah bermain game online tersebut?
9. Bagaimana kondisi kesehatan anak bapak/ibu setelah mengenal game online higgs domino island?
10. Apakah bapak/ibu memberikan uang dengan sukarela kepada anak untuk membeli chip domino island?
11. Bagaimana reaksi anak bapak/ibu apabila tidak diberi uang untuk membeli chip domino island?
12. Apa motivasi bapak/ibu berikan kepada anak yang sering bermain game online higgs domino island?

## Lampiran II

### Dokumentasi

- a. Wawancara dengan remaja yang bermain game online higgs domino island di Desa Sikara-kara 1



Nama : Faisal  
Umur : 15 Tahun  
Waktu : 16 Februari 2022



Nama : Rusman  
Umur : 19 Tahun  
Waktu : 17 Februari 2022



Nama : Danu  
Umur : 19 Tahun  
Waktu : 17 Februari 2022



Nama : Rudi  
Umur : 19 Tahun  
Waktu : 17 Februari 2022



Nama : Dadi  
Umur : 19 Tahun  
Waktu : 15 Februari 2022



Nama : Repi  
Umur : 15 Tahun  
Waktu : 16 Februari 2022



Nama : Ranga  
Umur : 15 Tahun  
Waktu : 18 Februari 2022

- b. Wawancara dengan orang tua remaja yang bermain game online higgs domino island di desa sikara-kara 1



Nama : Dai  
Umur : 62 Tahun  
Waktu : 21 Februari 2022



Nama : Fitri  
Umur : 44 Tahun  
Waktu : 21 Februari 2022



Nama : Nasran  
Umur : 41 Tahun  
Waktu : 21 Februari 2022



Nama : Amah  
Umur : 52 Tahun  
Waktu : 21 Februari 2022





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 202 /In.14/F.4c/PP.00.9/02/2022

Sifat : Penting

Lamp. : -

Hal : **Mohon Bantuan Informasi**  
**Penyelesaian Skripsi**

7 Februari 2022

Yth. Kepada Bapak Kepala Desa Sikara-Kara 1 Kec. Natal

Di Tempat

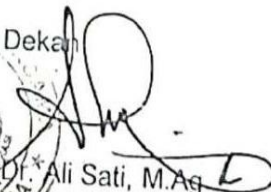

Dengan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Rahmadani  
NIM : 17 302 00012  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ BKI  
Alamat : Desa Sikara-kara 1 Kec. Natal Kab. Mandailing Natal

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan skripsi dengan judul " DAMPAK GAME ONLINE (HIGGS DOMINO ISLAND) TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA SIKARA-KARA 1 KECAMATAN NATAL "

Sehubungan dengan itu, dimohon bantuan kepada Bapak Kepala Desa untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Dekan  
  
Ali Sati, M.Ag  
196209261993031001  




PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL  
KECAMATAN NATAL  
DESA SIKARA KARA I

Alamat : Jalan lintas Sikara kara I kode pos 22987  
Email : sikarakara01@gmail.com

Sikara Kara I, 17 Februari 2022

Nomor : 141/ 39 / SKK-I/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Surat keterangan selesai  
Riset

Kepada YTH :  
Bapak/Ibu Dekan Fakultas Dakwah  
Dan Ilmu Komunikasi Institut  
Agama Islam Negeri Padang Sidempuan  
Di –  
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan nomor : 202/In.14/F.4c/PP.00.9/02/2022. Tentang Mohon bantuan informasi penyelesaian Skripsi atas nama :

Nama : RAHMADANI  
NIM : 17 302 000 12  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/BKI  
Alamat : Desa Sikara kara I, Kec Natal, Kab. Mandailing Natal.

Benar nama tersebut telah melaksanakan RISET di Desa Sikara Kara I, Kecamatan Natal Kabupaten Mandailing Natal.

Demikian Surat keterangan di sampikan untuk dapat di pergunakan sebagaimana perlunya.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan, 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 1908/Un.28/F.4c/PP.00.9/12/2022

30 Desember 2022

Lampiran : -

Tujuan : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada

(th.

1. Dr. Mohd Rafiq, S.Ag, M.A

2. Masrul Efendi Umar Harahap, M.Sos

Di

tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa/i tersebut di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Rahmadani

Nim : 1730200012

Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE (HIGGS DOMINO ISLAND)  
TERHADAP PERILAKU REMAJA DI DESA SIKARA-KARA  
1 KECAMATAN NATAL

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Menjadi Pembimbing-I dan Pembimbing-II penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/i dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Magdalena, M.Ag  
NIP. 197403192000032001

Ketua Prodi

Risdawati Siregar, S.Ag, M.Pd  
NIP. 197603022003122001

Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/Tidak bersedia  
Pembimbing I

Dr. Mohd Rafiq, S.Ag, M.A  
NIP. 196806111999031002

Bersedia/Tidak Bersedia  
Pembimbing II

Masrul Efendi Umar Harahap, M.Sos  
NIP. 199103202019031008