

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA
DI KABUPATEN LABUHANBATU**

*ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF HIGGS DOMINO ISLAND ONLINE GAMES
ON ADOLESCENT AGGRESSIVE BEHAVIOR
IN LABUHANBATU DISTRICT*

Gadang Alamanda¹, Elida Florentina Sinaga Simanjorang², Junita Lubis³
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Labuhanbatu
Email : gadangalamanda679@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan online Higgs Domino Island terhadap perilaku kekerasan remaja di Kabupaten Labuhanbatu. Sejumlah orang di daerah penelitian harus menghabiskan banyak waktu dalam setting tertentu sebagai bagian dari studi lapangan semacam ini, yang memiliki pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan 12 informan yang terdiri dari 8 orang remaja berusia antara 15 sampai 17 tahun dan 8 orang dewasa yang berusia antara 18 sampai 22 tahun. Selain itu, empat orang tua ibu yang bersedia mengikuti penelitian adalah orang tua dari anak yang sering bermain permainan higgs domino online dan menampilkan perilaku kekerasan. Kompas Kabupaten Labuhanbatu. hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis pengaruh *game online Higgs Domino terdapat hubungan terkait perilaku agresif remaja*. Berdasarkan hasil wawancara maka penulis dapat menganalisis bahwa dampak yang diberikan game online sangat mempengaruhi perilaku agresif anak remaja. Dimana anak tersebut lebih emosional dan melakukan tindakan seperti berbohong dan mencuri.

Kata kunci : *Game Online*, Perilaku Agresif

Abstrack

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu cepat, khususnya di bidang teknologi komunikasi internet, telah mengakibatkan banyak sekali perubahan perilaku manusia. Manfaat teknologi internet adalah merampingkan kemampuan kita untuk melakukan tugas dengan cepat. Orang-orang dapat memanfaatkan internet sebagai sumber informasi dan kesenangan sekarang yang tersedia. Kita bisa mendapatkan ilmu yang kita butuhkan tanpa keluar rumah, membaca buku, atau bahkan menyalakan komputer.

Di Indonesia khususnya di daerah Kabupaten Labuhanbatu *Game online* sudah menyebar secara luas baik mulai dari anak TK hingga orang yang sudah dewasa . Fenomena ini dapat kita temukan dimana saja. Baik itu di dalam rumah, kafe-kafe, rumah makan dan ditempat terbuka lainnya. Sebagian besar siswa hanya menghabiskan waktu mereka dengan bermain video game atau game internet. Salah satunya adalah game Higgs Domino Island yang merupakan game online yang bisa dimainkan melalui program bernama Higgs Domino Island. Masalah dengan game ini adalah bahwa ia memasukkan komponen perjudian, di mana pemenang diberikan poin, dan poin ini dapat ditukar dengan pulsa dan uang jika pemain memilihnya.

Menurut temuan Literature Review, game online adalah subgenre dari game yang dikenal sebagai massively multiplayer online role-playing game (MMORPGs) yang dapat melibatkan puluhan hingga ribuan pemain sekaligus dan memanfaatkan LAN (Local Area Network) dan infrastruktur Internet. Saat berpartisipasi dalam aktivitas bersama, pemain juga memiliki kesempatan untuk berkomunikasi satu sama lain. Menurut (Aji, 2012) Game yang dimainkan secara online adalah game yang terhubung ke jaringan komputer melalui internet. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, termasuk PC, laptop, ponsel, bahkan tablet. Game online dapat dimainkan di perangkat apa pun yang terhubung ke internet.

Bermain game online dapat merusak kesehatan fisik, mental, dan sosial seseorang. Remaja yang bermain game online memiliki interaksi sosial yang lebih sedikit dengan keluarga dan teman-temannya karena interaksi mereka hanya dengan remaja lain yang bermain game online. Remaja yang kecanduan secara psikologis akan terus memikirkan game yang sering dimainkannya, sulit untuk fokus saat belajar atau bekerja, dan akan melakukan apa saja untuk kembali bermain game. Selain itu, paparan radiasi komputer secara teratur dapat membahayakan otak dan saraf optik. (Novrialdy, 2019) Mudah tersinggung, emosional, dan cenderung mudah memikirkan kata-kata kotor adalah ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan jiwa akibat pengaruh game online.

Pemain yang bermain game online lebih cenderung asyik di depan komputer, hingga lupa waktu dan bahkan melupakan tanggung jawabnya, termasuk pekerjaan, tugas, bahkan makan dan minum. Menurut (Amanda, 2016) Mayoritas game online hampir selalu memberikan pengaruh yang merugikan tidak hanya secara sosial, tetapi juga secara psikologis dan fisik; Akibatnya, bermain game online bisa membuat ketagihan. Karena semakin sedikit waktu yang dihabiskan bersama, hubungan keluarga menjadi lebih genting dalam hal hubungan sosial dengan orang lain. Dari segi psikologis, pikiran seseorang akhirnya terpaku pada permainan yang sedang dimainkan.

Perilaku agresif Menurut Murray dalam (Amanda, 2016) Menjadi agresif dapat dilihat sebagai terlibat dalam konflik kekerasan, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Agresi, dengan kata lain, adalah niat untuk menyakiti orang lain. Perilaku yang agresif dimaksudkan untuk menyakiti orang lain secara fisik atau mental. Marcus dalam (Sukatin et al., 2020) Istilah "agresi" mengacu pada perilaku apa pun yang berpotensi menyebabkan kerusakan fisik atau mental pada individu lain. Contoh perilaku agresif termasuk menyerang seseorang berulang kali, menghina dan mengancam mereka, dan menyebarkan desas-desus tentang mereka. Menghancurkan benda, berbaring, dan melakukan perilaku dengan maksud menyakiti orang lain adalah contoh perilaku kekerasan.

Menurut temuan yang diperoleh dari observasi yang dilakukan melalui wawancara yang dilakukan dengan salah satu informan, remaja pemain Game Higgs Domino Online rata-rata menghabiskan waktu tiga hingga delapan jam per hari atau bahkan lebih lama untuk bermain game tersebut. Waktu bermain untuk anak perempuan biasanya berkisar antara dua hingga empat jam per hari, sementara anak laki-laki terlibat dalam aktivitas ini antara empat hingga delapan jam per hari. Para remaja memainkan Higgs Domino Online Game dengan berbagai alasan, diantaranya untuk menghilangkan stress, untuk mendapatkan kesempatan menghasilkan uang (melalui judi online), untuk mengisi waktu luang, untuk melawan rasa kesepian, karena terbiasa bermain online. game, karena senang, karena bisa mendapatkan teman baru, karena nyaman bermain game online, karena game higgs domino menawarkan tantangan, dan karena bisa memenangkan hadiah berupa chip yang bisa ditukar dengan uang atau pulsa.

Menurut hasil wawancara, ditemukan fenomena yang menggelitik bahwa beberapa dari mereka memiliki alasan khusus yang lebih spesifik mengapa mereka memainkan permainan higgs domino online, dan salah satu alasan tersebut adalah karena mereka ingin memenangkan hadiah dalam bentuk chip yang dapat ditukar dengan uang atau kredit. Temuan dari wawancara mengarah pada penemuan fenomena ini. Dan menurut wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan para peserta, para peneliti melihat di awal penyelidikan mereka bahwa empat remaja menunjukkan perilaku bermusuhan karena permainan online higgs domino, khususnya karena nama samaran atau inisial yang diminta oleh permainan tersebut. menggunakan. Perilaku ini terlihat saat waktu senggang atau saat istirahat sekolah. DA, untuk memberikan inisialnya DA mengaku telah menipu orang tua mereka. Dia seharusnya menggunakan uang yang diberikan orang tuanya untuk membayar uang sekolahnya, tetapi dia malah membelanjakan uangnya dan membeli keripik dengan uang itu. Saat teralihkannya perhatiannya saat bermain game online, informan berinisial

SR cenderung mengalami perasaan marah dan frustrasi yang kuat. Setiap malam sejak matahari terbenam hingga menjelang subuh, para informan berinisial RI mengikuti permainan Higgs domino. Begitu pula dengan informan berinisial AP yang bahkan menghancurkan ponselnya sendiri saat tersingkir dari kompetisi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khoiriyah, 2019), Yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi ada atau tidaknya pengaruh bermain video game online terhadap perilaku remaja yang tinggal di Kelurahan Lingkar Barat yang terletak di dalam Kota Bengkulu. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki dampak yang signifikan dalam cara remaja berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan sosial. Beberapa pengaruh negatif yang dialami remaja antara lain berbohong, mencuri, tidak peduli lingkungan, dan bertingkah seperti balita yang belum dewasa. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua harus berperan penting dalam membantu anak-anak mereka memperbaiki pola perilaku mereka melalui penggunaan game online. Ini akan memungkinkan anak-anak mereka untuk lebih mematuhi standar dan rutinitas yang diharapkan masyarakat dari mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2022) yang berjudul Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Akibat *Game Online Higgs Domino Island* Dikelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam perilaku menyimpang remaja sangat penting. Keterlibatan ini bisa berupa arahan orang tua, nasehat, teguran, hukuman, omelan, pengurangan uang jajan, dan tindakan lain seperti melepas gadget anak jika terus menerus bermain game higgs domino online saat ada keadaan darurat. perilaku menyimpang remaja antara lain meminjam uang kepada teman, berbohong kepada ibunya untuk mendapatkan uang agar mereka dapat membeli keripik, begadang sampai subuh, merampok ayam tetangga, dll. Khusus untuk remaja yang masih dalam tahap transisi Dari masa remaja hingga dewasa awal, tindakan dan pengawasan yang tepat dapat membantu anak-anak yang awalnya kecanduan hingga terus menyimpang akibat permainan higgs domino online menjadi lebih bisa mengontrol dan mengendalikan diri dalam memainkan permainan tersebut. agar tidak ada lagi anak yang menyimpang dari bermain game internet, orang tua melatih anaknya untuk patuh dan tunduk kepada orang tua.

Penelitian yang dilakukan oleh (Amanda, 2016) yang berjudul pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif Remaja di Samarinda. Analisis mengungkapkan bahwa persamaan untuk nilai yang diperoleh adalah $Y = 27,06 + 0,75X$. Selanjutnya hasil analisis diketahui bahwa nilai t tabel yang diperoleh adalah 1,980. Karena t hitung lebih dari t tabel, kita dapat menyimpulkan bahwa hipotesis

nol, H_0 , harus ditolak sedangkan hipotesis alternatif, H_1 , harus diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa video game kekerasan berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja di Samarinda. Diketahui bahwa korelasi sebesar 0,55 untuk nilai r hitung menunjukkan tingkat korelasi sedang berkat korelasi product moment. R tabel yang diperoleh ternyata bernilai 0,195 ketika derajat kepercayaan ditetapkan sebesar 95% dan α ditetapkan sebesar 5% (0,05). Oleh karena itu, jika r hitung lebih dari tabel r , kita dapat menyimpulkan bahwa korelasi momen produk signifikan secara statistik.

Subyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh game online Higgs Domino Island terhadap perilaku kekerasan remaja yang tinggal di Kabupaten Labuhanbatu. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bermain game online Higgs Domino Island terhadap perilaku kekerasan remaja yang tinggal di Kabupaten Labuhanbatu. Penulis tertarik mengangkat judul Analisis dampak game online higgs domino island terhadap perilaku kekerasan remaja di Kabupaten Labuhanbatu. Ketertarikan ini didasarkan pada informasi latar belakang yang telah diberikan sebelumnya.

KAJIAN PUSTAKA

Game Online

Menurut (Amanda, 2016) Mayoritas game online hampir selalu memiliki efek sosial, psikologis, dan tubuh yang negatif, yang menyebabkan kecanduan untuk memainkannya. Hubungan keluarga menjadi goyah dalam hal persahabatan karena hanya ada sedikit waktu yang dihabiskan bersama. Dalam istilah psikologi, pikiran disibukkan dengan permainan yang dimainkan. Remaja saat ini biasanya terlibat dalam hiburan bermain game online. Bungin dalam (Wiguna et al., 2020) Pemain memiliki kecenderungan untuk bermain lebih lama karena banyaknya variasi permainan yang tersedia untuk mereka. Di sisi lain, memiliki kelebihan dalam memasarkan produknya melalui berbagai iklan yang dilakukan. Menurut (Simanjorang, 2020) kualitas produk sebagai berikut: “Kualitas produk adalah kemampuan sebuah produk dalam memperagakan fungsinya, hal ini termasuk keseluruhan ketahanan, reliabilitas, ketepatan, kemudahan pengoperasian, dan reparasi produk juga atribut produk lainnya”. Hal ini membuat para pencipta terus melakukan pembenahan mulai dari kualitas produk hingga harga yang ditawarkan. (Hasibuan et al., 2022) pelaku usaha harus lebih maju dan kreatif dengan ide-ide atau memberikan inovasi-inovasi yang nantinya akan menunjang kepuasan pelanggan pada produk atau merek kita dibandingkan dengan produk atau merek para pesaingnya. jika ini terjadi antara siswa satu sekolah, tentu akan memberikan

pengaruh negatif dan tidak menguntungkan. Pengaruh yang paling mungkin terjadi adalah pada struktur fisik dan perilaku individu (perilaku organisme), yang selanjutnya berpengaruh pada perilaku masyarakat dan kelompok. Dampak ini terlihat pada perilaku menolak, menunda penerimaan hingga memungkinkan, dan seterusnya. Selain itu, ada dampak psikologis dari perkelahian, seperti perasaan cemas dan takut. Langkah kedua, yang melibatkan dampak destruktif pada tatanan sikap. Indikator yang akan diukur dalam penelitian ini dipilih oleh penulis. Indikator game online sebagai variabel bebas X antara lain: a) seberapa sering seseorang bermain game online; b) berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online; dan c) seberapa besar perhatian yang diberikan untuk bermain game online.

Perilaku Agresif Remaja

Perilaku Agresif Menurut Murray dalam “Amanda, 2016,” agresivitas dapat didefinisikan sebagai sarana untuk melawan dengan sangat agresif, melawan, menyakiti, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. agresivitas juga dapat dicirikan sebagai teknik untuk menghukum. Dengan kata lain, agresivitas dapat didefinisikan sebagai tindakan sengaja menyakiti orang lain. Perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti individu lain, baik secara fisik maupun psikologis, disebut sebagai perilaku agresif. Menurut Marcus dalam (Sukatin et al., 2020), agresivitas didefinisikan sebagai perilaku yang berpotensi menyebabkan kerugian atau cedera pada individu lain. Perilaku agresif yang dilakukan para remaja tidak terlepas dari loyalitasnya terhadap game tersebut yang membuatnya tidak bisa mengontrol pribadinya. *Nuri Zulfa Elina., (2022)* loyalitas konsumen merupakan perilaku yang terkait dengan sebuah produk, termasuk kemungkinan memperbaharui kontrak merek di masa yang akan datang, berapa kemungkinan konsumen mengubah dukungannya terhadap merek, berapa keinginan konsumen untuk meningkatkan citra positif suatu produk. Contoh perilaku agresif termasuk menyerang seseorang berulang kali, menghina dan mengancam mereka, dan menyebarkan desas-desus tentang mereka. Menghancurkan benda, berbaring, dan melakukan perilaku dengan maksud menyakiti orang lain adalah contoh perilaku kekerasan. a) Keagresifan b) Agresi Verbal c) Kemarahan (anger) d) Permusuhan adalah penanda perilaku agresif sebagai variabel Y (ketergantungan). a) Agresivitas b) Agresi Verbal c) Kemarahan (anger) d) Permusuhan

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan salah satu contoh penelitian lapangan yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Lebih khusus lagi, ini mengacu pada proses penelitian yang harus dilakukan dalam jangka waktu yang lama dalam

pengaturan tertentu dan melibatkan beberapa orang yang bekerja di area penelitian. Jenis data yang digunakan dalam investigasi ini adalah data kualitatif, yang terdiri dari fakta dan deskripsi yang terkait langsung dengan topik sentral investigasi. Menurut (Sukmadinata, 2015), penelitian kualitatif didefinisikan sebagai jenis penyelidikan yang berusaha memahami fenomena dari apa yang dialami oleh subjek penelitian dan peneliti. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan paradigma, strategi, dan model implementasi kualitatif disebut penelitian kualitatif. Tujuan dari garis pemikiran induktif yang digunakan dalam penelitian kualitatif, yang merupakan salah satu jenis metode penelitian, adalah untuk meningkatkan pengetahuan seseorang tentang realitas.

Informan Penelitian Dan Subjek Penelitian

Metode yang dikenal sebagai purposive sampling, di mana sampel dikumpulkan dengan tujuan tertentu, digunakan dalam proses pemilihan informan. Sampel dipilih berdasarkan karakteristik subjek dan penelitian bertujuan untuk diselidiki masing-masing. Menurut Sugiyono (2017), istilah “informan penelitian” mengacu pada mereka yang secara sukarela memberikan informasi mengenai kegiatan dan keadaan sosial yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, terdapat total 12 informan, termasuk 8 remaja berusia antara 15 dan 17 dan 18 dan 22 tahun, serta orang tua dari empat ibu yang anaknya menunjukkan perilaku kekerasan akibat seringnya mengikuti online. higgs domino games dan yang bersedia menjadi informan penelitian di desa Urung. Usia remaja berkisar antara 15 hingga 17 tahun dan 18 hingga 22 tahun. Kompas Kabupaten Labuhanbatu.

Orang tua dari ibu-ibu yang anaknya masih remaja yang tinggal di Kelurahan Urung Kompas Kabupaten Labuhanbatu menjadi topik penelitian yang akan dilakukan dan dicermati. Karena banyaknya individu, para peneliti memutuskan untuk fokus pada orang tua untuk menentukan sejauh mana perilaku kekerasan pada remaja dapat dikaitkan dengan bermain Game Higgs Domino Online. Penelitian ini berfokus pada ibu dan anak remaja sebagai penguat dalam temuan wawancara dengan orang-orang yang bersedia untuk ditanyai secara sukarela, terbuka, dan yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini.

Saat melakukan penelitian, bidang penyelidikan yang memberikan peluang untuk pengumpulan data disebut sebagai sumber data. Dalam proses pelaksanaan penelitian dimungkinkan untuk memanfaatkan sumber data baik primer maupun sekunder. Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan dari sumber sekunder seperti referensi buku, serta dokumen dan data dari pekerjaan individu lain yang digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Data sekunder ini

dikumpulkan dari berbagai sumber termasuk bacaan, jenis perpustakaan, pertanyaan dan balasan dari orang tua, anak-anak dan remaja tinggal di desa Urung Kompas. Yang dimaksud dengan “data primer” adalah informasi yang dikumpulkan dalam bentuk “primer” langsung dari latar penelitian itu sendiri dengan menggunakan metode observasi atau wawancara. Baik data primer maupun sekunder dapat dikontraskan satu sama lain.

Teknik Keabsahan Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai, validitas informasi dinilai dalam penelitian ini. Keandalan triangulasi informasi yang digunakan peneliti. Selain triangulasi awal, proses dan waktu verifikasi atau analogi data digunakan dalam proses triangulasi untuk menentukan arah pembuktian data. Menurut (Moleong, 2018) Langkah-langkah yang bisa didapat dalam analisa triangulasi bagi pangkal: 1) Perbandingan informasi tentang pertanyaan dan jawaban dengan informasi tentang pemantauan terorganisir. 2) Paralel antara hal-hal yang dikatakan individu di depan umum dan hal-hal pribadi yang mereka katakan pada diri mereka sendiri. 3) Bandingkan apa yang dikatakan individu tentang tantangan yang terkait dengan penelitian dengan apa yang mereka katakan tentang perbedaan durasi. 4) Membandingkan hasil soal dan jawaban dengan informasi yang dicantumkan pada fakta yang relevan.

Teknik Analisis Data

Informasi analitik yang dipakai dalam riset ini mencakup analisa deskriptif kualitatif yang menarangkan penemuan riset ini dengan cerita ialah pengaruh *Game Online Higgs Domino* terhadap perilaku agresif remaja di Kelurahan Urung Kompas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Informan

Untuk mencari solusi dari permasalahan peneliti yaitu bagaimana *Game Higgs Domino Online* menyikapi perilaku kekerasan remaja di Kampung Urung Kompas. Anak-anak yang masih bersekolah dijadikan informan untuk sumber data penelitian, dan dilakukan wawancara dengan mereka. Bahkan hingga saat ini, game online paling populer yaitu *Higgs Domino* dimainkan baik oleh orang dewasa maupun remaja. Misalnya, para remaja yang menyalahgunakan gadget ini sering bermain game online di mana-mana. *Higgs Domino* dimainkan oleh orang dewasa dan remaja. *Higgs Domino Online*.

Peneliti tertarik untuk mempelajari bagaimana game online *Higgs Domino* mempengaruhi perilaku agresif remaja dan perilaku agresif apa saja yang muncul di

kalangan remaja akibat seringnya bermain game tersebut. pada perilaku kekerasan remaja. Penelitian ini melibatkan 12 informan.

Perilaku Agresif

Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif untuk menganalisis data setelah mengumpulkannya dan melakukan wawancara, observasi, dan prosedur dokumentasi untuk mempelajari perilaku kekerasan remaja yang terjadi. Peneliti akan membahas temuan tentang perilaku kedua anak tersebut pada bagian berikut. Yang pertama adalah perilaku tertutup, dan yang kedua adalah perilaku terbuka, yang penulis definisikan sebagai berikut:

Perilaku Tertutup

Para peneliti telah mengidentifikasi data tentang perilaku remaja yang bermusuhan karena Game Online Higgs Domino. Perilaku tertutup ini belum bisa melihat orang lain dari luar secara jelas, yang menurut peneliti menjadi penyebab perilaku agresif tersebut. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan informan dapat ditemukan di sini. Tingkah laku yang tidak terbuka Apabila respon terhadap rangsangan belum memungkinkan untuk diamati secara jelas oleh orang lain (dari luar), maka ini disebut dengan tingkah laku tertutup. Perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap seseorang terhadap rangsangan yang dipermasalahkan terus menjadi penentu utama dari respons yang dimiliki orang tersebut terhadap rangsangan tersebut. Pengetahuan dan sikap adalah contoh tipe perilaku tersembunyi yang dapat diukur. Upaya apa yang dilakukan ibu Anda untuk mengajari Anda, dan seberapa berhasilkah itu?

Menurut temuan wawancara yang dilakukan oleh AP, berikut ini yang dikemukakan: "Kalau menurut Anda bagus, saya ikuti apa yang Anda katakan; kalau tidak ikut, maka Anda akan marah, dan Anda menang' mau kasih uang buat beli paket internet, beli chip juga."

Menurut temuan wawancara yang dilakukan oleh MR, jawabannya adalah "Ya", tetapi hanya dengan syarat sebagai berikut: "Kalau ibu saya hanya menyuruh atau memberi ruang kepada saya untuk mencoba sesuatu yang baru, dan biarkan saya menentukan pilihan saya sendiri, Kak. ."

Wawancara AR menghasilkan pernyataan sebagai berikut sebagai kesimpulan: "Ikuti saja apa yang ibu katakan selama uang jajan lancar, kebutuhan saya untuk membeli kuota juga lancar sehingga saya bisa bermain game."

Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan oleh SR, sebagai berikut: "Ya kalau saya sendiri hanya menuruti apa yang terbaik untuk saya, saya akan mengikuti apa kata orang tua saya, asalkan saya selalu memberi uang, dan ibu saya

juga. mengirim saya untuk belajar di pesantren dan saya juga tinggal di asrama juga, ya, yang menemani saya hanya higgs domino game, free fire, dan mobile legends.”

Berdasarkan temuan-temuan wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku kekerasan yang terjadi di kalangan remaja di wilayah tersebut tidak akan terjadi jika orang tuanya berperan aktif dalam proses tumbuh kembang anaknya dan jika perhatian yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya sangat sensitif. orang tua kepada anak-anak mereka dalam perawatan mereka.

Perilaku terbuka

Peneliti telah menemukan data mengenai perilaku agresif remaja akibat permainan Higgs Domino Online. Perilaku terbuka ini sudah berupa tindakan atau praktik yang dapat dengan jelas mengamati orang lain dari luar, dan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan informan menunjukkan bahwa peneliti mampu mengumpulkan informasi tersebut. Perilaku terbuka (juga dikenal sebagai perilaku terbuka) adalah jenis perilaku yang memanifestasikan dirinya dalam bentuk tindakan atau praktik yang dapat dilihat oleh orang lain dari luar, juga dikenal sebagai "perilaku yang dapat diamati". Perilaku terbuka juga dapat disebut sebagai "perilaku terbuka". Dimungkinkan untuk menunjukkan perilaku terbuka dalam bentuk tindakan nyata atau melalui latihan. Keduanya adalah contoh. Selama Anda menghabiskan waktu bermain Higgs Domino Online Game, apakah Anda memiliki dampak?

Jawaban yang kemudian diberikan oleh AP adalah sebagai berikut: “Ya, saya sering meminta uang kepada orang tua saya untuk membeli keripik; namun, dulu orang tua saya tidak tahu apa itu keripik; oleh karena itu, saya berbohong, dan jika Saya tidak memberikannya, saya akan marah dengan orang tua saya.”.

Tanggapan yang dilontarkan MR adalah sebagai berikut: “Ya, saya sering membeli chip untuk bermain sendiri, saya juga tidak tahu apa penyebabnya, mungkin memang benar kata orang saya kecanduan permainan Higgs domino.”

Tanggapan yang menyusul dari AR adalah sebagai berikut: "Ya benar, tapi sekarang saya tidak seperti dulu, dan sekarang saya merasa nanti itu akan merusak diri saya sendiri."

Setelah itu, muncul jawaban dari ST yang mengatakan, "Ya, memang benar saya bermain game Higgs Domino, dan saya tidak suka jika ada yang mengganggu saya saat saya sedang bermain game online Higgs Domino." Saya tidak ingin menjawab telepon bahkan jika seseorang menelepon.

Kemudian, dalam tanggapan mereka, RI menjawab, "Ya, benar, saya pemain higgs domino, saya sudah beberapa kali berganti ponsel karena sering menjatuhkan ponsel karena sering kalah bermain game higgs domino online."

Tanggapan dari SR adalah sebagai berikut: "Saya membeli chip dengan uang saya sendiri; saya tidak pernah menggunakan uang orang tua saya; saya bahkan tidak pernah mencurinya untuk bermain game; mengapa itu menjadi masalah?"

Setelah itu, AK mengirimkan pernyataan yang menyatakan, "Kadang-kadang ketika saya sudah mulai memainkan game ini, sangat sulit untuk mau melakukan aktivitas, saya sendiri merasa bahwa game ini akan merusak, tetapi ketika saya kecanduan, itu adalah sulit dihentikan."

Temuan wawancara yang diuraikan di atas menunjukkan bahwa analisis penulis menemukan bahwa anak-anak di sana kecanduan, kecanduan bermain game, dan di sinilah mereka mulai menghasilkan perilaku kekerasan. disini mungkin bisa diartikan bahwa penulis menemukan bahwa anak-anak disana doyan bermain game. Mereka mulai dengan meminta uang kepada orang tua mereka agar mereka dapat membeli makanan, tetapi akhirnya mereka malah membelanjakannya untuk membeli keripik domino. anak-anak bahkan akan menipu orang tua mereka tentang menerima uang saku. Dia telah mengembangkan kecanduan sejak dia menyadari betapa menyenangkan bermain, dan akibatnya, dia menipu setiap malam dan terus bermain game hingga larut malam. Pada awalnya ia sukses dalam bermain game, namun kemudian ia tidak berhasil, dan hal ini menyebabkan ia menjadi kesal dan merusak barang-barangnya, seperti menghancurkan ponselnya.

Setelah itu, tanggapan yang datang dari AA adalah sebagai berikut: "Ya, saya juga merasa tidak ada gunanya memainkan permainan domino ini. Saya berutang banyak kepada orang lain hanya untuk membeli chip/koin karena saya terus kalah sementara bermain."

Fungsi orang tua

Peneliti telah menemukan informasi tentang perilaku kekerasan remaja yang disebabkan oleh Game Higgs Domino Online berdasarkan temuan observasi dan wawancara dengan informan. Peran apa yang dimainkan orang tua dalam mendisiplinkan anak-anak yang bertindak karena permainan Higgs Domino online? Tanggapan para informan tercantum di bawah ini.:

Orang tua AP berbagi filosofinya terhadap pendidikan putra mereka, menyatakan, "Cara saya mendidik anak saya adalah dengan mengembangkan potensi ekstrakurikuler dengan menyuruh anak saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, menyalurkan hobi yang dimilikinya."

Selain itu, temuan dari wawancara yang dilakukan dengan ibu AR terungkap sebagai berikut: "Cara saya mendidik anak saya adalah dengan memberikan wawasan yang luas kepada anak saya, memberi atau membiarkan anak saya mencoba sesuatu, dan membiarkan mereka menentukan pilihannya sendiri."

Selain itu, temuan dari wawancara dengan Ibu MK terungkap sebagai berikut: “Ya, cara saya mendidik anak saya adalah dengan mengajak anak saya mengikuti kegiatan yang mendukung minat bakat anak saya.”

Selain itu, temuan dari wawancara dengan Ibu ST terungkap sebagai berikut: “Bagi saya sendiri, cara mendidik anak saya adalah dengan mengarahkannya untuk mengikuti kegiatan di lingkungan rumah, dan jika dia memiliki bakat terpendam, saya akan menyuruhnya untuk menyalurkan hobi dan bakatnya.”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orang tua dalam pendidikan anaknya di Desa Urung Kompas sangatlah penting.

Temuan dari wawancara tersebut, di mana partisipan diberikan pertanyaan seperti “apakah Anda tahu anak Anda bermain game online? Bagaimana perilaku anak Anda, apakah ada yang berubah?”

Menurut hasil wawancara, Ibu AR berkomentar, “Saya sering melihat anak saya bermain game, tapi saya tidak tahu apa itu game. Anak saya sulit mengikuti perintah sejak dia mulai bermain game, seperti ketika Saya menyuruhnya pergi ke toko ketika dia sedang bermain game.

Selain itu, temuan dari wawancara dengan Ibu MK menyatakan, “Saya mengetahui bahwa anak saya ikut serta dalam permainan ini.” Saya telah membuatnya ilegal karena memainkannya sama dengan berjudi, tetapi begitu saya memberi tahu dia bahwa dia tidak dapat berpartisipasi dalam permainan, dia menjadi sangat kesal sehingga dia mulai membandingkan barang-barang yang ada di ruangan yang sama dengannya.

Ibu dari AP dikutip mengatakan, "Saya tahu, dan saya sering marah jika anak saya terus bermain game." Di sisi lain, dia melampiaskan amarahnya kepadaku. Jika dia tidak memberi saya uang, itu berarti dia marah kepada saya dan dia telah mengambil uang saya secara diam-diam.

Selain itu, ibu AP menyatakan bahwa saya tidak mengetahui permainan yang dimainkan. Namun, saya sering mendapati masa muda saya bermain game tanpa memperhatikan waktu. Karena dia begitu bersemangat dalam permainan, dia tidak menjawab pertanyaan saya yang menantang bahkan ketika saya sulit. Jika adik perempuannya menggangukannya saat dia sedang bermain game, dia akan marah kepada adik laki-lakinya.

Berdasarkan hasil wawancara, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif remaja. Di mana anak menunjukkan tingkat emosi yang lebih tinggi dan terlibat dalam perilaku seperti berbohong dan mencuri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis pengaruh *game online Higgs Domino* terhadap hubungan terkait perilaku agresif remaja. Berdasarkan hasil wawancara maka penulis dapat menganalisis bahwa dampak yang diberikan game online sangat mempengaruhi perilaku agresif anak remaja. Dimana anak tersebut lebih emosional dan melakukan tindakan seperti berbohong dan mencuri. **Saran** Orang tua harus lebih memperhatikan anak-anaknya serta mengawasi agar anak tidak kecanduan *game online* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C. Z. (2012). Berburu rupiah lewat game online. *Yogyakarta: Bounabooks*.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Hasibuan, E. J., Simanjorang, E. F. S., & ... (2022). Pengaruh Variasi Produk, Harga, Kepuasan Pelanggan Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Rumah Makan Holat Afifah *Insight: Jurnal Ilmiah* ..., 17(2), 202–216. <https://ejournal.unib.ac.id/Insight/article/view/22963%0Ahttps://ejournal.unib.ac.id/Insight/article/download/22963/11196>
- Khoiriyah, S. (2019). *DAMPAK GAME ONLINETERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN*. UIN Raden Intan Lampung.
- Loyalitas, T., Pada, K., Tradisional, K. U. E., Pak, S., & Di, R. (2022). *Nuri Zulfa Elina, Elida Florentina Sinaga Simanjorang, Fadzil Hanafi Asnora*. 8721, 1529–1538.
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif . Remaja Rosdakarya. *Inter Komunika, Stikom InterStudi*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Sari, Y. P. (2022). *PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PERILAKU MENYIMPANG REMAJA AKIBAT GAME ONLINE HIGGS DOMINO DI KELURAHAN PADANG KAPUK BENGKULU SELATAN*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

- Simanjorang, E. F. S. (2020). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Kopi pada Warkop On Mada Rantauprapat. *Ekonomi Bisnis Manajemen dan Akuntansi (EBMA)*, 1(1), 91–101. <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/ebma/article/view/1903>
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26.