

APLIKASI GAME ONLINE *HIGGS DOMINO ISLAND* DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF PATOLOGI SOSIAL

Jupalman Welly Simbolon

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI TARUTUNG

Email. simbolon.jupalman@iakntarutung.ac.id

ABSTRAK

Higgs Domino Island adalah sebuah aplikasi permainan atau game online yang dapat didownload dan dimainkan dengan mudah pada smartphone atau handphone android. Seperti permainan atau game online pada umumnya, aplikasi ini menawarkan banyak variasi permainan yang dapat dipilih dan dinikmati oleh penggunanya. Namun aplikasi *Higgs Domino Island* mewajibkan pemainnya harus memiliki *chip* (jumlah atau nilai tertentu) untuk dapat menikmati berbagai jenis permainan dalam aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami fenomena sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keharusan untuk memiliki chip ini ternyata menjadi pemicu timbulnya suatu kegiatan perjudian dalam bentuk jual beli chip yang melibatkan sejumlah nominal uang untuk membeli chip yang kemudian digunakan untuk permainan online tersebut yang menjadikan permainan online ini berubah menjadi suatu bentuk judi online. Aktivitas permainan yang bersifat judi online banyak terdapat di masyarakat saat ini, khususnya dikalangan remaja. Permainan online yang akhirnya berubah bentuk menjadi praktek judi online ini tentu saja menimbulkan suatu gejala patologi sosial dikalangan mahasiswa penggunanya.

Kata Kunci: Game Online, Mahasiswa, Patologi Sosial

ABSTRACT

Higgs Domino Island is a game application or online game that can be downloaded and played easily on a smartphone or android phone. Like online games or games in general, this application offers many variations of games that users can choose and enjoy. However, the *Higgs Domino Island* application requires players to have chips (a certain amount or value) to be able to enjoy various types of games in the application. This study uses qualitative methods to understand social phenomena. The results showed that the necessity to have this chip turned out to be a trigger for gambling activities in the form of buying and selling chips which involved a nominal amount of money to buy chips which were then used for online games which turned this online game into a form of online gambling. Game activities that are online gambling are widely available in today's society, especially among teenagers. This online game which eventually turned into an online gambling practice, of course caused a symptom of social pathology among its student users.

Keywords: Online Games, Student, Social Pathology

PENDAHULUAN

Higgs Domino Island atau yang sering disebut *Scatter* adalah sebuah aplikasi permainan atau game online yang bisa di unduh secara gratis dari google Play Store dan dapat dimainkan dengan mudah pada handphone android, aplikasi ini memuat banyak fitur-fitur permainan, baik itu berupa permainan kartu, slot, dadu dan banyak lagi, aplikasi ini.

Patologi sosial adalah ilmu tentang gejala-gejala sosial yang dianggap “sakit”, disebabkan oleh faktor sosial atau ilmu tentang asal usul dan sifat-sifatnya, penyakit yang berhubungan dengan hakikat adanya manusia dalam hidup masyarakat. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Kartini Kartono bahwa patologi sosial adalah semua tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hak milik, solidaritas keluarga, hidup rukun bertetangga, disiplin, kebaikan, dan hukum formal. (Kartono, 2017, p. 1) Patologi sosial juga dipandang sebagai bentuk tindakan individu dalam masyarakat atau masyarakat itu sendiri yang berpotensi menciptakan terjadinya masalah sosial dan disorganisasi sosial.

Ada berbagai bentuk tindakan manusia atau masyarakat yang dapat dikategorikan sebagai patologi sosial, salah satu diantaranya adalah perjudian. Perjudian menurut Kartini Kartono adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. (Kartono, 2017, p. 56)

Sementara itu, Pasal 303 KUHP ayat 3 juga menyebutkan bahwa “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”. Perjudian dianggap menjadi salah satu bentuk patologi sosial dikarenakan dapat memunculkan berbagai dampak buruk terhadap kondisi ekonomi, sosial dan psikologis bagi pelakunya.

Ada banyak bentuk perjudian yang marak saat ini, salah satunya adalah bentuk perjudian dalam jaringan (daring) yang lebih dikenal dengan istilah judi online. Permainan judi online merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang mengaplikasikan judi ke media elektronik atau internet, komputer atau *smartphone* sebagai perantaranya, yang dapat menghabiskan waktu dan materi dari para pelakunya, dengan adanya judi online para

pemain judi yang biasanya bermain secara langsung atau tatap muka sekarang telah beralih bermain secara online. Pemain yang biasanya bermain secara sembunyi-sembunyi sekarang bisa bermain terang-terangan secara bebas tanpa adanya rasa takut terhadap petugas hukum.

Salah satu bentuk judi online yang marak saat ini adalah *Higgs Domino Island*. Aplikasi permainan ini dapat kita unduh di *playstore* android, aplikasi ini adalah sebuah aplikasi permainan biasa yang bersifat hiburan dan yang dapat dimainkan di komputer ataupun *smartphone*. Aplikasi permainan ini menawarkan berbagai jenis permainan dalam satu aplikasi yang dapat kita pilih dan kita mainkan sesuai keinginan dan kemampuan kita. Aplikasi permainan ini sering dimainkan saat waktu senggang dan saat santai. Namun ada ketentuan yang harus dipenuhi oleh para pengguna jika ingin menikmati permainan-permainan yang ada dalam aplikasi ini, yaitu keharusan memiliki chip (jumlah atau nilai nominal tertentu), chip tersebut menjadi modal untuk kita bisa memasuki dan memainkan jenis permainan yang kita pilih, dan jika pemain tidak memiliki chip tersebut, maka otomatis pemain tersebut tidak akan dapat bermain dalam aplikasi ini.

Keharusan memiliki chip tersebut ternyata mejadi pemicu timbulnya jual beli chip dikalangan pengguna aplikasi tersebut, adanya fasilitas yang memungkinkan kita dapat mengirimkan atau berbagi chip ke sesama pengguna, akhirnya dimanfaatkan oleh pemain yang memiliki chip banyak untuk menukar atau memperjualbelikan chipnya dengan sejumlah uang untuk dikirimkan kepada pengguna yang sudah kehabisan chip. Hal tersebut akhirnya sangat menarik minat para pemain game tersebut untuk bisa mengumpulkan chip sebanyak-banyaknya agar dapat dijual dan ditukarkan dengan sejumlah uang, sehingga ada anggapan bahwa permainan ini berpotensi menjadi salah satu kegiatan untuk menambah penghasilan mereka. Namun dalam permainan ini, tidak semua pemain dapat selalu menikmati kemenangan, banyak juga diantara mereka yang mengalami kekalahan dan kehabisan chip, sehingga mereka akhirnya kembali membeli chip untuk dijadikan modal untuk mencari kemenangan. Kondisi ini dapat terjadi secara terus menerus sehingga tidak jarang berakibat terkurasnya uang dari para pemain yang sering mengalami kekalahan dan ada juga diantara mereka yang sampai berhutang, menjual barang-barang dan melakukan tindakan kriminal demi mendapatkan uang untuk membeli chip tersebut. Kondisi ini akhirnya membentuk sebuah kegiatan praktek perjudian online.

Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang belajar dalam proses perkuliahan, dan memperoleh statusnya sebagai mahasiswa karena adanya ikatan dengan perguruan tinggi baik itu swasta maupun negeri. Mahasiswa dituntut untuk bisa menghindarkan diri dari perbuatan judi, karena judi merupakan masalah yang menyangkut nilai-nilai sosial dan moral,

dan judi merupakan persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang im-moral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak. (Soekanto, 1993, p. 311)

Belakangan ini, praktek jual beli chip *Higgs Domino Island* sangat marak terjadi dikalangan mahasiswa, seperti yang terdapat pada mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di daerah Kabupaten Tapanuli Utara, banyak mahasiswa yang kecanduan permainan ini, banyak diantara mereka yang memang mendapat kemenangan dan menukarkan chip mereka dengan sejumlah uang yang pada akhirnya mengakibatkan mereka kecanduan *game online* ini, sehingga saat mereka mengalami kekalahan mereka tidak ragu untuk menggunakan uang mereka untuk membeli chip agar bisa memainkan permainan *Higgs Domino Island* ini kembali. Tidak jarang diantara mereka akhirnya menggunakan uang kuliah, menjual barang-barang, berhutang dan bahkan mencuri demi dapat membeli chip tersebut.

Ada beberapa peneliti terdahulu mengenai perjudian ataupun judi online dalam masyarakat yang kemudian menjadi sebuah bentuk penyakit atau patologi sosial dikalangan masyarakat, pemuda maupun pelajar. Namun dalam penelitian ini lebih spesifik membahas salah satu dari jenis judi online tersebut yang menjadi sebuah pemicu munculnya patologi sosial di kalangan mahasiswa dan masyarakat sekitarnya.

Beberapa penelitian terdahulu tersebut seperti yang dilakukan oleh M. Ramli AT, dan kawan-kawan, yang berjudul “Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)” Jenis penelitian ini merupakan deskriptif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dan penelitian ini dimuat di “*Hassanuddin Journal of Sociology, Volume 1, Issue 2, 2019*”.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama jenis deskriptif dan metode penelitian kualitatif
2. Objek yang diteliti adalah sama-sama kegiatan perjudian online
3. Sama-sama menjelaskan akibat buruk dari kemajuan teknologi dibidang informasi dan telekomunikasi yang menawarkan permainan yang disalahgunakan menjadi kegiatan judi
4. Sama-sama membahas mengenai dampak dari judi online

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian terdahulu adalah remaja di Kelurahan Bone sedangkan dalam penelitian ini subjeknya adalah mahasiswa yang terdapat di Tapanuli Utara
2. Teori yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah teori judi online sedangkan dalam penelitian ini adalah teori patologi sosial

3. Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah mengenai karakteristik remaja pelaku judi online dan faktor penyebab bertahannya judi online sedangkan dalam penelitian ini lebih berfokus kepada bagaimana sebuah aplikasi judi online menjadi sebuah fenomena baru yang menimbulkan sebuah patologi sosial

Kemudian terdapat juga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syafrul Hardiansyah, yang berjudul “Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet Di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)” yang dimuat di Jurnal Online Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau Volume 3, No.1, 2016.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sama-sama membahas mengenai kegiatan judi online dikalangan mahasiswa
2. Sama-sama menjelaskan bagaimana sebuah bentuk permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan fasilitas data internet yang awalnya untuk hiburan namun berubah menjadi sebuah bentuk tindakan perjudian
3. Sama-sama jenis penelitian deskriptif

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif
2. Subjek dalam penelitian terdahulu adalah mahasiswa di Pekan Baru sedangkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Tapanuli Utara
3. Studi dalam penelitian terdahulu adalah terhadap judi online yang dilakukan di warung internet sedangkan dalam penelitian ini adalah judi online yang dilakukan dengan memanfaatkan *smart phone android*
4. Dalam penelitian terdahulu, keterlibatan uang adalah dalam bentuk deposit atau dikirimkan ke pihak pengelola situs judi untuk kemudian dipertruhkan dalam berbagai bentuk perjudian (terlibat secara langsung), sedangkan dalam penelitian ini, uang tidak secara langsung dikaitkan dengan pihak pembuat aplikasi permainan tersebut, namun para pemainnya yang memanfaatkan fitur dalam aplikasi game tersebut untuk ditukar dengan sejumlah uang dengan nominal tertentu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bisa didefenisikan sebagai penelitian yang dilakukan dalam setting tertentu yang ada dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginventigasi dan

memahami fenomena: apa yang terjadi dan bagaimana terjadinya?” (Lincoln, 2009, p. 18). Penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendasar melalui pengalaman first-hand dari peneliti yang langsung berproses dan melebur menjadi satu bagian yang tidak terpisahkan dengan informan berupa laporan yang benar-benarnya, apa adanya, dan catatan-catatan lapangan yang aktual.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah, aktual sebab sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut (Noor, 2011, pp. 34-35)

Pemilihan pendekatan penelitian kualitatif dilakukan atas dasar spesifikasi subjek penelitian dan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan mencakup realitas sosial. Menurut Nasution, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, dari orang-orang, kondisi, situasi dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini diusahakan mengumpulkan data deskriptif sebanyak mungkin yang akan dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian. (Nasution, 1996, p. 9)

Penelitian ini dilakukan di kabupaten Tapanuli Utara, tepatnya di sebuah perguruan tinggi yang terdapat di daerah tersebut. Dipilihnya lokasi ini sejalan dengan objek dan subjek penelitian yang adalah mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan jual beli chip *Higgs Domino Island*.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, sejak Juli 2021 sampai dengan September 2021, penelitian dihitung hingga selesainya artikel laporan penelitian ini.

Informan dalam penelitian ini dipilih dengan metode *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria orang yang mengetahui, mengalami, melakukan atau yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi objek penelitian serta yang mempunyai banyak pengalaman tentang objek penelitian.

Informan yang terlibat dalam penelitian ini ialah sebanyak 20 orang, yang diantaranya adalah 10 orang mahasiswa prodi Sosiologi Agama, 5 Orang Mahasiswa Prodi Pariwisata Budaya dan Keagamaan dan 5 Orang mahasiswa Prodi Pendidikan Musik Gereja, yang seluruhnya tergabung dalam perguruan tinggi yang sama. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini juga didapat dari berbagai penelitian terdahulu tentang perjudian online dan patologi sosial, juga memanfaatkan data dalam *Google Playstore* untuk mengetahui data mengenai aplikasi *Higgs Domino Island* tersebut.

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian ini yang sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan dimana suatu penelitian dengan pendekatan kualitatif maka untuk teknik pengumpulan data yang digunakan 2 (dua) jenis cara yakni: observasi partisipan (*partisipant observation*) dan wawancara. Pengamatan berpartisipasi dilakukan untuk menjalin hubungan baik dengan informan. Dalam melakukan pengamatan berpartisipasi, peneliti berpegang pada konsep Spradley (Spradley, 2006, p. 54) bahwa peneliti berusaha menyimpan pembicaraan informan, membuat penjelasan berulang, menegaskan pembicaraan informan dan tidak menanyakan makna tetapi gunanya dan tetap berusaha menarik makna dari hasil pengamatan dan interaksi dengan informan. Observasi yakni berupaya untuk mengamati berbagai fenomena yang terkait dengan penelitian ini.

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrumen yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain: ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi yaitu untuk menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu mengerti perilaku manusia, dan evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut (Noor, 2011, p. 140). Secara teknis peneliti mencari informasi tambahan terkait rumusan masalah dari lingkungan sekitar dan menjadi bahan pendukung dalam penelitian ini .

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan. Metode ini mencakup cara yang dipergunakan seseorang untuk suatu tujuan tertentu, mencoba untuk mendapatkan keterangan atau pendapat secara lisan langsung dari seorang informan. (Koentjoroningrat, 1993, p. 129)

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan yang ditentukan (Noor, 2011, p. 138). Proses wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap responden yang memungkinkan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, teknis yang dilakukan peneliti dengan mendatangi tempat dimana informan bisa diwawancarai dengan tetap mengacu pada kriteria informan yang harus diwawancarai. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara sambil lalu (*casual interview*), yaitu wawancara “secara kebetulan”, tidak ada perjanjian dulu dengan narasumber.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan sejak awal sampai akhir proses pengumpulan data dilakukan dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai bila jawaban yang diwawancarai setelah analisa terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017, p. 249) menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Patologi Sosial dapat timbul dari kekurangan dan kelemahan dalam diri dan kelompok manusia yang bersumber dari faktor-faktor ekonomi, biologi, psikologi dan kebudayaan. Setiap masyarakat memiliki norma dan nilai yang diakui bersama yang bersangkutan paut dengan, kesejahteraan, kebendaan, kesehatan fisik dan mental dan penyesuaian diri manusia dengan sesame dan lingkungannya, yang apabila dilanggar maka akan memperoleh sanksi tertentu. Penyimpangan-penyimpangan terhadap norma dan nilai tersebut merupakan tindakan yang dianggap abnormal di masyarakat, maka hal ini lah disebut dengan patologi sosial atau masalah sosial.

Kondisi Awal

Permainan *Higgs Domino Island* adalah sebuah aplikasi permainan online yang dirilis pada 12 November 2018 dan sudah diunduh oleh lebih dari 10.000.000 pengguna (Google, play store. Detail Higgs Domino Island), permainan ini dapat diunduh secara gratis pada fasilitas *play store* yang ada pada layanan smartphone saat ini, aplikasi ini berisikan banyak sekali jenis permainan yang diadopsi dari permainan judi yang marak saat ini, seperti domino gable, domino qiu-qiu, poker, remi, cangkulan dan yang paling terkenal dari aplikasi ini adalah permainan slot. Hal ini menjadikan aplikasi ini menjadi sangat diminati oleh banyak

orang dikarenakan jenis permainannya yang sangat dikenal dan mudah dimainkan dengan santai.

Menjadi Judi

Permainan *Higgs Domino Island* mengharuskan pemainnya untuk memiliki sejumlah *chip* untuk dapat menikmati setiap jenis permainan yang ditawarkan dalam aplikasi ini, *chip* ini sebenarnya bisa diperoleh secara gratis dalam permainan ini, namun jumlahnya sangat sedikit dan terbatas setiap harinya, sehingga jika seorang pemain kalah dan kehabisan *chip* dalam permainan ini maka pemain tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya lagi. Untuk mengatasi hal tersebut, disediakanlah fasilitas *top-up* untuk membeli *chip* agar dapat bermain kembali dalam permainan ini, *chip* tersebut dapat di *top-up* dengan menukarkan sejumlah uang atau pulsa, harganya pun cukup bervariasi sesuai dengan jumlah *chip* yang akan kita *top-up*, dimulai dari Rp 5000 untuk 30.000.000 *chip* hingga Rp. 500.000 untuk 4.000.000.000 *chip*.

Banyaknya pengguna dan adanya kemudahan untuk saling ber kirim *chip* dimanfaatkan oleh banyak pemain untuk berjualan *chip* dan tentu saja dengan harga yang lebih murah jika dibandingkan dengan membeli *chip* melalui *top-up* di agen resmi, untuk 1.000.000.000 *chip* bisa kita peroleh dengan membeli seharga Rp. 65.000. kondisi ini jelas membuat banyak pemain yang tadinya *top-up* di agen resmi beralih menjadi berlangganan *chip* kepada sesama pemain yang memiliki banyak *chip*.

Menurut beberapa informan, bahwa mereka juga bisa dan sering membeli *chip* di tempat penjualan pulsa atau biasa disebut *counter pulsa*, banyak penjual pulsa bahkan toko dan *service handphone* yang bersedia membeli dan juga menjual *chip* dalam jumlah berapa pun, kondisi ini juga mendukung untuk para pemain yang kebingungan mencari pembeli untuk bisa dengan mudah menjual *chip* mereka ke pihak *counter pulsa* tersebut. Harga jual *chip* oleh pemain kepada *counter pulsa* tentu saja dibawah harga belinya, yaitu berkisar diantara Rp.55.000 sampai Rp. 60.000.

Kondisi ini secara otomatis mengubah peran dari aplikasi *Higgs Domino Island* dari sebelumnya yang hanya berupa permainan online untuk hiburan para pengguna *handphone android* beralih menjadi sebuah bentuk perjudian yang melibatkan sejumlah nominal uang tertentu dalam proses permainannya. Adanya harapan dan rasa penasaran untuk mendapatkan kemenangan besar menjadi pemicu utama untuk para pemain aplikasi ini untuk selalu bermain walaupun harus mengeluarkan sejumlah uang tertentu untuk membeli *chip* sebagai modal untuk kemenangan besar tersebut, layaknya permainan online pada umumnya, kemenangan bukanlah merupakan sebuah hal yang mudah didapatkan, diakui oleh beberapa

informan, bahwa mereka lebih sering mengalami kekalahan berupa kehabisan chip dibanding kemenangan. Sehingga mereka kembali akan membeli chip lagi demi mencari kemenangan yang tentu saja belum pasti didapatkan.

Banyaknya mahasiswa pengguna aplikasi ini dengan praktek dan tindakan yang serupa dalam memainkan permainan ini menjadikan praktek perjudian pada permainan *Higgs Domino Island* ini menjadi sangat marak dan sudah terjadi pada waktu yang cukup lama, dan tanpa disadari telah menjelma menjadi sebuah tindakan patologis.

Alasan Bermain

Terdapat berbagai alasan dari para mahasiswa di Tapanuli Utara untuk ikut serta menjadi pemain dari permainan *Higgs Domino Island* ini, diantaranya adalah karena “ikut-ikutan”, dimana banyaknya mahasiswa yang menggandrungi aplikasi permainan ini menjadi daya tarik dan promosi tersendiri kepada sesama mahasiswa lain yang awalnya hanya melihat teman mahasiswanya bermain, muncul ketertarikan dan akhirnya ikut bermain di aplikasi ini. Alasan berikutnya adalah karena memang beberapa diantara mereka adalah mahasiswa yang gemar dan bermain game online, kegemaran bermain game online ini dirasa telah menjadi kebiasaan yang sulit dihilangkan, layaknya kegemaran lainnya, bagi sebagian mahasiswa yang ikut bermain game ini, aplikasi *Higgs Domino Island* memberikan mereka perasaan senang dan “keasyikan” tersendiri saat bermain game ini. Ada juga mahasiswa yang beralasan bahwa permainan-permainan yang terdapat dalam aplikasi *Higgs Domino Island* ini sangat mudah dimainkan karena diadopsi dari jenis permainan yang sudah umum di masyarakat setempat, seperti permainan domino, qiu-qiu, congklak, remi, Bandar qiu-qiu dan beragam permainan lainnya, disamping itu, permainan-permainan tersebut adalah permainan yang dapat dimainkan dengan santai, bukan seperti jenis game online lainnya yang merupakan game perang atau game pertarungan lainnya. Alasan yang terakhir yang dikemukakan oleh beberapa mahasiswa penikmat aplikasi *Higgs Domino Island* ini adalah, tergiur akan penghasilan yang dijanjikan, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, maraknya aksi jual beli chip untuk aplikasi ini menjadi suatu pemicu atau daya tarik tersendiri bagi mahasiswa karena dianggap dapat menambah penghasilan mereka.

Dampak Terhadap Mahasiswa

Keberadaan aplikasi game online *Higgs Domino Island* ini tentu saja memiliki dampak yang beragam yang dialami dan dirasakan mahasiswa di daerah Tapanuli Utara, beberapa diantaranya ada berupa dampak yang dianggap positif dan juga dampak yang dianggap negatif.

1. Dampak yang Dianggap Positif

a. Teman/Relasi semakin bertambah

Dampak yang dianggap positif dari aplikasi game online *Higgs Domino Island* bagi mahasiswa di daerah Tapanuli Utara cukup beragam, diakui oleh beberapa informan bahwa salah satu dampak yang mereka rasakan adalah banyaknya teman baru, seiring semakin banyaknya pengguna aplikasi ini, maka kemungkinan untuk mendapatkan teman baru menjadi semakin terbuka, hal ini dibenarkan oleh seorang informan yang menyatakan bahwa banyak komunikasi dan pertemanan yang terjalin dengan orang baru akibat dari game online ini, misalnya saja dalam hal jual beli chip, banyak teman baru dikarenakan adanya kegiatan transaksi jual beli chip aplikasi game online *Higgs Domino Island* ini, tidak jarang diantara mereka juga menjadi saling berlangganan demi terpenuhinya keinginan untuk memiliki atau menjual chip tersebut.

b. Peluang Bisnis

Dampak yang dianggap positif berikutnya adalah, adanya anggapan bahwa aplikasi game online *Higgs Domino Island* ini adalah sebuah peluang bisnis yang menjanjikan, adanya aktivitas jual beli chip tentu saja menjadi alasan yang menggiurkan bagi para pemain untuk bisa menambah penghasilan mereka, bahkan ada juga diantara informan yang menjadi agen jual beli chip dengan membeli chip dari rekan-rekannya dengan harga murah dan menjual ke pemain lain atau ke lokasi dimana harga chipnya lebih mahal jika dibandingkan dengan harga chip di lokasi mereka.

c. Penghilang Stress

Dampak yang dianggap positif berikutnya adalah, bahwa dengan bermain game dapat membuat mereka merasa terhibur dan dapat menghilangkan stress yang mereka alami. Faktor stress yang dialami mahasiswa memang cukup beragam, dan hal ini cukup berdampak bagi kondisi emosional mereka. Bermain game dianggap menjadi salah satu solusi untuk menghilangkan stress tersebut karena mereka merasa terhibur dan sejenak mampu melupakan berbagai permasalahan yang mereka hadapi.

Selain beberapa dampak yang dianggap positif tersebut, tentu saja terdapat juga beberapa dampak yang dianggap negatif yang dialami oleh mahasiswa akibat bermain aplikasi game online *Higgs Domino Island* ini.

2. Dampak yang Dianggap Negatif

a. Kecanduan

Dampak yang dianggap negatif dari aplikasi game online *Higgs Domino Island* bagi mahasiswa ialah timbulnya kecanduan akan aplikasi permainan ini. Hal ini senada dengan

hasil wawancara dengan beberapa informan bahwa mereka banyak menghabiskan waktu dan kuota mereka untuk memainkan game online ini, bahkan ada diantara mereka yang datang kekampus dan sengaja mengakses dan memanfaatkan fasilitas wi-fi kampus untuk mengakses permainan tersebut.

Berawal dari rasa penasaran untuk menang, keinginan untuk memiliki chip yang banyak, keasikan dan keseruan bermain hingga akhirnya mereka kecanduan dan merasa hari-hari mereka tidak lengkap tanpa memainkan game online tersebut. Kondisi kecanduan ini juga menjadi pemicu munculnya dampak yang dianggap negatif lain, seperti pemborosan uang, gangguan kesehatan, gangguan emosional dan lain-lain.

b. Gangguan Kesehatan

Dalam hal kesehatan, keseringan dan kecanduan bermain game online ini juga memiliki dampak yang buruk bagi kesehatan, seperti yang diakui oleh informan bahwa mereka sering sekali bermain game online ini sampai larut malam sehingga mengganggu jam istirahat mereka, tidak hanya itu, akibat dari memainkan game online ini aktivitas fisik menjadi berkurang dikarenakan, waktu makan sering menjadi terlambat bahkan terabaikan, olahraga menjadi aktivitas yang sangat jarang dilakukan dan tentu saja gangguan pengelihatan dikarenakan mata yang dipaksa menatap layar *handphone* atau komputer untuk waktu yang sangat lama.

c. Gangguan Psikologis

Diakui oleh beberapa informan bahwa dalam permainan game online tersebut, kekalahan sangat sering dialami dan bahkan lebih sering dibandingkan dengan kemenangan, kondisi ini tidak jarang membuat mereka menjadi sangat emosional, mudah marah dan mudah mengucapkan kata-kata kotor, bahkan ada seorang informan yang mengakui pernah sampai membantingkan dan melemparkan *handpone* karena kesal dan marah saat mengalami kekalahan.

d. Aspek Akademik

Mahasiswa memiliki kewajiban untuk belajar dan berkuliah untuk menimba ilmu dan mendapatkan gelar akademik sesuai dengan bidang keilmuan yang digelutinya. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di kampus justru lebih sering digunakan untuk bermain *game online*, bahkan tugas-tugas perkuliahan sering menjadi terbengkalai bahkan tidak dikerjakan akibat waktu dan pikiran yang tersita untuk bermain game online tersebut. Daya konsentrasi para mahasiswa tersebut pada umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan dosen tidak

maksimal. Tidak hanya dalam hal belajar saja, seperti yang dikatakan seorang informan saat diwawancarai yang mengakui bahwa untuk memenuhi keinginan dan kecanduannya akan game online tersebut, tidak jarang informan tersebut berhutang kepada teman dan bahkan menggunakan uang kuliah untuk membeli chip dan berharap menang besar agar bisa mengembalikan uang kuliah tersebut, namun ketika mengalami kekalahan, maka perkuliahan nya menjadi terganggu dan terancam tidak dapat diteruskan karena uang kuliah yang belum dibayar tersebut.

e. Berkurangnya Interaksi dan Komunikasi dengan Sesama

Dari hasil pengamatan penulis saat berada di sebuah kantin di lingkungan kampus yang ada di Tarutung, banyak terdapat mahasiswa yang menggunakan *Handphone* masing-masing untuk waktu yang cukup lama dan jarang terdengar ada komunikasi verbal yang terjadi diantara mereka, kecuali hanya mengenai chip dan game online Higgs Domino Island yang sedang mereka mainkan, jarang sekali terdengar obrolan mengenai perkuliahan dan juga hal lainnya. Hal ini senada dengan pendapat beberapa informan yang mengatakan bahwa mereka menyadari sejak mengenal dan bermain game online tersebut, maka komunikasi dan interaksi khususnya dibidang akademik dengan sesama mahasiswa menjadi sangat berkurang, komunikasi dan interaksi yang terjadi diantara sesama mereka tidak lepas dari pembahasan mengenai chip dan game online higgs domino island tersebut.

f. Tindakan Kriminal

Kecanduan akan game online higgs domino island dan rasa penasaran untuk mendapatkan kemenangan besar dan juga harapan untuk dapat memperoleh keuntungan dari menjual chip game online tersebut ternyata lambat laun menjadi pemicu timbulnya tindakan kriminal dikalangan mahasiswa penggunaanya, seperti mencuri, merampok dan menipu teman maupun orangtua mereka, hal ini dilakukan demi bisa mendapatkan uang sebagai modal untuk membeli chip untuk dimainkan pada game online higgs domino island tersebut.

Beberapa informan saat ditanya mengenai kondisi ini, mengakui bahwa tindakan tersebut pernah dilakukan seperti menipu orangtua bahkan mencuri barang tertentu untuk dijual demi modal membeli chip untuk bermain game online tersebut, dengan harapan untuk mendapatkan kemenangan besar dan nantinya akan dijual kepada pemain lainnya.

PENUTUPAN

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi game online Higgs Domino Island menawarkan berbagai jenis permainan dan menjadi sebuah aplikasi game online yang marak dan

digandrungi oleh kalangan mahasiswa khususnya yang terdapat di wilayah Tarutung.

2. Banyaknya mahasiswa pengguna aplikasi game online ini dan adanya fasilitas saling berkirip chip memicu timbulnya jual beli chip untuk game online ini yang akhirnya memunculkan sebuah praktek perjudian berbasis game online dikalangan mahasiswa.
3. Maraknya pengguna aplikasi game online dikalangan mahasiswa yang juga turut serta dalam praktek jual beli chip aplikasi game online ini, dan juga didukung dengan kenyataan bahwa kondisi ini sudah terjadi cukup lama (sekitar 4 Tahun sejak 2018 sampai 2022) mengakibatkan kondisi ini dapat dianggap sebagai patologi sosial atau penyakit masyarakat dalam bidang perjudian khususnya dalam hal ini yang terdapat dikalangan mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat.
4. Kondisi lain yang semakin mendukung bahwa kondisi ini sudah menjadi sebuah patologi sosial dapat kita amati dari dampak-dampak yang negatif yang diakibatkan oleh aplikasi game online higgs domino island tersebut, dimana timbul berbagai kebiasaan, sikap dan perilaku buruk dikalangan penggunanya yang tidak hanya merugikan diri mereka sendiri, namun juga turut merugikan lingkungan, orang-orang sekitar mereka dan masyarakat pada umumnya.
5. Namun diakui juga oleh para pemain game online ini bahwa ada juga dampak yang mereka anggap positif yang mereka peroleh dengan adanya aplikasi game online ini, dimana mereka dapat memperoleh keuntungan berupa uang dari hasil penjualan chip jika mereka memperoleh kemenangan, kondisi ini dianggap cukup dapat membantu perekonomian mereka. Aplikasi game online ini juga dianggap dapat menambah teman baru dan sebagai pengisi waktu luang mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Denzin & Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Fajarini, Ulfah, *Patologi Sosial dan Dampaknya Terhadap Remaja*, Jurnal Harkat: Media Komunikasi Gender, 15 (1), 2019

- Hardiansyah, Syafrul, *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet Di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)*, JOM FISIP VOL. 3. 1 Februari 2016
- Jamaludian, Adon Nasrullah. (2016). *Dasar-Dasar Patologi Sosial*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Kartono, Kartini.(2017).*Patologi Sosial Jilid 1* . Depok: PT.Raja Grafindo Persada
- Koentjoroningrat, *Metode Wawancara dalam Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), h. 129
- M. Ramli AT; Andi Haris; Heru; Andi Rusdayani, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*, *Hasanuddin Journal Of Sociology (Hjs) Volume 1, Issue 2, 2019*
- Novrialdy, Eryza, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, *Buletin Psikologi 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158,*
- Nurul Ismi, Akmal “*Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*” *Journal of Civic Education Volume 3, No. 1. 2020*
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Spradley, James.A. 2006. *Metode Etnografi. Terjemahan Mizbah Zulfa Elizabeth*. Yogyakarta. Tiara Wacana