

**PERILAKU SOSIAL PENGGIAT GAME HIGGS DOMINO DI KOTA  
MAKASSAR (Dalam Tinjauan Post Modern)**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Febryani Umakamea  
NIM. 105381100317**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
2022**

31/01/2022

1 ksp  
Sub. Alumnus

R/0002/SOS/22.01  
UMA  
P

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Febryani Umakamea, 105381100317** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar nomor: 103 Tahun 1443 H/2022 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ujian dan Yudisium pada hari Kamis, 13 Januari 2022.

12 Jumadil Akhir 1443 H  
Makassar, -----  
15 Januari 2022 M

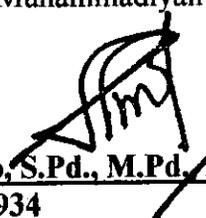
### PANITIA UJIAN

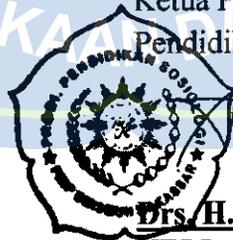
Pengawas Umum	: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag	(  )
Ketua	: Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D	(  )
Sekretaris	: Dr. Baharullah, M. Pd	(  )
Penguji	1 Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd	(  )
	2 Dr. Yumriani, M.Pd	(  )
	3 Dr. Nurlina Subair M, Si.	(  )
	4 Syahban Nur S.Pd., M.Pd	(  )

Mengetahui

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sosiologi

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860 934



  
Drs. H. Nurdin, M. Pd.  
NBM: 575 474

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

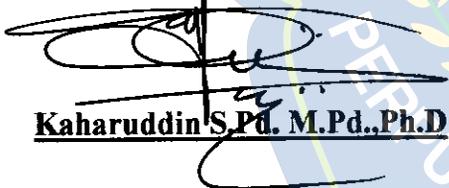
Judul Skripsi : Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)  
Nama : Febryani Umakamea  
NIM : 105381100317  
Jurusan : Pendidikan Sosiologi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Skripsi telah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk bertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

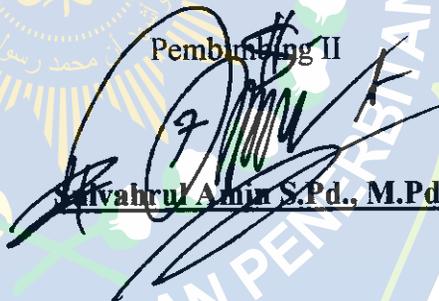
12 Jumadil Akhir 1443 H  
Makassar, -----  
15 Januari 2022 M

Disahkan oleh:

Pembimbing I

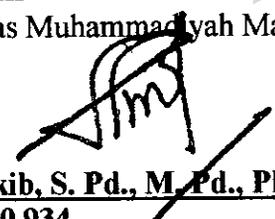
  
Kaharuddin S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Pembimbing II

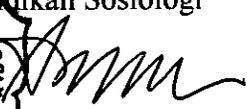
  
Wahyuhul Anja S.Pd., M.Pd.

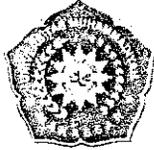
Mengetahui:

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

  
Erwin Akib, S. Pd., M. Pd., Ph. D.  
NBM: 860 934

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sosiologi

  
  
Drs. H. Nurdin, M. Pd.  
NBM: 575 474



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132  
Makassar 90221 [www.fkip-unismuh-info](http://www.fkip-unismuh-info)

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Febryani Umakamea  
Stambuk : 105381100317  
Jurusan : Pendidikan Sosiologi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

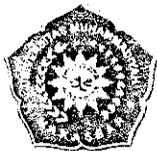
1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 31 Januari 2022

Yang Membuat Perjanjian

Febryani Umakamea



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132

Makassar 90221 [www.fkip-unismuh-info](http://www.fkip-unismuh-info)

---

---

**SURAT PERNYATAAN**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Febryani Umakamea  
Stambuk : 105381100317  
Jurusan : Pendidikan Sosiologi  
Dengan Judul : Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota  
Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)

Dengan menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 31 Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan

Febryani Umakamea

## ABSTRAK

**FEBRYANI UMAKAMEA.** 2021. Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern). Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar, Pembimbing I Kaharuddin, dan Pembimbing II Sulvahrul Amin,.

Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar terhadap Game Domino, terbilang masih marak dan masih dilakukan oleh masyarakat di Kota Makassar sebagian besar penggiat game kecanduan .

Skripsi ini penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang bertujuan untuk mengungkap bagaimana perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar dan bagaimana dampak penggiat game higgs domino . Lokasi penelitian ini berada di kota Makassa. Informan dalam penelitian ini yaitu, Penggiat game, masyarakat makassar, Toko Masyarakat, dan yang tidak bermain game. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tiga acara yaitu, Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Hasil Penelitian ini . Memainkan game online dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.

Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain game online, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian penggiat.

**Kata Kunci :** *Perilaku Sosial, Penggiat Game, Masyarakat*

## ABSTRACT

**FEBRYANI UMAKAMEA.** 2021. *Social Behavior of Higgs Domino Game Activists in Makassar City (In a Post Modern Review)*. Essay. Faculty of Teacher Training and Education. University of Muhammadiyah Makassar, Supervisor I Kaharuddin, and Supervisor II Sulvahrul Amin,.

*The Social Behavior of Higgs Domino Game Activists in Makassar City towards the Domino Game, is still widespread and is still being carried out by the people in Makassar City, most of whom are addicted game activists.*

*This thesis is a qualitative research with a phenomenological approach which aims to reveal how the social behavior of higgs domino game activists in Makassar city and how the impact of higgs domino game activists is. The location of this research is in the city of Makassar. Informants in this study are game activists, Makassar people, Community Stores, and those who don't play games. The data collection technique uses three events, namely, Observation, Interview and Documentation.*

*The results of this study. Playing online games excessively will reduce the positive activities that should be carried out by children at their developmental age. Their learning motivation becomes low, time to socialize with their peers.*

*Playing games has become one of the most popular forms of entertainment in the world, far surpassing other forms of children's games and entertainment. This happens because games offer many choices, where gamers are invited to face moral dilemmas, social interactions, and solve various problems that often occur in real life, so they are always interested in new things. In this case, children will always want to play games, and eventually become addicted to games. If a teenager becomes addicted to playing online games, it is certain that they will spend a lot of time playing games so that there is no time to do other things. This over time can affect the personality of the activist.*

**Keywords:** *Social Behavior, Game Activists, Society*

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

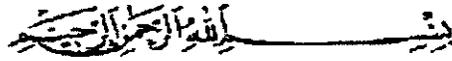
*“angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya”.*

*ali bin abi thalib*

### PERSEMBAHAN :

*Karya ku ini ku persembahkan untuk kedua orangtuaku tercinta, keluarga serta sahabat yang selalu mendukung dan mendo'akanku agar segera menyelesaikan skripsi ini dan juga mengharapkan agar sukses selalu.*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wata'alaatas* segala limpahan rahmat, hidayat dan karunia. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan kita baginda *Nabi Muhammad Salallahu Aiahi Wasallam*, beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Sosok teladan umat dalam segala perilaku keseharian yang berorientasi kemuliaan hidup di dunia dan akhirat. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar ( Dalam Tinjauan Post Modern )”**. Yang merupakan salah satu syarat guna menempuh ujian skripsi gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan tenaga, pikiran, ilmu pengetahuan motivasi beserta do'a kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Keberhasilan dalam penyelesaian skripsi ini tidak hanya terletak pada diri peneliti semata tetapi tentunya banyak pihak yang memberikan sumbangsi khususnya kepada kedua orang tuaku, ibunda tercinta Hj. Asma Duwila dan Hi. Buang Umakamea yang selama ini telah memberikan dukungan do'a yang tidak pernah putus dan tidak dapat saya balaskan dengan apapun itu serta saudaraku tercinta dan Keluarga Besarku yang selalu memberikan dukungan, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat;

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu pengetahuan di kampus tercinta ini,
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar,
3. Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang selalu memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi,
4. Bapak Kaharuddin, S.Pd, M.Pd, Ph.D selaku Pembimbing I yang telah memberikaan saran, motivasi dan sumbangan pemikiran kepada penulisan sehingga tersusunnya skripsi ini, Bapak Sulvahrul Amin, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan penuh ketelitian dan kesabaran membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini,
5. Sahabatku yang seperjuangan didunia perkuliahan ini Nurwinda, Yuliana Irham, Nurhikma, Ani Susi, Lisdayanti, Desy Ekayaanti, Tizar Firdaus dan yang special dalam hidup saya Purnama serta teman Kelas Sosiologi A17 , yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, jangan cepat puas dengan hasil yang dicapai dan sampai jumpa dipuncak kesuksesan dan terima kasih atas dukungannya. atas segala dorongan dan motivasi yang diberikan untuk peneliti, Semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.

Demikianlah mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, Aamiin Yarobbal Alamin.

Makassar, 2022

Peneliti

Febryani Umakamea



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kajian Teori.....	18
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Penelitian Relevan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Fokus Penelitian.....	32
D. Informan Penelitian.....	32
E. Jenis dan Sumber Penelitian.....	33

F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data .....	35
H. Teknik Analisi Data .....	36
I. Teknik Keabsahan Data.....	37
J. Etika Penelitian.....	38
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Sejarah Lokasi Penelitian .....	39
B. Keadaan Penduduk.....	49
C. Keadaan Keagamaan.....	51
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan.....	61
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan.....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>83</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari masyarakat, tentu memiliki berbagai kajian tentang dinamika-dinamika kehidupan bermasyarakat. Beberapa kajian itu di antaranya menjelaskan tentang norma-norma sosial, kelompok sosial, lapisan masyarakat, lembaga-lembaga kemasyarakatan, proses sosial, perubahan sosial, dan kebudayaan. Salah satu kajian yang dipelajari dalam disiplin ilmu sosiologi juga berkaitan dengan gejala-gejala yang berlangsung secara abnormal atau patologis. Hal itu disebabkan karena adanya unsur-unsur masyarakat yang tidak dapat berfungsi dengan baik, sehingga menyebabkan timbulnya kekecewaan-kekecewaan. (Soekanto, 2002: 355) .

Game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan . Game online menjadi partisipasi dalam sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umum. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di Kota maupun di Pedesaan. Game online adalah suatu media bermain atau bentuk permainan berbasis internet yang terdapat pada komputer dan smartphone (android), yang saat sekarang ini tengah banyak diminati oleh masyarakat dunia, terutama pada kalangan masyarakat. Game online merupakan suatu bentuk aplikasi permainan berbasis internet yang membutuhkan biaya pengaksesan,

dimana individu perlu membayar sejumlah biaya, diantaranya biaya akses interne dan biaya untuk membeli uang virtual, atau yang lebih dikenal dengan istilah Cash (bagi beberapa permainan yang menyediakan fitur Real Time). Cash merupakan bentuk mata uang virtual di dalam industri game online yang berguna untuk membeli beberapa perlengkapan maupun aksesoris-aksesoris lain, yang dibutuhkan individu selama bermain. Cash tersebut juga dapat dibeli di warnet-warnet (warung internet), tempat di mana seseorang biasa bermain game online tersebut.

Permainan Higgs Domino adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dimainkan menggunakan urbin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu. ( Rahayu : 2020 )

Penggiat Higgs Domino ini dimainkan secara Online, 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 yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan sebagai pemenang. Nilai kartu ini dilihat 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 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 domino higgs ( Rahayu: 2020 ).

Warung internet memfasilitasi game online dengan komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah “game center” yaitu tempat bermain khusus game online cukup besar, Realitas pada masyarakat kita di Kota maupun di Desa, game center sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang. Akibat dari game online remaja akan sangat terlihat dalam perilaku sosialnya. “Masa remaja didefinisikan dengan masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa, secara psikologis remaja adalah usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya di bawah tingkat orang tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar” Siti Nisrinda (2016:195).

Berbeda dengan pada zaman dahulu, anak-anak akan sangat aktif dalam bermain kelompok sehingga terjalin hubungan sosial yang kuat. Seperti anak-anak bermain gasing dan layangan. Permainan tersebut tentu saja tidak menyenangkan jika hanya dimainkan sendiri. Sehingga dari kecil anak-anak sudah terbiasa melakukan hubungan sosial. Namun di zaman modern ini, permainan tradisional itu perlahan mulai di tinggalkan. Anak-anak akan cenderung untuk memilih

permainan instant, yang tentunya lebih mudah. Jika memiliki komputer dan handphone, maka mereka cukup men-download games yang menjamur di internet. Setelah itu permainan tersebut sudah dapat dimainkan yang sering disebut dengan game online.

Teori *postmodern* atau *postmodernism* (Felluga, 2007) merupakan sebuah gerakan intelektual yang lahir sebagai respon terhadap beberapa tema yang dikemukakan oleh kaum modern atau modernis yang diartikulasikan pertama kali selama masa Pencerahan. Era postmodernisme sendiri hanya dibatasi pada akhir abad 20. Beberapa ahli terkadang menyebutkan bahwa era postmodernisme dimulai setelah Perang Dunia II berakhir karena adanya kekecewaan eksistensial akibat terjadinya Holocaust.

Pada aspek sosial beberapa gamers merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang menciptakan sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan kehidupan nyata (Williams, 2006 ; Hussain & Griffiths, 2009).

Pada aspek ekonomi Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Anak muda atau remaja yang

belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian dan penipuan agar dapat memainkan game online tersebut

Menurut pandangan peneliti, memainkan game online dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka juga 4 Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Bandung : Aqwam Jembatan Ilmu, 2011), hal.12 5 Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta : Intan Persada Pers,2013). Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan penggiat atau pemain akan kurang tertarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya.

Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anakanak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain game online, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi

kepribadian penggiat. Seorang remaja yang kecanduannya dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, untuk memenuhi keinginan bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

Oleh karena itu peneliti meneliti tentang “Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar ( Dalam Tinjauan Postmodern)”

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar ?
2. Bagaimana dampak penggiat game higgs domino di kota Makassar ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui perilaku penggiat Game Higgs Domino di kota Makassar.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui dampak penggiat Game Higgs di kota Makassar.

#### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah :

##### 1. Manfaat teoritis

Peneliti dalam hal ini mengharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkannya pada jurusan sosiologi dan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Manfaat bagi Masyarakat

Bagi masyarakat umum khususnya masyarakat kota Makassar penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai dampak motivasi pengguna game domino higgs terhadap masyarakat

###### b. Manfaat bagi penulis

Sebagai acuan bagi peneliti sendiri, utamanya dalam bidang sosiologi yang menyangkut masalah perilaku sosial game Higgs Domino

#### E. Defenisi Operasional

Teori *postmodern* atau *postmodernism* (Felluga, 2007) merupakan sebuah gerakan intelektual yang lahir sebagai respon terhadap beberapa tema yang dikemukakan oleh kaum modern atau modernis yang diartikulasikan pertama kali selama masa Pencerahan. Era postmodernisme sendiri hanya dibatasi pada akhir abad 20. Beberapa ahli terkadang menyebutkan bahwa era postmodernisme dimulai setelah Perang Dunia II berakhir karena adanya kekecewaan eksistensial akibat terjadinya Holocaust.

Penggiat Higgs Domino ini dimainkan secara Online, 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 yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan sebagai pemenang.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Konsep

##### 1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Pengertian Perilaku Sosial Menurut George C. Homans perilaku sosial adalah manusia digambarkan sebagai individu yang bertindak selalu atas dasar kepentingan-kepentingan tertentu. Menurut Zamroni, perilaku sosial adalah memusatkan perhatian pada hubungan antar individu dengan lingkungannya. Lingkungan terdiri atas bermacam-macam objek sosial dan non-sosial. Menurut Ngilimun, perilaku sosial merupakan pola perilaku yang relatif menetap, yang diperlihatkan individu dalam interaksinya dengan orang lain.

Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukan sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Menurut definisi di atas, perilaku sosial adalah sikap, tindakan, mendukung dalam kebersamaan, bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja

sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Sedangkan sikap sosial dinyatakan oleh cara-cara kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap obyek sosial.<sup>14</sup> Perilaku dapat dibentuk, dipelajari, dan dikendalikan disebut dengan perilaku operan, perilaku ini dapat berubah melalui belajar, perilaku ini diatur oleh pusat kesadaran otak.

Menurut George C. Homans dan Peter M. Blau, bentuk-bentuk perilaku sosial adalah<sup>16</sup> :

- 1) Proposisi keberhasilan Dalam segala hal yang dilakukan oleh seseorang, semakin sering suatu tindakan merupakan ganjaran (mendatangkan respon yang positif dari orang lain), maka akan semakin sering pula tindakan dilakukan oleh orang yang bersangkutan.
- 2) Proposisi stimulus Jika suatu stimulus tertentu telah merupakan kondisi di mana tindakan seseorang mendapat ganjaran, maka semakin serupa stimulus yang ada dengan stimulus tersebut akan semakin besar kemungkinannya bagi orang itu untuk mengulang tindakannya seperti yang di lakukan pada waktu yang lalu.
- 3) Proposisi Nilai Semakin bermanfaat hasil tindakan seseorang bagi dirinya maka akan semakin besar kemungkinan tindakan tersebut diulangi.

4) Proposisi kejenuhan-kerugian Semakin sering seseorang menerima ganjaran yang istimewa maka ganjaran tersebut akan menjadi kurang bermakna.

5) Proposisi persetujuan-perlawanan

a) Jika seseorang tidak mendapat ganjaran seperti yang ia inginkan, atau mendapat hukuman yang tidak ia harapkan, besar kemungkinan bagi orang tersebut untuk mengadakan perlawanan atau menentang, dan hasil dari tingkah laku semacam ini akan menjadi lebih berharga bagi dirinya.

b) Bila tindakan seseorang mendapatkan ganjaran seperti yang ia harapkan bahkan berlebihan, atau tindakan tersebut tidak mendatangkan hukuman, akan besar kemungkinan bagi orang tersebut untuk menunjukkan tingkah laku persetujuan terhadap tingkah laku yang dilakukan, dan hasil tingkah laku semacam ini akan menjadi semakin berharga dari dirinya.

Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya. Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antarpribadi, yaitu :

### 1) Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial

- a) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain
- b) Suka bergaul dan tidak suka bergaul
- c) Sifat ramah atau tidak ramah
- d) Simpatik atau tidak simpatik

Perilaku sosial dapat dilihat dari banyak dimensi sebagaimana banyaknya indikator sifat-sifat interaksi di antaranya personal yang terlibat. Dalam hal ini Lindgren mengemukakan bahwa perilaku anak tercermin di dalam sikap dan perasaan yang dapat membawanya kepada tindakan interpersonal yang lebih lanjut. Karena itu, peristiwa interpersonal dapat dipelajari dari macam-macam tindakan yang dilakukan seseorang, yaitu: penerimaan, penolakan, agresi, kasih sayang, dan penghindaran. Peristiwa interpersonal dapat dipelajari pula dengan cara melihat proses komunikasi, kerja sama dan persaingan.

### 2. Sejarah Dan Perkembangan Game Online

Perkembangan Game Online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya Game Online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika Games Online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk

bermain Game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan Game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game Online pertama kali muncul kebanyakan adalah Game-Game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, Game-Game ini kemudian menginspirasi Game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai Game Online semakin cepat.

Perkembangan Games Online di Indonesia menurut LigaGame Indonesia (liga Games.com), Game Online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game Online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing Game). Tercatat lebih dari 20 judul Game Online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para Gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar Games di Indonesia.

### **3. Pengertian Game Online**

Menurut bahasa Indonesia “Game” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (Intellectual Playability). Sementara kata “game” diartikan sebagai arena keputusan dan aksi

pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (Ayu, Rini, 2011: 17).

Permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dan dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Beberapa defenisi game menurut beberapa para ahli :

1. 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.
2. Samuel Henry, Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.
3. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak memiliki film.
4. Ivan C. Sibero, Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

5. Wijaya Ariyana & 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.

### **3. Perilaku Penggiat Game Higgs Domino Island**

Permainan Higgs Domino Island adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka.

Ada jutaan Game yang ada didunia maya sat ini. Mulai dari Game yang sangat simple hingga yang kompleks,rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau Chip. Adapun salah satu Game yang digemari saat ini adalah Haiggs Domino. Higgs Domino merupakan Game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai Game, mulai dari domino, kartu, fuzle,dam,dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak Chip yang didapat dari kemenangan.

Permainan Higgs Domino yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu Duo Cai, Rezeki Nomplok, 5 DRAGONS, dan FaFaFa. Permainan Higgs Domino menjadi semakin menarik karena Game Higgs Domino menyediakan fitur top up (isi ulang), sedekah,dan kirim Chip (koin mas). Pada fitur sedekah Chip yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah Chip, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika Chip sedekah tidak cukup, pemain bisa

memanfaatkan fitur Top Up. Pada fitur ini, pembelian Chip dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa

Domino dimainkan menggunakan urbin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu.<sup>3</sup> Permainan Higgs Domino ini dimainkan secara Online, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasardasar 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 yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan sebagai pemenang.

Nilai kartu ini dilihat dari penjumlahan 2 (dua) 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 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. Selanjutnya dari games Higgs domino ini tersebut kita bisa mendapatkan pulsa dengan cara penukaran RP (kupon) hasil menang bermain game Higgs Domino Island. Koin dalam permainan bisa didapatkan dua macam 2 (dua) koin yang berbeda, koin yang pertama untuk bermain, jika habis bisa membelinya dengan top up atau bisa

mendapatkan setiap hari kalau log in. Koin bisa didapatkan pada menginstal Aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 1M (1Juta) koin.

Pulsa ini hanya didapatkan satu per akun. Untuk pencapaian mendapatkan pulsa dari permainan tersebut harus mengumpulkan kupon (Rp) sebanyak diatas 25.000-27.000 kupon baru bisa ditukarkan dengan voucher pulsa sebesar Rp.10.000;. Setiap penukaran pulsa di Game Higgs Domino Island hanya bisa dilakukan setiap 1 (satu) event sekali atau setiap minggu sekali dalam masa event.

#### **4. Dampak Penggiat Game Higgs Domino**

Pada saat masyarakat atau di kalangan penggiat game yang telah kecanduan bermain game higgs domino maka tentu saja akan berdampak kepada diri sendiri. Tentunya dampak itu merupakan dampak yang positif dan juga dampak negatif, adapun dampak positif saat bermain game higgs domino adalah meningkatkan konsentrasi dan ketajaman mata yang lebih cepat, kinerja otak juga ditingkatkan dan juga game domino higgs dapat menjadi sarana penghilang stress. Namun selain itu, game higgs domino juga memberi pengaruh yang buruk kepada pemain atau penggiat game. Dimana ketika telah kecanduan bermain game domino higgs maka akan susah untuk mengatur waktu dengan baik. Game higgs domino juga dapat menimbulkan ketagihan dan kecanduan, hal ini dapat menyita waktu seseorang sehingga banyak waktu yang untuk kegiatan lainnya berkurang. Karena lebih suka bermain game higgs domino dan game-game online lainnya, daripada melakukan kegiatan seperti istirahat, makan, dan aktivitas positif lainnya sangatlah berkurang seperti kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan keluarga dan orang-orang sekitar. ( Rahayu : 2020 )

Permainan yang terlarang adalah bermain dengan dadu (misalnya bermain ular tangga atau permainan “monopoli” yang menggunakan dadu) dan kartu domino. Para ulama sepakat bahwa permainan dadu yang disertai dengan uang yang diambil oleh yang menang dan dibayar oleh yang kalah hukumnya haram dan termasuk qimar (judi). Para ulama juga sepakat bahwa permainan dadu yang sampai melalaikan dari melaksanakan kewajiban, seperti melalaikan shalat, atau lali terhadap anak, istri, dan lainnya.

Diriwayatkan dari Buraidah Radhiyallahu ‘anhu, Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda :

Artinya : “Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi ”. (HR.Muslim No.2260).

### **B. Teori Sosial Post Modern**

Teori sosial postmodern lahir dari para pemikir postmodernisme. Postmodernisme adalah kritik terhadap masyarakat modern dan kegagalan untuk memenuhi janjinya. Pemikir postmodern cenderung menolak apa yang biasanya dikenal sebagai pandangan dunia, metanarasi, totalitas, dan sebagainya. Postmodernisme cenderung menggembar-gemborkan fenomena pramodern utama, seperti: emosi, perasaan, intuisi, refleksi, spekulasi, pengalaman pribadi, kebiasaan, kekerasan, metafisika, tradisi, kosmologi, sihir, mitos, sentimen keagamaan, dan pengalaman mistik (Ritzer, 2006: 19)

## 1. Anthony Giddens (Teori Strukturasi)

Teori struktural berusaha mempelajari pandangan dualisme antara objektivisme dan subjektivisme dalam teori sosial, tetapi harus ditulis ulang sebagai dualitas struktural. Meskipun teori ini mengakui peran penting 'perubahan linguistik', teori ini bukanlah versi hermeneutika atau sosiologi interpretatif. Meskipun ia juga mengakui bahwa masyarakat bukanlah ciptaan subjek individu, ia jauh dari konsepsi apa pun dalam sosiologi struktural. Upaya merumuskan pandangan yang koheren tentang agensi manusia dan tuntutan struktur bukanlah upaya konseptual yang kecil. (Giddens, 2010).

Dalam teori strukturasi, isu-isu yang menjadi perhatian utama adalah yang berkaitan dengan sifat tindakan sosial dan tindakan itu sendiri, bagaimana interaksi dikonseptualisasikan dan hubungannya dengan institusi dan kemudian memahami konotasi praktis dari analisis sosial. Artinya, fokus pembahasan ini adalah upaya agensi manusia dan juga institusi sosial (Giddens, 2004: xx). Menurut teori strukturasi, bukan pengalaman aktor individu atau bentuk kesatuan sosial tertentu, tetapi praktik sosial yang diatur melintasi ruang dan waktu. (Giddens, dalam Ritzer, 2003: 507). Tampaknya sangat jelas bahwa tujuan dari teori strukturasi ini adalah untuk mencoba mengintegrasikan agen dengan struktur. Hubungan mereka bukanlah hubungan apa yang mempengaruhi apa atau apa yang dipengaruhi oleh apa. Namun, strukturasi didasarkan pada dalil bahwa struktur selalu membebaskan dan membatasi (enabling and constraining), serta agensi, agensi, dan kekuasaan.

Teori ini menyatakan bahwa manusia adalah proses memperoleh dan meniru berbagai sistem sosial. Dengan kata lain, tindakan manusia adalah proses memproduksi dan mereproduksi sistem sosial yang beragam. Interaksi antar individu dapat menciptakan struktur yang berkisar dari masyarakat yang lebih besar dan institusi budaya yang lebih kecil yang termasuk dalam hubungan individu itu sendiri. Individu yang menjadi komunikator bertindak secara strategis berdasarkan aturan untuk mencapai tujuannya dan secara tidak sadar menciptakan struktur baru yang mempengaruhi tindakan selanjutnya. Hal ini karena ketika individu bertindak untuk memenuhi kebutuhannya, tindakan tersebut menghasilkan konsekuensi yang tidak diinginkan yang membentuk struktur sosial dan mempengaruhi tindakan individu selanjutnya.

Struktur diekspresikan seperti harapan hubungan, peran dan norma kelompok, jaringan komunikasi dan institusi sosial yang keduanya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tindakan sosial. Struktur menyediakan individu dengan aturan yang memandu tindakan mereka. Namun, tindakan mereka juga bertujuan untuk membuat aturan baru dan mereproduksi aturan lama. Teori struktural memandang bahwa masyarakat manusia atau sistem sosial, sejujurnya, tidak akan ada tanpa agensi manusia, tetapi itu tidak berarti bahwa aktor menciptakan sistem sosial, aktor mereproduksi atau mengubahnya dengan menata ulang apa yang sudah ada dalam kesinambungan praktik. (Giddens, 2010:212). Manusia menurut teori ini adalah agen dari pelaku yang memiliki tujuan yang memiliki alasan atas aktivitasnya dan mampu menjelaskan alasan tersebut secara berulang-ulang. Aktivitas sosial manusia ini bersifat rekursif dengan tujuan agar aktivitas sosial

tersebut tidak dilakukan oleh aktor sosial tetapi diciptakan untuk mengekspresikan diri sebagai aktor/pelaku secara terus menerus dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimilikinya. Melalui aktivitas mereka, agen mereproduksi kondisi yang memungkinkan mereka. Tindakan manusia disamakan dengan aliran perilaku yang berkesinambungan seperti kognisi. Penataan mengandung tiga dimensi, yaitu sebagai berikut:

1. Understanding (interpretasi/pemahaman), yang menyatakan bagaimana agen memahami sesuatu.
2. Moralitas atau arahan yang tepat, yang menyatakan cara bagaimana sesuatu harus dilakukan.
3. Power in action, yang menyatakan bagaimana agen mencapai suatu keinginan.

Ketiga dimensi strukturasi ini mempengaruhi tindakan agen. Tindakan agen diperkuat oleh struktur pemahaman, moralitas, dan kekuasaan. Dalam hal ini agen

## **2. Michael Foucault: Kekuasaan dan Wacana**

Perhatian Foucault (1926-1984) terfokus pada bagaimana pengetahuan dihasilkan dan digunakan dalam masyarakat, dan bagaimana kekuasaan dan wacana terkait dengan pengetahuan. Radikalisme Foucault adalah bagian dari apa yang disebut tren postmodern dalam sosiologi, yaitu penolakan terhadap grand theory (metanarasi) masyarakat dan sejarah.

Foucault melihat wacana tertentu menghasilkan kebenaran dan pengetahuan tertentu yang memiliki efek kekuasaan. Kebenaran di sini, menurut Foucault, tidak dipahami sebagai sesuatu yang datang dari langit, juga bukan konsep abstrak. Namun, ketika diproduksi, setiap kekuatan menghasilkan dan

menghasilkan kebenarannya sendiri yang melaluinya publik dituntun untuk mengikuti kebenaran yang sudah mapan. Di sini, setiap kekuatan berpura-pura menghasilkan rezim kebenaran tertentu yang disebarkan melalui wacana yang dibentuk oleh kekuasaan.

Teori dalam ilmu-ilmu sosial juga mencari keteraturan dalam perilaku manusia dan pemahaman serta sikap yang mendasarinya. Karena perubahan keadaan masyarakat, pemahaman, sikap dan perilaku warga/pelaku sosial dapat berubah. Memang perubahan sosial bisa bersifat makro, tetapi bisa juga lebih mikro, termasuk kelompok masyarakat yang relatif lebih kecil dari satu bangsa, atau kumpulan bangsa. Teori tersebut juga mengandung sifat universalitas, artinya dapat diterapkan pada masyarakat lain, meskipun sering dibedakan antara teori-teori besar dan teori-teori yang cakupannya tidak begitu luas.

### **3. Teori Psikoanalitik Sigmund Freud**

#### **a. Teori Kepribadian Freud**

Sigmund Freud mengemukakan teori kepribadian psikoanalitik (Psychoanalytic Theory of Personality). Teori ini dianggap sebagai dasar psikologi modern. Teori ini menyatakan bahwa kebutuhan atau dorongan bawah sadar, seperti dorongan seks dan kebutuhan biologis merupakan inti dari motivasi dan kepribadian manusia. Menurut Freud, kepribadian manusia terdiri dari tiga unsur yang saling berinteraksi, yaitu Id, Superego, dan Ego.

#### **1. identitas**

Id merupakan aspek biologis dalam diri manusia yang hadir sejak lahir, yang mendorong munculnya kebutuhan fisiologis seperti rasa lapar, haus, dan hasrat

seksual. Id menggambarkan naluri manusia yang secara biologis membutuhkan makanan, minuman, dan seks. Manusia secara alami akan memenuhi kebutuhan tersebut untuk menghindari ketegangan dan mencari kepuasan sesegera mungkin. Inilah yang disebut bahwa unsur Id akan melaksanakan prinsip kesenangan atau kepuasan segera.

## 2. Super ego

Superego adalah aspek psikologis dalam diri manusia yang menggambarkan sifat manusia untuk tunduk dan patuh pada norma-norma sosial, etika, dan nilai-nilai masyarakat. Superego menyebabkan manusia memperhatikan apa yang baik dan apa yang buruk bagi suatu masyarakat dan perilakunya disesuaikan dengan apa yang baik menurut lingkungan sosialnya. Superego adalah kecenderungan sifat manusia untuk selalu ingin berbuat baik sesuai dengan norma dan etika, serta aturan yang ada dalam masyarakat. Superego dapat dikatakan sebagai unsur yang berfungsi untuk meredam atau menekan keinginan biologis (Id) yang ada pada manusia. Ketika kita melakukan kesalahan, seringkali secara tidak sadar kita muncul dalam diri manusia rasa bersalah dan malu. Ini adalah contoh bagaimana elemen superego bekerja untuk menekan elemen Id, agar kita tidak mengulangi tindakan yang salah lagi. Id dan superego dianggap sebagai impuls yang tidak disadari oleh manusia.

## 3. ego

Unsur kepribadian yang ketiga adalah ego, yaitu unsur yang dapat disadari dan dikendalikan oleh manusia. Ego berfungsi sebagai perantara antara id dan superego. Ego mencoba untuk menyeimbangkan apa yang ingin dipenuhi oleh id

dan apa yang dituntut oleh superego untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial.

Ego bekerja dengan prinsip realitas, yaitu berusaha agar manusia memenuhi kebutuhan fisiologisnya tetapi menurut aturan baik dan buruk menurut masyarakat.

Schiffman dan Kanuk (2010) mengutip pendapat peneliti yang menggunakan teori Freud dalam studi perilaku konsumen dengan mengatakan bahwa motivasi manusia (human drive) sebagian besar tidak disadari, sehingga konsumen seringkali tidak sadar atau tidak mengetahui alasan sebenarnya mereka membeli suatu produk. Oleh karena itu, apa yang dibeli dan dikonsumsi oleh konsumen merupakan gambaran dari kepribadian konsumen tersebut. Pakaian, kendaraan, aksesoris yang dikenakan konsumen menunjukkan kepribadian konsumen tersebut.

b. Teori Kepribadian Neo-Freud (Teori Psikologi Sosial)

Beberapa ahli yang juga rekan Freud mengembangkan teori kepribadian yang disebut Teori Psikologi Sosial atau Neo-Freud's Theory. Teori ini berbeda dari Freud dalam dua hal berikut:

1. Lingkungan sosial yang mempengaruhi pembentukan kepribadian manusia bukanlah naluri manusia.
2. Motivasi perilaku diarahkan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Teori ini merupakan kombinasi dari sosial dan psikologi. Teori ini menekankan bahwa manusia berusaha untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan masyarakat membantu individu dalam memenuhi kebutuhan dan tujuannya.

Teori Neo-Freud menyatakan bahwa hubungan sosial merupakan faktor dominan dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian manusia. Horney mengemukakan model kepribadian manusia, yang terdiri dari tiga kategori berikut:

1. Compliant adalah kepribadian yang ditandai dengan ketergantungan seseorang pada orang lain. Dia ingin orang lain mencintainya, menghargainya, dan membutuhkannya. Orang dengan kepribadian penurut akan selalu mendekati orang-orang di sekitarnya.
2. Agresif adalah kepribadian yang dicirikan oleh motivasi untuk memperoleh kekuasaan. Orang seperti ini cenderung menentang orang lain, selalu ingin dipuji dan cenderung memisahkan diri dari orang lain.
3. Detached adalah kepribadian yang bercirikan selalu ingin bebas, mandiri, mengandalkan diri sendiri, dan ingin bebas dari berbagai kewajiban. Orang tersebut biasanya menghindari orang lain.

Selanjutnya Dalam paradigma tersebut sangat menekankan pada pendekatan behaviorisme psikologi. Ia sangat kecewa dengan dua paradigma sebelumnya karena dianggap tidak ilmiah, dan dianggap mistis. Menurutnya, objek kajian yang bersifat konkret-realistis adalah perilaku manusia yang tampak dan kemungkinan adanya pengulangan (perilaku manusia dan kontinjensi penguatan). Skinner juga berusaha menghilangkan konsep voluntarisme Parson dari ilmu-ilmu sosial, khususnya sosiologi.

Paradigma perilaku sosial lebih menitikberatkan pada hubungan antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan terdiri dari

1. Berbagai objek sosial
2. Berbagai objek non-sosial

Paradigma ini merupakan paradigma perilaku sosial yang memusatkan perhatiannya pada hubungan antara individu dengan lingkungannya yang terdiri dari berbagai objek sosial dan non sosial yang menghasilkan akibat atau perubahan faktor lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku. Teori yang digabungkan adalah Teori Sosiologi Perilaku dan Teori Pertukaran. Tokoh-tokoh sekolah ini antara lain: BF Skinner dan George Homans. Metode penelitian empiris yang digunakan cenderung ke arah metode angket, wawancara dan observasi. Variabel penelitian lebih bersifat individual. Fokus utama dari paradigma ini adalah pada penghargaan atau penguatan yang mengarah pada perilaku yang diinginkan dan hukuman yang mencegah perilaku yang tidak diinginkan.

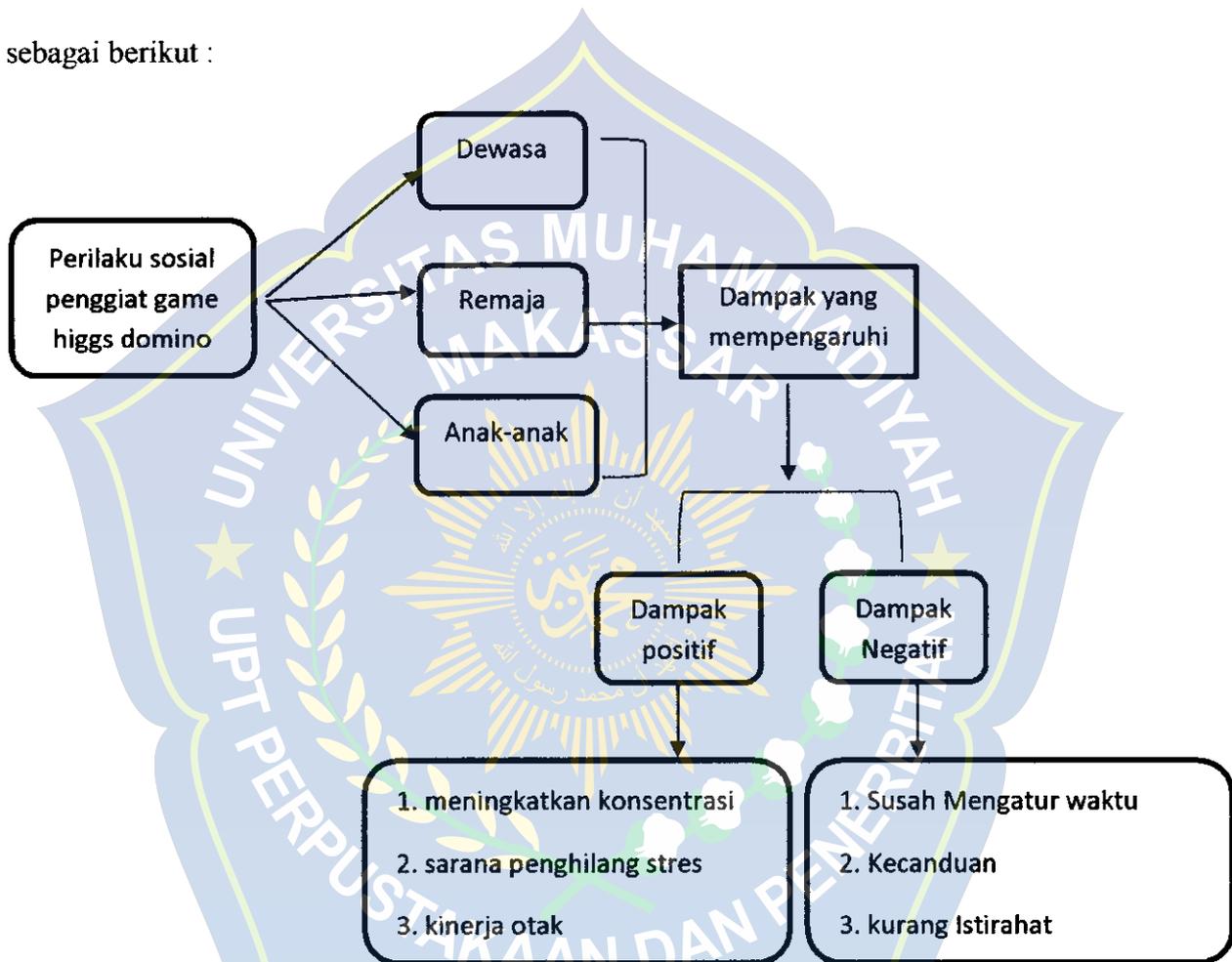
### **C. Kerangka pikir**

Kerangka berpikir atau berpikir adalah penjelasan sementara dari gejala-gejala yang menjadi objek masalah dalam suatu topik penelitian. Kriteria utama dalam membuat kerangka berpikir untuk meyakinkan ilmuwan adalah alur berpikir logis dalam membuat kerangka berpikir yang dapat mengarah pada kesimpulan berupa hipotesis.

Dimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji atau mengetahui sejauh mana pandangan masyarakat terhadap perilaku sosial para penggiat permainan domino higgs.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana dampak dari para penggiat permainan domino Higgs khususnya di kota Makassar.

Berdasarkan poin yang ingin diteliti dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut :



Gambar .1  
Skema kerangka fikir Penelitian

#### D. Penelitian Relevan

1. Mila Puspita (2021) Perspektif Hukum Islam Tentang Jual Beli chip Pada Game Online Higgs Domino Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam melakukan transaksi jual beli chip pada Game Online Higgs Domino, dimulai dengan pemasaran di media sosial online, baik itu grup Facebook, WA, dan Media Sosial Lainnya. Penjual dapat menjelaskan dan membujuk pembeli untuk membeli chip Higgs Domino Online Game dengan nominal chip yang dijual dan juga nominal harga jual setelah itu, jika transaksi telah disepakati, pembeli menanyakan lokasi tempat pembuatan transaksi atau bisa juga dikatakan COD (Cash on Delivery) atau pun via Transfer. Dari pertemuan antara penjual dan pembeli yang telah disepakati sejak awal, terjadilah transaksi antara penjual dan pembeli dimana penjual mengirimkan chip ke rekening Higgs Domino pembeli, dan pembeli memberikan uang sebagai sepakat. Sedangkan transaksi jual beli chip menggunakan metode Transfer dimana pembeli membayar terlebih dahulu sesuai dengan harga yang disepakati. Kemudian penjual baru mengirimkan chip ke akun Higgs Domino pembeli

2. Evi Rahayu (2020) Tinjauan Aplikasi Game Online Game Higgs Domino Island Dari Pendapat Hukum Penelitian Hukum Madzhab Syafi'i Terhadap Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Menurut Perspektif Madzhab Syafi'i hukumnya haram, karena dalam pelaksanaannya pemain melakukan taruhan dalam bentuk poin yang dapat ditukarkan dalam bentuk pulsa. Harapan dari tesis ini adalah agar masyarakat dapat memahami permainan mana

yang dibolehkan dan permainan mana yang dilarang dalam syariat Islam kepada pemerintah sehingga dapat memperhatikan permainan apa saja yang ditujukan untuk menimbulkan masalah bagi masyarakat khususnya para pemain game tersebut..



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti keadaan objek yang alamiah, (berlawanan dengan eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif /kualitatif, dan Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015).

##### **2. Pendekatan Penelitian.**

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa informasi berupa informasi dan bukan berupa angka-angka. Namun, data tersebut digunakan dan dianalisis untuk mendapatkan makna yang terkandung dalam data itu sendiri. Analisis kualitatif dianggap lebih tepat dalam penelitian ini agar dapat memahami dan memberikan gambaran yang jelas tentang permasalahan yang terkait dengan pembahasan.

Sesuai dengan tujuannya, penelitian bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang yang diwawancarai yang diminta untuk memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsinya. diperoleh melalui analisis berbagai kepentingan peserta dan melalui deskripsi “Perilaku Sosial Penggiat Game Domino Higgs” tentang situasi dan pemahaman peristiwa.

Makna partisipan meliputi perasaan, keyakinan, ide, pemikiran, dan aktivitas partisipan. Penelitian diarahkan di luar pemahaman fenomena tetapi juga mengembangkan teori. Kajian ini juga mengkaji perspektif partisipan dengan multistrategi yang bersifat interaktif, seperti observasi langsung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen, dan teknik pelengkap seperti pemotretan.

Dalam mengungkapkan semua fenomena dan makna secara alami, penulis menggunakan metode fenomenologis. Penelitian kualitatif memiliki ciri-ciri dan menggambarkan suatu keadaan yang nyata. Menggambarkan sesuatu yang menggambarkan apa, mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi, dan penulis akan mencoba menganalisis, mengetahui dan mendeskripsikan Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Moder).

## **B. Lokus dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Adapun Lokasi Penelitian yaitu di Di Kota Makassar.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu Penelitian: Peneliti terlebih dahulu menjelaskan waktu pelaksanaan penelitian, kemudian peneliti membuat tabel jadwal penelitian, dengan format sebagai berikut:

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi penelitian kualitatif sekaligus membatasi penelitian agar dapat memilih data mana yang relevan dan mana data yang tidak relevan (Moleong, 2010). Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern) yang terdapat sub focus penelitian.

1. Perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar ?
2. Dampak penggiat game higgs domino di kota Makassar ?

### **D. Informan Penelitian.**

Informan penelitian adalah seseorang yang memberikan informasi. Teknik yang digunakan adalah Snowball yaitu teknik pengambilan sampel yang awalnya kecil jumlahnya kemudian sampel ini diminta oleh teman-temannya untuk dijadikan informan (Sugiono, 2013:125). Begitu seterusnya agar sampelnya lebih banyak. Seperti bola salju yang menggelinding, semakin banyak. Penelitian ini juga dapat dikatakan sebagai penelitian berantai yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari informan pertama yang telah ditentukan kemudian dari informan tersebut berpindah ke informan berikutnya, artinya informasi diseleksi secara luas berdasarkan tujuan penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah sampel responden yang

dipilih oleh para ahli/ahli atau lebih mengenai Perilaku Sosial Penggi Game Domino Higgs di Kota Makassar untuk mendapatkan jawaban.

#### **E. Jenis dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila penelitian menggunakan lembar observasi atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data tersebut disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Sumber data yang menjadi bahan baku penelitian, untuk diolah merupakan data yang berwujud data primer dan sekunder. Sugiyono (2010 : 15), data yang diperlukan dalam penelitian bersumber dari data primer dan data sekunder :

##### **1. Data Primer**

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan langsung untuk melengkapi data, maka melakukan wawancara secara langsung dan mendalam dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebagai alat pengumpulan data. Dalam hal ini sumber data utama (data primer) diperoleh langsung dari setiap informan yang diwawancarai secara langsung dalam penelitian.

##### **2. Data Sekunder**

Menurut Sugiyono (2013 : 308), data sekunder merupakan sumber data yang tidak didapat secara langsung oleh peneliti. Data bukan berasal dari pihak pertama, tetapi dari pihak kedua. Data yang didapat berupa data tertulis, yaitu sumber di luar kata-kata dan tindakan yang termasuk

sebagai sumber data kedua, namun tetap penting untuk menunjang pengumpulan data penelitian. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah yang diperoleh dari jurnal, dan data lain yang relevan.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen Penelitian adalah alat yang digunakan dalam melakukan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Peneliti sendiri sebagai instrumen utama dalam Human Instrumen. Adapun alat bantu penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pedoman Wawancara, adalah alat yang digunakan dalam melakukan wawancara yang dijadikan dasar untuk memperoleh informasi dari informan yang berupa daftar pertanyaan.
2. Lembar observasi, berisi hal-hal tentang kegiatan yang akan diamati peneliti pada saat melakukan pengamatan langsung di lapangan.
3. Catatan dokumentasi, adalah data pendukung yang dikumpulkan sebagai penguatan data observasi dan wawancara yang berupa gambar, data sesuai dengan kebutuhan penelitian.
4. Alat tulis menulis yaitu buku, pulpen, atau pensil sebagai alat untuk mencatat informasi yang didapat pada saat wawancara, kamera ponsel sebagai alat dokumentasi setiap kegiatan peneliti, alat perekam sebagai alat untuk merekam pada saat peneliti mewawancarai informan.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi merupakan aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan (Gulo, 2002 : 116). Jenis observasi yang akan dilakukan adalah observasi secara langsung di lapangan mengenai para pekerja jasa cuci kendaraan tersebut dan yang menjadi focus penelitiannya adalah masyarakat sekitar yang melihat hal tersebut.
2. Wawancara (Interview), adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpul data) kepada responden dicatat dengan alat peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber dan wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan kepada narasumber, hingga keterangan dianggap cukup untuk melengkapi informasi terhadap penelitian. Jenis wawancaran tersebut berupa tanya jawab sesuai dengan pedoman wawancara yang ingin diajukan kepada masyarakat sekitar dan juga customer.
3. Dokumentasi, merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Jenis data ini berupa sampel untuk memenuhi atau melengkapi data-data yang akan diteliti.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis Data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, sintesa, menyusun kedalam pola. Memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh

diri sendiri maupun orang lain. Dimana penyusunannya diarahkan untuk menjawab rumusan masalah. Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan menjadi lebih rinci hingga mudah dimengerti, yaitu dengan model *Miles* dan *Huberman* sebagaimana dikutip Sugiyono (2008). Aktivitas yang dilakukan dalam teknik menganalisis data dikelompokkan menjadi 3 (tiga) kategori yaitu :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang sudah dianalisis dengan mereduksi yang terkumpul. Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dalam hal ini, data yang tidak terkait dengan ciri atau karakteristik pokok bahasan masalah diklarifikasikan sesuai dengan keperluan dan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Display Data adalah Penyajian Data secara sistematis dengan memberikan kronologis dan ditonjolkan pokok-pokoknya sehingga bisa dikuasai secara jelas dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagian

hubungan antar kategori, flow chart atau gambar (yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif). Adapun bentuk-bentuk display ini bisa berupa grafik, matrik, network atau bentuk-bentuk yang lain. Tujuan diperlukannya display data supaya peneliti dapat menguasai data secara cermat dan tidak tenggelam dalam tumpukan data.

### 3. Pengambilan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas dapat berupa hubungan interaktif, hipotesis atau teori, sehingga kesimpulan awal dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berubah bila terdapat bukti-bukti baru. Namun jika kesimpulan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti *kembali* kelapangan maka kesimpulan tersebut adalah kesimpulan yang kredibel.

#### I. Teknik Keabsahan Data

Untuk memperoleh keabsahan data dari penelitian tentang Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino (Dalam Tinjauan Post Modern) Indonesia adalah dengan triangulasi. Hal ini dilakukan untuk menganalisis data hasil penelitian yang berupa hasil wawancara dan observasi melalui pengecekan ulang dari berbagai informan.

1. Triangulasi Sumber Data menggali kebenaran informasi dengan melakukan konfirmasi ulang kepada informan terkait pernyataan yang dikatakan sebelumnya jika informasi yang dilakukan sama dengan informasi awal maka data sudah dianggap valid.
2. Triangulasi Teknik dilakukan dengan memeriksa keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara dengan objek penelitian.
3. Triangulasi waktu dilakukan untuk pengecekan hasil wawancara observasi sehingga peneliti melakukan wawancara 3-11 orang informan waktu yang berbeda dan melakukan observasi yang berskala.

#### **J. Etika penelitian**

Etika Penelitian dalam hal ini adalah proses yang dilakukan peneliti pada saat proses awal penelitian hingga proses penyelesaian dengan baik, sopan, santun, jujur dan tidak melanggar etika penelitian dengan melakukan peniruan atau plagiat.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. Sejarah Lokasi Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Makassar adalah Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan, yang terletak di bagian Selatan Pulau Sulawesi yang dahulu disebut Ujung Pandang, terletak antara  $119^{\circ}24'17'38''$  Bujur Timur dan  $5^{\circ}8'6'19''$  Lintang Selatan yang berbatasan sebelah Utara dengan Kabupaten Maros, sebelah Timur Kabupaten Maros, sebelah selatan Kabupaten Gowa dan sebelah Barat adalah Selat Makassar. Kota Makassar memiliki topografi dengan kemiringan lahan  $0-2^{\circ}$  (datar) dan kemiringan lahan  $3-15^{\circ}$  (bergelombang). Luas Wilayah Kota Makassar tercatat  $175,77$  km persegi. Kota Makassar memiliki kondisi iklim sedang hingga tropis memiliki suhu udara rata-rata berkisar antara  $26,^{\circ}\text{C}$  sampai dengan  $29^{\circ}\text{C}$ .

Kota Makassar berada di muara Sungai Tallo dengan pelabuhan niaga kecil di wilayah itu pada penghujung abad XV. Sumber-sumber Portugis memberitakan, bahwa bandar Tallo itu awalnya berada di bawah Kerajaan Siang di sekitar Pangkajene. Pada pertengahan abad XVI, Tallo bersatu dengan sebuah kerajaan kecil lainnya yang bernama Gowa, dan mulai melepaskan diri dari kerajaan siang, bahkan menyerang dan menaklukkan kerajaan-kerajaan sekitarnya.

Akibat semakin intensifnya kegiatan pertanian di hulu sungai Tallo, mengakibatkan pendangkalan sungai Tallo, sehingga bandarnya dipindahkan ke muara sungai Jeneberang, disinilah terjadi pembangunan kekuasaan kawasan istana oleh para ningrat Gowa-Tallo yang kemudian membangun pertahanan benteng Somba Opu, yang seratus tahun kemudian menjadi wilayah inti Kota Makassar. Pada masa pemerintahan Raja Gowa XVI, didirikan Benteng Rotterdam, pada masa itu terjadi peningkatan aktivitas pada sektor perdagangan lokal, regional dan internasional, sektor politik serta sektor pembangunan fisik oleh kerajaan. Masa itu merupakan puncak kejayaan Kerajaan Gowa, namun selanjutnya dengan adanya perjanjian Bungaya menghantarkan Kerajaan Gowa pada awal keruntuhan. Komoditi ekspor utama Makassar adalah beras, yang dapat ditukar dengan rempah-rempah dari Maluku maupun barang-barang manufaktur asal Timur Tengah, India dan Cina di Nusantara Barat. Dari laporan saudagar Portugal maupun catatan-catatan lontara setempat, diketahui bahwa peranan penting saudagar Melayu dalam perdagangan yang berdasarkan pertukaran hasil pertanian dengan barang-barang impor. Dengan menaklukkan kerajaan-kerajaan kecil di sekitarnya, yang pada umumnya berbasis agraris, maka Makassar menguasai kawasan pertanian yang relatif luas dan berusaha pula untuk membujuk para saudagar di kerajaan sekitarnya agar pindah ke Makassar, sehingga kegiatan perdagangan semakin terkonsentrasi di bandar niaga baru Makassar.

Hanya dalam seabad saja, Makassar menjadi salah satu Kota niaga terkemuka dunia yang dihuni lebih 100.000 orang (kota terbesar ke 20 dunia).

Pada zaman itu jumlah penduduk Amsterdam, yang termasuk Kota kosmopolitan dan multikultural baru mencapai sekitar 60.000 orang. Perkembangan bandar Makassar yang demikian pesat itu, berkat hubungannya dengan perubahan-perubahan pada tatanan perdagangan internasional masa itu. Pusat utama jaringan perdagangan di Malaka, ditaklukkan oleh Portugal pada tahun 1511, demikian juga di Jawa Utara semakin berkurang mengikuti kekalahan armada lautnya di tangan Portugal dan pengkotakkotakan dengan kerajaan Mataram. Bahkan ketika Malaka diambil alih oleh Kompeni Dagang Belanda (VOC) pada tahun 1641, banyak pedagang Portugis ikut pindah ke Makassar.

Sampai pada pertengahan abad ke-17, Makassar berupaya merentangkan kekuasaannya ke sebagian besar Indonesia Timur dengan menaklukkan Pulau Selayar dan sekitarnya, kerajaan-kerajaan Wolio di Buton, Bima di Sumbawa, Banggai dan Gorontalo di Sulawesi bagian Timur dan Utara serta mengadakan perjanjian dengan kerajaan-kerajaan di Seram dan pulau-pulau lain di Maluku. Secara Internasional, sebagai salah satu bagian penting dalam dunia Islam, Sultan Makassar menjalin hubungan perdagangan dan diplomatik yang erat dengan kerajaan-kerajaan Banten dan Aceh di Indonesia Barat, Golconda di India dan Kekaisaran Otoman di Timur Tengah.

Hubungan Makassar dengan dunia Islam diawali dengan kehadiran Abdul Ma'mur Khatib Tunggal atau Dato' Ri Bandang yang berasal dari Minangkabau, Sumatera Barat yang tiba di Tallo (sekarang Makassar) pada bulan September 1605. Beliau mengislamkan Raja Gowa ke-XIV I-Mangngarangi Daeng Manrabia Dengan Gelar Sultan Alauddin (memerintah Tahun 1593-1639), dan dengan

Mangkubumi I-Mallingkaang Daeng Manyonri Karaeng Katangka yang juga sebagai Raja Tallo. Kedua raja ini, yang mulai memeluk Agama Islam di Sulawesi Selatan. Pada tanggal 9 Nopember 1607, tepatnya hari Jum'at, diadakan shalat Jum'at pertama di Mesjid Tallo dan dinyatakan secara resmi bahwa penduduk Kerajaan Gowa-Tallo telah memeluk Agama Islam, pada waktu bersamaan pula, diadakan shalat Jum'at di Mesjid Mangallekana di Somba Opu. Tanggal inilah yang selanjutnya diperingati sebagai Hari Jadi Kota Makassar sejak Tahun 2000, yang sebelumnya hari jadi Kota Makassar diperingati pada tanggal 1 April setiap tahunnya. Para ningrat Makassar dan rakyatnya dengan giat ikut dalam jaringan perdagangan internasional, dan interaksi dengan komunitas Kota yang kosmopolitan itu menyebabkan sebuah "creative renaissance" yang menjadikan Bandar Makassar sebagai salah satu pusat ilmu pengetahuan terdepan pada zamannya. Koleksi buku dan peta, zaman itu masih langka di Eropa namun di Makassar sudah banyak terkumpul. Makassar merupakan salah satu perpustakaan ilmiah terbesar di dunia, dan para sultan tak segan-segan memesan barang-barang paling mutakhir dari seluruh pelosok bumi, termasuk bola dunia dan teropong terbesar pada waktunya, yang dipesan secara khusus dari Eropa.

Ambisi para pemimpin Kerajaan Gowa-Tallo untuk semakin memperluas wilayah kekuasaan serta persaingan Bandar Makassar dengan Kompeni Dagang Belanda (VOC) berakhir dengan perang paling dahsyat dan sengit yang pernah dijalankan Kompeni. Pasukan Bugis, Belanda dan sekutunya dari Ternate, Buton dan Maluku memerlukan tiga tahun operasi militer di seluruh kawasan Indonesia Timur. Baru pada Tahun 1669, akhirnya dapat merata-tanahkan Kota Makassar

dan benteng terbesarnya, Somba Opu. Bagi Sulawesi Selatan, kejatuhan Makassar di tangan federasi itu merupakan sebuah titik balik yang berarti bahwa Bandar Niaga Makassar menjadi wilayah kekuasaan VOC, dan beberapa pasal perjanjian perdamaian membatasi dengan ketat kegiatan pelayaran antar-pulau Gowa-Tallo dan sekutunya. Pelabuhan Makassar ditutup bagi pedagang asing, sehingga komunitas saudagar hijrah ke pelabuhan-pelabuhan lain. Pada beberapa dekade pertama setelah pemusnahan kota dan bandar Makassar, penduduk yang tersisa membangun sebuah pemukiman baru di sebelah utara bekas Benteng Ujung Pandang, benteng pertahanan pinggir utara kota lama itu pada Tahun 1673 ditata ulang oleh VOC sebagai pusat pertahanan dan pemerintahan diberi nama baru Fort Rotterdam, dan 'kota baru' yang mulai tumbuh di sekelilingnya itu dinamakan 'Vlaardingen'. Pemukiman itu jauh lebih kecil daripada Kota Raya Makassar yang telah dihancurkan.

Pada dekade pertama se usai perang, seluruh kawasan itu dihuni tidak lebih 2.000 jiwa, pada pertengahan abad ke-18 jumlah itu meningkat menjadi sekitar 5.000 orang, setengah di antaranya berupa budak. Selama dikuasai VOC, Makassar menjadi sebuah kota yang terlupakan, maupun para penjajah kolonial pada abad ke-19 itu tak mampu menaklukkan jazirah Sulawesi Selatan yang sampai awal abad ke-20 masih terdiri dari lusinan kerajaan kecil yang independen dari pemerintahan asing, bahkan sering harus mempertahankan diri terhadap serangan militer yang dilakukan kerajaan-kerajaan itu. Maka, 'Kota Kompeni' itu hanya berfungsi sebagai pos pengamanan di jalur utara perdagangan

rempahrempah tanpa hinterland bentuknya pun bukan 'bentuk kota', tetapi suatu aglomerasi kampung-kampung di pesisir pantai sekeliling Fort Rotterdam.

Pada awalnya, kegiatan perdagangan utama beras di Bandar Dunia ini adalah pemasaran budak serta suplai beras kepada kapal-kapal VOC dan menukarkannya dengan rempah-rempah di Maluku. Pada tahun 30an di abad ke-18, pelabuhan Makassar dibuka bagi kapal-kapal dagang Cina. Komoditi yang dicari para saudagar Tionghoa di Sulawesi, pada umumnya berupa hasil laut dan hutan seperti teripang, sisik penyu, kulit kerang, sarang burung dan kayu cendana, sehingga tidak dianggap sebagai langganan dan persaingan bagi monopoli jual-beli rempah-rempah dan kain yang didirikan VOC. Sebaliknya, barang dagangan Cina, terutama porselen dan kain sutera, dijual para saudagarnya dengan harga yang lebih murah di Makassar daripada yang bisa didapat oleh pedagang asing di negeri Cina sendiri. Adanya pasaran baru itu, mendorong kembali aktivitas maritim penduduk Kota dan kawasan Makassar. Terutama penduduk pulau-pulau di kawasan Spermonde mulai menspesialisasikan diri sebagai pencari teripang, komoditi utama yang dicari para pedagang Cina, dengan menjelajahi seluruh Kawasan Timur Nusantara. Sejak pertengahan abad ke-18 para nelayan-pelaut Sulawesi secara rutin berlayar hingga pantai utara Australia, selama tiga sampai empat bulan lamanya membuka puluhan lokasi pengolahan teripang. Sampai sekarang, hasil laut masih merupakan salah satu mata pencaharian utama bagi penduduk pulau-pulau dalam wilayah Kota Makassar. Setelah Pemerintah Kolonial Hindia Belanda menggantikan kompeni perdagangan VOC yang bangkrut pada akhir abad ke-18, Makassar dihidupkan kembali dengan

menjadikannya sebagai pelabuhan bebas pada tahun 1846. Tahun-tahun berikutnya terjadi kenaikan volume perdagangan yang pesat, dan Kota Makassar berkembang dari sebuah pelabuhan backwater kembali menjadi bandar internasional. Dengan semakin berputarnya roda perekonomian Makassar, jumlah penduduknya meningkat dari sekitar 15.000 penduduk pada pertengahan abad ke-19 menjadi kurang lebih 30.000 jiwa pada awal abad berikutnya. Makassar abad ke-19 itu dijuluki “kota kecil terindah di seluruh Hindia-Belanda” (Joseph Conrad, seorang penulis Inggris-Polandia terkenal), dan menjadi salah satu port of call utama bagi para pelaut pedagang Eropa, India dan Arab dalam pemburuan hasil-hasil hutan yang amat laku di pasaran dunia maupun perahu-perahu pribumi yang beroperasi di antara Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Maluku. Pada awal abad ke-20, Belanda akhirnya menaklukkan daerah-daerah independen di Sulawesi, Makassar dijadikan sebagai pusat pemerintahan kolonial Indonesia Timur. Tiga setengah dasawarsa Neerlandica, kedamaian di bawah pemerintahan kolonial itu adalah masa tanpa perang paling lama yang pernah dialami Sulawesi Selatan, dan sebagai akibat ekonominya berkembang dengan pesat. Penduduk Makassar dalam kurun waktu itu meningkat sebanyak tiga kali lipat, dan wilayah Kota diperluas ke semua penjuru.

Dideklarasikan sebagai Kota Madya pada tahun 1906, Makassar tahun 1920-an adalah Kota besar kedua di luar Jawa yang membanggakan dirinya dengan sembilan perwakilan asing, sederetan panjang toko di tengah kota yang menjual barang-barang mutakhir dari seluruh dunia dan kehidupan sosial-budaya yang dinamis dan kosmopolitan. Perang Dunia Kedua dan pendirian Republik

Indonesia sekali lagi mengubah wajah Makassar. Henggangnya sebagian besar warga asing pada Tahun 1949 dan Nasionalisasi perusahaan-perusahaan asing pada akhir Tahun 1950-an menjadikannya kembali sebuah Kota provinsi. Bahkan, sifat asli Makassar pun semakin menghilang dengan kedatangan warga baru dari daerah-daerah pedalaman yang berusaha menyelamatkan diri dari kekacauan akibat berbagai pergolakan pasca revolusi.

Antara Tahun 1930-an sampai Tahun 1961 jumlah penduduk meningkat dari kurang lebih 90.000 jiwa menjadi hampir 400.000 orang, lebih daripada setengahnya pendatang baru dari wilayah luar kota. Hal ini dicerminkan dalam penggantian nama kota menjadi Ujung Pandang berdasarkan julukan *Jumpangang* yang selama berabad-abad lamanya menandai Kota Makassar bagi orang pedalaman pada Tahun 1971. Baru pada Tahun 1999 kota ini berubah namanya kembali menjadi Makassar, tepatnya 13 Oktober berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 1999 Nama Ujung Pandang dikembalikan menjadi Kota Makassar. Dan sesuai Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah yang diganti dengan Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004, luas wilayah Kota Makassar bertambah kurang lebih 4 mil kearah laut setara dengan 10.000 Ha, sehingga seluruh daratan dan lautan seluas  $\pm 27.577$ Ha.

### **1. Keadaan Geografis Kota Makassar**

Makassar adalah Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan, yang terletak di bagian Selatan Pulau Sulawesi yang dahulu disebut Ujung Pandang, terletak antara 119°24'17'38" Bujur Timur dan 5°8'6'19" Lintang Selatan yang berbatasan

sebelah Utara dengan Kabupaten Maros, sebelah Timur Kabupaten Maros, sebelah selatan Kabupaten Gowa dan sebelah Barat adalah Selat Makassar

Secara administrasi Kota Makassar dibagi menjadi 15 kecamatan dengan 153 kelurahan. Di antara 15 kecamatan tersebut, ada tujuh kecamatan yang berbatasan dengan pantai yaitu Kecamatan Tamalate, Kecamatan Ujung Pandang, Kecamatan Wajo, Kecamatan Ujung Tanah, Kecamatan Tallo, Kecamatan Tamalanrea, dan Kecamatan Biringkanaya. Adapun luas wilayah per Kecamatan di Kota Makassar:

No	Kecamatan	Luas Area (km <sup>2</sup> )	Pantai dan Perairan (km <sup>2</sup> )
1	Mariso	1,82	1,04
2	Mamajang	2,25	1,28
3	Tamalate	20,21	11,50
4	Rappociri	9,23	5,25
5	Makassa	2,52	1,43
6	Ujung Pandang	2,63	1,50
7	Wajo	1,99	1,13
8	Bontoala	2,10	1,19
9	Ujung Tanah	4,40	2,50
10	Kep. Sangkarrang	1,54	0,88
11	Tallo	5,83	3,32
12	Panakukkang	17,05	9,70
13	Manggala	24,14	13,73
14	Biringkanaya	48,22	27,43
15	Tamalanrea	31,84	18,11
	Kota Makassar	175,77	100,00

Sumber di Gambar 2.1.: Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Makassar

Kota Makasar merupakan Kota yang multi etnis, penduduk kota Makassar ini kebanyakan suku Makassar, Bugis, Toraja, Mandar, Buton, Tionghoa, Jawa dan lain sebagainya. Kota Makassar merupakan kota yang memiliki mayoritas penduduk Agama Islam sebanyak 84,39%, kemudian Kristen protestan 8,61%, Buddha 1,41%, Hindu 0,76%, dan Konghucu 0,27%.

## 2. Kondisi Topologi

Kota Makassar memiliki topografi dengan kemiringan lahan 0-2°(datar) dan kemiringan lahan 3-15° (bergelombang). Luas Wilayah Kota Makassar tercatat 175,77 km persegi. Kota Makassar memiliki kondisi iklim sedang hingga tropis memiliki suhu udara rata-rata berkisar antara 26,°C sampai dengan 29°C.

Kota Makassar adalah kota yang terletak dekat dengan pantai yang membentang sepanjang koridor barat dan utara dan juga dikenal sebagai *Waterfront City* yang didalamnya mengalir beberapa sungai (Sungai Tallo, Sungai Jeneberang, dan Sungai Pampang) yang kesemuanya bermuara ke dalam kota. Kota Makassar merupakan hamparan daratan rendah yang berada pada ketinggian antara 0-25 meter dari permukaan laut. Dari kondisi ini menyebabkan Kota Makassar sering mengalami genangan air pada musim hujan, terutama pada saat turun hujan bersamaan dengan naiknya air pasang. Secara umum topografi Kota Makassar dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

- a. Bagian Barat ke arah Utara relatif rendah dekat dengan pesisir pantai.
- b. Bagian Timur dengan keadaan topografi berbukit seperti di Kelurahan Antang Kecamatan Panakukang.

Perkembangan fisik Kota Makassar cenderung mengarah ke bagian Timur Kota. Hal ini terlihat dengan giatnya pembangunan perumahan di Kecamatan Biringkanaya, Tamalanrea, Mangggala, Panakkukang, dan Rappocini.



*Gambar 2.2.: Peta Kota Makassar*

Kota Makassar memiliki kondisi iklim tropis yang bertipe iklim tropis muson (Am), hal tersebut di tandai dengan kontrasnya jumlah rata-rata curah hujan di musim penghujan dan musim kemarau. Musim hujan biasanya berlangsung sejak bulan November hingga bulan maret dan musim keamarau berlangsung dari bulan Mei hingga bulan September. Wilayah Kota Makassar memiliki suhu udara rata-rata berkisar antara 26°C sampai dengan 29°C. Rata-rata curah hujan pertahun di wilayah ini berkisar Antara 2700-3200 milimeter.

### **B. Keadaan Penduduk**

Dilihat dari jumlah penduduk, Kota Makassar termasuk Kota terbesar yang ada pada kawasan Indonesia Timur, Kota Makassar berada di Provinsi Sulawesi Selatan. Berdasarkan hasil sensus 2020, penduduk Kota Makassar tercatat sebesar 1.487.256 jiwa. Persebaran penduduk di Kota Makassar pada 15

kecamatan bervariasi. Hal ini terlihat kepadatan penduduk per Kecamatan di Kota Makassar yang masih sangat timpang. Adapun persebaran jumlah penduduk di Kota Makassar, antara lain:

Tabel 4.1. Persebaran Jumlah Penduduk Perkecamatan

No	Kecamatan Kota Makassar	Jumlah Penduduk Perkecamatan
1.	Kecamatan Mariso	61,073
2.	Kecamatan Mamajang	60,629
3.	Kecamatan Makassar	87,633
4.	Kecamatan Ujung Pandang	26,864
5.	Kecamatan Wajo	34,309
6.	Kecamatan Bontoala	61,866
7.	Kecamatan Tallo	152,,119
8.	Kecamatan Ujung Tanah	37,357
9.	Kecamatan Panakkukang	144,761
10.	Kecamatan Tamalate	186,633
11.	Kecamatan Biringkanaya	210,792
12.	Kecamatan Manggala	153,405

## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

Setelah melakukan observasi dan wawancara dilokasi penelitian maka pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil dari mewawancarai dan mendapatkan menjawab dari informan dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi pada saat wawancara berlangsung sebagai berikut.

#### 1. Bagaimana perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar

##### a. Perilaku sosial penggiat game domino Higgs dalam lingkungan keluarga

Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. (Hurlock, 2003 :262).

Perilaku 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 diartikan sebagai berikut ini: Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi kebutuhan diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2003:264).

Perilaku juga sering disebut dengan akhlak atau moral. Moral ialah kelakuan yang sesuai dengan ukuran-ukuran (nilai-nilai) masyarakat, yang timbul dari hati dan bukan paksaan dari luar, yang disertai pula oleh rasa tanggungjawab atas kelakuan atau tindakan tersebut (Drajat, 2005:89).

Dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku social seseorang merupakan sifat relative untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Sebagai contoh, dalam melakukan kerjasama, ada orang yang melakukannya diatas kepentingan pribadinya, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri. Lingkungan keluarga merupakan unit sosial terkecil yang pertama kali ditemui oleh seorang anak dari lingkungan keluarganya anak akan dibentuk baik dari segi sikap maupun karakternya sebelum masuk kedalam lingkungan selanjutnya berbicara mengenai para pelaku permainan game higgs domino ternyata memberikan perubahan perilaku yang sangat terlihat terutama dilingkungan seperti yang dinyatakan oleh salah satu ibu anak dari pengguna game tersebut mengenai perilaku sosial yang ditunjukkannya sebagai berikut:

*"semenjak suka main Game Higgs Domino kalau ada disuruhkan malas sekali, apalagi suka juga menunda pekerjaan itu biasa bikin pusing kurasa" (wawancara, ibu anak ,H,11/12/2021 )*

Perilaku anak pengguna Game Higgs Domino daam lingkungan keluarga menunjukkan perilaku yang tidak ingin berbaur dengan orang-orang sekitarnya dan cenderung bersifat malas dan suka menunda-nunda pekerjaan hal ini terjadi karena si anak lebih mementingkan bermain game dari pada membantu orang tuanya

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu anak pemain Game Higgs Dominu sebagai berikut :

*"biasa kalau saya ajak bicara harus diulang-ulang karena selalu focus sama hpnya, kurang aktivitas juga dikamar terusji" (wawancara, ibu anak, E,13/12/2021)*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka terlihat bahwa anak kurang focus terhadap aktivitas lain selain game yang dilakukannya sehingga terkadang komunikasi yang terjalin tidak berjalan lancar apatah lagi kurang aktivitas yang dilakukan Karena lebih sering untuk berdiam diri dikamar. Selanjutnya pendapat yang disampaikan oleh informan lainnya adalah sebagai berikut :

*"kalau masalah main game enda diragukan mi itu anak apalagi kalau hari libur, biasa dari pagi sampainya malam, sering sekali begadang suka ku tegur jangan begadang terus pasti bilang ia tersuji, baru besoknya na ulangi kembali" (wawancara,ibu anak,D,13/12/2021 )*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut meceritakan anak yang sering bermain game Higgs Domino sering bermain game hingga larut malam, walaupun dinasehati tetapi anak tersebut tidak mengindahkan bahkan tidak segan untuk mengulanginya kembali.

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan anak pengguna game Higgs Domino dalam lingkungan keluarga menunjukk perubahan perilaku seperti menjadi pemalas, suka menunda-nunda pekerjaan, kurang beraktivitas dan lebih sering mengurung diri dikamar dan suka begadang demi menyelesaikan game tersebut.

b. Perilaku sosial penggiat game domino Higgs dalam lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah unit ruang dalam lembaga pendidikan formal yang memberikan efek membentuk sikap dan mengembangkan potensi siswa. Kegiatan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan berlangsung di sekolah, pengajaran dan pelatihan bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potens mereka baik dari segi moral, spiritual, intelektual, emosional dan sosial. Anak penggiat game higgs domino memperlihatkan perubahan perilaku berbeda dengan teman-teman sebayanya ketika berada dilingkungan sekolah. Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru anak pengguna game higgs domino mengenai perilaku yang ditunjukkan dalam lingkungan sekolah adalah sebagai berikut :

*"kalau disekolah ini anak saya liat kurang fokus apalagi kalau ada didalam kelas jarang sekali perhatikan pelajaran"(wawancara, guru,A,14/12/2021 ).*

Keterangan yang disampaikan oleh informan mengenai perilaku anak ketika berada dilingkungan sekolah, anak kurang fokus saat mengikuti pelajaran dan tidak memperhatikan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Adapun wawancara yang disampaikan oleh informan mengenai perilaku anak ketika berada dilingkungan sekolah adalah sebagai berikut:

*"jadi yang biasa saya liat ini anak suka melamun dan tertidur dikelas, biasa juga ketika ada tugas dia jarang kerjakan jadi berujung saya hokum saja" (wawancara,guru,F,14/12/2021)*

Keterangan yang disampaikan oleh guru mengenai perilaku anak di sekolah terlihat anak ketika berada didalam kelas suka melamun bahkan sampai tertidur ketika pembelajaran berlangsung selain itu anak juga malas mengerjakan tugas alhasil ia harus menerima hukuman dari pelanggarannya tersebut

Selanjutnya keterangan yang disampaikan oleh guru mengenai perilaku anak adalah sebagai berikut:

*"saya dapati sering terlambat masuk kelas, biasanya saya sudah mengajar tapi dia biasanya datang 15 sampai 30 menit" (wawancara,guru,Y,14/12/2021)*

Keterangan yang disampaikan terkait perilaku sosial yang ditunjukkan si anak, yaitu anak berperilaku kurang disiplin dan sering datang terlambat dari waktu yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial anak ketika berada dilingkungan sekolah menunjukkan perilaku yang kurang focus dalam menerima materi didalam kelas selain itu perilaku kurang disiplin dan sering tertidru dikelas pun tak dapat terhindarkan.

c. Perilaku sosial penggiat game domino Higgs dalam lingkungan Teman sepermainan

Dalam lingkungan sepermainan anak akan mempelajari norma nilai, kultural, peran, dan semua persyaratan lain yang dibutuhkan anak untuk memungkinkan partisipasinya yang efektif didalam kelompok pertemanan, kelompok bermain ikut menentukan pembentukan sikap untuk berperilaku

sesuai dengan perilaku kelompoknya. Jika didalam pola sosialisasi dalam keluarga yang umumnya bersifat otoriter karena melibatkan hubungan yang tidak sederajat sedangkan didalam kelompokn bermain pola sosialisasi yang dibangun bersifat ekualitas karena kedudukan para pelakunya relatif sederajat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan informan kepada teman sepermainan anak pengguna game higgs domino adalah sebagai berikut:

*“kalau dia sedang bermain bersama kami, dia itu berperilaku temperamental, cepat sekali marah” (wawancara, teman, W, 15/12/2021 )*

Keterangan yang disampaikan oleh informan memperlihatkan bahwa anak yang sering bermain higgs domino berperilaku temperamental dan mudah marah walaupun hanya kesalahan kecil.

Selanjutnya keterangan yang disampaikan oleh infoman selanjutnya adalah sebagai berikut:

*“walaupun sedang kumpul sama-sama tapi kalau mulai mi main game higgs domino kaya diam mi tidak adami komunikasi karena sibuk mi sama dunia sendiri” (wawancara, teman, Z, 15/12/2021 )*

Berdasarkan keterangan tersebut terlihat bahwa perilaku anak ketika berada didalam lingkungan pertemanan bersifat individualisme dan cenderung suka menyendiri saat bermain game higgs domino.

Pernyataan selanjutnya adalah sebagai berikut :

*“biasanya kalau main mi diposisinya terusmi sampai berjam-jam tidak bergerak padahal kalau begitu terus biasanya akan timbul berbagai macam penyakit karna kurang gerak, apalagi kalau sedang main pasti suka nyemil makanan siap saji dan sembarangan” (wawancara, teman, L, 15/12/2021 )*

Berdasarkan hasil penelitian tersebut memperlihatkan anak yang memiliki pola hidup yang kurang sehat anak yang jarang melakukan aktivitas dan mengkonsumsi makanan siap saji padahal hal tersebut dapat merusak kesehatan jika dikonsumsi dalam jangka waktu panjang

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak yang gemar bermain higgs domino ketika berada dilingkungan teman sepermainan menunjukkan perubahan perilaku yang temperamental, berperilaku individualisme dan memiliki pola hidup yang kurang sehat ditandai dengan mengkonsumsi makanan siap saji dan kurang gerak hingga berjam-jam lamanya.

#### **4. Dampak penggiat games Higgs Domino di Kota Makassar**

##### **a. Dampak Positif**

Dampak positif dalam bermain game higgs domino ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi pemainnya.

Berdasarkan hasil yang disampaikan oleh pemain higgs domino mengenai dampak positif menyatakan bahwa:

*“jadi dari dulu saya memang senang bermain game apalagi semenjak higgs domino ini ada saya tambah suka karena dapat mengisi waktu luang saya juga saya jadikan sebagai hiburan”(wawancara,H,16/12/2021)*

Keterangan yang di sampaikan oleh salah satu pemain higgs domino ini yaitu dari awal pengguna higgs domino memang sudah gemar bermain game online maka dari itu disaat game higgs domino ini ada pemain ini menjadi semangat karena dapat mengisi waktu luangnya dan dijadikan sebagai hiburan.

Adapun hasil wawancara yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino mengenai dampak positif menyatakan bahwa:

*“sebenarnya dalam bermain game online ini saya tidak terlalu suka cuman disaat saya jenuh baru saya memainkannya istilahnya seperti mengisi kekosongan saya saja jadi kalau dibilang terlalu suka tidak terlalu”(wawancara,A,16/12/2021)*

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain game higgs domino ini yaitu pemain tersebut tidak terlalu menyukai game higgs domino ini akan tetapi dia menjadikan game ini sebagai pengisi kejenuhan atau pengisi waktu kekosongan saja.

Sementara itu hasil wawancara dengan salah satu pemain higgs domino menyatakan bahwa:

*“game ini sebenarnya bagus dapat melatih otak saya untuk selalu berfikir misalnya jika saya bermain game saya selalu berfikir bagaimana caranya agar level saya naik terus”(wawancara,R,16/12/2021)*

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu game online tersebut dapat melatih otak pemain dan juga dapat melatih kefokusannya pemain tersebut.

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan higgs domino memiliki dampak positif misalnya menjadi media hiburan ataupun untuk mengisi waktu luang dari segudang aktivitas selain itu dan mengobati rasa kejenuhan dan juga dapat melatih otak bagi para pemainnya

b. Dampak Negatif

Kecanduan game higgs domino merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa game higgs domino merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai dampak negatif dari game higgs domino sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu pemain higgs domino yaitu:

*"jadi semenjak saya bermain game online ini saya menjadi kecanduan dan sangat susah di kontrol saya juga menjadi malas belajar dan biasa disekolah saya tidak memperhatikan guru tapi saya bermain game dibelakang"* (wawancara, H, 16/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu semenjak bermain game pemain ini menjadi kecanduan dalam bermain game menjadi susah mengontrol apa yang akan dilakukannya dan menjadi malas belajar jika berada disekolah.

Adapun yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu

*"dampak negatifnya itu saya menjadi boros karena dalam permainan ini saya harus membeli chip supaya level saya naik terus"* (wawancara, A, 16/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu pemain ini menjadi lebih boros dibanding sebelum-sebelumnya karena dalam permainan ini mereka harus membeli yang bernama chip untuk menaikkan levelnya tersebut.

Sementara itu hasil wawancara yang disampaikan oleh salah satu higgs domino menyatakan bahwa:

*“sebenarnya semenjak saya bermain game ini saya menjadi lebih sering lupa waktu dalam hal apapun misalnya saja jika saya bermain malam dan tidak sadar kalau sudah subuh” (wawancara,R,16/12/2021)*

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain game higgs domino yaitu semenjak bermain game pemain game online ini menjadi lebih sering lupa waktu jika sudah bermain game.

dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa selain dampak positif permainan higgs domino juga memiliki dampak negatif misalnya menurunnya semangat dalam belajar, bersifat boros, dan lupa waktu karena keasyikan bermain game tersebut

## **B. Pembahasan**

### **1. Bagaimana perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar**

#### **a. Perilaku sosial penggiat higgs domino dalam lingkungan keluarga**

Pada aspek sosial beberapa gamers merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar,

tak dapat terhindarkan karena mereka seakan tidak memperhatikan waktu ketika sudah memegang bendah pipih itu dan memulai bermain game

Teori yang termasuk ke dalam paradig perilaku sosial yaitu Behavioral Sosiologi (B.F Skinner) Dalam Teori Behavioral Sosiologi yang dibangun dalam rangka menerapkan prinsip psikologi perilaku didalam sosiologi. Teori ini memusatkan perhatiannya terhadap hubungan antara akibat tingkah laku yang terjadi dalam lingkungan actor dengan tingkah laku aktor. Adapun konsep dasar Behavioral Sosiologi yang menjadi pemahamannya yaitu Reinforcement yang diartikan sebagai ganjaran (Reward). Perulangan tinggkah laku tidak dapat di rumuskan dalam pengertiannya kepada aktor. Adapun faktor utama dalam paradigma ini yaitu hadiah atau penguatan (Reward) yang menimbulkan perilaku yang diinginkan dalam hukuman (punishment) untuk mencegah yang tak diinginkan.

b. Penurunan prestasi akademik dalam lingkungan sekolah

Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam bentuk angka dan dirumuskan dalam rapor. Prestasi akademik adalah tingkat pencapaian keberhasilan terhadap suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal. Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah lisan atau tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah secara langsung yang diwujudkan dalam bentuk angka yaitu melalui rapor. Ciri-ciri Individu yang berprestasi memiliki keinginan untuk memperoleh prestasi yang tinggi dihubungkan dengan seperangkat standar.

Seperangkat standar tersebut dihubungkan dengan prestasi orang lain, prestasi yang lampau,serta tugas yang harus dilakukan. Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kegiatan yang dilakukan.

Adanya kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan sehingga dapat diketahui dengan cepat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, lebih baik atau lebih buruk. Menghindari tugas yang terlalu sulit atau terlalu mudah,akan tetapi memilih tugas yang tingkat kesulitannya sedang. Inovatif, yaitu dalam melakukan pekerjaan dilakukan dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini dilakukan agar individu mendapatkan cara yang lebih baik dan menguntungkan dalam pencapaian tujuan. Tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau karena tindakan orang lain, dan ingin merasakan kesuksesan atau kegagalan disebabkan oleh individu itu sendiri. Dengan demikian individu yang memiliki keinginan untuk berprestasi tinggi adalah individu yang memiliki standar berprestasi, memiliki tanggung jawab pribadi atas apa yang dilakukannya, individu tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau tindakan orang lain, individu suka bekerja pada tingkat kesulitan menengah dan realistis dalam pencapaian tujuannya, individu bersifat inovatif, dimana dalam melakukan tugas selalu dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian individu merasa lebih dapat menerima kegagalan atas apa yang dilakukannya.

Namun tak dapat dipungkiri bahwa penurunan prestasi akademik acapkali dirasakan oleh mereka pengguna game online salah satunya game higgs domino, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa faktor yang

menyebabkan mereka harus tertinggal dari segi akademik adalah tidak focus saat proses pembelajaran berlangsung karena merasa malas dan sering didapati tertidur bukan hanya itu budaya tidak disiplin juga diperlihatkan seperti sering datang terlambat kesekolah

c. Perilaku sosial dalam lingkungan pertemanan

Dalam lingkungan teman pertemanan anak akan mempelajari berbagai macam kemampuan baru yang acapkali berbeda dengan apa yang mereka pelajari dari keluarganya. Dalam lingkungan pertemanan anak akan mempelajari norma nilai, kultural, peran, dan semua persyaratan lain yang dibutuhkan anak untuk memungkinkan partisipasinya yang efektif didalam kelompok pertemanan, kelompok bermain ikut menentukan pembentukan sikap untuk berperilaku sesuai dengan perilaku kelompoknya. Jika didalam pola sosialisasi dalam keluarga yang umumnya bersifat otoriter karena melibatkan hubungan yang tidak sederajat sedangkan didalam kelompokn bermain pola sosialisasi yang dibangun bersifat ekualitas karena kedudukan para pelakunya relatif sederajat

Berdasarkan hasil penelitian perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak penggiat game hiigs domino memperlihatkan anak yang cenderung bersifat temperamental, serta cenderung berperilaku individual apatahlagi ketika sudah memainkan game tersebut, selanjutnya terciptanya pola hidup yang tak sehat karena ketika anak sedang berada dalam lingkungan pertemanan dan sedang bermain game online maka secara tidak sadar mereka akan duduk hingga berjam-jam lamanya serta cenderung akan mengkonsumsi makanan cepat saji

## 1. Dampak Penggiat Game Higgs Domino di kota Makassar

Game online yang sedang populer di kalangan masyarakat sekarang ini utamanya pada kalangan remaja selain karena menyenangkan memainkannya game ini juga bisa menghasilkan uang sehingga menarik minat para remaja untuk memainkannya. Pasar dari game ini tidak hanya berfokus pada remaja saja, hampir semua kalangan bisa memainkannya, tetapi lebih dominan yang memainkannya adalah kalangan remaja, orang-orang tak lagi Cuma bermain dengan kartu asli, tetapi juga bermain kartu lewat smartphone secara online. Dalam aplikasi game online Higgs Domino, ada 3 jenis permainan, yaitu remi, slot, dan domino. Dari ketiga permainan tersebut, permainan slot yang paling sering dimainkan. Ketika bermain slot, para pemainnya diharuskan memiliki koin chip. Koin chip tersebut bisa didapatkan secara otomatis setiap jam 8 pagi sebanyak 2 M atau biasa disebut dengan sedekah koin sebanyak 3 kali sehari.

Hampir di setiap warung kopi atau tempat tongkrongan, pasti kita jumpai orang-orang yang bermain game online Higgs Domino Bermain game online ini dilakukan pada saat waktu luang. Mengapa orang-orang memainkan game ini adalah Karen factor teman. Hasil wawancara Gresik Pos menemukan bahwa alasan orang tertarik memainkan game ini karena factor teman.

Sistem kerjasama jual beli koin chip ini beragam. Ada yang diberi modal 3B, lalu ketika menang modal tersebut dikembalikan lagi kepada teman yang memodalinya tadi. Game online Higgs Domino adalah diperjual belikannya koin chip ini. Harga koin chip 1 B berkisar antara 50 rb – 65 rb. Karena game

a. Dampak positif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. berdasarkan hasil penelitian para penggiat game higgs domino merasakan dampak positif setelah gemar bermain game tersebut misalnya menjadi media hiburan dikala waktu senggang ataupun menjadi pengisi waktu luang setelah beristirahat dari segudang aktivitas, selain itu menjadi pengobat kejenuhan, serta menjadi ajang untuk mengasah otak karena melatih focus para pengguna game tersebut

b. Dampak negative

Berdasarkan hasil wawancara ternyata dampak negative juga turut andil dari dampak dari game higgs domino misalnya anak yang sedang tidak memainkan game tersebut merasa menjadi pribadi yang tidak bersemangat apatah lagi dalam proses pembelajaran selain itu para pengguna menjadi boros Karena harus memenuhi kebutuhan game mereka serta menjadi seseorang yang lupa waktu karena terlalu focus bermain game.

penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Perilaku sosial penggiat game higgs domino di Kota Makassar maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar, dalam hal ini para penggiat game higgs domino memperlihatkan perubahan perilaku semenjak bermain game tersebut baik peribahan perilaku di lingkungan keluarga, sekolah hingga lingkungan sepermainan nya misalnya perilaku dalam lingkungan keluarga malas, kurang beraktivitas dan suka begadang, lingkungan sekolah terjadi penurunan prestasi belajar, sering tertidur di dalam kelas, dan tidak di siplin sedangkan dalam lingkungan pertemanan berperilaku tempramental, individual dan memiliki pola hidup tidak sehat

Dampak penggiat game higgs domino di kota Makassar, berdapak positif dan negatif, damoak positifnya menjadi media penghibur, mengisi waktu liang dan melatih otak sedangkan dampak negatifnya memberikan dampak kurang semangat dalam belajar, berperilaku boros dan sering melupakan waktu

## B. Saran

### 1. Saran bagi masyarakat penggiat game higgs

Kepada masyarakat atau pelaku penggiat game higgs seharusnya dapat mengurangi perilaku sosial dalam bermain game karena sebagian pengaruh bermain game itu kebanyakan membawa dampak negatif yang membuat seseorang ketagihan dalam bermain game sehingga ketika seseorang sudah berhenti bermain game maka yang dirasakan seseorang itu hampa ketika sudah tidak bermain game lagi sehingga pada saat ini game sudah di jadikan sebuah budaya yang tidak bisa di hilangkan

### 2. Saran bagi pembaca

Dengan adanya penelitian ini pembaca harusnya bisa mengambil pelajaran baik dari sisi negatif dan positif ketika bermain game higgs domino apalagi seseorang yang telah ketagihan dalam bermain game pembaca diharapkan untuk dapat melihat dampak positif dan mengurangi dampak negatif dalam bermain game apalagi game higgs domino yang sedang rame di era sekarang

### 3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengkaji secara mendalam lagi mengenai perilaku sosial penggiat game higgs domino di masyarakat dan bagaimana cara agar masyarakat dapat mengurangi aktivitas dalam bermain game dan lebih berfokus pada apa dampak dari bermain game secara berlebihan

## DAFTAR PUSTAKA

- ADHITYA, P. D. (2010). SIMULACRA LAPTOP (Kajian Post-modern Komunitas Masyarakat Maya Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop) SUKARTA. *skripsi*, 1-136.
- Alfyah, A. (2020). *Dampak Game Online "Mobile legends" Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Di Tinjau Dari Pendekatan Behavioral (Studi Kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yang Berada Di Warung Kopi Blandongan)*. YOGYAKARTA.
- Ayu, R. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online*, 1-20.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Emria, F. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental* , 1-220.
- FKIP, T. P. (2019). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- J. W., & M. W. (2011). Using YouTube in the EFL Classroom. *Language Education in Asia, Volume 2, Issue 1, 2011* , 113-119.
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. IX Issu 1.
- Kapoh, G. F. (2015). PERILAKU SOSIAL INDIVIDU PEMAIN GAME ONLINE "PERFECT WORLD" DI DESA SEA SATU. *Jurnal Holistik Tahun VIII No. 15 / Januari – Juni 2015*, 1-17.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. S. (2019). DAMPAK GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 TANA TORAJA. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 102-107.
- Novriayaldy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 148-158.
- Puspita, M. (2021). PERSPEKTIF HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI CHIP PADA GAME ONLINE HIGSS DOMINO. 1-62.
- Putra, A. P. (2020). Kecanduan Bermain Game Online Dikalangan Remaja Nagari Toko VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan. *Skripsi*, 1-74.

- Rahayu, E. (2020). *PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB SYAFI'I*, 1-74.
- Sari, D. P. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus. *Skripsi*, 1-82.
- Soerjono, S. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono, P. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV : Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV : Alfabeta.
- Sugoyoni, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV : Alfabeta.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Masyarakat do Mabas Game Center Jalan H.RSubrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP Vol. 4 No. 1*, 1-13.
- Umam, K. (2012). *Manajemen Organisasi*. Bandung : Pustaka Setia: 1-60.

## RIWAYAT HIDUP



Febryani Umakamea. Lahir pada tanggal 09, Februari 2000, di desa Malbufa Kecamatan Sanana Utara Kabupaten Kepulauan Sula Provinsi Maluku Utara. Penulis merupakan anak kelima dari lima bersaudara, dari pasangan Hi. Buang Umakamea dan Hj. Asma Duwila. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SD Negeri Wainin pada tahun 2005 dan tamat 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sanana Utara dan tamat pada tahun 2014. Setelah tamat di SMP, penulis melanjutkan ke SMA Negeri 1 Sanana dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswi di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, jurusan pendidikan Sosiologi melalui seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPBM). Penulis Menyelesaikan kuliah Strata Satu (S1) Pada tahun 2022.