

BEHAVIOR REMAJA PEDESAAN YANG KETERGANTUNGAN BERMAIN GAME ONLINE HIGH DOMINO

Frans Cahya Aji¹, Rifa'i²

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia^{1,2}

Email: franscahya5583@gmail.com

Abstrak

Game online high domino island adalah sebuah permainan yang saat ini sedang populer dan banyak digemari seluruh kalangan masyarakat, selain menyenangkan untuk dimainkan game ini juga bisa menghasilkan uang. Seiring dengan perkembangannya game online high domino island disalah artikan menjadi ajang perjudian oleh sebagian para pemain, bahkan mereka rela mempertaruhkan kekayaannya hanya untuk mendapatkan kemenangan dari bermain game tersebut. Hal ini merupakan suatu fakta sosial yang ada dikalangan masyarakat tanpa mereka menyadari adanya perubahan perilaku yang dialami akibat dari kecanduan bermain game online high domino, terutama mereka para remaja di desa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perubahan Perilaku Remaja Pedesaan Akibat Game Online High Domino. Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan study kasus, informan penelitian sebanyak 9 orang remaja yang aktif bermain game online high domino. Untuk menganalisis hasil penelitian menggunakan teori pertukaran George C Homans dan behaviorisme B.F skinner, konsep Operan Conditioning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum bermain game online high domino para remaja ini masih sering menjalankan aktifitas positif layaknya remaja pada umumnya mulai dari rajin beribadah, membantu kegiatan orangtua, memiliki pribadi yang nurut dan tidak melawan, tetapi setelah bermain game online perilaku keseharian remaja didalam lingkungan keluarga memperlihatkan perilaku malas beraktifitas, tempramen, melawan orangtua, sering berkata kasar, bahkan berperilaku menyimpang seperti berbohong perihal bayar sekolah/buku, menjual beras, dan menggadai barang berharga, yang kemudian uangnya digunakan untuk membeli (chip). Hal ini terjadi karena rasa penasaran ingin mendapatkan kemenangan dari bermain game online high domino, kemudian dari rasa penasaran akan mendapat kemenangan yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan terhadap game online.

Keywords: *behaviour change, online games, addiction, influence*

BEHAVIOR OF RURAL ADOPTED TEENAGERS PLAYING HIGH DOMINO ONLINE GAMES

Abstract

The high domino island online game is a game that is currently popular and much-loved by all people, besides being fun to play, this game can also make money. Along with its development, the high domino island online game was misinterpreted as a gambling venue by some players, they were even willing to risk their wealth just to get a win from playing the game. This is a social fact that exists among the people without them realizing that there is a change in behavior experienced as a result of being addicted to playing high domino online games, especially those of the youth in the village. This study aims to determine the Behavioral Changes in Rural Adolescents Due to the High Domino Online Game. To achieve the research objectives, the researcher used a qualitative research method, with a case study approach, the research informants were 9 teenagers who actively played high domino online games. To analyze the results of the study, George C Homans' exchange theory and B.F Skinner's behaviorism used the concept of operant conditioning. The results showed that before playing high domino online games these teenagers still often carry out positive activities like teenagers in general, starting from being diligent in worship, helping with parental activities, having an obedient personality and not fighting back, but after playing online games the daily behavior of teenagers in the family environment exhibiting lazy behavior in activities, temperament, fighting parents, often speaking harshly, even deviant behavior such as lying about paying for school/books, selling rice, and pawning valuables, which the money is then used to buy (chips). This happens because of curiosity to win from playing high domino online games, then curiosity will win which causes teenagers to become addicted to online games

Keywords: *behavior change, online games, addiction, influence.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang sains dan teknologi telah melanda dunia yang sekarang ini, Perkembangan sains dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi itu diantaranya adalah *smartphone* yang didukung dengan internet yang masif seiring dengan perkembangan zaman serta banyak memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, ekonomi, komunikasi dan hiburan. Meskipun demikian perkembangan teknologi *smartphone* juga dapat merusak kehidupan, apabila salah dalam penggunaannya.

Telepon pintar (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sebuah sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk sms dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, pada saat ini *smartphone* merupakan salah satu alat yang sering dipakai, mulai dari kalangan anak remaja, dewasa, hingga orangtua. Terdapat berbagai fitur-fitur yang disediakan oleh *smartphone* mulai dari browser, social media komunikasi, aplikasi office, penjadwalan, perhitungan, dokumentasi, dan hiburan. Akhir-akhir ini penggunaan teknologi *smartphone* semakin tinggi terkhusus di kalangan remaja, mereka memanfaatkan *smartphone* untuk sarana hiburan salah satu diantaranya adalah bermain game online. (Wahidah, 2019).

Salah satu game online yang sedang trend di kalangan masyarakat saat ini adalah *Higgs domino island*, suatu game yang dimainkan secara online serta dapat diunduh melalui layanan gadget yang tersedia di Android maupun IOS, yang saat ini sedang digemari seluruh kalangan baik orang tua maupun remaja di Indonesia. Game online *higgs domino island* adalah suatu game jenis slot dan kartu yang bersifat taruhan, taruhan dalam game tersebut dilakukan dengan menggunakan chip (*koin maya*) sebagai pengganti uang. Bagi mereka para pemenang, untuk transaksi penjualan pada game ini dijual dalam bentuk

angka atau *koin maya*, bila angka nya sudah mencapai satu miliar atau biasa di sebut (*satu B*) maka sudah bisa di jual dengan harga Rp 50.000-60.000 tergantung dari agen penerima, untuk para pemain yang kalah, mereka mencoba membeli chip dari para pemain yang menang. (Rahayu, 2021)

Hal ini menjadi suatu fakta sosial yang ada di kalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan perilaku yang terjadi dalam diri seorang remaja, baik dari perilaku sosial, perilaku komunikasi, hingga perilaku menyimpang, Kebiasaan bermain game juga membuat individu akan terasingkan dari lingkungannya, salah satunya adalah anak-anak yang menginjak masa remaja. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. (Saputra, 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa terdapat perubahan perilaku remaja akibat dari bermain game online *high domino* di Desa Air Jelatang, Kecamatan Maje, Kabupaten Kaur. Menurut ibu Zb 21 maret 2022 sebagai salah satu orangtua dari remaja yang bermain game online *high domino*, Yang menjadi alasan utama remaja bermain Game Online *Higgs Domino*, dapat menghasilkan uang (*judi online*), kemudian dari rasa penasaran ingin mendapatkan kemenangan ini lah yang menyebabkan perubahan perilaku remaja, yang pada awalnya sebelum mereka bermain para remaja ini masih sering membantu pekerjaan orangtua dikebun, rajin beribadah, bekerja mencari uang sendiri untuk memenuhi kebutuhannya dan tidak merepotkan orangtua, tidak melawan orangtua, tidak pernah bentak-bentak orangtua dan selalu nurut apa perkataan orangtua, tetapi setelah dia bermain game online *high domino* para remaja lebih bersifat tempramen, malas melakukan aktifitas, cenderung berdiam diri didalam kamar, malas untuk berinteraksi bahkan berperilaku menyimpang. Dari hasil wawancara pada tanggal 21 maret 2022 kepada remaja yang

aktif bermain game online high domino, Menurut A, dia membohongi orang tua untuk membayar buku di sekolah tapi ia malah menggunakan uang tersebut untuk membeli Chip. Salah satu informan yang berinisial B setiap malam memainkan permainan higgs domino sampai menjelang subuh. Informan berinisial D menjual kaos demi membeli Chip higgs domino, dan informan yang berinisial E menggadaikan barang berharganya demi mendapatkan Chip higgs domino.

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung.(Adventus, dkk 2019)

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari, Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari

(kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang.(Oramas, 2016)

Bermain game online pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari bermain game online yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu.(Novrialdy 2019)

Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Selain itu mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain game online cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya.

Jika seseorang 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 anak. Seseorang yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain game, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga rasa yang ingin bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. (Ulfa 2017)

Higgs Domino island merupakan Game berbasis android yang sangat populer tahun 2021 hingga saat ini, didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai Game, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak Chip yang didapat dari kemenangan. Permainan Higgs Domino yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu DuoCai, Rezeki

Nomplok, Dragons, jinjinbox, Panda dan FaFaFa. Permainan Higgs Domino menjadi semakin menarik karena Game Higgs Domino menambahkan fitur "Top Up" (isi ulang), sedekah, dan kirim chip. (Puspita 2021)

Pada fitur sedekah Chip yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah Chip, masing-masing sebesar 2M/dua juta. Jika Chip sedekah tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur Top Up. Pada fitur ini, pembelian Chip dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.

Untuk mencari keuntungan dalam game ini tergantung pada taruhannya, semakin tinggi yang di taruhkan maka semakin tinggi keuntungan yang di dapatkan bila sedang beruntung, tetapi sebaliknya bila saat tidak beruntung akan mengakibatkan rugi. Walaupun demikian game ini sangat banyak diminati oleh para kaum milenial, mereka bermain game mulai dari ruang publik, warung kopi, rumah, serta tempat hiburan lainnya. (Febryani 2022)

Pada penelitian ini paradigma yang akan digunakan adalah paradigma perilaku sosial. Karena paradigma ini memusatkan perhatiannya kepada hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut terdiri atas objek sosial dan objek non sosial. Kemudian untuk menganalisis penelitian ini menggunakan teori pertukaran George Homans dan teori perilaku B.F Skinner.

Teori pertukaran, yang dikembangkan oleh George C. Homans, merupakan reaksi terhadap paradigma fakta sosial yang terutama dikemukakan oleh Durkheim. Homans mengatakan bahwa proses interaksi sosial dapat menghasilkan fenomena baru sebagai akibat dari interaksi tersebut. Meskipun ia mengenali proses interaksi, ia juga mempertimbangkan bagaimana menjelaskan fenomena yang dihasilkan dari proses interaksi. Menurut teori ini, kita mengadakan hubungan pertukaran dengan orang lain karena kita menerima imbalan dari mereka. Dengan kata lain, hubungan pertukaran dengan

orang lain membawa imbalan bagi kita. Mirip dengan teori pembelajaran sosial, teori pertukaran sosial melihat hubungan antara perilaku dan lingkungan. Karena lingkungan kita biasanya terdiri dari orang lain, kita melihat bahwa kita dan orang lain itu berperilaku dengan cara yang saling mempengaruhi, ada unsur penghargaan, pengorbanan (biaya) dan keuntungan (manfaat) dalam hubungan ini.

Teori pertukaran ini adalah teori yang berkaitan dengan tindakan sosial yang memberi atau menukar benda-benda yang mengandung nilai berdasarkan suatu peristiwa sosial tertentu antar individu. Benda yang dapat dipertukarkan bukan berupa benda nyata, melainkan benda yang tidak nyata, kemudian dapat diasumsikan bahwa setiap orang memiliki keinginannya sendiri. Setiap orang membutuhkan sesuatu, tetapi itu bukan tujuan bersama. Ini berarti bahwa orang melakukan transaksi karena mereka dimotivasi oleh kombinasi tujuan dan keinginan yang unik. Keuntungan atau manfaat berupa biaya yang dikeluarkan oleh seseorang yang menerima "imbalan", yang terkadang mengabaikan biaya yang dikeluarkan. Biaya dapat didefinisikan sebagai upaya yang diperlukan untuk mencapai kepuasan ditambah imbalan untuk melakukan sesuatu, kemudian benefit dapat diartikan sebagai kepuasan atau imbalan yang diterima seseorang.

Sedangkan teori perilaku menurut B.F Skinner sebagaimana dikutip oleh Soekidjo Notoatmojo (2010: 21) perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus). Perilaku dapat dikelompokkan menjadi dua:

1. Perilaku tertutup
2. Perilaku terbuka

Perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut teori "S-O-R" (Stimulus-Organisme-Respon). Kemudian dalam meyakinkan organisme ini, faktor

reinforcement memegang peranan penting. Selanjutnya teori ini mengatakan bahwa perilaku dapat berubah hanya apabila stimulus (rangsang) yang diberikan benar-benar melebihi dari stimulus semula. Stimulus yang dapat melebihi stimulus semula ini berarti stimulus yang diberikan harus dapat meyakinkan organisme.

Operant Conditioning atau pengkondisian operan yang dikemukakan oleh B.F Skinner adalah suatu proses penguatan perilaku operan (penguatan positif atau negatif) yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut dapat berulang kembali atau menghilang sesuai dengan keinginan. Skinner berpendapat setiap suatu tindakan yang telah dibuat ada konsekuensinya, penghargaan untuk tindakan yang benar dan hukuman untuk yang salah, tindakan yang ingin mendapat penghargaan akan menjadi suatu kebiasaan, dan secara tidak disadari kebiasaan lama akan hilang.

Pengkondisian operant terdiri dari dua konsep utama:

1. Penguatan positif
Adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (rewarding). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah, perilaku (senyum, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan.
2. Penguatan negative
Adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain: menunda/tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang

(menggeleng, kening berkerut, muka kecewa dll).

METODE

Peneliti ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan study kasus, sumber data penelitian yaitu data primer dan data skunder, informan penelitian terdiri dari 9 orang remaja yang aktif bermain game online high domino, kemudian data penelitian dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa para remaja di sana jika orang tuanya berperan aktif dalam perkembangan anaknya maka penyimpangan pun tidak akan terjadi, jika perhatian orang tua terhadap anaknya sangat peka, dari analisis penulis temukan bahwa anak-anak di sana ketagihan, kecanduan bermain game, kemudian dari sinilah mereka mulai menimbulkan perubahan perilaku, yang semula baik dan nurut sama orangtuanya, selalu membantu ekonomi keluarganya tidak pernah melawan, kemudian setelah bermain game online high domino remaja tersebut menyimpang, misalnya mintak uang dengan orang tuanya untuk jajan malah di belikan ke *Chip* domino, yang tidak di kasih uang jajan malah membohongi orang tuanya untuk beli buku sekolah, Setiap malam terus bergadang bermain *game*, yang semulanya menang bermain *game* dan seketika itu kalah memancing emosinya untuk menghancurkan barangnya seperti hp di hempaskan.

Ada sebagian yang semulanya sering menang dan tiba-tiba kalah tidak ada lagi *chip* dan tidak ada lagi uang maka meminjam uang temannya, menggadaikan barang berharga yang dimilikinya, yang semulannya tidak ada niat untuk mencuri maka bertindak untuk mencuri. Dari hasil yang peneliti temukan dalam penelitian banyak sekali tindakan yang

tidak diketahui orang tua remaja karena orang tua remaja di sana belum tahu bahayanya game online high domino terhadap perilaku remaja.

Perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pemain game online high domino ketika berada didalam lingkungan keluarga memperlihatkan perilaku malas beraktifitas, tempramen, melawan orangtua, sering berkata kasar, bahkan berperilaku menyimpang seperti berbohong perihal bayar sekolah/buku, menjual beras, dan menggadai barang berharga, yang kemudian uangnya digunakan untuk membeli (chip). Hal ini terjadi karena rasa penasaran ingin mendapatkan kemenangan dari bermain game online high domino, kemudian dari rasa penasaran akan mendapat kemenangan yang menyebabkan remaja menjadi ketergantungan terhadap game online. Sedangkan sebelum mereka bermain game online high domino perilaku keseharian remaja menunjukkan remaja yang sering membantu aktifitas orangtua disawah, rajin beribadah, aktif bersosialisasi dengan lingkungan, tidak mudah marah, penurut dengan orangtua, tidak membangkang. Dalam hal ini yang menjadi penyebab perubahan perilaku remaja akibat game online high domino adalah faktor lingkungan pertemanan, dalam lingkungan pertemanan remaja akan mempelajari berbagai macam kemampuan baru yang kerap kali berbeda dengan apa yang mereka pelajari dari keluarganya.

A. Teori Pertukaran Sosial George C Homans

Pertukaran sosial adalah suatu proses interaksi timbal balik antar individu, yang mana masing-masing individu mengharapkan

adanya pertukaran antara biaya dan keuntungan dari setiap tindakan yang mereka lakukan. Ketika individu mengeluarkan biaya, ia akan mengharapkan keuntungan yang sebanding atau lebih daripada biaya yang ia keluarkan. Dalam teori pertukaran sosial, para individu yang mengalami pertukaran sosial atau partisipan dalam pertukaran sosial disebut aktor pertukaran sosial (Ritzer dan Smart, 2014: 516).

Untuk mempermudah analisa penelitian, informan penelitian yang berjumlah 9 orang tersebut, merupakan remaja yang aktif bermain game online high domino, untuk selanjutnya dapat kita sebut sebagai aktor dalam pertukaran sosial. Sebagaimana menurut Ritzer dan Smart (2014: 516), partisipan dalam pertukaran sosial disebut aktor. Aktor dapat berupa pribadi individu (*individual persons*) atau kelompok perusahaan (*corporate groups*), dan entitas spesifik lainnya (teman khusus) kemudian selain aktor, perlu untuk mengetahui tentang sumber daya pertukaran sosial. Dalam konsep dan asumsi dasar teori pertukaran sosial Ritzer dan Smart (2014: 516), yang dimaksud dengan sumber daya adalah kekayaan (*materi*) ataupun kecakapan perilaku (*non-materi*) yang dimiliki oleh seorang aktor dan dihargai oleh aktor-aktor lainnya dalam relasi (*hubungan*) pertukaran.

Ritzer (334:2016), mengemukakan, inti dari pertukaran Homans terletak pada sekumpulan proposisi fundamentalnya, yaitu; proposisi sukses, proposisi stimulus, proposisi deprivasi-kejemuhan. Maka, untuk menganalisa bagaimana pertukaran itu terjadi, hal-hal apa saja yang dipertukarkan dan bagaimana timbal balik pertukaran tersebut, dalam hubungan timbal balik antar pemain game online high domino dikalangan remaja akan digunakan analisa berdasarkan 6 proposisi teoritis Homans tersebut, sebagai berikut:

1. Proposisi Sukses dalam Pertukaran Sosial antar Pemain Game Online High Domino. Homans dalam Ritzer(2014:338) menyatakan, “untuk semua tindakan yang dilakukan seseorang, semakin sering tindakan itu diberi hadiah, semakin besar kemungkinan orang melakukan tindakan itu”. Maka tindakan di dalam penelitian ini adalah pertukaran antara hadiah dan biaya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa, hadiah dari pertukaran sosial antar pemain high domino merupakan bentuk apresiasi berupa menjamu dan mentraktir teman-teman sepermainannya di dalam kelompok masing-masing sebagai akibat dari pertukaran sosial yang mereka lakukan dari biaya dalam bentuk diskusi, saran dan informasi pola-pola room dalam permainan ini yang akan dipertaruhkan. Berkenaan dengan proposisi sukses Homans, dimana untuk semua tindakan khusus seseorang diberi hadiah, semakin besar kemungkinan seseorang melakukan tindakan itu, maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sangat jelas terlihat hubungan atau relasi pertemanan diantara remaja pemain high domino, khususnya remaja yang menjadi pemain atau aktor dalam judi high domino ini sangat sering membahas seputar pola-pola room agar mudah untuk mendapatkan jackpot. Dengan asumsi demikian bahwa, proposisi sukses dalam pertukaran sosial sangat tampak bahwa setiap tindakan khusus tertentu adalah pengharapan suatu hadiah. Dalam hal ini pertukaran informasi dengan pengharapan imbalan traktir, baik makanan, minuman ataupun rokok. Namun anggapan Homans,

dalam Ritzer (2014: 339) bahwa pertama hal ini tidak bisa berlaku tanpa batas, karena terkadang seseorang tidak bisa melakukan tindakan untuk pengharapan hadiah sesering mungkin, tergantung situasi dari individu tersebut dan kedua semakin pendek jarak antara perilaku dan hadiah, maka makin besar kemungkinan seseorang mengulangi tindakan itu. Dan hal ini berlaku pula kebalikannya dimana semakin jauh rentang antara waktu dan hadiah semakin kecil kemungkinan perulangan tindakan tersebut.

2. Proposisi Stimulus dalam Pertukaran Sosial antar Pemain game online high domino, Dalam penelitian ini yang menjadi dorongan atau (Stimulus) terhadap perilaku perjudian merupakan kondisi dimana para aktor mendapatkan pemasukan yang lebih dengan modal yang kecil, ketimbang mereka harus bekerja paruh waktu sambil menjalani proses belajar di sekolah. Selain itu, adapula dorongan kemudahan, dimana para pelaku dapat menumpang sedekah chips, serta berhutang kepada teman-teman dalam kelompok bermainnya jika tidak memiliki modal yang cukup, serta kemudahan dalam mendapatkan informasi, dengan kebutuhan modal yang terbilang kecil, para aktor mengharapkan timbal balik hasil yang besar, menjadi suatu jenis dorongan atau (Stimulus) untuk bermain game online high domino.

3. Proposisi Kerugian-Kejemuan dalam Pertukaran Sosial antar Pemain High Domino. Homans dalam Ritzer (2014: 341), merevisi kembali proposisi ini menjadi: “makin besar keuntungan yang diterima seseorang sebagai hasil tindakannya, makin besar kemungkinan ia melaksanakan tindakan itu”. Homans mengenalkan dua konsep penting lainnya, yaitu: *biaya dan keuntungan*. Biaya tiap

perilaku didefinisikan sebagai hadiah yang hilang karena tidak jadi melakukan sederetan tindakan yang direncanakan. Sementara keuntungan dalam pertukaran sosial dilihat sebagai sejumlah hadiah yang lebih besar diperoleh atas biaya yang telah dikeluarkan. Disini Homans juga mengenalkan konsep hukuman dan bukan hanya hadiah. Hadiah adalah tindakan dengan nilai positif, makin tinggi nilai hadiah, makin besar mendatangkan perilaku yang diinginkan. Sementara hukuman adalah tindakan dengan nilai negatif, makin tinggi nilai hukuman maka makin kecil kemungkinan aktor mewujudkan perilaku yang tidak diinginkan. Maka sesuai dengan pernyataan informan bahwa, para aktor akan berhenti sesaat dalam bermain game online high domino, jika mereka telah berulang-kali kalah atau tidak ada memenangkan suatu pertarungan. Sebagaimana proposisi kerugian yang dikatakan Homans, ketika para aktor kalah dalam pertarungan, maka mereka mengalami kerugian dan kerugian mengakibatkan perasaan jemu.

Di dalam penelitian ini, dapat dilihat bahwa hal ini juga berkaitan dengan cara bertaruh para aktor, untuk lebih memilih memasang pertarungan dengan peluang menang yang besar dengan hasil hadiah kecil, peluang menang kecil dengan hasil hadiah besar ataupun tergantung situasi dan modal pertarungan mengambil peluang sesuai situasi dan kondisi. Pernyataan para pemain diatas juga bentuk rasionalitas mereka dalam memilih peluang menang bertaruh yang kecil, namun memberikan hasil hadiah yang besar. Dengan alasan, memilih untuk bermain judi dan tidak ingin tanggung-tanggung, karena memilih berjudi untuk dapat keuntungan yang besar.

B. Teori Perilaku B.F Skinner Operan Condition

Perubahan perilaku remaja merupakan sebuah respon atau reaksi terhadap stimulus (rangsangan). Dalam hal ini perangsang bisa berupa hadiah yang didapatkan dari bermain game online high domino dan juga lingkungan pertemanan, kemudian teori ini didasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme.

Behavioral Sosiologi (B.F Skinner) 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 hadiah (Reward). Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan dalam pengertiannya kepada aktor. Adapun faktor utama dalam paradigma ini yaitu hadiah atau penguatan (Reward) yang menimbulkan perilaku yang diinginkan.(Mustaqim 2016)

Skinner membagi penguatan ini menjadi dua bagian:

1. Penguatan positif, adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (rewarding). Dalam hal ini yang menjadi bentuk penguat positif adalah perasaan senang ketika mendapatkan kemenangan dalam bermain game online high domino sehingga bisa membeli barang-barang tanpa harus meminta kepada orangtua.

2. Penguatan negatif, adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Dalam hal ini bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain sering menunda berbagai aktifitas, menimbulkan perasaan tidak senang(karena sering kalah dalam bermain)

Satu cara untuk mengingat perbedaan antara penguatan positif dan penguatan negatif adalah dalam penguatan positif ada sesuatu yang ditambahkan atau diperoleh, seperti kemenangan dalam bermain game online high domino(jackpot) sebagai konsekuensinya merasa senang dan bahagia, kemudian perilaku kedepan remaja akan sering bermain game online high domino guna mendapatkan jackpot kembali. Dalam penguatan negatif, ada sesuatu yang dikurangi atau di hilangkan. Seperti membatasi dalam membeli chip yang biasa dilakukan, lalu sebagai konsekuensinya remaja akan mulai berhenti dalam bermain game online high domino, lalu perilaku kedepan remaja tidak akan menggunakan uang untuk membeli chip.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ternyata game online high domino membawa pengaruh buruk terhadap perilaku remaja.

- 1) Malas untuk beraktifitas, sering mengumpat
- 2) Menjual barang-barang berharga, kaos,sepatu,jam tangan
- 3) Sering bentak-bentak orangtua
- 4) Meninggalkan kebiasaan beribadah

Hal ini karena rasa penasaran ingin selalu mendapatkan kemenangan dari bermain

game online high domino sehingga menyebabkan remaja menjadi ketergantungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventus, dkk, 2019. 2019. "Pengertian Perilaku." *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local*. 1(69):5–24.
- Febryani. 2022. "PERILAKU SOSIAL PENGGIAT GAME HIGGS DOMINO DI KOTA MAKASSAR (Dalam Tinjauan Post Modern) SKRIPSI." *γ787* (8.5.2017):2003–5.
- Felix Adrian Dimas Putra. 2019. "Karakteristik Generasi Z Di Yogyakarta Tahun 2019." *Jurnal Pengembangan Ilmu Pengetahuan* 77–79.
- Mustaqim. 2016. "Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik." *Journal of Chemical Information and Modeling* 12 Suppl 1(9):1–29.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Oramas, Carolina Victoria, Dari Dukungan Keluarga, and Carolina Victoria Oramas. 2016. "Game Online Dan Remaja." 1(1):2016.
- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. 2017. "STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA." (8.5.2017).
- Prof Aprizal Dr., MA. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Puspita, Mila. 2021. "Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu Tahun 2021 m/1443 H."
- Putri wardhatul wahidah. 2019. "Game Online Dan Smartphone(2):1–13.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Bandung Alfabeta.

Ulfa, Mimi. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru." *Jom. Fisip* 4(1):1-13.

Wahyuni, Sri. 2021. "Pengaruh Permainan Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang II,Rappojawa,Kec.Tallo, Makasar." 6.

Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Modern Edisi Ketujuh*. diterjemahkan Triwibowo B.S. Jakarta: Prenadamedia Group,