

Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang Remaja Akibat Fenomena Chip dalam Game Higgs Domino

Annisa Dwi Ayuning Tyas^{a, 1*}, Panggih Nur Adi^{a, 2}

^a Universitas Labuhanbatu, Indonesia

¹ thariska91@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 23 Januari 2023;

Revised: 14 Maret 2023;

Accepted: 16 April 2023.

Kata-kata kunci:

Higgs domino;

Peran orang tua;

Remaja.

ABSTRAK

Game Higgs Domino adalah salah satu *game online* yang sedang marak dikalangan remaja terutama remaja di dusun Sukamulia Utara, Desa Pondokbatu. *Game* ini menjadi sangat populer karena daya tariknya yang mampu membuat para remaja kecanduan memainkannya tanpa memperdulikan sebab yang terjadi akibat *game* tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam menyikapi fenomena akibat *game higgs domino*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data yang didapatkan melalui hasil wawancara semi terstruktur secara mendalam berdasarkan pedoman wawancara. Dalam menentukan informan, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dengan menentukan kriteria informan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapat temuan perilaku moral menyimpang pada remaja di dusun Sukamulia Utara seperti malas dan tidak pernah mengerjakan tugas sekolah sampai berhutang. Dampak tersebut muncul diakibatkan dari fenomena *game higgs domino*. Melihat hal tersebut, para orang tua tentunya menyikapinya dengan upaya-upaya yang dapat mencegah atau meminimalisir penyimpangan moral tersebut serta turut berperan aktif dalam mendidik, mengarahkan, dan menasehati anak/remaja mengenai fenomena yang terjadi akibat *Game Higgs Domino*.

Keywords:

Higgs domino;

Role of parents;

Teenagers.

ABSTRACT

The Role of Parents on the Deviant Morals of Adolescents Due to the Chip Phenomenon in the Higgs Domino Game. *Higgs Domino game is one of the online games that is currently rampant among teenagers, especially teenagers in Sukamulia Utara hamlet, Pondokbatu village. This game has become very popular because of its attractiveness that is able to make teenagers addicted to playing it without caring about the causes that occur due to the game. The purpose of this study was to determine the role of parents in addressing the phenomenon caused by the higgs domino game. This research uses qualitative methods. Data obtained through in-depth semi-structured interviews based on interview guidelines. In determining research informants using Purposive Sampling technique, namely by determining the criteria of the informant first. Based on the results of the study, researchers found deviant moral behavior in adolescents in North Sukamulia Hamlet such as being lazy and never doing school assignments to debt, this impact is the result of the phenomenon of the domino higgs game. Seeing this, parents certainly react with efforts that can prevent or minimize these moral deviations and take an active role in educating, directing, and advising children / adolescents about the phenomena that occur due to the Higgs Domino Game.*

Copyright © 2023 (Annisa Dwi Ayuning Tyas & Panggih Nur Adi). All Right Reserved

How to Cite : Tyas, A. D. A., & Adi, P. N. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang Remaja Akibat Fenomena Chip dalam Game Higgs Domino. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 105–115. Retrieved from <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/7911>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini sangatlah pesat, dapat dilihat dari teknologi yang menyebabkan perubahan zaman sangat terasa, dimulai dari pemakaian teknologi untuk industri dan perubahan perilaku manusia yang biasanya manual berubah ke arah yang serba otomatis. Contoh yang pertama mengenai perkembangan dan perubahan teknologi yang merubah perilaku membaca manusia yang biasanya mengandalkan buku, koran, majalah dan bahan bacaan lain, sekarang sudah bisa dilakukan hanya dengan satu teknologi saja yaitu *Gadget* atau *handphone*. Contoh yang kedua adalah permainan tradisional khusus untuk anak-anak seperti kelereng, congklak, dan jenis permainan tradisional lainnya sekarang tergantikan dengan *handphone*.

Pemikiran manusia, secara otomatis tak mau ketinggalan dengan kata lain pemikiran manusia juga ingin maju (Gultom, 2022). Dengan demikian, perkembangan teknologi turut mengiringi pesatnya perkembangan zaman saat ini yang nanti akan berdampak negatif ataupun positif. Salah satu keluaran dari pesatnya perkembangan teknologi yaitu permainan *game online*. Semakin maraknya permainan *game online* baik yang dapat dilakukan dalam bentuk bertransaksi maupun dalam bentuk non transaksi. Menurut Rajagukguk & Sofianto (2020) munculnya *Game Online* memberikan suasana baru khususnya dalam *gadget*, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan *game online* dapat dilakukan bersama sama dengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain *game* dan menggunakannya dalam waktu lama (Harahap, 2021).

Game online adalah permainan yang dapat diakses secara daring oleh banyak pemain melalui internet. Salah satu jenis *game online* adalah *mobile game*, yang dirancang khusus untuk dimainkan pada *smartphone* dan *tablet personal computer*. *Mobile game* tersedia dalam berbagai platform, seperti *Apple IOS*, *Android*, dan *Windows Phone*. *Mobile game* adalah bagian dari kategori *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (Lebho et al., 2020). Adams and Rollings mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet. *Game online* menarik minat banyak orang dan telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Selain memiliki *gameplay* yang menarik, *game online* dapat menyebabkan ketagihan karena ketika pemain mengalami kekalahan, mereka sering kali berusaha untuk bermain kembali dan mencoba untuk memenangkan permainan. (Nisrinafatin, 2020).

Game online Higgs Domino, yang akan menjadi fokus penelitian, adalah permainan online yang diciptakan oleh seorang pengembang dari Jakarta Pusat yang terletak di Jalan MH Thamrin. *Game* ini memiliki sejumlah fitur menarik. Saat pengguna pertama kali mengunduh *Higgs Domino*, mereka akan diberikan dua akun, yaitu akun tamu dan akun yang terhubung ke Facebook. Dalam akun tamu, pengguna akan diberikan sejumlah koin atau chip senilai 1 juta sebagai mata uang yang digunakan di dalam permainan. *Chip* berfungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam taruhan saat bermain *game online Higgs Domino*, yang dikenal sebagai BAT. Ukuran nilai BAT dapat mempengaruhi peluang kemenangan dalam *game*.

Nilai taruhan atau nominal taruhan dapat mempengaruhi jumlah keuntungan yang didapatkan ketika memenangkan taruhan. Pengguna *game Higgs Domino* dapat menerima bonus *chip* gratis sebesar 2 juta empat kali saat masuk ke akun *Higgs Domino* setiap harinya. Dalam *Higgs Domino*, "sedekah" merujuk pada *chip* gratis yang diberikan oleh aplikasi kepada pengguna yang membuka aplikasi setiap hari. Ketika *chip* habis, pengguna dapat mengisi ulang dengan mengirim *chip* melalui nomor *ID game* dari akun pengguna *Higgs Domino Island*

lainnya. (Fauzi et al., 2022). Higgs Domino adalah sebuah permainan online yang menggunakan istilah *chip* sebagai mata uang yang digunakan oleh para pemain. Fungsi dari *chip* atau koin emas tersebut adalah sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam permainan. Terdapat beberapa cara untuk mendapatkan *chip*, seperti melakukan *top-up* menggunakan pulsa dan juga dengan rutin masuk ke dalam permainan setiap hari. (Merita Ayu Lestari, Inayatur Rosyidah, 2018). Saat ini *game online higgs domino* sedang marak di kalangan remaja terutama di dusun Sukamulia Utara desa Pondok Batu. Pasalnya *game* ini sangat banyak penggunanya karena dapat menghasilkan uang jika penggunanya menang dalam permainan tersebut oleh karena itu *game* ini termasuk kategori perjudian *online*, yang mana para pemainnya menjadikan benda maya yang dinamakan *chip* dalam *game higgs domino* ini sebagai objek jual beli. Menurut (Hasan, 2021), Permainan *Higgs Domino* memiliki efek yang membuat para pemainnya terus berusaha untuk mempertahankan permainan mereka, dan untuk melakukannya mereka membutuhkan koin yang disebut *chip*. Hal ini mencerminkan bahwa permainan tersebut memiliki unsur perjudian, karena para pemain harus terus memperoleh *chip* agar dapat bermain, dan jika kehabisan chip maka mereka harus membelinya kembali.

Penyimpangan moral bagi para remaja dusun Sukamulia Utara dari *Game Higgs Domino* yang dikategorikan dengan judi online ini yaitu melupakan kewajibannya sebagai pelajar, hingga meminjam uang ke temannya hanya untuk membeli benda maya yang dinamakan *chip* tersebut. Mereka seakan tergiur oleh kemenangan sesaat sampai lupa berpikir hal tersebut bisa saja menjerumuskan mereka ke dalam lubang hitam perjudian. Perjudian *online* adalah jenis perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet. Di dalam kehidupan masyarakat, terutama di kalangan pelajar, perjudian *online* bukanlah hal yang asing. Hal ini karena permainan judi *online* sangat mudah diakses dan dapat ditemukan dengan mudah. Bahkan, beberapa pelajar telah menjadikan judi *online* sebagai bentuk hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan. (Raynaldi, 2022)

Jenis permainan judi ini sangat banyak dimainkan oleh para remaja dan sangat banyak peminatnya terutama *game higgs domino* ini. Walaupun unsur judi dalam *Higgs Domino* hanya terbatas pada taruhan atau pembelian *chips*, namun konsepnya serupa dengan taruhan pada balapan liar. Oleh karena itu, *game* ini dianggap melanggar hukum karena mengandung unsur perjudian. Dalam permainan ini, pemain diharuskan untuk mengisi saldo dan membeli *chip* agar dapat bermain. Jika menang, pemain akan memenangkan sejumlah uang, sedangkan jika kalah, pemain akan kehilangan uang yang sama seperti dalam permainan judi. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa judi dilarang dalam peraturan perundang-undangan. Adapun kebijakan mengenai penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* yaitu dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Melihat pasal di atas sudah sangat jelas pengaruhnya terhadap para remaja.

Remaja sebagai generasi muda yang diwajibkan untuk giat belajar dan mematuhi ketentuan peraturan yang berlaku dan menjadi penerus bangsa yang selanjutnya. Para remaja adalah generasi muda yang diharapkan bisa membangun bangsa dan negara agar bisa menjadi Negara yang maju. Menurut Fitri et al., (2018) masa remaja adalah salah satu masa atau periode yang penting dalam suatu rentang kehidupan. Pada masa ini remaja banyak dihadapkan dengan tantangan dalam hidupnya, mulai timbulnya batasan dan kekangan-kekangan, serta mencari jati diri, bakat serta kemampuan-kemampuannya. Definisi remaja menurut (Febry Yani Falentini, Taufik, 2013) yaitu individu yang telah mengalami masa baliq atau telah berfungsinya

hormon reproduksi. Sedangkan defenisi remaja dari segi umur yaitu individu yang berumur 13-17 tahun dan pada masa remaja mereka dituntut untuk menjalani tugas-tugas perkembangan. Masa remaja menurut Hurlock (1997) diartikan sebagai suatu masa transisi atau peralihan, yaitu periode dimana individu secara fisik maupun psikis berubah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Jannah, 2016). Menurut Sobur (2003) remaja terbagi dalam tiga tahapan yaitu pertama, pra remaja yang berusia 11 atau 12-13 atau 14 tahun. Kedua, remaja awal yang berusia 13 atau 14 tahun - 17 tahun. Ketiga, remaja lanjut dengan rentang usia 17-20 atau 21 tahun (Diananda, 2018). Dalam penelitian kali ini, peneliti akan mengkaji remaja dalam fase remaja lanjut yaitu di usia 17 tahun.

Peran orang tua, dengan demikian sangat dibutuhkan dalam fenomena *chip* pada *game higgs domino* yang dapat merusak moral anak mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianingsih & Nugroho (2021) Orang tua memiliki peran penting dalam memandu anak-anak dalam memanfaatkan media digital secara positif. Selama masa pertumbuhan dan perkembangan anak, orang tua diharapkan dapat mengontrol penggunaan *gadget* anak dengan baik. Selaras dengan pendapat (Lilawati, 2021) bahwa orang tua merupakan penanggung jawab utama selama proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua memainkan peran penting dalam membimbing anak-anak dalam memanfaatkan teknologi digital dengan cara yang positif. Saat anak-anak tumbuh dan berkembang, orang tua diharapkan dapat mengawasi penggunaan *gadget* anak dengan cermat dan efektif (Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, 2021).

Soerjono dan Soekanto (2004) Peranan di sini diartikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka melaksanakan hak dan kewajibannya yang terkait dengan posisinya. Dalam hal ini, ketika seseorang menjalankan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan posisinya, maka ia dianggap telah melaksanakan perannya dengan baik. Bunda Fathi mengemukakan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak, mulai dari usia dini. Orang tua seharusnya memberikan pengetahuan yang baik kepada anak, serta mendidik mereka dengan tanggung jawab dan disiplin. Hal ini sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Orang tua juga harus mengajarkan arti dari tanggung jawab dan memperlihatkan pentingnya disiplin, agar anak tidak terbiasa bergantung pada orang lain dan menghindari sikap malas. Selain itu, peran orang tua dalam memberikan perhatian dan kasih sayang sangat penting untuk menjaga hubungan yang baik dalam perkembangan anak (Sari, 2022).

Anak cenderung meniru perilaku dan kebiasaan orang tua, baik yang positif maupun negatif. Oleh karena itu, orang tua harus menjadi contoh yang baik bagi anak, baik secara sadar maupun tidak, karena anak akan meniru apa yang mereka lihat dan dengar dari orang tua. (Novita, 2016). Orang tua memainkan peran yang sama pentingnya seperti guru di sekolah. Mereka bertanggung jawab untuk memotivasi anak-anak dalam segala hal, termasuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak dan memberikan semangat seperti pujian atau penghargaan atas prestasi yang telah diraih. Sebagai pembimbing dan motivator, orang tua diharapkan dapat membantu anak-anak tetap termotivasi untuk belajar dan melakukan kegiatan positif di rumah. Dalam dasarnya, motivasi sangat penting bagi anak-anak dalam melakukan sesuatu, dan bila mereka mendapat dorongan dari orang terdekat seperti orang tua, mereka akan semangat dalam melakukan hal-hal yang positif. (Yulianti, 2014). Orang tua perlu memiliki kesabaran seperti guru di sekolah dalam mengajar dan membimbing anak-anak. Melalui kerja sama yang baik, orang tua dapat membantu memecahkan masalah dan kesulitan yang dihadapi anak baik

di sekolah maupun di rumah. Selain itu, orang tua juga berperan penting dalam mengembangkan rasa percaya diri anak, meskipun sebagian kecil masih membutuhkan pendampingan (Suweleh, 2019).

Terdapat empat strategi untuk meningkatkan peran orang tua dalam pendidikan anak-anak. Pertama, orang tua harus mengatur jadwal kegiatan anak dan waktu belajar mereka agar anak-anak dapat belajar setiap hari dan tidak hanya ketika memiliki tugas atau ujian. Kedua, orang tua perlu memonitor kemajuan akademik anak dengan memeriksa nilai dan tugas mereka. Ketiga, orang tua juga harus memantau perkembangan kepribadian anak, termasuk sikap, moral, dan perilaku dengan berkomunikasi dengan guru kelas anak. Keempat, orang tua harus memastikan efektivitas waktu belajar di sekolah dan memperoleh informasi tentang perilaku anak di sekolah sebagai pegangan. (Hanik, 2018)

Beberapa sikap yang perlu diperhatikan oleh orang tua dalam perkembangan moral remaja yaitu, pertama konsistensi dalam mendidik anak, artinya orang tua harus konsisten dalam hal memberi pembelajaran mana yang baik dan mana yang buruk, kedua orang tua harus bisa memberikan dan menunjukkan bagaimana sikap ayah terhadap ibu, dan sikap ibu terhadap ayah dan terhadap orang-orang di sekitarnya, ketiga penghayatan terhadap agama yang dianutnya, orang tua harus bersungguh-sungguh menghayati kepercayaannya karena hal tersebut bisa mempengaruhi sikap dan tindakan remaja sehari-hari (Hanik, 2018). Artinya orang tua adalah figur atau contoh bagi anak-anaknya, maka perilaku dan sikap orang tua lah yang mencerminkan perilaku dan sikap anaknya pula. Oleh karena itu, peranan orang tua sangat berpengaruh bagi perkembangan moral anak. Dengan adanya peran orang tua dalam perkembangan moral anak diharapkan mampu berperilaku sesuai norma-norma yang berlaku seperti kejujuran, kebaikan hati, rasa menghormati, dan tanggung jawab.

Kedua, Orang tua memegang peran penting sebagai pendidik bagi anak-anak mereka. Hal ini sudah seharusnya dipahami dan dijadikan sebagai kewajiban bagi setiap orang tua di mana pun mereka berada. Orang tua harus menyadari bahwa mereka adalah calon pendidik bagi anak-anak mereka di masa depan. Oleh karena itu, ketika memiliki anak, orang tua harus siap mengemban peran tersebut tanpa ragu atau kebingungan. Tentu saja, peran pendidikan yang diemban oleh orang tua tidak sama dengan peran pendidik di lembaga-lembaga pendidikan formal. Orang tua tidak mengajarkan teori tentang pelajaran, namun mengajarkan tentang ilmu kehidupan yang bisa didapatkan anak dari pengalaman dan pergaulannya dengan orang lain di sekitarnya.

Nurlaeni (2017) menyatakan bahwa peran orang tua pada awalnya terbatas pada membimbing sikap dan keterampilan dasar, seperti memberikan pendidikan agama untuk menanamkan nilai patuh terhadap aturan dan membentuk kebiasaan yang baik. Namun, seiring waktu, peran orang tua dalam pendidikan anak meluas dan menjadi lebih kompleks, termasuk sebagai pendamping dalam pendidikan akademik anak. Selain menjadi pendamping pendidikan akademik orang tua juga berperan dalam pendidikan sosial. Selaras dengan penelitian (Ruli et al., 2020) bahwa orang tua berperan sebagai pendidik sosial maksudnya yaitu suatu usaha yang dilakukan untuk mendidik anak agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bersama. Untuk hidup bersama dengan orang lain dalam masyarakat, anak harus dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat di sekitarnya. Dalam hal ini, peranan orang tua sangat diperlukan dalam mendidik anak dalam lingkungan.

Ketiga, orang tua sebagai pengarah. Orang tua memiliki tugas untuk memandu anak-anaknya dalam hal-hal yang positif yang akan bermanfaat untuk kehidupan mereka. Peran ini

menjadi semakin penting ketika anak memasuki masa remaja. Orang tua berperan sebagai pengarah yang selalu mengarahkan anak-anaknya ke arah yang positif, karena bimbingan dari orang tua sangatlah krusial bagi perkembangan anak.

Keempat, peran orang tua sebagai penasehat seringkali dianggap sebagai tugas yang sulit. Meskipun orang tua berusaha memberikan nasihat yang baik kepada anak-anak mereka, tetapi tidak semua anak menerima dengan baik. Ada kemungkinan bahwa anak merasa tidak suka atau merasa tidak dihargai ketika diberi nasihat. Hal ini bisa menjadi hambatan dalam menjalankan peran sebagai penasehat bagi orang tua. Oleh karena itu, sebagai orang tua juga dituntut pintar ketika akan memberinya nasihat, pastikan caranya berbeda dan tidak berkesan menggurui (Febriana, 2016).

Kebaharuan penelitian (*state of the art*) ini didasarkan dengan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan Sari di tahun 2022 berjudul "Peran Orang tua dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Remaja Akibat Game Online Higgs Domini di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu". Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, untuk mengungkap peran orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang remaja akibat game online higgs domino. Lokus penelitian berada di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan. Temuan penelitian yaitu peran orang tua berupa suatu tindakan seperti: memberikan pengarahan, nasehat, teguran, hukuman, memarahi anaknya, seperti uang jajan dikurangi serta pengawasan pada anak. Perilaku menyimpang remaja seperti meminjam uang temannya, membohongi ibunya untuk dapat uang supaya bisa beli Chip, begadang hingga larut sampai subuh, mencuri ayam tetangga. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu metode, lokus, dan hasil penelitian. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan kualitatif deskriptif, sedangkan Sari (2022) menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Lokus penelitian ini dilakukan di dusun Sukamulia Utara, sedangkan penelitian yang dilakukan Sari berada di Kelurahan Padang Kapuk, Bengkulu. Hasil temuan penelitian ini, mengaktifkan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler, sedangkan penelitian Sari (2022) lebih pada tindakan dan pengawasan.

Penelitian terdahulu yang kedua, dilakukan oleh Simbolon dengan judul penelitian, Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial pada tahun 2022. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang kami lakukan. Penelitian yang dilakukan Simbolon lebih berorientasi pada sasaran mahasiswa (Simbolon, 2022), sedangkan penelitian ini, sasarannya ada pada remaja tingkat lanjut. Paradigma penelitian pada kajiannya, Simbolon menggunakan Kajian Sosiologis untuk melihat dampak patologis dari penggunaan Game Online Higgs Domino Island, sedangkan penelitian ini lebih pada upaya penanganan yang dilakukan orang tua.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Harapan pada tahun 2021. Perbedaan dengan penelitian ini, Harapan lebih mengkaji tentang dampak penggunaan game Higgs Domino Island, sedangkan penelitian kami berorientasi pada peranan orang tua untuk mengatasi game Higgs Domino Island. Metode yang dilakukan Harapan (2021), metode pendekatan yuridis normatif, sedangkan penelitian kami menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk itu, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti dan dikaji antara lain mengenai peranan orang tua terhadap fenomena chip dalam *game higgs domino* ini.

Metode

Penelitian ini dilakukan di dusun Sukamulia Utara. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang berjenis penelitian deskriptif. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Purposive sampling merupakan metode penarikan sampel non-random dimana peneliti menentukan identitas spesial yang cocok atau yang sesuai dengan bidang penelitian yang diperlukan oleh peneliti dan diharapkan bisa menanggapi kasus riset (Lenaini et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, didapatkan data bahwa anak yang berumur 17 tahun di dusun sukamulia Utara sebanyak 175 orang. Namun peneliti disini hanya akan mengambil informan sebanyak 12 orang yang terdiri dari 6 orang tua dan 6 orang anak yang berusia 17 tahun di dusun Sukamulia Utara. Selanjutnya dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data seperti wawancara dan participant observation, dokumen tertulis, arsip, dokumentasi, catatan resmi dan lain sebagainya (Syarif, 2021).

Hasil dan pembahasan

Higgs domino island adalah *game online* keluaran terbaru yang sedang marak di kalangan remaja pada saat ini. Pasalnya *game* ini sangat mudah diakses sehingga banyak kalangan yang memainkannya terutama dikalangan remaja. Selain mudah diakses *game higgs domino* juga menyediakan banyak situs permainan didalamnya antara lain kartu, domino, hingga slot. Hal yang paling populer diantaranya yaitu slot, dalam situs slot ada berbagai macam jenis slot, ada *DuoFu DuoCai*, *FaFaFa*, *Rezeki Nomplok*, *Dragon* dan lain sebagainya. *Game* semakin menarik karena adanya fitur *Top Up* untuk mengisi ulang *Chip* (mata uang dalam permainan) jika habis. Tanpa *top up*, para pemain bisa saja memanfaatkan *chip* dari sedekah yang diberi sebanyak tiga kali dalam sehari masing-masing sebanyak 2M atau dua juta *chip*.

Jika beruntung, pemain bisa mendapatkan kemenangan berupa *chip* yang melimpah. Namun sangat disayangkan *game higgs domino island* ini termasuk dalam ranah perjudian. Setiap bermain adanya *chip* yang dipertaruhkan atau istilahnya disebut BAT. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan bapak AS selaku Kadus Dusun Sukamulia Utara, beliau menyatakan *game higgs domino* adalah perjudian dikarenakan adanya taruhan yang disebut *chip* dalam *game* tersebut. Begitu juga hasil wawancara dengan bapak SJ dan Ibu S yang menyatakan bahwa *game higgs domino island* ini adalah judi. Berdasarkan hasil wawancara dengan para orang tua, mereka tidak begitu mengetahui nama *game* tersebut tetapi mereka tahu bahwa *game* tersebut mengandung unsur judi.

Adanya daya tarik dari *game* tersebut ditambah lagi berlakunya transaksi jual beli *chip* tentunya menambah semangat untuk menang para pemain terutama kalangan remaja Didusun. Sukamulia Utara. Hal ini didukung oleh saudara A selaku remaja, ia menyatakan “sekarang *chip* sudah bisa diperjual belikan kak, sudah ada agen penampungnya. 1B dihargai 65.000,00”. Seakan-akan transaksi jual beli *chip* itu tindakan yang legal, para remaja tergiur untuk memenangkan *chip* dari *game* tersebut demi pundi-pundi uang. Mereka sampai lupa waktu dalam bermain *game higgs domino island*.

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata remaja bisa 3-5 jam dalam bermain *game* tersebut. Hal tersebut lama-kelamaan menjadi candu bagi remaja Didusun Sukamulia Utara dan menimbulkan penyimpangan moral seperti mengurung diri didalam kamar, tidak pernah mengerjakan tugas sekolah, remaja jadi pemalas ketika disuruh orang tua. Ada kalanya para

pemain kalah kehabisan *chip* dan juga kehabisan uang untuk membeli *chip* tersebut, para remaja sampai-sampai mengambil alternatif lain yaitu BB (Bayar Besok) kepada agen yang menyediakan *chip* tersebut. Dengan kata lain remaja tersebut berhutang demi sebuah *chip*. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan ibu H, beliau menyatakan, “anak saya sampai berhutang-hutang sama temennya hanya untuk membeli *chip*, mengetahui itu langsung saya lunasi hutangnya dan tidak saya beri uang jajan selama seminggu”.

Dampak yang diperoleh sangat buruk untuk masa depan para remaja. Di usia yang masih sangat muda dan energik, remaja harusnya meluangkan waktu untuk hal yang lebih bermanfaat, bukannya malah terjerumus oleh kegiatan negatif seperti judi dengan bermain *game higgs domino island* tersebut.

Setiap orang tua pasti tidak mau anaknya terdampak penyimpangan moral seperti fenomena *chip* pada *game higgs domino island*. Orang tua pasti menginginkan hal yang terbaik untuk anak-anaknya. Jika anak sudah melakukan hal yang menyimpang, orang tua pasti berupaya untuk bertindak atas hal tersebut. Seperti lupa waktu dikarenakan asyik bermain *game domino*, orang tua di dusun Sukamulia utara tidak segan untuk membanting, menyita gawai anaknya tersebut, agar anaknya jerah atas apa yang telah dilakukannya. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan ibu DI, beliau mengatakan “Kalau upaya yang saya lakukan ya menyita Hp pernah, pernah juga saya banting Hpnya, habisnya emosi”. Walaupun orang tua sampai terbawa emosi akan tetapi hal tersebut hanya demi kebaikan anaknya semata. Orang tua selalu berupaya agar anaknya kelak menjadi anak yang berbakti dan cerdas.

Seperti hasil wawancara dengan bapak FS, “kalau dalam aspek pendidik upaya saya yaitu dengan mengikutsertakan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya, misalnya drumband karna hal tersebut bisa meminimalisir jam yang dipergunakan untuk bermain *game* yaitu dengan cara memperbanyak waktu dalam ekstrakurikuler tersebut.”

Pernyataan FS tersebut secara eksplisit bahwa ada upaya untuk mengantisipasi penyimpanan moral akibat penggunaan *game higgs domino island*. Upaya antisipasi yang dilakukan adalah dengan mengikutsertakan anaknya dalam ekstrakurikuler di sekolah, juga memasukkan anaknya dalam les privat. Hal tersebut adalah upaya yang dilakukan oleh orang tua di dusun Sukamulia Utara demi kebaikan sang anak.

Di era digital ini kemajuan teknologi semakin pesat, termasuk juga *game* yang terus menguasai pemikiran anak terkhusus remaja. Masa remaja adalah masa yang rentan dalam perilaku menyimpang. Terutama perilaku menyimpang akibat *game* yang semakin merajalela, seperti *game higgs domino island*. Fenomena *game higgs domino island* begitu menuai dampak buruk bagi remaja. Oleh karena itu dibutuhkan peranan orang tua dalam menyikapi fenomena tersebut. Orang tua diharapkan berperan aktif dalam menyikapinya, aktif berperan dalam perkembangan moral anak, berperan sebagai pendidik, pengarah dan penasehat terhadap anaknya. Dengan upaya mengikutsertakan anak dalam ekstrakurikuler sekolah, memasukkan anak dalam les privat dan memberi wawasan yang baru kepada anak merupakan peran aktif orang tua di dusun Sukamulia Utara sebagai pendidik.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara ibu H selaku orang tua, beliau berpendapat “cara saya yaitu dengan memberikan wawasan yang belum ia ketahui, selalu menanyakan tugas sekolah”. Orang tua adalah sebaik-baiknya guru di rumah, selain pendidik orang tua juga pengarah, pengarah menuju jalan yang lurus apabila sang anak mengalami penyimpangan di jalan yang ia tempuh. Para orang tua di dusun Sukamulia Utara tidak pernah absen dalam hal menasehati anaknya mengenai *game higgs domino island* tersebut. Orang tua selalu

menunjukkan dan mengajarkan mana sesuatu yang baik dilakukan dan mana sesuatu yang buruk dan tak boleh dilakukan seperti bermain *game higgs domino island* tersebut. Orang tua selalu memberi tahu bahwasannya *game* tersebut mengandung unsur judi.

Sesuai dengan pernyataan di atas, orang tua diharapkan mampu berperan dalam perkembangan moral sang anak. Orang tua idealnya menanamkan sifat jujur, saling menghormati dan mengahayati kepercayaannya. Orang tua yang mengajarkan untuk tidak berbohong, dan bersikap tidak jujur haruslah juga ditunjukkan dengan tindakan dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua wajib berperilaku baik dan juga menjaga setiap sikap dan perilakunya karena sikap dan perilaku merekalah yang kerap dicontoh oleh anak. Artinya mendidik anak secara langsung itu adalah hal yang baik. Maka dari itu orang tua harus bersikap baik karena orang tua adalah figur yang akan dicontoh oleh anaknya.

Orang tua berperan dalam memberi keteladanan, memberi tuntunan, memberi dorongan, dan memupuk hati nurani terhadap anaknya. Dalam penelitian ini, ibu H menyatakan “saya kerap kali memberi wejangan kepada anak saya mengenai hal-hal yang tidak disukai Allah salah satunya judi online yang sedang dimainkan tersebut”. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua di Dusun Sukamulia Utara selalu menanamkan rasa takut (terhadap Allah), dengan memberi wejangan dan menceritakan hal-hal yang tidak disukai Allah tentu akan membuat sang anak atau remaja berpikir dan merasa takut akan berbuat hal yang tidak baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peranan orang tua sebagai pendidik, pengarah dan juga sebagai penasehat di dusun Sukamulia Utara sudah berperan aktif dalam mengatasi fenomena *chip* pada *game higgs domino island* tersebut. Penyimpangan moral yang diperoleh remaja di dusun Sukamulia Utara akibat fenomena ‘*chip*’ dalam *game higgs domino island* sangat buruk bagi remajanya. Adapun dampak-dampaknya antara lain berhutang demi *chip*, remaja menjadi pemalas, dan tidak pernah mengerjakan tugas sekolah. Upaya yang dilakukan orang tua di dusun sukamulia utara dalam mengatasi fenomena ‘*chip*’ pada *game higgs domino island* tersebut yaitu dengan cara memasukkan anak mereka dalam ekstrakurikuler di sekolah, les privat, menciptakan rasa saling percaya terhadap anak, memberi sedikit ganjaran dengan cara membanting dan menyita HP, melarang anak bermain *game higgs domino island*, dan memberi nasehat dan wejangan, menanamkan nilai-nilai moral serta memberi pengarahan mengenai hal yang baik dilakukan dan hal yang buruk untuk dilakukan. Orang tua harus lebih pandai mengatur waktu yang dimiliki anak seperti membuat jadwal kegiatan anak, ada waktunya belajar ada waktunya bermain dan tentunya memberi contoh sikap dan berperilaku yang baik. Tindakan dengan membanting atau menyita HP bisa saja malah membuat anak semakin memberontak. Orang tua bisa saja membolehkan anak bermain game tapi dengan game yang tidak mengandung unsur judi dan tentu saja membatasi waktu bermainnya agar tidak terjadi penyimpangan moral.

Referensi

- Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, J. R. & Y. S. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 8.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. In *ISTIGHNA* (Vol. 1, Issue 1).
- Fauzi, M., Anwar, Z., & Harahap, A. (2022). Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam.

- Febriana, F. E. (2016). Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kenakalan Remaja The Role Of Parent In Preventing Juvenile Delinquency (Descriptive Study On Antirogo Districts In Summersari Subdistrict Of Jember Regency).
- Febry Yani Falentini, Taufik, M. (2013). Usaha yang Dilakukan Siswa dalam Menentukan Arah Pilihan Karir dan Hambatan-Hambatan yang Ditemui (Studi Deskriptif terhadap Siswa SMA N 3 Payakumbuh) Febry. *KONSELOR Jurnal Ilmiah Konseling*, 2, 310–316.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4, 1–5.
- Gultom, Andri, “Bias Universum pada Filsafat,” Researchgate, 2022<https://www.researchgate.net/publication/359874787_Bias_Universum_pada_Filsafat>
- Hanik, U. (2018). Peran Orang tua terhadap Perkembangan Moral Remaja. *Al-Tatwir*, 5(1), 81–104.
- Harahap, N. K. (2021). Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum). *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 7(2), 257–276. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v7i2.4739>
- Hasan, A. (2021). Jual Beli Chip Game Sebagai Judi Dalam Fatwa Mpu Aceh (Kajian Pasal 18 Qanun Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat Aceh).
- Jannah, M. (2016). Remaja dan tugas-tugas perkembangannya dalam islam. In *Jurnal Psikoislamedia (Vol. 1, Issue 1)*.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Lilawati, A. (2021). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549–558. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Merita Ayu Lestari, Inayatur Rosyidah, I. M. H. (2018). Hubungan kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. 2–7.
- Nisrinafatin. (2020). 427-Article Text-890-1-10-20200425. *Edukasi Nonformal*.
- Novita, D. (2016). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini Di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah (Vol. 1)*.
- Nurlaeni, Y. J. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun Pendahuluan.
- Raynaldi. (2022). Fenomena dan dampak domino island dalam masyarakat haykal raynaldi.
- Ruli, E., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidkan, I., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Tugas dan peran orang tua dalam mendidik anak. *Edukasi nonformal*, 145.
- Sari, Y. P. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Remaja Akibat Game Online Higgs Domino Di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama (JISA)*, 5(1), 69–83.
- Soekanto, S. (2004). *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suweleh, W. (2019). Analisis Perilaku Home Service Orang Tua terhadap Perkembangan Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak. *Journal on Early Childhood*, 2(1), 28–38.
- Syarif, I. A. (2021). Identifikasi Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kelurahan Karang Anyar Kota Tarakan. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 1(3), 225–233.
- Yulianingsih, W., & Nugroho, R. (2021). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>

Yulianti, T. R. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah) Pendidikan anak usia dini (PAUD). Jurnal Empowerment, 4(2252), 11-24.