

## Fenomena *Game Higgs Domino Island* Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru

Abdul Rahman Sayopi<sup>1</sup>, Muhammad Firdaus<sup>2</sup>, Noor Efni Salam<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

Email: [yopi.atul@gmail.com](mailto:yopi.atul@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

*Game Higgs Domino Island* mulai dirilis 12 November 2018 di aplikasi *PlayStore* maupun *AppStore* dan merupakan *game online* yang sangat populer di Indonesia termasuk di Kota Pekanbaru. Adanya transaksi jual beli koin *game* membuat arah tujuan dalam bermain menjadi berubah, awalnya *game Higgs Domino Island* dijadikan sebagai sarana hiburan namun saat ini justru dijadikan mata pencaharian bagi sebagian pemainnya. Karena dalam bermain memerlukan pembelian koin, kebanyakan pemainnya adalah kalangan masyarakat produktif yang telah memiliki pekerjaan dan menghasilkan nilai ekonomis. Untuk menemukan pemain maupun agen jual beli koin *game* dapat ditemukan di beberapa tempat seperti di group *facebook*, warung harian, pos ronda maupun konter pulsa. Dalam perkembangannya, transaksi jual beli koin *game Higgs Domino Island* mulai terindikasi kepada perjudian, hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa penangkapan agen koin *game* oleh pihak berwajib di beberapa wilayah di Indonesia seperti di Aceh Timur, Rokan Hulu dan Lhokseumawe. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motif, pemaknaan dan pengalaman komunikasi kalangan masyarakat produktif dalam bermain *game Higgs Domino Island* di Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Shutz. Subjek penelitian terdiri dari lima orang pada kalangan masyarakat produktif di Kota Pekanbaru yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pertama, motif kalangan masyarakat produktif dalam bermain *game Higgs Domino Island* di Kota Pekanbaru terdiri dari motif karena yakni hobi, rasa penasaran, percaya diri dan lingkungan sosial. Sedangkan motif untuk yakni hiburan, uang dan rasa senang. Kedua, pemaknaan terhadap *game* dikategorikan menjadi tiga yakni *game* keberuntungan, *game* menghasilkan uang dan *game* merugikan. Ketiga, pengalaman komunikasi dibagi menjadi dua bentuk yakni pengalaman komunikasi interpersonal dikategorikan menjadi dua yakni pengalaman komunikasi menyenangkan berupa adanya penerimaan dari keluarga, lingkungan sosial dan antara sesama pemain. Sedangkan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan berupa adanya cacian, tekanan dan perselisihan antara sesama pemain. Bentuk kedua yakni pengalaman komunikasi intrapersonal dikategorikan menjadi dua yakni kesadaran diri karena telah kecanduan *game Higgs Domino Island* dan penyesalan diri karena telah banyak dirugikan berupa uang, waktu dan kesehatan.

**Kata Kunci:** Fenomena, *Game Higgs Domino Island*, Fenomenologi, Masyarakat Produktif.

## Abstract

The Higgs Domino Island game was released on 12 November 2018 on the PlayStore and AppStore applications and is a very popular online game in Indonesia, including in Pekanbaru City. The existence of buying and selling game coins has changed the direction of the goal in playing, initially the Higgs Domino Island game was used as a means of entertainment but now it is actually used as a livelihood for some of the players. Because playing requires the purchase of coins, most of the players are productive people who already have jobs and generate economic value. To find players and agents for buying and selling game coins, you can find them in several places such as Facebook groups, daily stalls, patrol posts and credit counters. In its development, transactions for buying and selling coins for the Higgs Domino Island game began to be indicated for gambling, this was evidenced by the arrests of several game coin agents by the authorities in several regions in Indonesia, such as in East Aceh, Rokan Hulu and Lhokseumawe. This study aims to analyze the motives, meanings and experiences of communication among productive people in playing the game Higgs Domino Island in Pekanbaru City. This study uses a qualitative research method with a phenomenological approach to Alfred Shutz. The research subjects consisted of five people in the productive community in Pekanbaru City who were selected using the accidental sampling technique. This study uses data collection techniques namely participant observation, in-depth interviews and documentation. The results show that first, the motives of productive people in playing the game Higgs Domino Island in Pekanbaru City consist of motives because they are hobbies, curiosity, self-confidence and social environment. While the motives for the entertainment, money and pleasure. Second, the meaning of the game is categorized into three namely lucky games, money-making games and detrimental games. Third, the communication experience is divided into two forms, namely the interpersonal communication experience is categorized into two, namely the pleasant communication experience in the form of acceptance from family, social environment and between fellow players. While the communication experience is not pleasant in the form of abuse, pressure and disputes between fellow players. The second form, namely the experience of intrapersonal communication, is categorized into two, namely self-awareness because it has been addicted to the Higgs Domino Island game and self-remorse for having been harmed in the form of money, time and health.

**Keywords:** *Phenomenon, Game Higgs Domino Island, Phenomenology, Productive Society.*

## PENDAHULUAN

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses secara *online* hanya menggunakan bantuan internet. Selain itu *game online* memberikan kemudahan ketimbang dengan *game* biasa, seperti misalnya video *game*, karena *game online* memungkinkan bagi pemain di dunia dapat saling berkomunikasi melalui obrolan. Setiap tahunnya pengguna *game online* di Indonesia mengalami peningkatan. Sampai sekarang, Indonesia memiliki penduduk mencapai 273.5 juta jiwa, karena hal tersebut Indonesia termasuk kedalam 4 negara terpadat didunia.

Media Newzoo menerbitkan 100 negara yang berkontribusi signifikan terhadap pendapatan industri *game*, baik itu seluler, *konsol*, atau *PC*. Indonesia termasuk dalam 100 negara teratas yang berkontribusi terhadap pendapatan industri *game*, dan Indonesia kini termasuk dalam 20 besar oleh salah satu kelompok riset konsumen industri *game*. Dengan China dan AS yang masih menempati posisi pertama dan kedua, Indonesia menempati peringkat ke-16 pada tahun 2015 ([www.jagatplay.com](http://www.jagatplay.com)).

Saat ini salah satu *game online* yang cukup ngtren dimainkan di Indonesia adalah *game Higgs Domino Island*, *game* tersebut merupakan permainan yang sangat populer berasal dari Indonesia dan merupakan kategori permainan simulasi perjudian yang berkarakter lokal Indonesia. *Higgs Domino Island* mulai dirilis tanggal 12 November 2018 di aplikasi *PlayStore* maupun *AppStore*.

Pada awal perilisan *game Higgs Domino Island* tepatnya pada tahun 2018, *Higgs Domino Island* adalah permainan yang seperti pada umumnya, digunakan untuk hiburan dalam mengisi waktu kosong, pada saat itu peneliti sempat bermain *Higgs Domino Island* sebelum akhirnya berhenti, karena merasa *game* nya cukup membosankan. Namun pada awal tahun 2021 peneliti mengikuti perkembangan tentang *Higgs Domino Island*, dimana seketika *Higgs Domino Island* menjadi “heboh” bahkan *viral*, karena permainan ini heboh dan *viral* pengguna *game Higgs Domino Island* meningkat drastis, hingga juni 2022 ini *game Higgs Domino Island* telah diunduh sebanyak 50 juta lebih pengguna ([www.play.google.com](http://www.play.google.com)).

Meningkatnya jumlah pengguna *game Higgs Domino Island* ternyata diduga oleh adanya isu tentang maraknya perdagangan koin yang dilakukan oleh para pemainnya. Akibat perubahan arah tujuan dalam bermain *Higgs Domino Island*, sebagian besar pemain mempunyai anggapan bahwa permainan ini bisa menghasilkan uang, bahkan ada pemain yang menjadikan perdagangan koin *Higgs Domino Island* menjadi mata pencaharian, tentunya dengan cara menjadi agen jual beli koin *Higgs Domino Island*.

Karena *game Higgs Domino Island* mengharuskan pemainnya memiliki koin dalam bermain, kebanyakan pemain *game Higgs Domino Island* adalah kalangan masyarakat produktif. Fenomena terkait mewabahnya *game Higgs Domino Island* ini terjadi di banyak kota di Indonesia, begitu pula dengan kota Pekanbaru. Berdasarkan pra-riset peneliti, peneliti menemukan beberapa fakta terkait *game Higgs Domino Island*, seperti yang terjadi di Aceh Timur, dimana polisi menangkap 2 orang yang diduga pejudi *online game Higgs Domino Island*, saat ditangkap pelaku diduga sedang melakukan transaksi jual beli koin dengan harga Rp. 70.000/B (billion) koin ([www.sumut.suara.com](http://www.sumut.suara.com)). Di lokasi yang berbeda, tepatnya di Kota Lhokseumawe setidaknya ada 22 orang pejudi *online game Higgs Domino Island* ditangkap polisi dan terancam hukuman cambuk, para terduga pelaku ini ditangkap saat sedang asik bermain *game Higgs Domino Island* di beberapa kedai kopi di Kota Lhokseumawe ([www.sumut.suara.com](http://www.sumut.suara.com)). Di Rokan Hulu Riau, seorang pelaku penjual koin *game Higgs Domino Island* ditangkap polisi setempat, karena diduga menjual koin *game Higgs Domino Island* itu kepada pelanggannya, kemudian polisi langsung menyita beberapa barang bukti seperti, satu unit handphone genggam dan dalam bentuk uang tunai sebesar 630.000 rupiah yang diduga dari penjualan koin *game Higgs Domino Island* ([www.mediakepri.co](http://www.mediakepri.co)).

Berdasarkan observasi peneliti di kota Pekanbaru, peneliti juga menemukan fakta-fakta terkait fenomena jual beli koin *game Higgs Domino Island*, dan kasus tersebut dialami oleh rekan peneliti berinisial D, ia mengalami kekalahan Rp. 1.500.000-, bahkan lebih, akibat kecanduan melakukan jual beli koin *game Higgs Domino Island*, dimana ia memiliki ambisi besar untuk memenangkan koin dengan banyak dan untuk di jual kembali. Kemudian rekan peneliti berinisial R, ia sering menghabiskan uang gajinya untuk membeli koin *game Higgs Domino Island*. Selanjutnya rekan peneliti berinisial F, ia merupakan seorang pebisnis, namun akibat keseringan membeli dan bermain *game Higgs Domino Island*, pembukuan usahanya menjadi tidak baik.

Menjamurnya *game Higgs Domino Island* ini ternyata juga dimanfaatkan oleh pedagang pulsa di beberapa lokasi yang ada di kota Pekanbaru, berdasarkan observasi peneliti, peneliti juga menemukan konter pulsa isi ulang ikut menjual koin *Higgs Domino Island*, pedagang pulsa meanggap bahwa keuntungan menjual koin *Higgs Domino Island* cukup menggiurkan, karena itu para pedagang pulsa ikut juga menjadi seorang agen koin *game Higgs Domino Island*.

Peneliti juga menemukan adanya lapak lapak *online* khusus menjual koin *game Higgs Domino Island* pada media sosial facebook, dimana lapak tersebut di buat menjadi sebuah group facebook dengan nama PJBO jual beli cip Higgs Domino Pekanbaru, group facebook tersebut beranggotakan 10

ribu orang lebih, sehingga memungkinkan bagi siapa saja terutama masyarakat kota Pekanbaru untuk berdagang maupun menjadi pembeli koin *game Higgs Domino Island* pada group facebook tersebut, peneliti banyak menemukan postingan terakait jual beli koin *Higgs Domino Island* pada group PJBO jual beli cip Highs Domino Pekanbaru.

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih mengenai fenomena *game Higgs Domino Island* pada kalangan masyarakat produktif di Kota Pekanbaru. Penelitian ini akan berfokus pada 3 hal yaitu: mengenai motif, pemaknaan dan juga pengalaman komunikasi kalangan masyarakat produktif dalam bermain *Game Higgs Domino Island*.

## **Fenomenologi**

Fenomenologi dikemukakan oleh Johann Heinrich. Pencetus tren fenomenologis yaitu Edmund Husserl. kata fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai*, memiliki arti melihat. Fenomena adalah fakta yang mewujud dan masuk ke dalam indera manusia. Kata fenomenologi itupun belum diperkenalkan sampai abad ke-20. Fenomenologi dikenal sebagai aliran filosofis dan metode berpikir yang mempelajari fenomena manusia tanpa mempertanyakan sebab, realitas objektif, dan kemunculan fenomena tersebut.

Tujuan cabang ilmu fenomenologi sebenarnya adalah untuk mempelajari bagaimana suatu fenomena dialami oleh seseorang ketika dalam keadaan sadar, berpikir, dan bertindak, seolah-olah layak atau diterima dengan baik. Fenomenologi berusaha menemukan pemahaman ketika manusia mengkonstruksi antara makna dan konsep penting intersubjektivitas. Alfred Schutz juga menjelaskan proses dimana manusia mengkonstruksi dunia melalui proses pemaknaan.

Proses pemaknaan dimulai dengan aliran pengalaman yang terus menerus melintasi panca indera. Inti dari pengalaman indrawi ini sebenarnya tidak berarti apapun, mereka hanya ada, maknanya adalah obyek, mereka memiliki kegunaan yang berbeda, bagian, nama dan mereka memberikan tanda-tanda tertentu. Identifikasi pengalaman sensorik yang bermakna yang terjadi dalam kesadarannya secara terpisah dan kemudian secara keseluruhan dalam kontak kesadaran. Hal itu adalah bagian di mana kesadaran bekerja pada data indrawi mentah untuk menciptakan makna di dalamnya, sehingga seseorang dapat melihat sesuatu yang samar dari jarak itu tanpa mendekat (Maliki, 2012).

## **Motif**

Motif mengacu pada mengapa seseorang melakukan sesuatu, Schutz membedakan dua jenis motif, yaitu motif "in order to" (untuk) dan "because" (karena). Motif pertama berkaitan dengan mengapa seseorang melakukan suatu tindakan untuk menciptakan situasi dan kondisi masa depan yang diharapkan. Motif kedua adalah pandangan retrospektif terhadap faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu (Haryanto, 2012: 19).

Dalam teori fenomenologi, Schutz memperkenalkan dua istilah motif. Pola pertama adalah motif "sebab" (because of motive). Kemudian pola kedua adalah motif "tujuan" (In order to motive). Motif "penyebab" adalah motif yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Sedangkan motivasi "tujuan" adalah tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang yang melakukan suatu tindakan tertentu.

## **Makna**

Mulyana (dalam Wirman, 2012: 50) juga menjelaskan bahwa makna dapat berupa makna denotatif dan konotatif. Makna denotatif adalah makna faktual atau makna sebenarnya, oleh sebab

itu lebih bersifat publik. Sementara makna konotatif adalah makna di luar rujukan objektif dan lebih bersifat pribadi atau perorangan. Oleh sebab itu satu kata yang sama dapat memiliki dua makna yaitu denotatif dan konotatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa makna ada di kepala dan bukan pada lambang.

Brodbeck (dalam Wirman, 2012:50) membagi makna menjadi 3 ciri; pertama, Makna inferensial adalah makna kata (simbol) yang merupakan objek, pemikiran, ide, atau konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Sebuah kata/simbol dapat menunjukkan beberapa referensi, atau referensi dapat diwakili oleh beberapa kata/simbol; kedua *significance*, makna yang menunjukkan makna suatu istilah dalam kaitannya dengan konsep lain; ketiga, Makna intensional adalah makna yang dimaksudkan oleh pengguna simbol atau disebut juga makna pribadi.

### **Pengalaman Komunikasi**

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengalaman merupakan sesuatu yang dialami, dialami, dirasakan dan didukung. Stanley (dalam Littlejohn, 2009) mengatakan pengetahuan adalah persepsi. Pengetahuan tidak disimpulkan dari pengalaman tetapi ditemukan langsung dari pengalaman sadar. Dengan kata lain, cara kita berhubungan dengan sesuatu ditentukan oleh makna hal itu dalam hidup kita. Bahasa adalah sarana makna. Kami mengalami dan memahami dunia sosial melalui bahasa yang kami gunakan untuk mendefinisikan dan mewakili dunia sosial itu.

Pengalaman yang mendasari tindakan individu adalah pengalaman yang berhubungan dengan sesuatu, "orang mengembalikan ingatan akan pengalaman fenomenal sebelumnya" (Radford dalam Wirman, 2016: 53). Penjelasan tentang pengalaman komunikasi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dapat dimulai dengan pernyataan, yang memiliki dimensi isi dan dimensi relasional (Mulyana dalam Wirman, 2016: 55). Artinya, pengalaman komunikasi yang menyenangkan (positif) dapat dinilai, antara lain, dari hubungan yang menunjukkan kehangatan, penerimaan, dan perhatian satu sama lain. Sedangkan pengalaman komunikasi yang tidak menyenangkan (negatif) berarti sebaliknya.

### **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran memberikan arah dan tahapan penelitian, sehingga terbentuk kerangka yang jelas dan dapat diterima secara logis untuk membentuk persepsi yang sama antara peneliti dan pembaca, terhadap alur pemikiran penelitian penelitian "Fenomena *Game Higgs Domino Island* pada Kalangan Masyarakat Produktif di Kota Pekanbaru".

Berangkat dari fenomena *game Higgs Domino Island* di Indonesia khusus nya kota Pekanbaru yang semakin populer dan maraknya terjadi jual beli koin *game Higgs Domino Island* dikalangan masyarakat produktif yang terindikasi perjudian, penulis mempersempit fokus kajian penelitian ini menjadi 3 identifikasi masalah yaitu, motif kalangan masyarakat produktif dalam bermain *game Higgs Domino Island*, pemaknaan *game Higgs Domino Island* oleh kalangan masyarakat produktif, dan juga pengalaman komunikasi yang dialami kalangan masyarakat produktif dalam bermain *game Higgs Domino Island*. Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan pada teori fenomenologi Alfred Schutz mengenai bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dengan menggunakan teori tersebut peneliti berusaha untuk menafsirkan mengenai "Fenomena *Game Higgs Domino Island* pada Kalangan masyarakat produktif di Kota Pekanbaru".

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada individu. Seperti yang dikatakan Littlejohn (2009:37) bahwa fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :

a. *Textural Description* : apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena

b. *Structural description* : bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya

Pendekatan fenomenologi terhadap konsep diri mencakup teori-teori yang disebut "humanistic" dan teori-teori "self" (karena teori-teori ini menyakuti pengalaman internal dan subjektif yang merupakan makna keberadaan seseorang). Teori-teori ini berbeda dalam beberapa hal namun memiliki penekanan yang sama dalam pengalaman subjektif dan pandangan pribadi individu tentang dirinya dan dunia dan teori-teori tersebut memfokuskan diri pada bagaimana seseorang mengamati dan menginterpretasikan kejadian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Motif Kalangan Masyarakat Produktif Dalam Bermain *Game Higgs Domino Island* di Kota Pekanbaru

Pada masa lalu dan masa yang akan datang, proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit, dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada inti pemikiran Shutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran, dimana tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain berdasarkan pengalaman, makna dan kesadaran.

Manusia mengkonstruksi makna diluar arus utama pengalaman melalui sebuah proses. Hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses tersebut, atau biasa disebut *stock of knowledge* (Kuswarno, 2009 : 111). Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Shutz mengelompokkannya menjadi dalam dua fase, yaitu :

1. *Because of motive* (motif karena), yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.
2. *In order to motive* (motif untuk), yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menerangkan bahwa bermain game yang terindikasi perjudian yaitu game *Higgs Domino Island*, tentu memiliki berbagai macam motif dan tujuan. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz dimana seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan pada *because of motive* dan *in order to motive* menemukan alasan yang mendasari para informan bermain game *Higgs Domino Island*.

Motif karena (*because of motive*) yang merujuk kepada pengalaman informan masa lalu yang tertanam dalam pengalamannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai salah satu alasan untuk

bermain game *Higgs Domino Island*. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat beberapa alasan dimasa lalu informan yang membuat mereka bermain game *Higgs Domino Island* yaitu karen hobi, rasa penasaran, percaya diri dan pengaruh lingkungan sosial.

Motif untuk (*in order to motive*) yang merujuk kepada pengalaman informan masa yang akan datang, yang tertanam dalam pengalamannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai salah satu tujuan mereka untuk bermain game *Higgs Domino Island*. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat beberapa alasan informan di masa yang akan datang, yang membuat mereka bermain game *Higgs Domino Island* yaitu untuk hiburan, uang dan rasa senang.

### **Pemaknaan *Game Higgs Domino Island* Bagi Kalangan Masyarakat Produktif di Kota Pekanbaru**

Makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia. Prinsip-prinsip penelitian fenomenologis ini pertama kali diperkenalkan oleh Husserl. Husserl mengenalkan cara mengekspos makna dengan mengeksplisitkan struktur pengalaman yang masih implisit.

Seperti yang diungkapkan oleh Mead (dalam Mulyana, 2008 : 71-72) mengatakan bahwa makna ada produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa namun juga gagasan yang abstrak.

Berdasarkan pengalaman yang dialami oleh informan penelitian, ditemukan pula hal yang senada dengan apa yang disampaikan oleh para ahli, yaitu informan memiliki pengetahuan tersendiri terhadap game *Higgs Domino Island*. Para informan memaknai game tersebut dengan berbagai macam makna, karena hal tersebut sangat bergantung kepada pengalaman yang pernah dialami, sehingga setiap informan memaknai game *Higgs Domino Island* secara berbeda pula. Peneliti akan mencoba menjabarkan pemaknaan *Game Higgs Domino Island* bagi kalangan masyarakat produktif di Kota Pekanbaru sebagai berikut :

#### **1. Game Keberuntungan**

Berdasarkan pengalaman yang alami para informan, membuat mereka maknai game *Higgs Domino Island* adalah salah satu game yang mengandalkan keberuntungan, dimana ketika bermain game tersebut tidak ada yang dapat menjamin bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan, dimana menurut sebagian informan game *Higgs Domino Island* tidak memiliki tips dan trik dalam bermain, berbeda dengan game lainnya seperti *mobile legend*, dimana game *mobile legend* memiliki strategi tersendiri ataupun skill dalam bermain untuk bisa mendapatkan kemenangan. Walaupun terkadang bagi para informan mencari tips dan trik cara agar dapat memenangkan koin dengan banyak dari youtube, hal tersebut juga sia-sia karena apa yang mereka lihat di youtube berbeda dengan apa yang ia lihat secara nyata yang ada dihadapannya. Para informan mengakui bahwa telah mencoba mencari – cari bagaimana cara agar selalu mendapatkan kemenangan dari game tersebut, akan tetap hasilnya tetap sama saja, tidak ada yang dapat menjamin bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan. Sehingga berdasarkan informasi yang peneliti terima dari para informan memiliki kesimpulan bahwa mereka memaknai game *Higgs Domino Island* adalah game yang mengandalkan keberuntungan atau hoki.

#### **2. Game Menghasilkan Uang**

Berdasarkan pengalaman yang alami informan dalam bermain game *Higgs Domino Island* mereka memaknai bahwa game tersebut bisa menghasilkan uang, cara menghasilkan uang tersebut juga dijelaskan oleh informan dalam penelitian ini mulai dari awal bermain hingga

bisa menjual koin tersebut untuk menghasilkan uang. Informan dalam penelitian ini menyampaikan bahwa sebelum bermain mereka membeli koin game terlebih dahulu yang akan dijadikan sebagai modal bermain. Selanjutnya mereka memilih jenis game seperti apa yang akan dimainkan, didalam game *Higgs Domino Island* tersebut memiliki berbagai macam game simulasi perjudian yang dapat dimainkan. Setelah didalam game selanjutnya informan bermain game yang ia pilih, jika keadaan sedang beruntung maka mereka akan mendapatkan kemenangan, kemenangan tersebut berupa koin pula, selanjutnya ketika melihat kemenangan tersebut informan menwarkan koin yang ia menangkan kepada agen maupun anatar sesama pemain dengan harga berkisar dari Rp. 50.000 sampai dengan Rp. 70.000 seandainya pada saat itu informan menjual koin tersebut maka ia akan mendapatkan uang dari hasil penjualan, besar uang yang diterima tergantung dari berapa banyak pula koin yang laku terjual. Dari penjelasan informan dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa para informan memaknai game *Higgs Domino Island* adalah game yang dapat menghasilkan uang dengan cara menjual koin yang telah dimenangkan didalam permainan simulasi perjudian tersebut.

### 3. Game Merugikan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan salah satu makna yang informan sampaikan kepada peneliti adalah game *Higgs Domino Island* adalah game yang merugikan. Dari hasil penelitian ditemukan pula bahwa sebagian informan sering mengalami kekalahan sehingga mereka merasa dirugikan, baik secara materi, waktu dan juga kesehatan. Salah satu informan sempat menyampaikan bahwa game *Higgs Domino Island* merugikan dirinya karena uang yang dihabiskan untuk membeli koin game sudah sangat banyak, bahkan ia mengatakan uang yang telah dibelikan koin tersebut sama banyaknya dengan harga sebuah motor yang dibeli secara cash. Sebagian informan lainnya mengatakan hal demikian, dimana akibat bermain game *Higgs Domino Island* membuat dirinya menjadi keseringan begadang dalam bermain, padahal sebagaimana yang diketahui bahwa informan tersebut di pagi hari akan bekerja seperti biasanya. Hal tersebut diakui oleh informan dalam penelitian ini, dimana mereka telah rugi uang, waktu dan kesehatan. Sehingga peneliti mengartikan bahwa berdasarkan pengalaman hidup informan disimpulkan bahwa mereka memaknai game *Higgs Domino Island* sebagai game yang merugikan.

**Pengalaman Komunikasi Kalangan Masyarakat Produktif Dalam Bermain *Game Higgs Domino Island* di Kota Pekanbaru.** Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa *all objects of knowledge must conform to experience* (Moustakas dalam Wirman, 2016 : 52) pengetahuan melandasi kesadaran yang membentuk pemaknaan. Kesadaran dan pemaknaan inilah yang mendorong individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu, dengan merujuk pada *behavior is an experience of consciousness that bestows meaning through spontaneous activity* (Shutz dalam Wirman, 2016 : 52). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa para informan memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda, tentu hal itu ditentukan berdasarkan pengalaman mereka masing-masing. Dari semua pernyataan para informan, peneliti mencoba menganalisa pengalaman komunikasi yang mereka alami, sehingga peneliti membuat sebuah kesimpulan bahwa pengalaman komunikasi yang

terjadi terhadap informan ketika bermain game *Higgs Domino Island* memiliki dua bentuk pengalaman komunikasi, yaitu pengalaman komunikasi interpersonal dan pengalaman komunikasi intrapersonal. Dimana pengalaman komunikasi interpersonal dikategorikan menjadi dua yaitu pengalaman komunikasi menyenangkan dan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan, dimana pengalaman komunikasi interpersonal dialami oleh informan di lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan sesama pemain *Game Higgs Domino Island*. Adapun pengalaman komunikasi menyenangkan disini berupa penerimaan bagi pemain *Higgs Domino Island* dari lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan sesama pemain, serta tidak ada pelarangan dalam bermain game tersebut. Terkait dengan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan yaitu adanya konflik yang terjadi didalam rumah tangga akibat pembelian koin game, adanya cacian dari lingkungan kerja karena bermain game yang terindikasi perjudian, serta terjadi konflik antara sesama pemain karena selisih paham yang bersumber dari koin game *Higgs Domino Island*.

Sedangkan pengalaman komunikasi intrapersonal dikategorikan menjadi dua yaitu kesadaran diri dan penyesalan diri. Peneliti mencoba memahami hal tersebut berdasarkan pernyataan dari informan, sebagian informan menyadari bahwa dirinya telah kecanduan game yang terindikasi perjudian, sebagian informan lainnya menyesali perbuatan mereka karena telah terjebak didalam lingkaran game yang terindikasi perjudian tersebut. Adapun yang dimaksud dengan kesadaran diri adalah pemain menyadari bahwa dirinya telah kecanduan game tersebut, mereka menyadari bahwa game tersebut adalah game yang tidak baik yang dapat merugikan secara materi, waktu dan kesehatan. Terkait dengan penyesalan diri adalah mereka merasakan penyesalan karena sifat kecanduan dalam bermain game *Higgs Domino Island* belum bisa hilang secara penuh, dalam diri mereka mempunyai niat untuk berhenti bermain, namun hal tersebut sangat sulit untuk mereka lakukan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian Fenomena *Game Higgs Domino Island* Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Motif kalangan masyarakat produktif dalam bermain game *Higgs Domino Island* memiliki dua motif sesuai dengan pandangan teori fenomenologi Alfred Shutz, yaitu motif karena (*because of motive*) dan motif untuk (*in order to motive*). Adapun yang menjadi motif karena (*because of motive*) yaitu hobi, rasa penasaran, percaya diri dan lingkungan sosial. Sedangkan motif untuk (*in order to motive*) pada kalangan masyarakat produktif di Kota Pekanbaru dalam bermain game tersebut adalah untuk hiburan, uang dan rasa senang.
2. Pemaknaan *game Higgs Domino Island* bagi kalangan masyarakat produktif di Kota Pekanbaru dikategorikan menjadi tiga yaitu *game Higgs Domino Island* adalah game yang mengandalkan keberuntungan, kedua yaitu *game Higgs Domino Island* adalah game menghasilkan uang, ketiga yaitu *game Higgs Domino Island* adalah game yang dapat merugikan.
3. Pengalaman komunikasi kalangan masyarakat produktif dalam bermain *game Higgs Domino Island* di Kota Pekanbaru dibagi menjadi dua bentuk, yaitu pengalaman komunikasi interpersonal dan pengalaman komunikasi intrapersonal. Pengalaman komunikasi interpersonal dikategorisasikan menjadi dua yaitu pengalaman komunikasi menyenangkan dan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan,. Adapun pengalaman komunikasi menyenangkan disini berupa penerimaan bagi pemain *Higgs Domino Island* dari lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan sesama pemain, serta tidak ada pelarangan dalam bermain game tersebut. Terkait dengan pengalaman komunikasi tidak

menyenangkan yaitu adanya konflik yang terjadi didalam rumah tangga akibat pembelian koin game, adanya cacian dari lingkungan kerja karena bermain game yang terindikasi perjudian, serta terjadi konflik antara sesama pemain karena selisih paham yang bersumber dari koin game *Higgs Domino Island*. Sedangkan pengalaman komunikasi intrapersonal dikategorikan menjadi dua yaitu kesadaran diri dan penyesalan diri. Adapun yang dimaksud dengan kesadaran diri adalah pemain menyadari bahwa dirinya telah kecanduan game tersebut, mereka menyadari bahwa game tersebut adalah game yang tidak baik yang dapat merugikan secara materi, waktu dan kesehatan. Terkait dengan penyesalan diri adalah mereka merasakan penyesalan karena sifat kecanduan dalam bermain game *Higgs Domino Island* belum bisa hilang secara penuh, dalam diri mereka mempunyai niat untuk berhenti bermain, namun hal tersebut sangat sulit untuk mereka lakukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2017. *Pembelajaran Literasi*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Amril. 2021. *Hati-hati!!! Ketahuan Jual Chips Higgs Domino Bakal Ditangkap Polisi*. <https://www.mediakepri.co/kepri/pr-1031514257/hati-hati-ketahuan-jual-chip-higgs-domino-bakal-ditangkap-polisi>. Diakses pada 01 juni 2022.
- Ardianto, E., Komala, L., Karlinah, S. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Bandung, Simbiosis Rekatama Media.
- Bimo, Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta, C.V Andi.
- Budy. 2021. *Penetrasi Internet Indonesia Urutan Ke-15 di Asia pada 2021*, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/12/penetrasi-internet-indonesia-urutan-ke-15-di-asia-pada-2021>, Diakses pada 10 Oktober 2021.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*, Jakarta, Putra Grafika.
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Hamad, Ibnu. 2013. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*, Depok, PT. Raja Grafindo Persada.
- Haryanto. 2012. *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Prestasi Pustaka.
- Hasan, 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta, Ghalia Indonesia.
- Khomsahrial, Romli. 2016. *Komunikasi Massa*, Jakarta, Grasindo.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi : Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Bandung : Widya Padjajaran.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication) Edisi 9*, Jakarta, Salemba Humanika.
- Maliki, Zainuddin. 2012. *Rekonstruksi Teori Sosial Modern*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Santoso. 2016. *Indonesia Jadi 20 Besar Negara Konsumen Industri Game Terbesar*. <https://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/>. Diakses Pada 10 Oktober 2021
- Sobur, Alex. 2014. *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, PT Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

- Suhardiman. 2021. *22 Pemain Judi Online ditangkap, Terancam Hukuman Cambuk*.<https://sumut.suara.com/read/2021/09/21/103731/22-pemain-judi-online-ditangkap-terancam-hukuman-cambuk> . Diakses pada 01 juni 2022.
- Suhardiman. 2021. *Polisi Tangkap Agen Judi Online di Aceh Timur*.  
<https://sumut.suara.com/read/2021/09/18/063500/polisi-tangkap-agen-judi-online-di-aceh-timur>. Diakses pada 01 juni 2022
- Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Gemuk*, *Journal of Dielectics*, Vol2, No.1 Bandung: Pascasarjana Unpad.
- Wirman, Welly. 2016. *Citra & Presentasi Tubuh Fenomena Komunikasi Perempuan Bertubuh Gemuk*, Pekanbaru, Alaf Riau.