

Pencapaian Tugas Perkembangan Laki-Laki Pengguna Game Online Higgs Domino Island Ditinjau Dari Perspektif Islam Dan Psikologi

Oleh :

¹ Annisaamaa'rifah, ²Arih Merdekasari

¹ Prodi PAI STIT Islamiyah Karya Pembangunan Paron, Ngawi

² Prodi PAI STIT Islamiyah Karya Pembangunan Paron, Ngawi

Email : nissamaarifah@gmail.com

Tanggal Submitt:5 Januari 2025,Tanggal diterima:12 Januari2025,Tanggal Terbit: 13 Januari 2025

Abstract: Playing the online game Higgs Domino Island excessively has an impact on the achievement of developmental tasks in early adulthood. At this time, there is a demand to be more responsible and strengthen readiness for marriage, while the habit of playing online games reduces mental and financial readiness. The case study approach aims to understand the achievement of developmental tasks among male users of the online game Higgs Domino Island from an Islamic and psychological perspective. The research was conducted on two Muslim male subjects. The friendship environment consisting of online game users, gadget ownership, free time, and romantic problems can be factors that encourage the use of the Higgs Domina Island online game. Cognitive distortion makes the user feel lucky to win the game and earn money without working, causing the user to put aside the losses they have made and continue playing the game. Meanwhile, cognitive dissonance encourages users to look for work so that the inconsistency between their desire for financial stability and their behavior is reduced. Achieving user development tasks from an Islamic perspective reflects a lack of interest in studying Islamic teachings in-depth, an inability to refrain from immorality, and an unpreparedness for marriage. Meanwhile, achieving psychological development tasks includes the inability to think critically and be open to new insights in studying religious teachings, lack of religious observance, joining social groups, having a job and not being ready to build a household.

Keywords: Early adulthood, online games, high domino island, men, development tasks

Abstract: Bermain game online higgs domino island yang berlebihan berdampak pada pencapaian tugas perkembangan seorang laki-laki dewasa awal. Pada masa ini, terdapat tuntutan untuk lebih bertanggung jawab dan memantapkan kesiapan berumah tangga, sedangkan kebiasaan bermain game online membuat kesiapan mental dan finansial berkurang. Pendekatan studi kasus bertujuan memahami pencapaian tugas perkembangan pada laki-laki pengguna game online higgs domino island ditinjau dari perspektif Islam dan Psikologi. Penelitian dilakukan pada dua subyek laki-laki beragama Islam. Lingkungan pertemanan yang terdiri dari para pengguna game online, kepemilikan gadget, waktu senggang, dan masalah percintaan bisa menjadi faktor pendorong penggunaan game online higgs domina island. Distorsi kognitif membuat pengguna merasa beruntung memenangkan permainan dan memperoleh uang tanpa bekerja menyebabkan pengguna mengesampingkan kerugian yang diperolehnya dan terus melakukan permainan. Sedangkan disonansi kognitif membuat pengguna terdorong mencari pekerjaan sehingga inkonsistensi antara keinginan memapankan finansial dengan perilakunya berkurang. Pencapaian tugas perkembangan pengguna dalam perspektif Islam menggambarkan tidak adanya minat mempelajari Ajaran Islam secara mendalam, ketidak mampuan menahan diri dari maksiat dan ketidaksiapan menikah. Sedangkan pencapaian tugas perkembangan secara psikologis meliputi ketidakmampuan berfikir kritis dan terbuka dengan

wawasan baru dalam mempelajari ajaran agama, kurang taat beragama, bergabung dalam kelompok sosial, memiliki pekerjaan dan belum terpenuhinya kesiapan membina rumah tangga.

Keywords: Dewasa awal, game online, higgs domino island, laki-laki, tugas perkembangan

Pendahuluan

Laki-laki beragama Islam yang berada pada tahap dewasa awal diharapkan mampu menjadi tauladan yang baik bagi generasi Islam selanjutnya. Seseorang yang dianggap berhasil pada fase ini menjadi lebih mampu mengelola emosi, memanfaatkan kemampuan kognisi secara optimal dan potensinya yang lain bagi kepentingan yang lebih luas diluar dirinya sendiri. Fase ini merupakan tahap awal kemandirian Menurut Putri (2019) pada masa ini individu siap untuk bertanggung jawab dalam perannya di masyarakat. bekerja dan membina hubungan sosial di masyarakat¹.

Seseorang yang memasuki usia dewasa seharusnya sudah menjadi insan kamil, mampu menggunakan potensi yang dimiliki untuk bertanggung jawab dalam hidupnya. Hal ini membutuhkan kemampuan adaptasi yang baik terhadap perubahan dari masa remaja yang bebas menuju masa dewasa yang penuh tanggung jawab. Akan tetapi faktanya terdapat banyak orang yang mengalami masalah pada fase ini yang meliputi masalah personal, fisik dan sosial².

Pencetus permasalahan perkembangan berasal dari internal individu dan lingkungannya. Potensi psikologis yang baik akan membantu seseorang menjalankan tugas perkembangannya. Misalnya, kemampuan mengelola diri akan membuatnya mampu mencapai target yang diinginkan dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai calon kepala rumah tangga dan warga masyarakat yang baik. Sebaliknya, regulasi yang buruk akan membuatnya mudah terganggu oleh keinginan jangka pendek sehingga kurang fokus pada tujuan utamanya.

Faktor lingkungan dapat menjadi hal yang menguatkan sekaligus melemahkan individu dalam memenuhi tugas perkembangannya. Era revolusi 4.0 memicu adanya gangguan perkembangan dewasa awal yang berasal dari perkembangan teknologi dan internet. Seperti, munculnya kecanduan game online pada pemuda beragama Islam. Seseorang bisa dikatakan kecanduan pada sebuah game online ketika orang tersebut terus mengulang-ngulangnya, dan memiliki rasa kepuasan tersendiri apabila sudah memainkannya³. Sebaliknya, penguasaan teknologi akan membuatnya lebih memiliki kompetensi dalam bekerja di era teknologi saat ini.

¹ Wanda Wijaya, Lilik Sabdaningtyas, and Loliyana Loliyana, "Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap disiplin belajar peserta didik," *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 8 (July 29, 2019), <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/18908>.

² Miftahul Jannah, Siti Rozaina Kamsani, and Nurhazlina Mohd Ariffin, "Perkembangan usia dewasa : Tugas dan hambatan pada korban konflik pasca damai," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (July 30, 2021): 128.

³ Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online," *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (December 29, 2017): 33, <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.

Apabila game online ini terus menerus dimainkan maka bisa menyebabkan seseorang mengalami kecanduan yang tingkat intensitasnya sangat tinggi⁴. Dampak negatif kecanduan game online meliputi lima aspek yaitu aspek psikis atau psikologis, aspek kesehatan, aspek lingkungan sosial, aspek akademik, dan aspek keuangan⁵.

Game online yang saat ini marak digunakan di kalangan masyarakat adalah game online higgs domino island. Banyak laki-laki dewasa terkena masalah karena kecanduan memainkannya. Pada situs berita online diberitakan adanya kasus pencurian yang dilakukan untuk membeli koin supaya bisa bermain game online higgs domino island. Terdapat pula kasus gugatan cerai karena suaminya malas bekerja yang diakibatkan dari kecanduan higgs domino island. Menyikapi kasus game online higgs domino island MPU (majelis Permusyawaratan Ulama) memfatwakan haram pada game ini⁶. Selain itu NU Surabaya dan NU Bengkulu juga memfatwakan haram⁷.

Gambaran fenomena game online higgs domino island juga ditemukan di Ngawi. Hasil wawancara dengan "Y", seorang laki-laki beragama Islam yang berusia 23 tahun menjelaskan game online higgs domino island merupakan salah satu game yang banyak dimainkan dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Selanjutnya dijelaskan bahwa "Y" melihat "D" seorang laki-laki muslim berusia 25 tahun bermain game. Dimana "D" sering melakukan top up atau membeli koin untuk bermain game tersebut

Pengakuan "D", seorang laki-laki berusia 25 tahun menyatakan bahwa dirinya merasa ketagihan untuk memainkan game tersebut. Ia sampai harus menukar barangnya hanya untuk sebuah koin bahkan uang gajinya habis hanya untuk bermain game ini. Selanjutnya "D" mengungkapkan ingin berhenti untuk bermain game namun, ada rasa dalam hatinya yang ingin terus membuka dan memainkan game online higgs domino island selain itu, ada rasa keinginan ketika melihat teman-teman sekelilingnya bermain game. Apabila sudah memainkan game tersebut ada rasa kepuasan tersendiri dalam hatinya

Laki-laki dewasa awal merupakan kalangan yang paling banyak menggunakan game online higgs domino island. Salah satu faktor seorang laki-laki memainkan game karena, game dapat mengaktifkan bagian otak seorang laki-laki dimana saat bermain

⁴ Mimi Ulfa and Risdaryati Risdaryati, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru" (Journal:eArticle, Riau University, 2017), 4, <https://www.neliti.com/publications/119938/>.

⁵ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

⁶ Sutriani Nasiruddin, "Mengapa Higgs Domino Island Banyak Digemari Masyarakat? Dan Game Sejenisnya yang Menjamur Kala Pandemi," *pikiranrakyat*, July 9, 2021, <https://gowapos.pikiran-rakyat.com/>.

⁷ Hery Supandi, "Selain NU Surabaya, MUI Bengkulu Juga Larang Umat Main Game Higgs Domino," *detiknews*, November 4, 2021, <https://news.detik.com/berita/d-5797262/selain-nu-surabaya-mui-bengkulu-juga-larang-umat-main-game-higgs-domino>.

game menyebabkan timbulnya rasa dihargai yang menyebabkan kecanduan.⁸ Seseorang yang gemar game, ia akan lupa waktu bahkan ia rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit hanya untuk sebuah permainan yang menimbulkan rasa ketagihan dan merasa ketergantungan.

Penggunaan game online akan berpengaruh terhadap pemenuhan tugas perkembangan. Sebagai seorang laki-laki beragama Islam, fase dewasa awal merupakan tahap mempersiapkan tanggung jawab yang lebih besar dalam sebuah keluarga dan masyarakat sesuai dengan nilai Islam yang dianutnya. Memahami penggunaan game online dan pencapaian tugas perkembangan dari sisi psikologi dan perspektif Islam akan menambah pengetahuan bagaimana melakukan pembinaan yang baik sehingga akan membantu kesuksesan proses regenerasi umat Islam.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan studi kasus yang bertujuan memahami pencapaian tugas perkembangan pada laki-laki pengguna game online higgs domino island ditinjau dari perspektif Islam dan Psikologi.

Penelitian dilakukan pada dua subyek laki-laki yang beragama Islam, berada pada tahap perkembangan dewasa awal, serta pengguna game online higgs domino island. Lokasi penelitian di dusun Sumberagung, Desa. Wonokerto, Kec. Kedunggalur, Kabupaten Ngawi.

Pengumpulan data menggunakan wawancara dengan melakukan triangulasi pada sumber yang berbeda. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman yang meliputi pertanyaan yang ditujukan kepada subyek, teman dan anggota keluarga subyek. Penggunaan game online disusun menggunakan indikasi *internet gaming disorder*. Pertama, keasyikan dalam bermain game online atau internet. Kedua, gejala apabila game online atau internet tidak tersedia. Ketiga, toleransi dengan ditandai bertambahnya waktu bermain game online. Keempat, kekambuhan apabila berhenti bermain game online. Kelima, kehilangan minat pada hobi atau kegemaran pada perilaku sebelumnya karena, bermain game online. Keenam, bermain game secara terus menerus dan berlebihan meskipun sudah mengetahui akibat yang akan ditimbulkan. Ketujuh, penipuan pada keluarga, kerabat, dan teman hanya untuk menambah durasi bermain game online. Kedelapan, Sebagai tempat untuk mencurahkan isi hati atau emosi. Kesembilan, kehilangan hubungan interpersonal, pekerjaan dan peluang pendidikan bahkan profesional akibat dari permainan game online atau internet.⁹

⁸ Ahmad Fikri Zaelani, Octa Reni Setiawati, and Sri Maria Puji Lestari, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP," *Jurnal Psikologi Malahayati* 1, no. 2 (October 11, 2019): 35–41, <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i2.1868>.

⁹ Ali Am et al., "The Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF): Its Psychometric Properties among Sri Lankan Students and Measurement Invariance across Sri Lanka, Turkey, Australia, and the USA," *Healthcare (Basel, Switzerland)* 10, no. 3 (March 7, 2022): 1–13, <https://doi.org/10.3390/healthcare10030490>.

Indikator tugas perkembangan disusun berdasarkan indikator tugas perkembangan dalam perspektif Islam¹⁰, perkembangan agama¹¹ perkembangan lifespan.¹²

Tabel 1 : Pedoman Wawancara Subyek

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pengaruh Keluarga terhadap penggunaan game online higgs domino island	Bagaimana pengaruh keluarga terhadap penggunaan game online higgs domino
2	Pengaruh teknologi Terhadap Penggunaan game online higgs domino island	Bagaimana pengaruh teknologi terhadap penggunaan game online higgs domino ?
3	Penggunaan game online higgs domino island	Bagaimana penggunaan game online higgs domino ?
4	Indikator Internet Gaming Disoder (IGD) meliputi : <ul style="list-style-type: none"> - Rasa keasyikan - Perasaan atau gejala yang timbul apabila game online higgs domino island dihapus - Waktu yang dibutuhkan bermain game online higgs domino island - Kekambuhan apabila tidak bermain game online higgs domino island - Hilangnya minat pada hoby lain - Bermain terus 	<p>Bagaimana keasyikanmu ketika bermain game online higgs domino?</p> <p>Bagaimana perasaanmu ketika game online higgs domino dihapus?</p> <p>Berapa lama waktu yang kamu butuhkan untuk bermain game online higgs domino ?</p> <p>Apa yang menyebabkan kamu bermain terus menerus ketika sudah ingin berhenti bermain game high domino ?</p> <p>Apa yang membuatmu lebih gemar bermain game online higgs domino daripada kegemaran lainnya ?</p> <p>Apa yang membuatmu bermain game online higgs domino secara terus menerus ?</p> <p>Apakah hanya untuk bermain game online higgs domino kamu pernah berbohong?</p> <p>Apakah game online higgs domino salah satu pelarianmu ketika suasana hati sedang tidak bahagia ?</p> <p>Dengan bermain game online higgs domino yang</p>

¹⁰ Mohamad Samsudin, Muhammad Abdul Jalil, and Mudiono Mudiono, "Perspektif Islam Tentang Perkembangan Psikologi Manusia Dan Tugas- Tugasnya," *Al Ashriyyah* 2, no. 1 (October 6, 2016): 43–64, <https://doi.org/10.53038/alashriyyah.v2i1.11>.

¹¹ Surawan Surawan and Mazrur Mazrur, *Psikologi Perkembangan Agama : Sebuah Tahapan Perkembangan Agama Manusia* (Yogyakarta: K-Media, 2020), <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2620/>.

¹² Alifia Fernanda Putri, "Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya," *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling* 3, no. 2 (June 21, 2018): 35–40, <https://doi.org/10.23916/08430011>.

	<p>menerus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menimblkan sifat berbohong - Sebagai tempat mencurahkan suasana hati - Hilangnya hubungan sosial. 	<p>berlebihan apakah kamu tidak takut akan kehilangan waktu untuk bekerja ataupun momen bersama orang-orang tersayangmu ?</p>
4	<p>Pencapaian tugas perkembangan dewasa awal dalam persepektif Islam.</p>	<p>Bagaimana pemahamanmu tentang perintah-perintah dalam agama yang kamu yakini ?</p> <p>Bagaimana kamu menyeimbangkan antara iman dan pengetahuan dalam tingkah laku yang berhubungan dengan diri, keluarga, lingkungan, sosial, alam, dan Allah?</p> <p>Bagaimana kamu bertanggungjawab atas apa yang kamu lakukan?</p> <p>Bagaimana kamu bisa menahan diri terhadap kemaksiatan?</p> <p>Bagaimana kesiapanmu menikah ?</p> <p>Bagaimana kesiapanmu dalam membina keluarga yang sakinah ?</p> <p>Bagaimana kamu membina keluarga mawaddah serta kasih sayang berdasarkan iman dan taqwa ?</p> <p>Bagaimana kamu mendidik anak-anak dengan hal-hal yang bermanfaat ?</p>
5	<p>Pencapaian tugas perkembangan dewasa awal (lifespan).</p>	<p>Bagaimana usahamu dalam mendapatkan pekerjaan ?</p> <p>Bagaimana usahamu untuk mencari pasangan hidup ?</p> <p>Bagaimana rencanamu kedepan dalam berumah tangga ?</p> <p>Bagaimana caramu menghidupi anak-anakmu kelak ?</p> <p>Bagaimana gambaranmu tentang membangun sebuah rumah tangga ?</p> <p>Tanggung jawab seperti apa yang kamu lakukan untuk menjadi warga Negara yang baik ?</p> <p>Apakah kamu sudah terjun secara langsung dalam sebuah kelompok sosial dimasyarakat ?</p>
6	<p>Tugas perkembangan agama dewasa awal</p>	<p>Bagaimana tanggung jawabmu dalam mentaati agama ?</p> <p>Bagaimana kamu bisa menerima kebenaran agama yang kamu anut berdasarkan pemikiranmu ?</p> <p>Bagaimana kamu menerapkan agama dalam kehidupanmu sehari-hari ?</p> <p>Bagaimana kamu mempelajari dan berfikir positif terhadap agama yang kamu yakini ?</p> <p>Bagaimana kamu berfikiran terbuka terhadap agama</p>

		<p>yang kamu yakini ?</p> <p>Bagaimana kamu bersikap kritis terhadap ajaran agama yang kamu yakini ?</p> <p>Bagaimana ajaran agama berpengaruh terhadap kepribadianmu ?</p> <p>Bagaimana hubungan agama antara sikapmu dalam kehidupan sehari-hari ?</p>
7	Implikasi penggunaan game online higgs domino island pada tugas perkembangan dewasa awal	<p>Bagaimana dampak penggunaan game online high domino terhadap (Tugas perkembangan yang sudah tercapai) ?</p> <p>Bagaimana dampak penggunaan game online high domino terhadap (Tugas perkembangan yang belum tercapai) ?</p>

Pembahasan

Penggunaan Game Online Higgs Domino Island

Kedua subyek bermain game online higgs domino island karena pengaruh teman, awalnya dikenalkan oleh teman kemudian dilakukan secara terus menerus yang mengakibatkan subyek merasa kecanduan. Pengaruh dari teman sebaya juga sangat kuat bagi seseorang karena teman prediktor yang kuat dalam penyesuaian sosial.¹³ Keuntungan yang dirasakan subyek adalah kegiatan ini dapat menambah relasi pertemanan antara pengguna game online.

Permainan ini merupakan salah satu hiburan yang memudahkan penggunaannya untuk dimainkan dimanapun dan kapanpun selama ada jaringan internet. Selain itu game online juga menawarkan keuntungan bagi penggunaannya. Namun, apabila dimainkan terus menerus juga akan berdampak tidak baik yang mengakibatkan ketagihan atau kecanduan¹⁴

Tempat yang digunakan untuk bermain game online dapat dimana saja, D memilih tempat yang membuatnya nyaman bersama teman-temannya. Biasanya pada malam hari setelah isya'. Sedangkan G memilih di angkringan atau warung dan bermain bersama banyak orang. Waktu yang sering digunakan untuk bermain tidak tentu selama koin yang ada di game online tersebut masih ada, ia akan main terus sampai koin tersebut habis.

¹³ Dwi Christina Rahayuningrum, Zabidah Putit, and Ira Erwina, "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja Di SMPN Kota Padang," *Jurnal Kesehatan Medika Sainitika* 10, no. 1 (June 1, 2019): 115–27, <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>.

¹⁴ Sri Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi," *ANFUSINA: Journal of Psychology* 1, no. 1 (December 12, 2018): 1–16, <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.

Bermain game online sering dilakukan karena kedua subyek mempunyai gadget yang memfasilitasi kemudahan mengakses aplikasi untuk bermain. Game online merupakan salah satu bagian dari internet yang banyak digemari dan sering dikunjungi bagi sebagian orang¹⁵. Dengan kemajuan teknologi saat ini semua orang dengan sangat mudah mengakses game online.

Secara internal pengalaman sakit hati dengan lawan jenis keduanya juga membuatnya menjadikan permainan game online sebagai sarana pelarian dari rasa sakit hati dalam urusan percintaan. Disisi lain, subyek juga memperoleh rasa senang dan bahagia ketika memainkan game online sehingga tidak mau menghapus aplikasinya dari handphone. Hal ini menjadi rutinitas keseharian G dan kegiatan pengisi waktu luang bagi D.

Kedua subyek juga merasakan kemudahan mendapatkan uang dengan bermain game tanpa harus bekerja. subyek bisa mendapatkan uang dari hasil penjualan chip atau koin yang ia dapatkan dari bermain game online ini tanpa harus bersusah payah bekerja. Pemikiran ini tidak sama persis dengan fakta yang terjadi. D mengalami kekalahan yang lebih banyak yang tidak bisa dia hitung, ia hanya pernah menang sekitar dua jutaan saja. Sedangkan G hanya berhasil menang satu juta rupiah selama bermain dua tahunan. Jumlah ini menurut ingatannya jauh lebih kecil dari kekalahannya yang berjumlah lima juta rupiah. Kedua subyek juga merasa bermain game online higgs domino hanya akan membuang-buang waktu dan membuatnya lupa dengan keberadaan orang-orang disekitarnya akan tetapi hal ini belum bisa membuat mereka berhenti tidak menggunakan game online higgs domina island. Ketika kalah, mereka akan merasa sedih tapi karena rasa penasaran akhirnya meneruskan bermain kembali.

Kognisi pengguna game online higgs domino island mengindikasikan adanya distorsi. Mereka menganggap bahwa akan masih ada peluang yang baik di masa depan melalui permainan game online, dengan mengesampingkan risiko yang diterima.

Di antara distorsi kognitif yang paling umum dalam kelompok ini adalah apa yang disebut *gambler's fallacy* atau keyakinan bahwa hasil masa lalu akan memengaruhi hasil masa depan. Misalnya, meyakini bahwa setelah serangkaian kekalahan, kemenangan sudah pasti datang. Optimisme yang tidak realistis, atau kecenderungan untuk melebih-lebihkan peluang menang dan meremehkan risiko yang terkait dengan perjudian. Ilusi kendali, atau keyakinan yang keliru bahwa seseorang memiliki kendali atas hasil permainan padahal sebenarnya itu adalah peristiwa yang sepenuhnya acak. Terakhir, memori selektif, yaitu kecenderungan untuk mengingat kemenangan dan melupakan kekalahan, yang mengarah pada persepsi yang menyimpang tentang riwayat perjudian seseorang.¹⁶

Pencapaian Tugas Perkembangan Berdasarkan Perspektif Islam

¹⁵ Akbar Hairil, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu", *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)* no.2, (13 Juli 2020): 43, <https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/view/108>.

¹⁶ Raquel Suriá-Martínez et al., "Online Games and Cognitive Distortions: A Comparative Analysis in Students with and without Disabilities," *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education* 14, no. 7 (July 2024): 1868–80, <https://doi.org/10.3390/ejihpe14070123>.

D dan G menganggap bahwa semua agama berisi kebaikan dan mengarahkan pada hal-hal yang baik. Sebagai manusia harus mengutamakan perilaku yang baik terhadap diri maupun lingkungannya. Ajaran pokok Islam yang dimengerti adalah arahan utk ibadah sholat dan sodakoh, mengaji dan patuh pada orangtua. Akan tetapi dalam kehidupan nyata kedua subyek merasa kesulitan untuk, menerapkannya. Mereka tidak mempelajarinya secara mendalam dan sudah kehilangan minat mempelajari agama lagi. Akan tetapi kedua subyek mengakui bahwa ajaran agama membuat mereka masih bisa mengontrol perilakunya untuk tidak berbuat yang berlebihan.

Ketidakmampuan bertanggungjawab dan menyelaraskan ajaran Islam dengan perilaku sehari-hari disebabkan lingkungan teman-teman yang juga sering bermaksiat. Misalnya, minum minuman keras. Akan tetapi ketika sedang mendapatkan kesusahan, D mengaku menjadi lebih mudah untuk beribadah. Kedua subyek memiliki tanggung jawab dan komitmen yang kurang baik dalam menjalankan kehidupan sesuai ajaran islam.

Studi terhadap empat penjudi laki-laki berusia 31 hingga 40 tahun menggambarkan bahwa inkonsistensi logis menjadi sumber disonansi kognitif. Yaitu anggapan berjudi sebagai kegiatan mencari hiburan meskipun bertentangan dengan aturan agama dan hukum. Pengurangan disonansi dilakukan dengan upaya aktif mencari informasi baru.¹⁷

Kesadaran akan kurangnya rasa tanggung jawab mengelola dirinya sendiri dan kemampuan finansial yang kurang pada akhirnya membuat kedua subyek belum siap menikah. Perubahan yang masih bisa dilakukan adalah terus berusaha mencari pekerjaan yang layak. Kedua subyek mengalami disonansi kognitif, yaitu keadaan ketika terjadi perang batin antara keyakinan dengan apa yang dilakukan. Subyek mengetahui ajaran agamanya bertentangan dengan kegiatan berjudi akan tetapi terus melakukan. Ketidaknyamanan ini membuat mereka melakukan pengurangan dengan berusaha mencari pekerjaan sehingga dapat menutupi kerugian yang diperoleh dan membuatnya lebih dekat dengan pemenuhan tanggung jawab ketika menikah.

Pencapaian Tugas Perkembangan berdasarkan perspektif psikologi

Kedua subyek tidak berfikir kritis terhadap ajaran agamanya karena minat belajar agama yang kurang. Mereka tidak begitu tertarik dengan bahasan mendalam ajaran agama dan lebih suka mengikuti arus lingkungannya. Pada subyek D, tidak berfikir kritis pada agamanya karena baginya tidak berguna selain itu, ia tidak tahu apa itu iman sebab ia lebih suka mengikuti arus lingkungan, dan tidak tahu persamaan dan perbedaan agama Islam dengan agama lain, sedangkan iman menurut subyek G adalah ketika seseorang menunjukkan perilaku baik, perbedaan dan persamaan agama Islam dengan agama lainnya yaitu terletak pada Tuhannya, serta agama menurutnya berisi tentang arahan kebaikan untuk mengetahui Tuhannya.

Kegiatan bermain game online higgs domino island menjadi salah satu penyebab yang mengakibatkan subyek kurang fokus menata kemampuannya finansialnya.

¹⁷ Agnes H., "Gambaran Disonansi Kognitif Pada Penjudi Dewasa Awal" (skripsi, Universitas Tarumanagara, 2010), <http://repository.untar.ac.id/11204/>.

D berusaha tetap bekerja serabutan dengan memakai sistem panggilan. Sedangkan G akhirnya memilih untuk bekerja ke luar negeri untuk memperbaiki tingkat ekonominya.

Festinger menyatakan bahwa individu berusaha mempertahankan konsistensi di antara berbagai kognisi (misalnya, pikiran, perilaku, sikap, nilai, atau keyakinan). Disonansi merupakan Kognisi yang tidak konsisten menghasilkan keadaan yang tidak menyenangkan yang memotivasi individu untuk mengubah satu atau lebih kognisi untuk memulihkan konsistensi dengan kognisi lainnya (yaitu, konsonansi).¹⁸

Pada kegiatan bermasyarakat, kedua subyek juga termasuk individu yang aktif. D mengikuti kegiatan karang taruna, dan G mengikuti salah satu kelompok sosial di lingkungannya. Mereka juga berusaha menjadi warga negara yang baik dengan menaati peraturan pemerintah, seperti membayar pajak. Tugas perkembangan yang belum terpenuhi adalah membina rumah tangga. D masih merasa sakit hati karena permasalahan percintaan sebelumnya, serta G masih mempersiapkan kemandirian finansialnya.

Catatan Akhir

Lingkungan pertemanan yang terdiri dari para pengguna game online, kepemilikan gadget, waktu senggang, dan masalah percintaan bisa menjadi faktor pendorong penggunaan game online higgs domina island. Distorsi kognitif membuat pengguna merasa beruntung memenangkan permainan dan memperoleh uang tanpa bekerja menyebabkan pengguna mengesampingkan kerugian yang diperolehnya dan terus melakukan permainan. Sedangkan disonansi kognitif membuat pengguna terdorong mencari pekerjaan sehingga inkonsistensi antara keinginan memapankan finansial dengan perilakunya berkurang. Pencapaian tugas perkembangan pengguna dalam perspektif Islam menggambarkan tidak adanya minat mempelajari Ajaran Islam secara mendalam, ketidakmampuan menahan diri dari maksiat dan ketidaksiapan menikah. Sedangkan pencapaian tugas perkembangan secara psikologis meliputi ketidakmampuan berfikir kritis dan terbuka dengan wawasan baru dalam mempelajari ajaran agama, kurang taat beragama, bergabung dalam kelompok sosial, memiliki pekerjaan dan belum terpenuhinya kesiapan membina rumah tangga. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terhadap intervensi distorsi kognitif pengguna game online higgs domino.

Daftar Rujukan

Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (December 29, 2017). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.

¹⁸ Miller Monika K, Clark Jordan D, and Jehle Ahlayna, "Cognitive Dissonance Theory (Festinger)," in *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (John Wiley & Sons, 2015), 1–5, https://www.researchgate.net/publication/291356571_Cognitive_Dissonance_Theory_Festinger.

- Am, Ali, Al-Amer R, Atout M, Ali Ts, Mansour Amh, Khatatbeh H, Alkhamees Aa, and Hendawy Ao. "The Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF): Its Psychometric Properties among Sri Lankan Students and Measurement Invariance across Sri Lanka, Turkey, Australia, and the USA." *Healthcare (Basel, Switzerland)* 10, no. 3 (March 7, 2022): 1–13. <https://doi.org/10.3390/healthcare10030490>.
- H., Agnes. "Gambaran Disonansi Kognitif Pada Penjudi Dewasa Awal." Skripsi, Universitas Tarumanagara, 2010. <http://repository.untar.ac.id/11204/>.
- Jannah, Miftahul, Siti Rozaina Kamsani, and Nurhazlina Mohd Ariffin. "Perkembangan Usia Dewasa: Tugas Dan Hambatan Pada Korban Konflik Pasca Damai." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (July 30, 2021): 114–43. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/10430>.
- Lutfiwati, Sri. "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi." *ANFUSINA: Journal of Psychology* 1, no. 1 (December 12, 2018): 1–16. <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.
- Monika K, Miller, Clark Jordan D, and Jehle Ahlayna. "Cognitive Dissonance Theory (Festinger)." In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, 1–5. John Wiley & Sons, 2015. https://www.researchgate.net/publication/291356571_Cognitive_Dissonance_Theory_Festinger.
- Nasiruddin, Sutriani. "Mengapa Higgs Domino Island Banyak Digemari Masyarakat? Dan Game Sejenisnya yang Menjamur Kala Pandemi." *pikiranrakyat*, July 9, 2021. <https://gowapos.pikiran-rakyat.com/>.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Putri, Alifia Fernanda. "Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya." *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling* 3, no. 2 (June 21, 2018): 35–40. <https://doi.org/10.23916/08430011>.
- Rahayuningrum, Dwi Christina, Zabidah Putit, and Ira Erwina. "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja Di SMPN Kota Padang." *Jurnal Kesehatan Medika Saintika* 10, no. 1 (June 1, 2019): 115–27. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>.
- Samsudin, Mohamad, Muhammad Abdul Jalil, and Mudiono Mudiono. "Perspektif Islam Tentang Perkembangan Psikologi Manusia Dan Tugas- Tugasnya." *Al Ashriyyah* 2, no. 1 (October 6, 2016): 43–64. <https://doi.org/10.53038/alashriyyah.v2i1.11>.
- Supandi, Hery. "Selain NU Surabaya, MUI Bengkulu Juga Larang Umat Main Game Higgs Domino." *detiknews*, November 4, 2021. <https://news.detik.com/berita/d-5797262/selain-nu-surabaya-mui-bengkulu-juga-larang-umat-main-game-higgs-domino>.
- Surawan, Surawan, and Mazrur Mazrur. *Psikologi Perkembangan Agama: Sebuah Tahapan Perkembangan Agama Manusia*. Yogyakarta: K-Media, 2020. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2620/>.
- Suriá-Martínez, Raquel, Fernando García-Castillo, Carmen López-Sánchez, Esther Villegas, and Carmen Carretón. "Online Games and Cognitive Distortions: A Comparative Analysis in Students with and without Disabilities." *European*

Journal of Investigation in Health, Psychology and Education 14, no. 7 (July 2024): 1868–80. <https://doi.org/10.3390/ejihpe14070123>.

Ulfa, Mimi, and Risdayani Risdayani. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru." *Journal:eArticle*, Riau University, 2017. <https://www.neliti.com/publications/119938/>.

Wijaya, Wanda, Lilik Sabdaningtyas, and Loliyana Loliyana. "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik." *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 8 (July 29, 2019). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/18908>.

Zaelani, Ahmad Fikri, Octa Reni Setiawati, and Sri Maria Puji Lestari. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP." *Jurnal Psikologi Malahayati* 1, no. 2 (October 11, 2019): 35–41. <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i2.1868>.