

## **Penerapan Modifikasi Prilaku (Shaping) Dalam Menangani Kecanduan Game Higgs Domino Island Mahasiswa Universitas Darul Ulum**

<sup>\*1</sup>Rijal Alfani Atoillah, <sup>2</sup>M. Saiful, <sup>3</sup>Endy Satya Rahmanto, <sup>4</sup>Afan Maulana, <sup>5</sup>Wardatul Mufidah

Universitas Darul Ulum, Jl. Gus Dur No.29A, Mojongapit, Jombang, Jawa Timur 61419  
rijalalfani170@gmail.com, ipunkjansen929@gmail.com, Srendy675@gmail.com  
afanmaulanaseptian@gmail.com, wardatulmufidah888@gmail.com

### **Abstrak**

Game Higgs Domino Island merupakan game yang sangat di populer di Indonesia termasuk dikalangan mahasiswa Universitas Darul 'Ulum, awalnya game Higgs Domino Island ini hanya dijadikan sebagai hiburan bagi beberapa mahasiswa namun adanya transaksi jual beli koin dalam game mengubah arah tujuan dari bermain game tersebut. Sistem bermain game yang memerlukan koin membuat para pemain mau tidak mau mengeluarkan biaya untuk mendapatkan koin tersebut , untuk menemukan pemain maupun agen jual beli koin game bisa didapatkan melalui group sosial media seperti facebook, whatsapp, bisa juga melalui warung harian atau tempat nongkrong, maupun counter pulsa. Penerapan modifikasi perilaku dengan teknik *shaping* ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada mahasiswa universitas Darul 'Ulum mengenai bahayanya kecanduan game domino island, hasil dari kegiatan ini diharap mahasiswa universitas darul 'ulum lebih memahami bahaya kecanduan game domino island dan memahami bagaimana cara mengatasi kecanduan tersebut. teknik modifikasi perilaku dengan teknik *shaping* dengan menggunakan poster, isi poster menggunakan penguatan positif, fading dan generalisasi yang dapat diterapkan pada diri sendiri dan penerapan modifikasi perilaku ini diharapkan partisipan/pembaca mampu menangani perilaku kecanduan gamenya untuk diterapkan pada diri sendiri, mengetahui apa yang harus diperbuat ketika sudah kecanduan dan menjadi motivasi terkait bahaya kecanduan game domino island.

**Kata Kunci :** Game Higgs Domino Island, Jual beli, modifikasi perilaku, Teknik Shaping, kecanduan

### **Abstract**

*Higgs Domino Island Game are the game that very popular in Indonesia include in the darul ulum university's student, in the first time this Higgs Domino Island . only to be a part of just a game for some students but there is a buy and sell transaction coin in the game that change the direction of mind and the purpose of the game that mentioned, the system of play game that needs coin make all of the player aren't wanted to incur costs to buy coins that mentioned, for uncover the player or agent coin buy and sell can be found in social media like facebook, whatsapp, and it can be get at the daily roadside stall or hang out place, as well as pulse counter, the application of behavior modification with shaping technique has intended to give information to darul ulum university's student about the dangerous of addicted to the Domino Island game and understanding how to overcome addicted by that game mentioned. the techniqe of behavior modification with shaping technique by using a poster, the content of the poster is using positive reinforcement, fading and generalization that can be applied for his self and the implementation of this behavior modification is expetected for participant/reader can handle the behavior of addicted game applied for his self, be aware of what must to do if already addicted and be a motivation related by the Domino Game Island.*

**Keywords:** Higgs Domino Island game, Buying and selling, behavior modification, Shaping technique, addiction

## **Pendahuluan**

Berkembangnya teknologi pada zaman ini muncul istilah game online, Game online sendiri bisa dikatakan adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. (Andrew Rollings dan Ernest Adams), Selain itu game online memberikan kemudahan ketimbang dengan game biasa, 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)).

Pada saat ini salah satu game yang sangat di gemari di Indonesia adalah game High Domino Island, game tersebut merupakan salah satu game yang ada di playstore maupun appstore dan merupakan kategori permainan simulasi perjudian yang berkarakter lokal Indonesia. Pada awal perilisannya game Higgs Domino Island tepatnya pada tahun 2018, Higgs Domino Island adalah permainan yang seperti pada umumnya, digunakan untuk hiburan

Pada awal perilisannya game Higgs Domino Island tidak terlalu terkenal dan tidak terlalu banyak peminatnya akan tetapi pada awal tahun 2021 sampai sekarang jumlah pemain semakin meningkat pesat. Meningkatnya jumlah pengguna game Higgs Domino Island ternyata diduga oleh adanya isu tentang maraknya perdagangan koin yang dilakukan oleh para pemainnya. Hal itu juga yang menjadi alasan kami memilih melaksanakan pengabdian Masyarakat, selain itu melalui pengamatan kami adanya jual beli koin dalam game *Higgs Domino Island* menyebabkan peningkatan pemain pada kalangan mahasiswa Universitas Darul 'Ulum hal itu dikarenakan adanya perubahan arah tujuan dalam bermain Higgs Domino Island, sebagian besar mahasiswa 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. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan chip (koin) dapat diperjual belikan dengan meng-upgrade akun Perunggu. Setelah menjadi Akun Perunggu, maka pemain hanya boleh melakukan/mengirim chip/koin sebanyak 2 Billion Chip. Pemain bisa melakukan TopUp sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa atau pemain bisa juga dengan Dompot Digital Gopay. Setelah melakukan Top-Up, maka pemain mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) chip dan 30.000.000 (tiga puluh juta) chip, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi Higgs Domino (Afan, 2023).

Permasalahan terkait bermain game Higgs Domino Island pada mahasiswa semakin hari semakin meningkat. Hal ini-lah yang menyebabkan kecanduan bermain game Domino Island. Seiring banyaknya pemain game Domino Island maka semakin banyak pula akses untuk mendapatkan chip (koin) dan penukaran menjadi mata uang. Dengan adanya situasi Pandemi Covid 19 pada awal tahun 2020 yang membuat ekonomi masyarakat turun, game tersebut menjadi solusi untuk para pemain mendapatkan uang dengan instan. Oleh sebab itu perlu adanya penanganan dalam mengatasi kecanduan game Higgs Domino Island tersebut.

Permasalahan terkait kecanduan game Higgs Domino Island ini, semakin parah ketika pemain sudah mengeluarkan uang untuk membeli koin, salah satu mahasiswa universitas pernah bercerita dia kehilangan uang 1.500.000, untuk membeli koin, hal itu dia lakukan karena saat pertama kali membeli koin 15.000 dia mendapatkan keuntungan 10x lipat dari total pembeliannya, dia tidak langsung mengeluarkan banyak uang untuk membeli koin akan tetapi semakin sering ia membeli koin semakin banyak pula keuntungan yang ia dapat hal itu menyebabkan dia merasa untung dengan melakukan pembelian koin, akan tetapi setelah beberapa minggu kekalahan semakin sering yang ia alami, mahasiswa itu berkata ia masih yakin keuntungan akan ia dapatkan Ketika ia melakukan pembelian koin, dan hal itu uteras dia lakukan sampai dia sadar kalo pembelian koin sudah mendekati 2.000.000, kejadian tersebut bukan hanya dialami oleh satu mahasiswa saja, hampir setiap mahasiswa yang bermain game Higgs Domino Island mengalami kejadian yang sama.

Dari pengamatan kami mahasiswa mulai mengenal system jual beli koin ketika nongkrong bersama teman-temannya, mahasiswa itu diberitahu keuntungan yang didapat ketika bermain game, dan kadang yang mengajak dengan senang hati mau memberikan koin secara gratis jika dia mau bermain game Higgs Domino Island, hal itu menyebabkan mahasiswa mengenal system jual beli koin dalam game dan membuatnya kecanduan ketika sekali mendapatkan keuntungan.

Menurut perspektif psikologi, kecanduan adalah keadaan individu yang merasa terdorong untuk menggunakan atau melakukan sesuatu agar mendapatkan atau memperoleh efek menyenangkan dari yang dihasilkannya oleh sesuatu yang dilakukan. (Sarafino 1990: 37).

Modifikasi perilaku memiliki dua tujuan yang mendasar, yaitu 1) modifikasi perilaku dapat mendukung dan mempromosikan (meningkatkan) perilaku-perilaku yang adaptif, yaitu perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat dan cenderung bermanfaat untuk perkembangan individu itu sendiri; 2) modifikasi perilaku bertujuan menekan atau menghilangkan perilaku yang maladaptif, yaitu perilaku yang cenderung tidak diterima oleh masyarakat, dan perilaku tersebut dapat merugikan perkembangan individu itu sendiri.

Salah satu teknik modifikasi perilaku tersebut yaitu teknik shaping. Teknik shaping atau pembentukan merupakan pengembangan sebuah perilaku operan baru melalui penguatan aproksimasi suksesif, dan pemunahan aproksimasi sebelumnya terhadap perilaku tersebut hingga perilaku yang baru pada target atau subjek (Martin & Pear, 2015). Dengan teknik shaping diharapkan perilaku yang bersifat maladaptif dapat berkurang atau bahkan tiada dan memunculkan perilaku baru yang lebih adaptif.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai modifikasi perilaku teknik shaping dalam penanganan kecanduan game online Higgs Domino, serta diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca untuk insight dan termotivasi untuk mengurangi atau menghilangkan kebiasaan bermain game.

### Metode

Pelaksanaan Modifikasi Prilaku Teknik Shaping dilakukan dengan menyebarkan poster ke berbagai tempat yang sering dilewati oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Darul'Ulum, tempat yang ditemplei poster berupa papan madding kelas, papan mading di masjid, papan mading di kantor sekretariat BEM, dan di papan mading dimana mahasiswa sering nongkrong dikampus, selain itu poster juga di sebarakan kepada mahasiswa yang kemudian modifikator menjelaskan isi dari poster tersebut, setelah modifikator menjelaskan tentang isi dari poster responden diminta untuk mengisi *google form* yang telah disediakan. Pertanyaan survei berupa identitas responden, status sebagai mahasiswa yang bekerja atau tidak, intensitas bermain game, tanggapan mengenai poster, dan insight yang di dapat setelah melihat poster, apakah poster bermanfaat, apakah poster memotivasi responden, dan apakah responden akan menerapkan isi dari poster yang sudah dilihatnya.



Gambar 1. Poster Modifikasi Prilaku (Teknik Shaping)

### Hasil dan Pembahasan

Penyebaran poster dilingkungan Universitas Darul ‘Ulum dilakukan pada tanggal 20 Juni 2023, poster disebar dengan cara ditempelkan di mading Fakultas, mading Masjid, Sekertariat BEM, dan di tempat yang kemungkinan sering di lewati mahasiswa.



**Gambar 2. Penempelan Poster di Mading**

Penyebaran poster kepada mahasiswa dilingkungan Universitas Darul ‘Ulum dilakukan selama 3 hari dari tanggal 21 Juni hingga 23 Juni 2023.

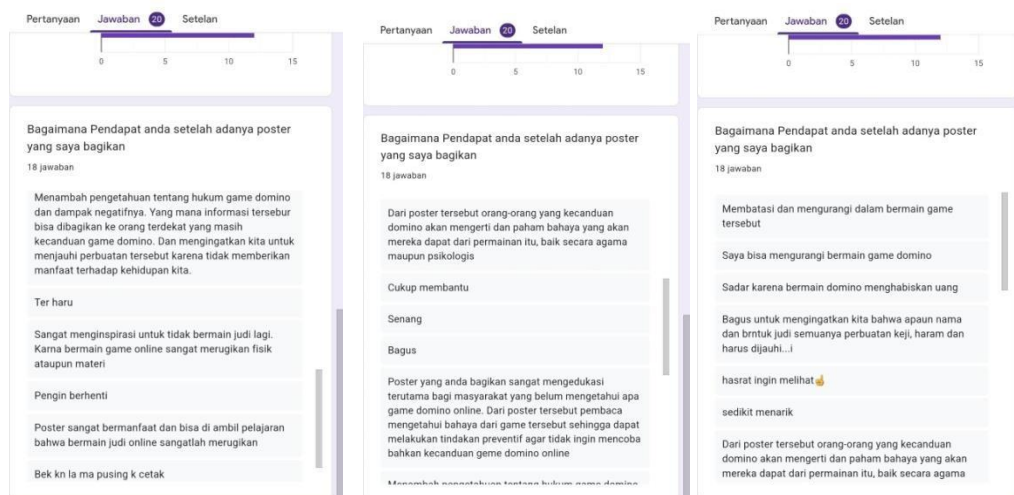


**Gambar 3. Sebaran Poster kepada mahasiswa**

Modifikasi Prilaku dengan teknik Shaping dilakukan dengan penyebaran *Google form* kepada mahasiswa Universitas Darul ‘Ulum yang kami tunjukkan dan jelaskan secara langsung isi poster, sebanyak 20 mahasiswa mengisi *google form*. Berikut data jawaban responden :

1. Dari total responden sebanyak 18 orang adalah mahasiswa yang berkerja (90 %) dan 2 (10%) hanya sebagai mahasiswa.
2. Persentasi usia 20 – 30 Tahun sebanya 17 orang (85%) , usia 40 – 50 tahun sebanyak 2 orang (10%), dan usia 10 – 20 tahun sebanyak 1 orang (5%).
3. Responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 15 orang (75%) dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 5 orang (25%).

Dari 20 orang responden, sebanyak 14 orang merasa terbantu dengan adanya poster,4 orang merasa tertarik dengan isi gambar di poster dan 2 orang memilih untuk tidak memberikan tanggapan tentang poster. Dari 20 responden, sebanyak 14 orang mendapatkan *insight* tentang bagaimana mengatasi kecanduan game Higgs Domino Island, dan bahaya dari kecanduan game Higgs Domino Island, sebanya 4 orang mendapatkan *insight* tentang bahaya dan cara mengatasi kecanduan game Higgs Domino Island, dan sebanyak 2 memilih untuk tidak memberikan tanggapan apapun, berikut *insight* dari responden :



Gambar 4. Insight Responden

Kelebihan Modifikasi Prilaku Teknik Shaping berupa poster adalah sangat mudah difahami oleh responden, kekurangannya adalah informasi yang diberikan melalui poster kurang rinci dan terlalu sedikit, dan peneliti kesulitan dalam menentukan hasil yang maksimal dari responden sehingga hasil dari penelitian belum bisa dipastikan ada perubahan prilaku yang diinginkan.

## Kesimpulan

Selama proses Modifikasi Prilaku Teknik Shaping yang telah dilakukan dapat disimpulkan : Modifikasi Prilaku Teknik Shaping dengan media poster bertujuan memberikan informasi kepada Mahasiswa Universitas Darul ‘Ulum mengenai bahaya dari kecanduan game Higgs Domino Island, pandang agama tentang judi dalam game Higgs Domino Island dan

bagaimana cara mengatasi kecanduan game Higgs Domino Island. *Insight* yang didapatkan dari kegiatan Modifikasi Prilaku Teknik Shaping ini adalah responden dapat memahami bahaya kecanduan game Domino Island dan cara mengatasinya, peneliti berharap isi poster dapat diterapkan kepada diri sendiri kepada teman, keluarga dan seluruh masyarakat Indonesia, agar semua tahu bahaya dan cara mengatasi kecanduan game Higgs Domino Island.

### **Daftar Pustaka**

Abdul Rahman Sayopi, Muhammad Firdaus, Noor Efni Salam (2022), Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 5 Tahun 2022.

Dr. Dahlia Novarianing Asri, M.Si. Suharni, S.Pd., M.Psi. Modifikasi Perilaku: Teori Dan Penerapannya Isbn: 978-602-0725-97-0, Unipma Press (Anggota Ikapi) Universitas Pgris Madiun

Hasan Mustafa, Perilaku Manusia Dalam Perspektif Psikologi Sosial, Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan

Martin, G., & Pear, J. (2015). Modifikasi Perilaku. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nasruddin Khalil Harahap, (2021) Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum) Tazkir: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman Web: [Jurnal.Iain-Padangsidempuan.Ac.Id/Index.Php/Tz/](http://Jurnal.Iain-Padangsidempuan.Ac.Id/Index.Php/Tz/)

Raka Rasyal, Muhammad Setiawan Sahib, Muhammad Alif Abdi Manaf, Ahmad Ridfah, Ismalandari Ismail Mencegah Fenomena Fear Of Missing Out Pada Remaja Jurnal Kebajikan Jurnal Pengabdian Masyarakat

Sulvahrul Amin<sup>1</sup>, Fatimah Azis<sup>2</sup>, Febryani Umakamea, Vol. 4 No. 3 September 2022, Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar Padaringan : Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi

Suryadi, Jom Fisip Vol. 9: Edisi Ii Juli - Desember 2022

Raka Rasyal, Muhammad Setiawan Sahib, Muhammad Alif Abdi Manaf, Ahmad Ridfah, Ismalandari Ismail Mencegah Fenomena Fear Of Missing Out Pada Remaja Jurnal Kebajikan Jurnal Pengabdian Masyarakat