

KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN GAME HIGGS DOMINO ISLAND PADA MASYARAKAT DESA MAGA LOMBANG

Akhiruddin Nasution

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
Akhirnasution70@gmail.com

Marlina

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
marlina@stain-madina.ac.id

Datuk Imam Marzuki

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
datukimammarzuki@stain-madina.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain Game Higgs Domino Island terhadap komunikasi interpersonal di masyarakat desa Maga Lombang dan untuk mengetahui bagaimana cara mengatasi dampak bermain Game Higgs Domino Island menurut kepala desa, tokoh agama dan masyarakat yang telah berhenti bermain Game Higgs Domino Island. Penelitian dilaksanakan di desa Maga Lombang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi lapangan. Hasil dari penelitian ini menerangkan bahwa dampak Kecanduan Game Higgs Domino Island terhadap komunikasi interpersonal seperti kurangnya interaksi sosial dan suka berkata kasar adapun cara mengatasi dampak bermain Game Higgs Domino Island terhadap komunikasi interpersonal masyarakat desa Maga lombang menurut kepala desa Maga Lombang adalah dengan membuat pelatihan seperti pelatihan pembuatan sabun cuci piring yang sengaja dibentuk berkelompok agar terjalin kembali komunikasi interpersonal yang efektif, solusi yang diberikan tokoh agama adalah mengadakan pengajian rutin setiap malam rabu yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat pengguna Game Higgs Domino Island sedangkan solusi menurut masyarakat yang telah berhenti bermain Game Higgs Dominon Island adalah dengan mengenali pemicunya dan mengisi kekosongan waktu dengan hal yang bermanfaat serta doa yang tulus kepada Allah SWT.

Kata Kunci: *Komunikasi, Game, Masyarakat*

ABSTRACT

This research aims to determine the impact of playing the Higgs Domino Island game on interpersonal communication in the Maga Lombang village community and to find out how to overcome the impact of playing the Higgs Domino Island game according to village heads, religious leaders and people who have stopped playing the Higgs Domino Island game. This research was carried out in Maga Lombang village. The research method used is a qualitative research method with the type of field research. The data analysis technique used is observation, interviews and documentation to obtain the desired data. The results of this research explain that the impact of playing the Higgs Domino Island game on interpersonal communication is such as a lack of social interaction and likes to speak harshly. The way to overcome the impact of playing the Higgs Domino Island game on interpersonal communication in the Maga Lombang village community, according to the Maga Lombang village head, is by providing training. such as training in making

dishwashing soap which was deliberately formed in groups to re-establish effective interpersonal communication, the solution given by religious leaders was to hold regular sermons every Wednesday night which aims to make people aware of the Higgs Domino Island game users, while the solution according to people who have stopped playing the Higgs game dominon island is to recognize the trigger and fill the empty time with useful things and sincere prayers to Allah SWT.

Keywords: *Communication, Game, Community*

A. PENDAHULUAN

Meskipun komunikasi interpersonal menjadi rutinitas dalam kehidupan bermasyarakat, dengan cara yang diterima oleh semua pihak bukanlah hal yang mudah. Seperti defenisi lain dalam ilmu sosial, komunikasi interpersonal memiliki banyak definisi yang beragam seperti perspektif para ahli komunikasi yang memberikan batasannya masing-masing. (Marlina; Arvianti, Eri Yusnita; Mitrin, Abdullah; Rambe, Elismayanti; Maulina, Hilda; Yuliana; Rofiatin, 2022). Komunikasi antar pribadi umumnya hubungan antara 2 orang secara eksklusif dan tatap muka, memungkinkan setiap partisipan buat merespons satu sama lain secara pribadi, baik melalui komunikasi lisan juga non-verbal. (Daud et al., 2022).

Kehidupan manusia saat ini sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kemajuan teknologi dan juga penggunaan alat-alat teknologi, karena teknologi memberikan manfaat yang Melampaui kebutuhan kerja. Salah satu bentuk teknologi yang menyediakan keseruan merupakan permainan online, yang diartikan sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan dan dapat dilakukan kapan saja serta di mana saja, bahkan bersama-sama. Game online memperlihatkan visual yang berpariasi, didukung oleh komputer, pada umumnya menggunakan jaringan internet. Selain itu, game online sering menyertakan cerita panjang yang terdiri dari berbagai tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain. Game ini dirancang dengan tingkat kesulitan yang meningkat seiring dengan kenaikan level.(Hazbulloh, 2023).

Terlalu sering bermain game online dapat menyebabkan seseorang membuang waktu secara sia-sia dan membuatnya terasa terasing dari kehidupan nyata di sekitarnya. Meskipun ada dampak positif dari bermain game online, perlu diantisipasi dampak negatifnya, seperti ketidak stabilan emosi. Selain itu, beragamnya Fitur game online, yang Jarang bersifat mendidik, Sehingga menjadi kebiasaan yang mendorong pemain untuk terus berusaha menyelesaikan setiap level. Akibatnya, bukan hanya prestasi yang menurun, tetapi kualitas serta kuantitas interaksi dengan lingkungan sekitar turut terdampak. Pada akhirnya, game online dapat menghambat sosialisasi dan penyesuaian sosial, yang pada gilirannya mempengaruhi kondisi psikologis serta hubungan individu dengan dunia sekitarnya. (Sari, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dona Febriandari dalam karyanya yang berjudul *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Diri Remaja*, adanya fenomena dari kegiatan bermain game online saat ini telah menjadi bagian dan kebiasaan yang cukup sangat mencengangkan di berbagai penjuru dunia. Game online, yang awalnya dirancang untuk anak-anak dan remaja dan dikhususkan untuk menghibur mereka, kini juga banyak dimainkan dan sangat digemari oleh kalangan dewasa.(Hazbulloh, 2023). Hal ini sejalan dengan observasi awal yang dilakukan di lapangan tepatnya di desa Maga Lombang, ternyata sesorang yang terlalu banyak

berinteraksi dengan smartphone dan menggunakannya untuk bermain game online akan berakibat pada perubahan interaksi keseharian mereka, seperti berkurangnya interaksi interpersonal terhadap kehidupan sosial sehari-hari. (Anggraini et al., 2022).

Kemajuan teknologi terutama pada permainan online membuat kegiatan dan interaksi sosial terutama pada remaja semakin memprihatinkan, dari hasil observasi awal terhadap kegiatan remaja yang bermain *Game High Domino Island*, banyak masyarakat yang kegiatan interaksinya semakin berkurang, penggunaan bahasa dan kegiatan *martutur* juga sudah sangat berkurang dalam kegiatan kesehariannya, hal ini juga membuat penelitian ini sangat penting untuk diteliti, permasalahan-permasalahan yang ada bila tidak di temukan solusinya akan mengakibatkan dampak yang lebih berbahaya dan merugikan masyarakat luas nantinya.

Game online hadir dalam beragam jenis yang sangat beragam, dari model permainan yang hanya bersifat teks sederhana atau bahkan huruf hingga adanya permainan yang menampilkan grafik dengan tingkat kesulitan dan keberagaman yang kompleks, menciptakan dunia yang berbeda yaitu adanya dunia virtual yang dapat dihuni oleh Ragam pemain secara bersamaan. Salah satu game online yang cukup digemari dan populer di kalangan remaja dan dewasa adalah *Higgs Domino Island*.

Game online Higgs Domino Island adalah permainan domino dan telah meraih popularitas besar di seluruh dunia. Seperti diulas *reaktor.co.id* bahwa dikembangkan oleh *Higgs Games*, game ini memberikan pengalaman yang asik dan menegangkan bagi para pemainnya. Bukti lain bahwa game ini sangatlah populer adanya data yang menunjukkan lebih dari 100 juta unduhan yang dilakukan oleh pemilik *smartphone* di *Google Play Store*, *Higgs Domino Island* berhasil menarik perhatian banyak orang. (Hazbulloh, 2023).

Dalam dua tahun terakhir ini *game* ini menjadi permainan yang digemari dan banyak dimainkan oleh banyak orang, mulai dari remaja hingga Dewasa, kini Aplikasinya sangat populer telah menyediakan hingga 36 macam permainan, bisa kita lihat seperti adanya permainan dadu, kartu, permainan catur, *domino*, *congklak* yang merupakan permainan tradisional, *puzzle*, hingga jenis *slot*. *Game* ini bisa di kategorikan salah satu jenis judi *online* dan haram hukum nya. Meskipun unsur judi dalam *Game Higgs Domino Island* itu hanya pada yang dilakukan oleh para pemain atau terkait jual beli *chips* yang dilakukan. Akan tetapi tak ubahnya seperti taruhan. *Game* ini diharamkan karena Ada praktik perjudian, "Karena, apapun kondisinya ketika di dalam permainan terdapat unsur taruhan, maka sudah pasti masuk dalam kategori judi.

Game Online menyediakan beberapa fitur yang bisa membuat orang kecanduan. (Panama, 2022). Sehingga sering di temui dalam lingkungan masyarakat seperti di kedai kopi kebanyakan yang ada di genggamannya adalah *Smartphone* yang membuat berkurangnya interaksi sosial yang tentunya akan berakibat tidak baik bagi kehidupan sosial Masyarakat. (Munawaroh et al., 2023). Sebagian Pengguna *game* adalah anak remaja dan dewasa menggunakan sadar mereka menghabiskan waktunya pada global maya. Justru itu akan berdampak negatif bahkan dapat menjauhkannya dari kehidupan dunianya. Sehingga tidak kita temui lagi komunikasi interpersonal yang efektif di dalam kelompok tertentu yang sedang memainkan *Game Higgs Domino Island* di karenakan sibuk dengan *smartphone* nya sendiri.

Dari penjabaran tersebut penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan mengenai dampak bermain *game* yang ada ditengah masyarakat, dengan latar belakang penelitian adalah “banyaknya orang yang jadi korban dari bermain *Game Higgs Domino Island* terhadap komunikasi interpersonal Hal ini berguna untuk diteliti karena dampak game online merupakan sebuah jenis pemberitaan yang akan berdampak kepada masyarakat secara luas. Melibatkan masyarakat yang ada di Maga lombang merupakan sebuah langkah tepat menurut penulis, mengingat masyarakat merupakan suatu kelompok dengan tingkatan yang memiliki fungsi sebagai patokan kemajuan suatu bangsa. (Hadisaputra, 2022).

B. METODOLOGI

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini ialah metode kualitatif dimana suatu penelitian menghasilkan data berupa istilah-istilah tertulis maupun lisan dari orang-orang yang sudah diteliti (wawancara) menggunakan tipe penelitian deskriptif, penulis berusaha buat bisa menyebutkan data yang sudah penulis kumpulkan. sehingga data yang diperoleh dapat diteliti demi mencapai tujuan penelitian yaitu tentang Dampak *Game Higgs Domino Island* terhadap komunikasi interpersonal di masyarakat desa Maga lombang.

Penelitian kualitatif deksriftif ini bertujuan untuk mendeksripsikan gejala sosial yang terjadi ditengah kehidupan masyarakat berupa gejala sosial yang ada. Didalamnya terdapat upaya mendeksripsikan, analisi serta menginterpretasikan suasana yang terjadi Dalam penelitian ini penulis akan melihat bagaimana akibat *Game Higgs Domino Island* terhadap komunikasi interpersonal di masyarakat desa Maga lombang. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu penelitian lapangan, sebab penulis bertemu eksklusif dengan masyarakat di desa Maga lombang.

Penelitian ini melibatkan lima orang masyarakat desa Maga Lombang, dua orang diantaranya pengguna *Game Higgs Domino Island*, Tokoh Agama, Tokoh masyarakat dan kepala desa Maga Lombang. Karna karakteristik orang ini cocok dengan judul penelitian yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data dikumpulkan langsung dari lokasi penelitian seperti:

1. Observasi

Buat mendapatkan data penelitian, penulis melakukan observasi langsung ke tempat penelitian yaitu ke Desa Maga Lombang. wawancara langsung dengan Masyarakat desa Maga lombang dengan kriteria dan informan yang telah ditetapkan. setelah itu melakukan pengamatan langsung dari akun *Game Higgs Domino Island* Mereka dan melihat bagaimana respon mereka terhadap Dampak Dari Bermain *Game* Tersebut.

2. Dokumentasi

Sokumentasi dalam penelitian ini buat memperoleh data dengan cara dokumentasi, yaitu dengan cara memperhatikan ketika bermain *Game Higgs Domino Island* guna mengetahui secara langsung dampak dari bermain *game* tersebut terhadap Komunikasi interpersonal. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti mewawancarai langsung yang mereka mainkan upaya mengetahui tentang hal yang diteliti dan meneliti catatan-catatan penting sangat erat kaitannya tentang penelitian yang diteliti.

3. Wawancara

Wawancara ialah salah satu cara pengumpulan data antara peneliti dengan narasumber, wawancara tersebut dilakukan secara pribadi menggunakan cara tatap muka. Wawancara yang dilakukan terkait dengan akibat Game Higgs Domino Island terhadap komunikasi interpersonal masyarakat Desa Maga lombang apakah bermain game ini telah menjadi hal yang mereka sukai atau bahkan kecanduan serta bagaimana akibat yang mereka rasa kompilasi dari bermain Game Higgs Domino *Island* terutamanya dalam komunikasi interpersonal. Dengan demikian, wawancara akan dilakukan dengan lebih terbuka dan bebas sehingga peneliti akan menemukan permasalahan secara lebih mendalam.

Pada teknik pengambilan data melalui wawancara dilakukan dengan lima orang warga yang dianggap memiliki pengaruh besar terhadap kegiatan dan hasil penelitian ini kedepan, adapaun lima orang tersebut sudah dijabarkan pada deskripsi sebelumnya mengenai informan penelitian pada penelitian ini. Teknik keabsahan data menjadi faktor penting, karena data harus diuji sebelum dicantumkan, yaitu dengan melakukan verifikasi keabsahan data melalui sumber-sumber di luar data utama. Proses triangulasi akan berlangsung selama pengumpulan sampai pada analisis data hingga peneliti konfiden bahwa tidak ada lagi disparitas informasi yang tersisa. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui survei dan hasil wawancara yang telah dilaksanakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Maga Lombang adalah desa yang ada di kecamatan Lembah Sorik Marapi kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara, Maga Lombang adalah Desa paling luas dan paling banyak penduduknya di antara semua desa yang ada di kecamatan Lembah LSM, Kabupaten Mandailing Natal. Maga Lombang dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai untuk mengkaji dampak tersebut. Dengan struktur sosial yang erat dan tingkat penggunaan game online yang cukup tinggi, desa ini memberikan kesempatan untuk mengamati dan menganalisis perubahan dalam pola komunikasi interpersonal yang mungkin terjadi. Penelitian ini dapat memberikan hal yang berarti dalam memahami dampak game online terhadap komunikasi interpersonal di masyarakat desa dan memberikan rekomendasi yang berguna bagi masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya. Penelitian mengenai dampak *Game Higgh Domino island* terhadap komunikasi interpersonal di Internal Masyarakat Desa Maga Lombang melibatkan 5 orang Informan Primer yaitu; Tokoh Agama, Tokoh Masyarakat, Kepala Desa Maga Lombang, dan 2 orang pengguna *Game High Domino Island*. Dalam proses penelitian kegiatan penggunaan *game* tersebut dilakukan dengan cara observasi perilaku, sikap dan kebiasaan mereka dalam kegiatan sosial keseharian.

Dampak bermain *Game Higgs Domino Island* terhadap Komunikasi Interpersonal Masyarakat desa Maga Lombang. Dampak secara sederhana bisa diartikan menjadi pengaruh atau akibat dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang, baik itu dampak baik maupun dampak buruk. Terlepas dari dampak positifnya, dampak negatif bermain *Game Higgs Domino Island* terhadap komunikasi interpersonal pengguna seperti komunikasi yang tidak efektif. (Permana et al.,

2023). Hal ini terjadi karna terlalu sering bermain *Game Higgs Domino Island* yang bisa menyebabkan kecanduan dan tidak peduli dengan orang sekitar.

Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi antara dua orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. *Game higgs domino island* sangat berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal karena di dalam *game higgs domino island* menyediakan berbagai fitur yang bisa membuat orang kecanduan dan tanpa sadar telah menghabiskan waktu didalamnya sehingga sering ditemui di kedai kopi atau di tempat tongkorongan lainnya yang ada digenggaman orang saat ini adalah handphone sehingga tidak terjalin interaksi sosial yang baik. Berikut hasil penelitian dampak negatif *Game Higgs Domino* terhadap komunikasi interpersonal pengguna masyarakat desa Maga Lombang sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara :

1. Kurangnya interaksi

Orang yang bermain *Game Higgs Domino Island* memiliki sikap emosional yang tidak stabil dimana pengguna lebih sering interaksi perantara handphone dibandingkan tatap muka, *game* ini dapat mempengaruhi kehidupan hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat menjadi renggang karna waktu bersama menjadi jauh berkurang. Begini wawancara peneliti dengan tokoh masyarakat Mistan Rangkuti pada tanggal Selasa 30 juli 2024 :

"Alak na bermain Game Higgs Domino Island angkon uida tarsongon alak na minum obat obatan juo dei sonjia mantong mambaen ketagihan dot kecanduan, imantong markurung sajo doma karejo nia I bagas inda ra mar gaul songon na terasing kon ngon masyarakat" (Narasumber Mistan 2024)

Artinya : “ Pengguna *Game* seperti orang minum obat obatan terlarang dimana bisa membuat ketagihan dan kecanduan, sehingga dia dirumah terus dan jarang keluar untuk bergaul seperti terasingkan dari masyarakat. Pecandu *Game Higgs Domino Island* akan sering kehilangan konsentrasi di dunia nyata semisal sedang terjadi obrolan langsung ketika komunikator menyampaikan informasi kepada si komunikan yang ternyata sikomunikan fokus kepada game yang dia mainkan sehingga komunikasi itu terjadi secara tidak efektif dan berkurangnya interaksi.

2. Berkata kasar

Game atau permainan merupakan kegiatan yang diciptakan secara kompleks yang akan membawa para pemain nya kedalam konflik buatan yang sengaja didramatisir sedemikian rupa. Terkait hal ini Jawaban tokoh Agama Sahbuddin Nasution pada tanggal Senin 29 Juli 2024 :

"Namun, tantangan dan keseruan dalam Game Higgs Domino Island seringkali memicu emosi, bahkan cenderung para pemainnya berkata kasar dan melakukan kekerasan dalam bentuk verbal ketika mereka kalah"(Narasumber Sahbuddin Nasution, 2024).

Sedangkan dalam Islam sendiri kita dianjurkan berkata yang baik dan juga lemah lembut sesuai dengan prinsip komunikasi Islam yaitu qaulan sadidan (benar, tak

bohong), qaulan baligha (lugas) qaulan ma'rufa (istilah-istilah yang baik serta sopan), qaulan karima (horma), qaulan layina (lemah lembut), dan qaulan masyura (mudah dimengerti) akan tetapi ketika adanya sebuah kegiatan yang dapat menerapkan maka konsep dan prinsip Komunikasi akan mudah dilupakan dan tidak dilaksanakan.

Berdasarkan gambaran diatas jelaslah bahwa islam menyampaikan perhatian khusus terhadap pembicaraan, bahkan lihat pembicaraan merupakan suatu hal yang akan menyelamatkan kita baik pada dunia dan akhirat. pembicara dimaksud yaitu percakapan yang baretika. Setelah Munculnya *Game Higgs Domino Island* dikalangan masyarakat desa Maga Lombang ternyata membuat nilai dan moral penggunanya menurun, berdasarkan hasil observasi peneliti dimana hal ini terjadi karna keluarga yang kurang mengawasi, pengaruh dari teman sepergaulan sehingga terjadi penurunan degradasi dalam segala aspek moral, mulai berasal dari celoteh kata sampai etika. Wawancara peneliti dengan tokoh masyarakat Mistan Rangkuti pada tanggal yang sama Selasa 30 juli 2024 :

"Pemain yang awalnya berperilaku baik pun mampu terpancing buat membalas. Prilaku jelek semakin menyebar kepada pemain-pemain lainnya. Melontarkan istilah-istilah kata kasar bisa jadi hal lumrah karna tidak bisa menahan diri dari bermain Game Higgs Domino Island ".(Mistan Rangkuti 2024)

Kecanduan *Game Higgs Domino Island* memberikan dampak negatif seperti menghabiskan waktu untuk bermain game sampai lupa waktu, tidak mematuhi orang tua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi serta jadi lebih mudah berkata kasar. Adapun cara mengatasi bermain *Game Higgs Domino* terhadap komunikasi interpersonal Masyarakat desa Maga Lombang solusi yang diberikan bapak zul kifli selaku kepala desa Maga Lombang, Untuk menjaga interaksi sosial yang baik, dan menjalin komunikasi yang efektif akibat dari dampak bermain *Game* adalah dengan melakukan pelatihan yang bermanfaat bagi masyarakat desa agar waktu kosong bisa diisi dengan hal yang bermanfaat bukan bermain *Game Higgs Domino Island*. Seperti pelatihan pembuatan sabun cuci piring dimana pelatihan ini dibagi menjadi dua kelompok agar saling bertukar pikiran dan saling membantu dengan ini masyarakat pengguna *Game Higgs Domino Island* yang ikut pelatihan bisa menjalin kembali interaksi sosial dengan masyarakat dan membantu perekonomian masyarakat desa Maga Lombang.

Solusi menurut Tokoh Agama masyarakat desa Maga Lombang Dengan membuat pengajian rutin setiap malam rabu menjadi langkah awal bagi tokoh agama masyarakat desa Maga Lombang untuk mengisi kegiatan yang produktif bagi pengguna dan juga masyarakat desa Maga Lombang dimana guru dalam pengajian rutin ini sering membahas tentang perjudian dan juga judi online seperti *Game Higgs Domino Island*, karena maraknya pengguna *Game Higgs Domino Island* di desa Maga Lombang dari remaja hingga orang dewasa dan berdampak terhadap komunikasi interpersonal

masyarakat desa Maga Lombang. Solusi Menurut Pengguna yang telah berhenti menggunakan *Game Higgs Domino Island* di desa Maga Lombang mengatasi kecanduan bermain game tsb pada remaja hingga orang dewasa tidak akan dapat dilaksanakan dengan benar apabila yang bersangkutan tidak mengakui masalahnya sendiri. Untuk dapat pulih dari kecanduan game, pelakunya harus mengakui dengan lapang dada bahwa dirinya memiliki masalah serta mengenali pemicunya, tak ada yang lebih kuat dampak dari doa yang tulus kepada Allah SWT. Bantu dengan doa, agar dimudahkan untuk mengatasi masalahnya.

D. KESIMPULAN

Penelitian yang peneliti lakukan dengan judul “ Dampak *Game Higgs Domino Island* terhadap komunikasi interpersonal di internal masyarakat desa Maga Lombang” menggunakan teori komunikasi interpersonal, adapun hasil yang di dapatkan berdasarkan data yang diperoleh bahwa dampak negatif bermain *game higgs domino island* terhadap komunikasi interpersonal pengguna seperti kurangnya interaksi sosial dan suka berkata kasar. Hal ini terjadi karna terlalu sering bermain *game Higgs domino island* yang bisa menyebabkan kecanduan dan tidak peduli dengan orang sekitar. Kemudian cara untuk mengatasi dampak bermain *Game Higgs Domino Island* terhadap komunikasi interpersonal di masyarakat desa Maga Lombang adalah dengan diberikan kepala desa Maga Lombang adalah dengan melakukan pelatihan seperti pelatihan pembuatan sabun cuci piring yang bertujuan untuk kembali menjalin interaksi sosial yang baik solusi yang diberikan tokoh agama dengan melakukan pengajian rutin agar menyadarkan kembali pemain *game higgs domino island*, dan solusi menurut pengguna *Game Higgs Domino Island* yang telah berhenti bermain *game higgs domino island* adalah dengan mengenali pemicunya, mengisi waktu kosong dan doa yang tulus kepada Allah SWT.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Marlina; Arvianti, Eri Yusnita; Mitrin, Abdullah; Rambe, Elismayanti; Maulina, Hilda; Yuliana; Rofiatin, U. D. D. (2022). *Buku Ajar Ilmu Komunikasi*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Sari, Y. P. (2022). *Peran orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang remaja akibat game online higgs domino di kelurahan padang kapuk bengkulu selatan*.
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 337–342. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254–263. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Hazbulloh, A. (2023). *Dampak Terpaan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma'had Al-Jami'ah IAIN Curup* (Issue 19521008) [IAIN Curup]. <http://e->

theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/4383%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/4383/1/bakar kaset
skripsi andreas.pdf %281%29.pdf

Munawaroh, K., Deliani, N., & Hamzah, P. K. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *EL-Hadhary Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 43–54. 10.61693/elhadhary.vol102.2023.43-54

Permana, A. A., Marviana, D., Rahmawati, W., Nurhadi, Z. F., & Kunci, K. (2023). Makna Komunikasi Anak Dan Orang Tua Di Media Sosial Whatsapp. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 2076–2085. <http://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/3422>

Panama, N. (2022). *Higgs Domino Island, antara hobi dan judi*. Antara. <https://www.antaraneews.com/berita/2917553/higgs-domino-island-antara-hobi-dan-judi>