

**FENOMENA GAME ONLINE HIGGS DOMINO DIKALANGAN  
MAHASISWA  
(Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas  
Andalas Kota Padang)**

**SKRIPSI**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

Oleh

**Raka Kurnia Ramdhani  
BP. 1510821013**



**Pembimbing I: Dr. Lucky Zamzami, M.Soc, Sc**

**Pembimbing II: Fajri Rahman, MA**

**DEPARTEMEN ANTROPOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG**

**2022**

## ABSTRAK

**Raka Kurnia Ramdhani, NO Bp: 1510821013, “Fenomena Game Online Higgs Domino di kalangan Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas”.**

Fenomena game online merupakan bukanlah hal yang baru kita dengar. Fenomena game online merupakan permainan yang dimainkan dengan bentuk koneksi internet atau media telekomunikasi lainnya. Fenomena tersebut belakangan ini dengan melihat realitas bahwa game online higgs domino tidak hanya dilakukan oleh anak – anak usia remaja melainkan juga dilakukan oleh orang – orang dewasa. Hal tersebut juga menjadi fenomena di lingkungan mahasiswa Fisip Unand. Faktor yang melatar belakangi mahasiswa adalah kesamaan dalam mendapatkan kesenangan dalam bermain game online Higgs Domino. Faktor lingkungan juga mempengaruhi mahasiswa dalam menentukan pergaulan yang dijalani di lingkungan kampus, mahasiswa Fisip Unand notabeneanya suka melakukan tindakan secara berkelompok termasuk dalam melakukan kegiatan bermain game online Higgs Domino. Memang tidak bisa dibantah bahwa pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial didalam kehidupannya tentu saja akan melakukan adaptasi dengan individu – individu lainnya.

Permasalahan penelitian adalah (1) Mengetahui fenomena game online Higgs Domino dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas (FISIP UNAND). (2) Mengetahui faktor yang mendorong Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas (FISIP UNAND) melakukan permainan game online Higgs Domino. Kerangka pemikiran ini berpengaruh kepada bidang Antropologi dalam perspektif kognitif atau pengetahuan dalam kajian fenomenologi dan rujukan dari para ahli yang ikut serta dalam bidang ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui proses observasi dan wawancara serta teknik pemilihan informannya melalui informan kunci dan informan biasa. Lokasi penelitian berada di kampus Universitas Andalas, provinsi Sumatera Barat. Di Dalam penelitian ini juga membahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Game Online Higgs Domino berdampak positif terhadap pola perilaku mahasiswa yang berada dalam lingkungan kampus yang mampu merubah kebiasaan mahasiswa yakni menjadikan mahasiswa lebih kreatif, mudah untuk berkonsentrasi, menghasilkan uang serta berdampak negatif bagi penggunaanya apabila dimainkan secara berlebihan serta perubahan sikap dan perilaku.

**Kata Kunci : Fenomena, Game Online Higgs Domino**

