

## Dampak Game Online Terhadap Remaja

Weni Gurita Aedi<sup>1\*</sup>, Lisdia Fitriana Masitoh<sup>2</sup>, Yan Mitha Djaksana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen01906@unpam.ac.id](mailto:dosen01906@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[dosen01928@unpam.ac.id](mailto:dosen01928@unpam.ac.id), <sup>3</sup>[dosen01994@unpam.ac.id](mailto:dosen01994@unpam.ac.id)

(\* : coressponding author)

**Abstrak** – Kecanggihan teknologi saat ini mengakibatkan hampir semua aktifitas terkait dengan internet, termasuk dalam hiburan. *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Karena *online game* merupakan salah satu hiburan yang sangat disukai oleh remaja untuk mengurangi rasa penat dan stres. Jika aktifitas ini berlebihan akan mengakibatkan adiksi yang berdampak negatif bagi kehidupan remaja. Pada awalnya *online game* berfungsi sebagai hiburan dalam mengisi waktu kosong dan mengurangi rasa penat dan stress. Namun fungsinya bergeser menjadi adiksi jika digunakan secara berlebihan. Maraknya *online game* ini memberikan pengaruh negatif apabila kita tidak bijaksana dalam penggunaan aplikasi *online game* tersebut. Kondisi lingkungan dalam hal ini teman sangatlah berpengaruh pada remaja, hal ini dikarenakan banyaknya permainan di kalangan remaja sehingga menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua akan prestasi belajar anaknya. Orang tua khawatir semakin anak diberikan akses untuk penggunaan *gadget* maka terbuka juga kemungkinan anak-anak menyalahgunakan *gadget* untuk permainan *online game*. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui dan melaksanakan langkah yang tepat dalam mengurangi kecanduan *game online*. Mengingat *online game* ini merupakan salah satu hiburan yang banyak digemari oleh semua kalangan terutama remaja yang dapat menyebabkan kecanduan. Dengan adanya sosialisasi dampak negative *game online* yang di lakukan tim dosen pengabdian diharapkan para pelajar dapat mengendalikan diri ketika bermain *game online*.

**Kata Kunci:** Dampak Negatif, *Game Online*; Remaja

**Abstract** – *Current technological sophistication results in almost all activities related to the internet, including entertainment. Online games are part of the internet that are frequently visited and are very popular and can cause addiction that has a very high intensity. Because online games are one of the entertainment that teenagers really like to reduce fatigue and stress. If this activity is excessive it will result in addiction which has a negative impact on the lives of adolescents. Initially, online games served as entertainment to fill free time and reduce fatigue and stress. However, its function shifts into addiction if it is used excessively. The rise of online games has a negative effect if we are not wise in using these online game applications. Environmental conditions, in this case friends, are very influential on adolescents, this is because there are many games among adolescents, causing concern among parents about their children's learning achievements. Parents are worried that the more children are given access to use gadgets, the more likely children are to misuse gadgets to play online games. This service aims to find out and take the right steps to reduce online game addiction. Considering that online games are one of the entertainments that are much loved by all groups, especially teenagers, which can cause addiction. With the socialization of the negative impacts of online games carried out by the team of service lecturers, it is hoped that students will be able to control themselves when playing online games.*

**Keywords:** *Negative Impact; Game Online; Adult*

### 1. PENDAHULUAN

Banyak kita temui anak-anak, remaja maupun orang dewasa menggunakan *gadgetnya* dalam menikmati *online game*. Pada awalnya *online game* berfungsi sebagai hiburan dalam mengisi waktu kosong dan mengurangi rasa penat dan stress. Namun fungsinya bergeser menjadi adiksi jika digunakan secara berlebihan (Habibi, Hariastuti & Rusijono : 2022). *Game online* yang diminati akhir-akhir ini seperti; *Clash of Clan, Mobile Legend, PUBG, Free Fire* dan masih banyak lagi. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung *story* atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012).

Menurut Yanti (2019) berdasarkan data di Indonesia prevalensi kejadian adiksi *online game* pada remaja Indonesia terus meningkat sehingga Indonesia di dunia urutan ke 6 dengan persentase

112,6% pada tahun 2017 sehingga kondisi ini dapat menimbulkan dampak pada seseorang. Maraknya *online game* ini memberikan pengaruh negatif apabila kita tidak bijaksana dalam penggunaan aplikasi *online game* tersebut. Kondisi lingkungan dalam hal ini teman sangatlah berpengaruh pada remaja, hal ini dikarenakan banyaknya permainan di kalangan anak muda atau remaja sehingga menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua akan prestasi belajar anaknya. Orang tua khawatir semakin anak diberikan akses untuk penggunaan gawai maka terbuka juga kemungkinan anak-anak menyalahgunakan gawai untuk permainan *online game*.

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja disebut sebagai masa peralihan dari masa anak-anak kepada masa dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan mengalami berbagai perubahan pada dirinya, fisik maupun psikis, secara pribadi ataupun dalam peran kultural-sosialnya di ranah keluarga, sekolah serta masyarakat. Masa remaja (*adolescence*) seperti yang dinyatakan oleh urutan periode, sebelum mencapai masa remaja, individu telah mengalami serangkaian perkembangan dan memperoleh banyak pengalaman. Tidak ada anak perempuan atau anak laki-laki yang memasuki masa remaja dalam bentuk daftar kosong, yang hanya memiliki kode genetik yang akan menentukan berbagai pikiran, perasaan, dan perilakunya. Namun, kombinasi antara faktor keturunan, pengalaman masa kanak-kanak, dan pengalaman masa remaja. Perkembangan anak usia remaja merupakan peralihan dari masa anak-anak dan sebelum dewasa, keingintahuan tentang akan hal yang baru pasti terjadi. Begitu juga dengan *online game*, awalnya coba-coba tapi selanjutnya menjadi ketergantungan.

Jika seorang remaja ingin mengurangi kecanduan dari *game online* ini, maka harus berkomitmen untuk sembuh dari kecanduan ini, maka harus mau untuk berhenti memainkan permainan tersebut. Sebisa mungkin luangkan waktu anda untuk melakukan kegiatan lain selain bermain *game online*. Perbanyak kegiatan positif yang bisa anda lakukan seperti bersenda gurau dengan keluarga, olahraga, menulis *blog*, bermain musik, dan sebagainya. Buat diri anda sibuk mungkin dengan hobi baru sehingga tidak memiliki kesempatan untuk memikirkan bermain *game online* kembali. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui dan melaksanakan langkah yang tepat dalam mengurangi kecanduan *game online*. Harapannya dengan adanya sosialisasi dampak negative *game online* yang di lakukan tim dosen pengabdian diharapkan para pelajar dapat mengendalikan diri ketika bermain *game online*. Sasaran program pengabdian masyarakat yang akan dituju adalah para pelajar di SMK YAPPIKA Serpong, Lengkong Gudang, Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Banten 15321.

## 2. METODE PELAKSANAAN

*Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual, *game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jaditidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan. Terdapat 2 tipe seseorang pemain *game online* yaitu Pecandu dan Penggemar Biasa. Tipe Pecandu adalah ketergantungan berlebih dalam memainkan *game online* (para gamer), memiliki pola hidup yang tidak teratur dan tidak dapat membagi waktu antara bermain dan melakukan aktivitas yang lain. Dapat dilihat dari intensitas durasi jam bermain per hari dan waktu bermain dalam seminggu. Jika bermain *game* lebih dari 5 jam/hari atau lebih dari 35 jam per minggu dengan 7 kali bermain dalam seminggu itu berarti seseorang tersebut memiliki efek candu. Selanjutnya tipe penggemar biasa adalah pemain *game online* yang tidak mengalami ketergantungan dan mampu membagi waktu antara bermain dan melakukan aktivitas yang lain. Dapat dilihat dari intensitas durasi jam bermain per hari dan waktu bermain dalam seminggu. Jika mahasiswa bermain *game* kurang dari 4 jam/hari atau kurang dari 28 jam.

Pengabdian ini akan dilaksanakan dengan tahap – tahap sebagai berikut :

1. Perencanaan Agar program ini berjalan secara maksimal maka diperlukan perencanaan secara tepat diantaranya :
  - a) Menyusun proposal kegiatan PKM dengan memilih judul "Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Terhadap Remaja"

- b) Menyusun waktu pelaksanaan kegiatan,
  - c) Meminta izin kepada pihak yang berwenang dengan menghubungi kelompok masyarakat yang telah bersedia menyediakan sarana kegiatan
  - d) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan PKM.
2. Pelaksanaan, agar program ini berjalan secara maksimal maka metode pelaksanaan yang diperlukan adalah:
- a) Tim mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mendukung berjalannya kegiatan,
  - b) Tim memberikan arahan kepada peserta untuk berkumpul di ruangan dengan menerapkan protocol kesehatan,
  - c) Narasumber menjelaskan materi tentang “Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Terhadap Remaja ”. Untuk pemberian materi ini dilaksanakan tiga hari.

Pada hari pertama, diadakan pemaparan materi bagi pelajar yaitu mengenai dampak negative game online, mulai dari penyebab penyebabnya sampai dengan bagaimana mengantisipasinya. Pengabdian Masyarakat ini membahas mengenai tentang bagaimana remaja dapat mengendalikan diri ketika bermain *game online*. Peserta kegiatan pengabdian ini yaitu para pelajar di SMK YAPPIKA Serpong. Serta sesi tanya jawab juga dilakukan untuk memastikan materi yang disampaikan sudah diterima oleh peserta dengan baik.

Pada hari kedua, pengabdian masyarakat memberikan contoh aktivitas yang dapat mengurangi seseorang bermain *game online*. Dari hasil sosialisasi di hari kedua, disimpulkan bahwa para peserta cukup membutuhkan acuan yang sesuai untuk dapat mengendalikan diri atau manajemen waktu ketika bermain *game online*.

Pada hari ketiga, pengabdian masyarakat memberikan pelatihan Materi tentang Manfaat internet yang bukan hanya untuk bermain *game online* saja. Dari penyampaian materi ini diharapkan pelajar dapat memanfaatkannya sebagai salah satu media untuk mengembangkan diri kearah yang positif. Adapun proses sosialisasi dampak game online terhadap remaja dapat dilihat pada Gambar 1 berikut :



**Gambar 1.** Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Remaja

3. Penyusunan Laporan dan Evaluasi, Setelah pelaksanaan, kemudian diadakan evaluasi oleh tim pengabdian. Dimana tujuan evaluasi akan memberikan hasil yang berguna untuk perencanaan lanjutan dengan memperbaiki kekurangan dan kendala, baik dalam proses administrasi maupun manajemen. Selanjutnya menyusun laporan akhir terkait pengabdian yang telah dilaksanakan.

4. Publikasi. Luaran dari pengabdian yang dilakukan di SMK YAPPIKA Serpong dengan judul “Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Terhadap Remaja” dapat di publikasikan di jurnal nasional.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim dosen Universitas Pamulang dalam rangka memenuhi salah satu Tri Dharma perguruan tinggi. Ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema sosialisasi dampak *negative game online* terhadap remaja. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tim pengabdian melakukan persiapan matang agar pelaksanaan PKM dapat berjalan lancar sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Langkah pertama yang ditempuh adalah menyiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan seperti materi.

Pertama tim PKM berencana melakukan audiensi dan perizinan kepada sekolah yaitu SMK YAPPIKA Serpong untuk melakukan PKM. Pihak SMK YAPPIKA Serpong menyetujinya karena PKM ini dianggap sangat bermanfaat untuk sekolah. Sehingga di tanggal 03 – 05 April 2023 tim dapat melaksanakan PKM. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sesuai dengan tujuan yaitu ingin memberikan sosialisasi tentang dampak *negative game online* terhadap remaja di SMK YAPPIKA Serpong. PKM ini dilaksanakan di SMK YAPPIKA Serpong, Lengkong Gudang, Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Banten 15321. Dengan adanya kegiatan ini para remaja diberikan materi tentang dampak *negative game online* dan bagaimana cara menanggulangi ketergantungan terhadap *game online*. Sehingga dengan adanya PkM ini diharapkan dapat mengendalikan diri ketika bermain *game online*.

### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Sosialisasi Dampak Negatif Penggunaan *Game Online* Terhadap Remaja” yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat program studi Teknik Informatika Universitas Pamulang terlaksana dengan baik. Kegiatan berlangsung dari tanggal 03 – 05 April 2023. Acara ini terlaksana atas kerjasama dengan berbagai pihak seperti Yayasan Sasmita Jaya, dosen Program Studi Teknik Informatika, Kepala Sekolah SMP YAPPIKA Serpong. Kegiatan PKM ini telah memberikan kontribusi dalam mengendalikan diri remaja ketika bermain *game online*.

### REFERENCES

- Azies, RN. (2011). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*.
- Darwis, M., Amri, K., Reymond, H., . (2020). Dampak Dari Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)* Vol 5 , No.2, 2020 hlm.228-233.
- Febriana S, Widyastuti. 2012. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*[skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Habibi, N. M., Hariastuti, R.T., Rusijono. (2020). Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*. Volume 06 Nomor 01 Tahun 2022, 30-35.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan Jilid 2 edisi 6*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ondang, G.L., Mokal, B.J., Goni, S. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik* Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020
- Santrock, J. W. (2007). Remaja edisi 11 jilid 1. *Jakarta: Erlangga*
- Suryanti, Rahmad Nico. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jom FISIP* Volume 2 No. 2 – Oktober 2015
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684.