

Sosialisasi Dampak Negatif *Game Online* Bagi Pelajar

Arif Triono, Bekti Artina, Citra Ayu Prastiwi, Khoirun Nisa, Miftahus Surur, Rahmad
Ramadhani, Pendi Ferdianto

Prodi Sistem Informasi, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara, Lampung

Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

E-Mail: arif3jak@gmail.com, bektiartina@gmail.com, khoirunnisa12031997@gmail.com,
surur.miftah14@gmail.com, rahmadramadani125@gmail.com, citraayuprastiwi87@gmail.com,
ferdiyantopendi@gmail.com

Abstract

Ketergantungan game online yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game. Game online memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Game online akan membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para gamers mampu duduk berlama-lama demi game online dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain game online tersebut. Walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negatif. Maraknya game online di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game dari berperilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain game mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif.

Keywords: sosialisasasi, dampak, game online, siswa

1. PENDAHULUAN

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

(Aadi, 2022; Bilge, Ozdemir, Bin, Resources, & Chernyak, 2014; Itsnan Mauludi Amin, 2018) *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Pada jaringan komputer yang berdekatan (*Lokal Area Network*). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. (Didik Agus Triwiyono, 2013; Pratama, 2014; sarjanaku, 2017) Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet (*online games*) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat persewaan game (*game centre*), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari para penggemar game. Bahkan pada jam-jam tertentu terdapat banyak user yang rela mengantri.

(Tampubolon, 2019) Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya

mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Seperti kita tahu bahwa suatu yang memberikan kesenangan mempunyai kecenderungan untuk mencapai dan mencarinya kembali atau bersifat adiktif. Dengan kata lain game yang juga memberikan efek kesenangan bagi para penggemar game, ini juga mempunyai potensi menyebabkan gamer menjadi kecanduan. Seperti halnya rokok ataupun psikotropika, kecanduan bermain game ini mempunyai dampak yang bisa dibilang negatif. Mereka yang kecanduan bermain game selalu terdorong untuk bermain dan bermain lagi. Mereka bahkan rela mengorbankan berbagai hal seperti waktu dan uang yang tidak sedikit. Berada di depan komputer berjam-jam, tidak mengenal waktu, siang ataupun malam. Bahkan remaja yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan petualangannya di dunia maya. Game juga menimbulkan efek yang tidak baik bagi kesehatan. Bahkan bermain game juga dapat menyebabkan kematian

2. METODE

Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan kegiatan PKM ini maka ada solusi yang kami ajukan bagi kegiatan ini adalah :

- a. Kegiatan serupa harusnya dilakukan secara kontinyu untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan Siswa-Siswi SD Negeri 1 Banyumas terutama masalah dampak negative yang ditawarkan dari game online tersebut.
- b. Diadakan nya kerja sama dengan instansi terkait yang lebih pengalaman dalam menanggulangi dampak tersebut.

Target sasaran

Kegiatan sosialisasi DampakNegatif Game Online bagiPelajar untuk mencegahhal-hal yang tidakdiinginkan. Sosialisasi ini dilakukan di aula SD Negeri 1 Banyumaspara Siswa-Siswi sangat antusias untuk mmengikuti kegiatan ini. Kurang lebih ada 70 peserta dalam kegiatan ini termasuk Dosen Dan Juga Panitia Kegiatan.

Luaran Yang Diharapkan

Terciptanya Pelajar yang paham tentang dampak-dampak yang ditimbulkan game online sehingganya memiliki antisipasidalamdirinyamasing-masingserta dalam bersih dalam menggunakan sosial media.

Sosialisasi Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, pertama melakukan penyusunan rencana metode yang akan dilakukan selama proses awal sosialisasi dan rencana selama kegiatan berlangsung. Adapun dalam sosialisasi awal, terlebih dahulu mendatangi sekolah SD Negeri 1 Banyumas untuk mensosialisasikan kegiatan yang akan dilaksanakan. Hal ini memiliki tujuan agar siswa siswi SD Negeri 1 Banyumas bersedia ikut serta dalam kegiatan ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada 29 Agustus 2019 bertempat di aula SD Negeri 1 Banyumas, kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 sd 12.00.

Diskusi

Diskusi dilakukan melalui percakapan dengan maksud memberikan pemahaman tentang tujuan dari diadakannya kegiatan ini, diskusi ini juga melibatkan pihak sekolah, pihak Kampus. Sehingga diharapkan dapat membantu proses berjalannya kegiatan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan Kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

- Diharapkan para Remaja Siswa-Siswi SD Negeri 1 Banyumas setelah mengikuti kegiatan sosialisasi ini mempunyai kecerdasan literasi digital yang tinggi, sehingga tidak gampang dipengaruhi oleh game yang dapat melunturkan persatuan dan kesatuan bangsa.
- Diharapkan juga para Siswa-Siswi SD Negeri 1 Banyumas setelah mengikuti kegiatan ini memiliki etika yang baik dalam bermedia sosial.

Manfaat dan Dampak PKM Adapun manfaat dari kegiatan yang diadakan sebagai berikut:

- Meningkatkan pemahaman Siswa-Siswi SD Negeri 1 Banyumas tentang bahaya game online jika sudah kecanduan serta dampak yang ditimbulkan.
- Dan juga diharapkan adanya kegiatan ini berdampak bisa merubah pola pikir para pengguna sosial media agar lebih berhati-hati dan tidak terpengaruh game online.

Tahap Perencanaan

Adapun tahapan perencanaan yang dilakukan sebagai berikut

- Menentukan Tema Kegiatan.
- Melakukan Konsultasi Mengenai Tema Kegiatan Ke Pihak Kampus.
- Kordinasi ke pihak SD Negeri 1 Banyumas Terkait Kegiatan Seminar.
- Kordinasi ke pihak kampus guna untuk meminta surat permohonan izin sosialisasi ke pihak SD Negeri 1 Banyumas.
- Membuat surat undangan resmi SD Negeri 1 Banyumas.
- Menentukan anggaran kegiatan yang dibutuhkan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Sosialisasi *“Sosialisasi Dampak negatif game online bagi pelajar”*



Gambar 1. Paparan Kegiatan Sosialisasi Dampak Game Online yang diikuti oleh Siswa/I SDN 1 Banyumas, Pringsewu

4. KESIMPULAN

Hasil dari sosialisasi bahaya kecvanduan Game online ini karena ketergantungan pada aktivitas pemain game. Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi. Dari kegiatan yang dilakukan

kepada 70 siswa sekolah di SDN 1 Banyumas memberikan dampak positif kepada siswa dan para siswa sangat antusias dalam kegiatan sosialisasi ini dan memberikan nilai pemahaman tamahan untuk mengurangi penggunaan smart phone dan bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adii, P. (2022). DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME APPLICATIONS AS EARLY CHILDREN ' S LEARNING MEDIA, (May), 1–11.
- Bilge, A., Ozdemir, Z., Bin, W., Resources, W., & Chernyak, E. (2014). Available online at www.sciencedirect.com, 31(14). [https://doi.org/10.1016/S1877-0509\(14\)00575-4](https://doi.org/10.1016/S1877-0509(14)00575-4)
- Didik Agus Triwiyono, D. M. (2013). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI*, 17(1), 61–72. <https://doi.org/10.17509/jap.v17i1.6433>
- Itsnan Mauludi Amin, N. D. N. (2018). Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online. In *e-Proceeding of Art & Design* (Vol. 5, pp. 1–8).
- Pratama, I. (2014). *Handbook Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.
- sarjanaku. (2017). Pengertian Jaringan Komputer - Macam dan Tipe Jaringan | Sarjanaku.com.
- Tampubolon, S. (2019). *Gambaran Konsep Diri Siswa Pengguna Game Online*.