
PKM Sosialisasi Pengaruh Media Online di RT 4 Kelurahan Cipayung Jakarta Timur

Retna Ningsih^{1*}, Dewi Mustari², Theresia Evy Yulianty Nadeak³
^{1,2} Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI
³ Program Studi Teknik Industri Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: ennatatto@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 13 September 2022
Disetujui : 05 Desember 2022
Dipublikasikan : 15 Desember 2022

Kata kunci: Game online,
Teknologi, Media Online

Ketika teknologi yang semakin canggih saat ini digunakan untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat. Namun, ketika disalah gunakan untuk hal-hal negatif, maka berdampak buruk bagi anak. *Game Online* merupakan salah satu hiburan yang diminati oleh sebagian besar anak-anak saat ini. Anak-anak mampu bertahan di depan layar untuk bermain *game online* dalam kurun waktu yang tidak sebentar. Bermain *game online* menimbulkan efek ketergantungan. Oleh sebab itu, tim pengabdian masyarakat, akan memberikan sosialisasi mengenai dampak *negative* dan positif dari media *online (Game Online)* serta cara mengatasi agar anak tidak ketergantungan dalam penggunaan media online khususnya *game online*. Metode pelaksanaan yang digunakan melalui pendekatan kepada instansi terkait yaitu warga RT 04 RW 03 Kelurahan Cipayung Jakarta Timur. Sosialisasi berupa penjelasan atau uraian mengenai pengaruh media *online* bagi pelajar yang mempunyai banyak dampak bagi kehidupan. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan pengarahan dan cara menangani anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online*. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah menumbuhkan kesadaran bagi anak dan orang tua agar dapat mengatur waktu bermain *game online*.

Abstract

Keywords: *Online Game, Technology, Online Media*

When today's increasingly sophisticated technology is used for positive and useful things. However, when it is misused for negative things, it has a bad impact on children. Online games are one of the most popular forms of entertainment for children today. Children are able to stay in front of the screen to play online games for a long time. Playing online games creates dependency effects. Therefore, the community service team will provide socialization regarding the negative and positive impacts of online media (Online Games) and ways to overcome so that children are not dependent on using online media, especially online games. The implementation method used is through an approach to related agencies, namely residents of RT 04 RW 03, Cipayung Village, East Jakarta. Socialization in the form of explanations or descriptions regarding the influence of online media for students which has many impacts on life. The activity aims to provide direction and how to deal with children who are addicted to online games. The result of this community service is to raise awareness for children and parents to be able to manage time to play online games.

PENDAHULUAN

Saat ini, dengan adanya kemajuan teknologi di era zaman modem, menjadi mempermudah masyarakat untuk dapat mengakses segala informasi. Selain itu, juga dapat membantu untuk

mempermudah untuk cara bekerjaberbisnis, belajar, dan lain sebagainya (Nispia, 2021). Hal-hal tersebut bisa dirasakan, ketika teknologi yang semakin canggih saat ini digunakan untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat. Namun, ketika disalah gunakan untuk hal-hal negatif, maka berdampak buruk bagi pelajar. Reiga Aditya Primayuda dalam Media Massa Cetak dan Online dalam Milenialisme (buku Teori Komunikasi Massa dan perubahan Masyarakat) (2020) menuliskan bahwa media online merupakan sarana komunikasi yang tersaji secara online di situs web internet. Secara umum, media daring juga bisa diartikan sebagai segala jenis atau bentuk format media yang hanya bisa diakses lewat internet. Format media tersebut dapat berupa teks, foto, video, maupun suara (Yarrya, 2021).

Game Online merupakan salah satu hiburan yang diminati oleh sebagian besar remaja dan anak-anak saat ini. Remaja dan anak-anak mampu bertahan di depan layar untuk bermain *game online* dalam kurun waktu yang tidak sebentar. Bermain *game online* menimbulkan efek ketergantungan. Fenomena kecanduan *game online* ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan tubuh (Renitasari, 2021). *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan dengan memanfaatkan koneksi internet. Remaja merupakan kelompok yang rentan mengalami kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang dewasa. Hal ini disebabkan karena remaja berada dalam periode ketidak stabilan sehingga mudah terjebak ke dalam hal-hal baru.

Keadaan seperti yang telah dijelaskan, membuat orang tua khawatir mengenai penggunaan media *online* terutama *game online*, di RT 04 RW 03 kelurahan Cipayung. Oleh sebab itu tim pengabdian masyarakat, akan memberikan sosialisasi mengenai dampak negatif dan positif dari media *online* serta cara mengatasi agar anak tidak ketergantungan dalam penggunaan media *online* khususnya *game online*.

Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game)" (Angela 2013:532- 544) Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal yang dilakukan secara menyenangkan apabila bisa terpenuhi. Maka pengertian " kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang ada pada dirinya, (Chapin, 2009: 13).

Oleh sebab itu kami tim pengabdian masyarakat dari Universitas Indraprasta PGRI menawarkan Sosialisasi mengenai Pengaruh media *online* bagi Pelajar baik itu dampak negatif maupun positif serta bagaimana cara menangani anak yang sudah mulai kecanduan media *online*

seperti *game online*. Luaran yang dihasilkan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah Memberikan pengetahuan kepada warga RT 04 rw 03 kel Cipayung mengenai dampak positif dan negatif penggunaan media *online* bagi anak-anak dan harapan jadi warga RT 04 rw 03 kel Cipayung kreatif dan berpikir positif dalam menggunakan media *online* terutama dalam hal *game online*.

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan sasaran bagi kegiatan ini maka diadakan pendekatan kepada instansi terkait yaitu warga RT 04 RW 03 Kelurahan Cipayung Jakarta Timur. melalui sosialisasi berupa penjelasan atau uraian mengenai pengaruh media *online* bagi pelajar khususnya *game online* yang mempunyai banyak dampak bagi kehidupan. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan pengarahan dan cara menangani anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online*. Sosialisasi ini akan di bimbing oleh tim pelaksana staf pengajar dari Jurusan Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI.

Adapun cara yang telah disepakati dan ditempuh adalah dengan pemberian sosialisasi kepada warga RT 04 Rw 03 kelurahan cipayung Jakarta Timur secara daring yaitu menggunakan aplikasi zoom sebagai media untuk pengabdian kepada masyarakat saat ini. sosialisasi mengenai pengaruh media *online* bagi anak-anak khususnya *game online* yang mempunyai banyak dampak bagi kehidupan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan Pada tahap ini tim melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi target kegiatan dengan menganalisis kondisi tempat yang akan digunakan, kondisi peserta yang akan diberikan perlakuan dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan. Tahap persiapan selanjutnya tim menyiapkan bahan-bahan yang akan dijadikan materi persentasi. Dan untuk saat ini sosialisasi dilakukan secara daring,
2. Tahap Pelaksanaan yaitu, tim pelaksana memberikan Sosialisasi mengenai pengaruh media *online* bagi pelajar khususnya *game online* yang mempunyai banyak dampak bagi kehidupan. Pada pada sosialisasi mengenai pengaruh media *online* ini diharapkan peserta dalam hal ini anak-anak dapat menambah wawasan, pengetahuan tentang baik buruknya teknologi media *online* khususnya untuk pengguna game,
3. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu kegiatan implementasi dari sosialisasi mengenai pengaruh media social bagi anak-anak di kelurahan cipayung Jakarta timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi yang ada sekarang nyatanya tak hanya memanjakan orang dewasa tetapi juga anak-anak. Berbagai aplikasi *game online* telah hadir menggantikan permainan-permainan tradisional. Parahnya, *game online* ini juga telah membuat anak menjadi kecanduan. Masalah kecanduan *game online* pada anak nyatanya menjadi hal serius yang tak boleh disepelekan orang tua. Pasalnya, saat sudah mulai main *game online*, anak-anak yang kecanduan bisa memainkannya berjam-jam hingga mengganggu jadwal belajarnya. Alhasil, prestasi mereka menjadi turun. *Game online* pun diduga memiliki efek yang buruk untuk kesehatan mental anak, sehingga orang tua perlu berupaya menghindarkan anak dari kecanduan *game online* (Verury,2021).

Game Online merupakan salah satu hiburan yang diminati oleh sebagian besar remaja dan anak-anak saat ini. Remaja dan anak-anak mampu bertahan di depan layar untuk bermain *game online* dalam kurun waktu yang tidak sebentar. Bermain *game online* menimbulkan efek ketergantungan. Fenomena kecanduan *game online* ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan tubuh. Berikut dampak kecanduan bermain *game online*. Dilansir dari Jurnal Buletin psikologi Universitas Gadjah Mada (uGM)' *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan dengan memanfaatkan koneksi internet. Remaja merupakan kelompok yang rentan mengalami kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang dewasa. Hal ini disebabkan karena remaja berada dalam periode ketidak stabilan sehingga mudah terjebak ke dalam hal-hal baru.



Gambar 1. Bermain Game Online
(Sumber: <https://kominfo.bengkulukora.go.id/>)

Dilansir dari berbagai sumber, berikut dampak dari bermain *game online* ditinjau dari beragam aspek kehidupan:

1. Aspek Kesehatan

Melansir laman [sehat.kemkes.go.id](https://www.kemkes.go.id/), *game online* dapat menurunkan kinerja otak, salah satunya kesulitan mengatur perilaku *impulsive* (menahan diri). Selain itu fungsi otak lainnya seperti fungsi atensi (fokus pada suatu hal), fungsi eksekutif (melakukan dan merencanakan tindakan), dan fungsi inhibisi (kemampuan membatasi) juga mengalami gangguan.

2. Aspek Psikologis

Beberapa *game online* menyajikan adegan kekerasan di dalamnya seperti berkelahi, membunuh, dan menembak.. Gejala seperti mudah marah, mengucapkan kata kotor, emosional, merupakan tanda-tanda kecanduan *game online*.

3. Aspek Sosial

Bermain *game online* mengurangi intensitas remaja untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat menimbulkan kesulitan ketika dituntut untuk bersosialisasi secara langsung di kehidupan nyata. *Game online* juga meningkatkan sikap antisosial karena tidak mempunyai rasa untuk berbaur dengan masyarakat

4. Aspek Keuangan

Fitur *game online* menuntut pemainnya untuk membeli *voucher* atau koin agar tetap bisa menikmati layanannya. Biaya yang dibutuhkan pun tidak sedikit, sehingga banyak dari remaja melakukan tindak kriminal mulai dari mencuri, menipu, hingga berbohong kepada orang tua agar dapat memainkan *game online*.

5. Aspek akademik

Performa akademik dapat menurun bagi remaja yang gemar bermain *game online* secara berlebihan, sebagaimana dijelaskan dalam laman *repository.ar-raniry.ac.id*. Daya konsentrasi juga menurun sehingga membuat remaja kesulitan menyerap materi dari guru atau pengajar.

Permainan *game online* ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak. Bila anak bermain *game* dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain *game* dikawatirkan anak akan mengidap nyeri sendi di kalangan anak-anak. Hal tersebut harus diperhatikan oleh orang tua, agar anak tidak mendapat dampak negatife baik itu secara fisik maupun psikologis (Tri, 2016). Dengan begitu, Anda jadi bisa mencari solusi dengan cepat jika memang si kecil benar-benar kecanduan dengan barang elektroniknya. Pada tahun 2018, Badan Kesehatan Dunia (WHO) telah menetapkan bahwa kecanduan *gadget* masuk sebagai gangguan kesehatan mental. Berikut adalah ciri-ciri kecanduan *gadget* yang perlu Anda waspadai (Anandika, 2022):

1. Ketidakmampuan mengontrol keinginannya untuk bermain *gadget*
2. Pola tidur dan kualitas tidurnya sudah terganggu akibat main *gadget*
3. Menjadi tidak senang melakukan aktivitas fisik atau olahraga
4. Jumlah interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya menurun
5. Tidak konsentrasi di sekolah atau enggan mengejarkan PR
6. Diam-diam membawa *gadget* ke dalam kamar di malam hari
7. Berbohong mengenai waktu yang telah dihabiskan untuk bermain *gadget*
8. Menggunakan waktu luangnya untuk bermain *gadget*

9. Sering berargumen dengan anggota keluarga terkait penggunaan *gadget*.

Tips Menghindarkan anak dari kecanduan bermain *Game Online* adalah sebagai berikut (Verury, 2021):

1. **Tetapkan Batas.** Apakah anak menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *game online*? Apakah ia terlihat bingung tanpa *gadget*? Maka bantu anak untuk memulihkan keseimbangan antara dunia *game online* dan dunia sebenarnya. Jadi, beri batasan durasi, lokasi, bahkan batasan berdasarkan hari dalam seminggu.



Gambar 2. Memberikan Batasan Waktu bermain

2. **Ambil Gadget dan Jauhkan dari Anak.** Jika pengaturan batas tidak berjalan dengan baik, jelaskan pada anak bahwa *game online* telah menjadi terlalu penting dalam hidupnya. Simpan *gadget* di tempat yang tidak anak ketahui. Ingat, belajar adalah yang paling penting bagi anak saat ini. Katakan pada anak, ia bisa merasa senang tanpa memainkan *game online*. Setelah itu, diskusikan dengan baik kapan saja anak bisa memainkannya.
3. **Berbagi Gadget.** Cara ampuh selanjutnya untuk mencegah anak kecanduan *game online* adalah memintanya untuk berbagi *gadget* dengan orang tua. Katakan bahwa *gadget* yang digunakan untuk main *game online* bukan miliknya seorang, katakan saja bahwa orang tua juga memerlukannya untuk keperluan kerja. Ini akan menunjukkan bahwa orang tua sangat serius dalam menetapkan batasan bermain *game online* untuk anak.



Gambar 3. Berbagi Gadget dengan orang tua

4. **Sembunyikan.** Saat anak terlalu bergantung pada *gadget* yang digunakan untuk main *game online*, cobalah menyembunyikannya sejenak. Coba bujuk anak untuk mengerjakan tugas sekolahnya dan melakukan pekerjaan rumah lainnya selagi *gadget* disimpan. Saat anak

sudah melakukan tugasnya dengan baik, barulah berikan *gadget* pada anak untuk bermain sejenak.



Gambar 4. Sembunyikan HP saat bersama anak

5. **Jadikan Sebuah *Reward*.** Orangtua juga bisa menjadikan main *game online* sebagai sebuah tantangan dan penghargaan untuk anak. Misalnya, jika anak dapat menyelesaikan 3 tugas atau melakukan hal yang positif maka ia boleh memainkan *game online* selama 1 jam (atau berapapun yang orang tua tentukan). Namun, jadikan pula itu sebagai sebuah hukuman, misalnya jika anak tidak dapat menyelesaikan tugas, ia pun tidak boleh bermain.



Gambar 5. Berikan hadiah saat anak bisa mengatur waktu untuk bermain *gadget*

6. **Bicarakan tentang Dampak Bermain *Game Online*.** Jika anak menjadi terlalu kritis dan tidak menikmati peraturan yang orangtua terapkan, sebenarnya ia sudah mulai menunjukkan kecerdasannya. Maka orang tua bisa mengajaknya bicara tentang alasan orang tua membatasi anak bermain *game online*. Jelaskan padanya kebiasaan dan kecanduan *game online* adalah hal yang buruk dan berdampak negatif.



Gambar 6. Memberikan pengertian dampak bermain *game online*

Terdapat dampak baik dan buruk tentunya bila anak bermain *game online*. Bila dilakukan dengan tepat sebenarnya *game online* ini bisa menjadi pembelajaran untuk anak. Berikut dampak positif anak bermain *game online*:

1. Melatih kemampuan dalam memecahkan masalah

2. Mendapatkan pengetahuan yang baru
3. Melatih kreativitas dan pengendalian emosi
4. Membentuk sifat optimis dan pantang menyerah
5. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi secara *daring online*
6. Menkuatkan ikatan antara orangtua dan anak bila ikut terlibat saat bermain

PENUTUP

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat membantu permasalahan orang tua dalam memberikan pengawasan terhadap anaknya dalam penggunaan media *online* khususnya *game online* yang tentunya akan menimbulkan dampak baik itu dampak positif ataupun dampak negatif.
2. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, tentunya kami berharap warga rt 04 rw 03 cipayung Jakarta timur bisa mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan media *online* (*game online*) agar lebih bisa mengawasi anaknya dalam setiap kegiatan yang berhubungan dengan *gadget*.

Dalam pengabdian masyarakat ini masih memiliki banyak kekurangan, kami sangat mengharapkan saran yang membangun agar kedepannya penulisan mengenai hasil pengabdian kami lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepa Ketua RT 04 dan RW 05 dan warga yang telah meluangkan waktu untuk acara sosialisasi pengabdian masyarakat yang kami lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di Rt 49 kelurahan Sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), 30–41.
- Putri, V. K. M. (2021). *Media Online: Pengertian dan Fungsinya*.
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/16/130000969/media-online--pengertian-dan-fungsinya?page=all#page2>.
- Renitasari. (2021). *Dampak Game Online Bagi Anak-Anak dan Remaja*.
<https://kominfo.bengkulukota.go.id/dampak-game-online-bagi-anak-anak-dan-remaja/>
- Angela. (2013). *Ejournal Ilmu Komunikasi Volume 1 Nomor 2 CV Mulya Abadi, Samarinda*.
- Chapin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono, Rajawali Pers, Jakarta*.

- koinfo bengkulu. (2021). *Dampak Game Online Bagi Anak-Anak dan Remaja*.
<https://koinfo.bengkulukota.go.id/dampak-game-online-bagi-anak-anak-dan-remaja/>
- dr. Anandika Pawitri. (2022). *Tanda-tanda Anak Kecanduan Gadget dan Cara Ampuh Mengatasinya*. <https://www.sehatq.com/artikel/cegah-anak-kecanduan-gadget-dengan-tips-ini>
- dr. Pany. (2021). *Manfaat Anak Bermain Game Online*. <https://www.sehatq.com/forum/adakah-dampak-positif-bermain-game-online-bagi-anak-anak-q36065>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 1(2), 45–50. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>