



# Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya

Azam Syukur Rahmatullah<sup>1</sup>, Willis Diana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta, Indonesia

Email: [1azam.sy@umy.ac.id](mailto:1azam.sy@umy.ac.id), [2Willis.diana@umy.ac.id](mailto:2Willis.diana@umy.ac.id)

## Abstrak

Pemanfaatan teknologi sudah digunakan oleh kita hampir disemua kegiatan, baik itu kegiatan belajar mengajar, bekerja, dan lain sebagainya. Selain sisi positif, perkembangan teknologi juga bisa membawa dampak negatif, salah satunya adalah kecanduan game online pada anak-anak. Game online adalah sebuah permainan dimana permainan tersebut dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dan dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi baik itu LAN atau internet. Sebenarnya ada dampak positif dari game online, namun ketika seseorang sudah bermain game online secara berlebihan dengan menghabiskan waktu mereka hanya dengan bermain game online, hal tersebut akan berdampak negatif yang biasa disebut dengan kecanduan game online. Untuk mencegah dan mengatasi kecanduan akan game online dibutuhkan peran orang terdekat dalam hal ini adalah peran orang tua. Namun, pengetahuan orang tua dalam mengatasi masalah tersebut sangatlah minim. Maka dari itu perlu diadakan program kegiatan yang bisa mengedukasi para orang tua tentang dampak positif-negatif game online dan cara mengatasi anak yang sudah kecanduan game online. Pada program ini akan di adakan sosialisasi tentang dampak game online dan berdiskusi mengenai hal tersebut. Adapun luaran yang akan dihasilkan dari program ini adalah pembuatan poster yang akan dipasang di berbagai sudut yang akan menjadi pengingat dan mengedukasi masyarakat tentang dampak dari game online.

Kata Kunci: Internet, Game Online, Edukasi, Pencegahan

## 1. Pendahuluan

Dewasa ini, banyak kebiasaan baru yang sudah berubah seiring berkembangnya teknologi. Penggunaan teknologi juga dipercepat dengan adanya pandemi covid yang sedang berlangsung mulai tahun 2019 sampai sekarang. Penggunaan teknologi digunakan dalam hampir semua aktivitas, mulai dari kegiatan belajar mengajar, bekerja, kegiatan rumah tangga dan lain sebagainya. Teknologi sangat membantu kehidupan kita dimasa seperti ini, namun bukan hanya dampak positif yang kita dapat melainkan juga dampak negatifnya. Penggunaan teknologi yang kurang tepat pada anak misalnya, dimana anak-anak lebih sering bermain gawai daripada melakukan hal lain yang lebih bermanfaat. Terlebih lagi dengan adanya berbagai macam hiburan yang sangat menarik yang ditawarkan saat ini, salah satunya yaitu game online.

Game online adalah sebuah permainan dimana permainan tersebut dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dan dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi baik itu LAN atau internet. Game online merupakan hiburan digital yang sangat diminati dan digandrungi oleh semua kalangan tidak terkecuali remaja. Bahkan game online sudah menjadi trend dan lifestyle dalam kehidupan sehari-hari. Yang lebih memprihatinkan lagi, tren bermain gadget sudah menular ke anak kecil. Hal ini tentu saja menimbulkan beberapa dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negative.

Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stress dapat berkurang hanya dengan bermain game. Namun, banyak remaja dan

anak-anak yang menghabiskan waktu mereka dengan hanya bermain game online. Game online cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan gawai mereka sehingga melupakan aktivitas lain seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan dunia luar. Bermain game online selama berjam-jam tanpa ada batasan waktu bisa menjadi indikator bahwa orang tersebut sudah kecanduan akan game online. Selain itu, kecanduan game online juga ditunjukkan ketika orang yang bermain game online merasa seolah-olah game tersebut adalah hidupnya, dan tidak ingin mengerjakan hal yang lain selain bermain game online. Kecanduan merupakan suatu perilaku yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus menerus dan sukar untuk diakhiri.

Usia yang paling banyak terkena dampak negative kecanduan game online adalah usia remaja (Lebho et al., 2000). Remaja yang mengalami kecanduan akan game online akan mengalami gejala seperti berpikir tentang bermain game online sepanjang hari, intensitas bermain game online semakin meningkat, bermain game online untuk lari dari masalah, cenderung bermain game online kembali setelah lama tidak bermain, merasa buruk ketika tidak bermain game online, bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan, mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah. Beberapa hal yang sudah disebutkan merupakan kriteria untuk mengukur kecanduan atau tidaknya seorang pemain game online. Jika seseorang memiliki empat dari tujuh kriteria yang sudah disebutkan, maka orang tersebut terindikasi mengalami kecanduan game online (Lemmens et al., 2009).

Untuk mencegah dan mengatasi kecanduan akan game online dibutuhkan peran orang terdekat dalam hal ini adalah peran orang tua. Orang tua berperan penting dalam upaya mengarahkan dan mengendalikan anak dalam bermain game online, dikarenakan orang tua merupakan sosok yang dekat dan sosok yang dipatuhi oleh anak. Dalam melakukan perannya, orang tua dapat mengawasi aktivitas anak, menjaga dan mengarahkan sang anak. Orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku di lingkungan masyarakat (Kadir et al., 2020). Namun, pengetahuan tentang cara mencegah dan mengatasi kecanduan game online pada anak masih sangat minim. Oleh karena itu, perlu digalakkan suatu program yang dapat mengedukasi masyarakat, khususnya para orang tua tentang pengetahuan dampak positif dan negative dari game online serta cara untuk mengatasi kecanduan game online pada anak.

### **1.1. Tujuan Kegiatan**

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dari program pengabdian ini antara lain :

- a. Memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai dampak dari game online dengan tujuan orang tua paham dengan dampak yang ditimbulkan dari game online itu sendiri.
- b. Ketika menghadapi situasi dimana anak terdampak game online, harapannya orang tua dapat menghadapi situasi tersebut.
- c. Orang tua dapat berbagi informasi mengenai cara yang efektif dalam menghadapi dampak yang ditimbulkan dari game online.

### **1.2. Manfaat Kegiatan**

Manfaat yang diharapkan dari program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pemahaman dan pemaknaan baik orang tua maupun anak tentang dampak positif maupun dampak negative dari bermain game online.
- b. Meningkatkan kesadaran orang tua maupun anak tentang dampak dari bermain game online.
- c. Menjadi alternatif solusi untuk orang tua pada khususnya dan masyarakat pada umumnya terkait bagaimana cara meminimalisir ataupun mencegah dampak dari game online.

### **1.3. Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat**

Target Luaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu:

- a. Panduan khusus tentang bagaimana cara atau usaha untuk meminimalisir dampak dari game online.

- b. Pembuatan poster yang memuat tentang dampak dari game online, sehingga bisa menjadi pengingat untuk masyarakat.
- c. Publikasi Ilmiah pada jurnal ber ISSN atau dalam Prosiding jurnal Nasional.

## 2. Realisasi Kegiatan

### 2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

#### a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini berupa pemberian penyuluhan atau sosialisasi secara intens, dan pembuatan slogan-slogan tentang dampak dari game online. Penyuluhan yang dimaksud adalah pemberian secara intensif pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan dari game online baik itu dampak positif ataupun dampak negative kepada masyarakat. Lalu pada tahap penyuluhan dan sosialisasi juga diberikan pengetahuan mengenai cara untuk menghadapi situasi dimana orang tua dapat meminimalisir dan mencegah dampak buruk dari game online. Selain itu, akan dibuat poster yang berisi mengenai dampak dari game online dan bagaimana menyikapi hal tersebut. Poster ini akan ditempel di tempat yang strategis dengan tujuan supaya bisa menjadi pedoman dan pengingat ketika orang tua menghadapi permasalahan tentang game online.

Ada beberapa poin tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam proses sosialisasi, diantaranya:

1. Tahapan Pertama, Proses Identifikasi Masalah di Lapangan  
Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahapan observasi langsung ke lokasi tempat diselenggarakannya pengabdian yaitu di desa kalisemo, kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo. Dalam observasi ini juga dilakukan identifikasi masalah dengan cara melakukan wawancara terhadap perangkat desa, para orang tua dan melihat dengan seksama kondisi lingkungan sekitar.
2. Tahapan Kedua, yakni Tahapan Penanganan Inti  
Setelah melakukan tahap pertama dan sudah mendapatkan gambaran secara utuh mengenai lokasi pengabdian, tahap selanjutnya yaitu tahapan penanganan. Tahap ini merupakan tahapan yang penting karena berkaitan dengan upaya dalam memberikan pemahaman, pencerahan dan edukasi tentang dampak dari game online kepada orang tua. Dalam tahap ini juga diberikan tips supaya dapat mengendalikan dampak negative game online terhadap anak.
3. Tahapan Ketiga, Tahapan Evaluasi  
Tahapan ketiga adalah tahapan evaluasi atas segala usaha yang sudah dilakukan dalam program pengabdian di desa Kalisemo. Dengan adanya evaluasi ini, harapannya akan diketahui bagian mana yang masih kurang dan harus diperbaiki. Selain itu, tahapan evaluasi juga bisa memberitahu bagian mana yang sudah baik dan dapat terus dikembangkan. Harapannya, program ini dapat bermanfaat bagi para orang tua ketika menghadapi masalah tentang dampak dari game online.
4. Tahapan Keempat, Pembuatan panduan.  
Tahapan Keempat adalah Pembuatan panduan mengenai dampak dari game online baik itu dampak positif ataupun dampak negative serta panduan bagaimana orang tua harus bersikap untuk meminimalisir atau mencegah dampak buruk yang ditimbulkan dari game online.

#### b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan pada bulan desember tahun 2021 sampai dengan bulan Juni 2022 dengan rincian sebagai berikut:

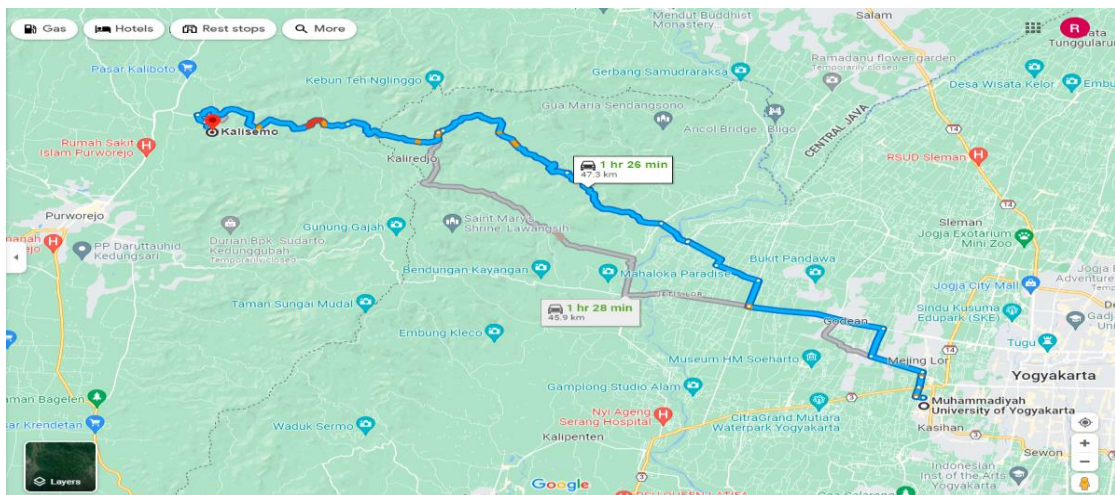
**Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan**

No	Nama Kegiatan	Bulan												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Koordinasi Tim													
2	Survey Kondisi masyarakat desa Kalisemo													
3	Diskusi FGD Hasil Survey Lapangan di desa kalisemo													
4	Melaksanakan Program-program Edukasi edukasi mengenai dampak dari game online													
6	Pembimbingan dan Pendampingan													
7	Monitoring dan Evaluasi													
8	Pembuatan Laporan Akhir													
9	Seminar Hasil dan Publikasi													

### c. Tempat Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di desa Kalisemo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo. Desa kalisemo merupakan salah satu desa di kecamatan Loano, dimana kecamatan Loano juga berbatasan langsung dengan beberapa kecamatan antara lain kecamatan Purworejo, kecamatan Gebang, kecamatan Bener, dan Kecamatan Kaligesing. Kecamatan Loano mempunyai wilayah seluas 53,65 km<sup>2</sup> dan terdiri dari 21 desa.

Gambar 1. Peta rute Kalisemo dari Yogyakarta



## 2.2. TIM Pelaksana Pengabdian dan TUPOKSI serta (Jam dan hari)

### a. Susunan TIM Pengabdian

Tabel 2. Susunan tim

No	Peran dalam TIM	Tanggung jawab dalam TIM	Dosen/Mahasiswa
1	Dr. Azam Syukur Rahmatullah, S.H.I.,M.S.I.,M.A	Penanggung Jawab dan Ketua Pengabdi	Dosen
2	Willis Diana, Dr., S.T.,	Anggota Pengabdi	Dosen
3	Ardian Dimas Prayoga	Anggota Pengabdi	Mahasiswa
4	Ghefira Raudhatul Jannah	Anggota Pengabdi	Mahasiswa
5	Alifda Ghinna Ardelia	Anggota Pengabdi	Mahasiswa
6	Furul Aini Rahmadiyahani	Anggota Pengabdi	Mahasiswa

## 2.3. Ringkasan/Garis-garis besar Materi

### a. Game Online

#### 1) Awal game online

Game online atau biasa disebut online games merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan computer baik itu LAN atau internet sebagai medianya . Game online pertama kali dikenalkan pada tahun 1960, dimana pada waktu itu computer hanya bisa dipakai oleh dua orang saja. Kemudian muncul computer yang memiliki kemampuan time sharing dimana pengguna computer yang ikut dalam bermain game lebih banyak dan tidak harus berada di dalam satu ruangan yang sama.

Pada tahun 1970 muncul jaringan computer packet based computer networking (jaringan computer berbasis paket). Jaringan computer berbasis paket ini tidak hanya mencakup LAN saja, namun sudah mencakup WLAN. Pada masa ini game online yang banyak bermunculan adalah game game simulasi seperti game simulasi perang dan game simulasi pesawat yang pada awalnya dipakai untuk kepentingan militer namun akhirnya dikomersilkan.

Pada tahun 2001 merupakan puncak dari domain dotcom(.com) dimana hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap game online dimana informasi mengenai game online menyebar dengan cepat. Pada tahun ini juga game online mulai masuk ke Indonesia dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game yang masuk ke Indonesia cukup beragam antara lain game yang bergenre action, sport, dan Role Playing Game (RPG). Antusiasme yang besar dari gamer di tanah air dan pangsa pasar game yang besar membuat pertumbuhan game online di Indonesia sangat cepat. Sampai tahun 2021, Indonesia menjadi Negara pendorong utama pertumbuhan industry e sport di Asia tenggara. Dari total 274,5 juta gamers yang ada di asia tenggara, sekitar 43% dari total gamer tersebut merupakan gamer yang berasal dari Indonesia. Selain itu, Indonesia juga merupakan Negara penyumbang pendapatan terbesar yaitu senilai USD 2,08 miliar atau sekitar Rp 30 Triliun.

Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi computer dan perkembangan jaringan computer yang pesat. Berkembangnya game online merupakan efek dari pesatnya perkembangan jaringan computer yang dulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi jaringan computer yang berskala global.

#### 2) Game Online Saat ini

Pada era millennium saat ini, setiap harinya kita pasti bersinggungan dengan berbagai macam teknologi dimana teknologi tersebut dapat memudahkan dalam melakukan sesuatu atau mempermudah kita untuk memperoleh informasi yang kita butuhkan. kalangan yang

paling dekat dengan teknologi pada saat ini adalah kaum remaja yang biasa disebut dengan generasi post-millennials. Generasi post millennials diidentikkan dengan tumbuh bersama dengan teknologi yang mudah untuk diakses sehingga generasi ini juga bisa disebut generasi dengan tingkat pemahaman teknologi yang paling baik.

Ada beberapa game online yang sangat populer di Indonesia yang dimainkan oleh gamer di Indonesia selama tahun 2021. Game tersebut dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 3.** Daftar Game Terpopuler di Indonesia

No	Nama Game Online
1	Free Fire
2	Higgs Domino Island
3	Mobile Legends : Bang Bang
4	PUBG Mobile
5	Ragnarok X: Next Generation
6	Rise of Kingdoms : Lost Crusade
7	Roblox
8	State of Survival : Survive The Zombie
9	Gensin Impact
10	Coin Master

#### **b. Dampak positif dan Negatif Game Online**

##### 1) Dampak positif Game Online

Banyak orang yang menganggap bahwa game online hanya memberikan dampak negative bagi orang yang memainkannya tanpa ada dampak positif yang diberikan ketika bermain game online. Orang berasumsi bahwa game online hanya sekedar hiburan atau hal yang dilakukan pada waktu senggang dan hal tersebut merupakan sesuatu yang kurang bermanfaat. Namun, dibalik itu semua ternyata game online memiliki dampak positif. Beberapa dampak positif dari bermain game online adalah sebagai berikut :

##### 2) Menambah teman atau relasi

Ketika bermain game online terutama game multiplayer, tentu saja kita akan berhadapan atau bahkan menjadi rekan satu tim dengan pemain lain. Dengan bermain bersama, komunikasi akan terjalin dan secara tidak sadar kita akan mendapat teman atau relasi baru. Begitu juga ketika kita bermain game online di warnet atau tempat rental game, kemungkinan memiliki banyak teman atau relasi juga akan semakin banyak. Disamping itu, ketika kita membentuk aliansi atau tim, komunikasi dengan teman satu tim juga akan menjadi baik dan kerjasama juga akan terjalin.

### 3) Mempercepat pola pikir

Dampak positif game online yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Hal ini bisa terjadi ketika seseorang memainkan game yang mengusung tema strategi. Game yang mengusung tema strategi akan merangsang otak untuk berpikir cepat dalam mengambil sebuah keputusan. Jadi, semakin banyak dan semakin sering otak dilatih dalam mengambil sebuah keputusan, maka pola pikir dalam keseharian juga akan semakin cepat.

### 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing

Game online yang ada di Indonesia sekarang sebenarnya sudah bisa menggunakan bahasa Indonesia, namun default bahasa yang digunakan oleh kebanyakan game online adalah bahasa internasional yaitu bahasa Inggris. Ketika game tersebut menggunakan bahasa Inggris, otomatis kita juga harus mengetahui apa maksud dari game tersebut, apalagi ketika memainkan game yang bergenre petualangan. Kita diharuskan sedikit banyak mengerti mengenai maksud dan tujuan atau apa yang harus dilakukan ketika memainkan game tersebut. Ketika kemampuan berbahasa asing tersebut sering diasah, secara tidak langsung hal tersebut akan meningkatkan kemampuan berbahasa asing pemain game online.

### 5) Mengurangi stress

Stress tidak hanya dialami oleh orang tua saja, namun kaum anak-anak dan remaja juga bisa mengalami stress. Stress yang dialami anak-anak atau remaja biasanya datang dari harapan dan tuntutan orang tua mereka sendiri. Tuntutan tersebut seringkali merupakan hal yang notabene kurang mereka sukai seperti belajar atau harus menuruti setiap perintah orang tua. Jalan keluar yang ditempuh oleh anak-anak atau remaja dalam menghadapi stress biasanya adalah bermain game. Cara ini ditempuh karena cukup mudah diakses dan cenderung bisa mengurangi stress yang dialami.

### 6) Melatih kesabaran

Setiap game pasti dirancang dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Game yang dirancang pasti memiliki tingkat kesulitan mulai dari tingkat kesulitan mudah hingga tingkat kesulitan yang tinggi. Ketika game tersebut memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, seorang gamer harus memiliki tingkat kesabaran yang tinggi juga. Tingkat kesabaran yang tinggi akan berpengaruh dalam menyelesaikan game tersebut. Dengan melatih kesabaran dalam menyelesaikan game, tingkat kesabaran tersebut pasti juga akan berguna dalam kehidupan nyata.

### 7) Melatih ketangkasan

Dalam bermain game, kita dituntut untuk berfikir cepat dan bereaksi cepat. Dalam memainkan game, kemampuan koordinasi antara mata, otak, tangan, dan anggota tubuh lain harus baik. Mata harus jeli dalam melihat dan mengamati semua yang terjadi di dalam game. Otak harus bisa menganalisa dan mengolah semua informasi. Semua hal yang sudah dijelaskan di atas mampu untuk melatih ketangkasan seorang gamer.

## c. Dampak Negatif Game Online

Selain dampak positif, game online juga mempunyai beberapa dampak negative. Dampak negative ini dapat terjadi ketika gamer yang memainkan game ini sudah melebihi batas waktu normal dan sudah bertingkah melebihi batas kewajaran. Beberapa dampak negative yang disebabkan oleh game online antara lain :

### 1) Kecanduan

Seseorang gamer bisa dikatakan sudah kecanduan game ketika memainkan game tersebut secara berlebihan. Kecanduan merupakan sesuatu yang sangat berbahaya karena ketika seseorang sudah kecanduan maka akan lupa dengan tanggung jawabnya dan kemudian akan melupakan semua kegiatan yang harus dia lakukan. Kecanduan game juga membuat seseorang akan betah berlama-lama memainkan game tersebut sampai lupa waktu dan tidak mepedulikan sekitarnya.

### 2) Malas

Malas merupakan dampak negative yang dialami hampir semua pemain game online baik itu yang sudah kecanduan atau belum. Ketika seseorang sudah bermain terlalu lama, rasa malas akan muncul dan menyebabkan orang tersebut tidak melakukan hal yang

seharusnya dia lakukan seperti makan, mandi, mengerjakan pekerjaan rumah dan lain sebagainya.

### 3) Kurang tidur

Tidur merupakan sesuatu yang wajib dipenuhi oleh semua makhluk hidup. Kurang tidur bisa menyebabkan berbagai masalah seperti peningkatan berat badan, penuaan dini, mudah lupa, penurunan fungsi otak, meningkatkan resiko berbagai penyakit diabetes, obesitas, tekanan darah tinggi, dan penyakit jantung. Biasanya pemain yang menghabiskan waktunya bermain game akan lupa dengan waktu tidur mereka karena terlalu asik bermain game.

### 4) Boros atau rugi dalam hal finansial

Untuk bermain game online pasti harus mengeluarkan uang untuk membayar biaya-biaya yang diperlukan. Biaya yang harus dikeluarkan adalah biaya internet dimana permainan game online pastinya memerlukan koneksi internet. Selain kebutuhan internet, biasanya di dalam game terdapat item-item yang bisa dibeli menggunakan uang. Walaupun tidak semua game harus mengeluarkan uang ketika dimainkan, namun sekarang ini di dalam game online banyak item-item atau fitur yang bisa digunakan dengan cara membeli item tersebut. Misalnya saja kita bermain game mobile legend : bang bang, di dalam game tersebut terdapat skin yang bisa dibeli menggunakan uang sungguhan. Ketika seseorang sudah kecanduan dan membeli item-item tersebut secara berkala, otomatis hal tersebut akan membuat boros dan mengganggu kondisi keuangan orang tersebut.

### 5) Mata menjadi kurang sehat

Jelas sekali bahwa ketika bermain game online hal yang paling berpengaruh ke tubuh adalah bagian mata. Seseorang yang terlalu lama menatap layar atau monitor akan menyebabkan mata orang tersebut sakit dan kurang sehat karena radiasi yang dipancarkan monitor tersebut.

## d. Penyebab Kecanduan

Ada beberapa factor yang secara umum menyebabkan seseorang menjadi kecanduan game online, antara lain : factor biologi, factor psikologi dan social. Untuk factor biologi bisa dilihat ketika seseorang yang bermain game dan membuat neurotransmitter meningkat sehingga menimbulkan rasa senang. Pada hakekatnya, manusia dilahirkan dengan dopamine yang rendah sehingga akan selalu mencari cara untuk meningkatkan dopamine yang terdapat di dalam dirinya. Dari segi biologi, seseorang yang memiliki gangguan terhadap neurotransmitter dopaminenya akan lebih rentan mengalami kecanduan.

Untuk factor psikologi bisa dilihat dari segi permainan yang disajikan oleh developer game. Dalam permainan game online, banyak disuguhkan konten-konten yang bisa memacu adrenalin orang yang memainkannya. Banyak tantangan atau quest dari game tersebut yang senantiasa bertambah sulit untuk setiap penambahan level. Hal ini tentu saja menambah daya tarik sekaligus merupakan resiko bagi orang-orang yang secara psikologi pada dasarnya senang mencari tantangan.

Dari sisi social, game online bisa membentuk pola pikir anak dan menyebabkan ketergantungan. Pola asuh orang tua yang memberikan game kepada anak sejak usia dini ketika anak bosan atau rewel akan membentuk pola pikir anak menjadi ketergantungan. Hal ini bisa terjadi karena anak akan berpikir ketika bosan atau permintaannya tidak dipenuhi, mereka akan menjadi rewel karena mereka berpikir pasti orang tua mereka akan memberikan game sebagai solusinya, dan ini akan menyebabkan ketergantungan.

Selain tiga factor yang sudah disebutkan diatas, ada beberapa hal lagi yang bisa menyebabkan seseorang menjadi candu bermain game. Hal tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Game Baru yang selalu bermunculan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat para developer game berlomba-lomba untuk membuat game yang terbaru dan terbaik versi mereka untuk para pecinta game. Genre game yang disajikan pun sangat bervariasi dengan grafis visual yang sangat menarik dan sangat memanjakan para pemainnya. Tidak jarang ketika ingin memainkan game terbaru yang mempunyai visual yang bagus, para gamer dipaksa untuk merogoh kocek cukup dalam jika ingin memainkan game tersebut.

Banyak dari developer game yang rutin merilis game atau update an dari gamer tersebut dengan syarat harus membayar untuk bisa memainkan game tersebut. Untuk mengunduh atau memainkan game tersebut, biasanya pemain harus mendownload game tersebut dari platform. Untuk sekarang, sudah banyak platform yang menyediakan berbagai macam game atau aplikasi. Platform yang paling terkenal adalah Google Playstore yang menyediakan ribuan, bahkan ratusan ribu game baik itu game yang gratis atau game berbayar.

## 2. Factor pertemanan

Pertemanan merupakan sesuatu yang bagus, namun juga bisa menjadi sesuatu yang kurang bagus. Pertemanan bisa menjadikan seseorang menjadi kecanduan akan game online. Hal ini bisa terjadi karena ketika seseorang bermain game online multiplayer, pasti ada interaksi dengan player lain. Bisa juga ketika seseorang bermain game online dengan temannya dan membentuk aliansi atau party, pasti mereka akan bermain bersama. Dari bermain bersama itulah terjadi komunikasi dan hubungan pertemanan yang baik. ketika sudah terjalin hubungan seperti itu, maka seseorang akan merasa memiliki dunianya dan senang dengan dunia tersebut sehingga menjadi kecanduan.

## 3. Penghilang stress

Tidak diragukan lagi bahwa dengan bermain game online kita bisa menghilangkan stress, rasa penat, dan rasa jenuh yang kita miliki. Menghilang dari aktivitas sehari-hari yang melelahkan dan membosankan dengan bermain game online merupakan pilihan yang mudah untuk dilakukan. Karena mudah dilakukan inilah, banyak orang yang memilih game online untuk menghilangkan rasa stress yang dialami.

## 4. Game menawarkan dunia virtual yang mengasyikkan

Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain game dan pergi ke dunia game bisa menjadi pelarian dari dunia nyata. Orang yang beranggapan seperti itu terkadang terlarut atau merasa sudah berada di dalam game tersebut dan hadir dalam cerita game itu sendiri. Perasaan senang ketika berada di dalam game inilah yang akhirnya menyebabkan seseorang bisa kecanduan game.

## 5. Hadiah yang menggiurkan

Perkembangan game online atau yang sekarang sudah masuk kategori E-sport sangatlah cepat. Perkembangan e-sport yang cepat ini salah satunya adalah berkat badan ekonomi kreatif yang mendukung industry e-sport itu sendiri. Pada awalnya, game Area of Valor diperkenalkan sebagai official e-sport di Indonesia untuk pertama kalinya. Tak tanggung-tanggung, Area of valor dikenalkan dan diperlombakan dalam pagelaran Asian Games tahun 2017, dimana hadiah yang diperebutkan untuk calon pemenang game Area of Valor terbilang cukup besar.

Semakin tahun, perkembangan e-sport semakin cepat. Banyak game baru yang muncul. Kompetisi-kompetisi besar juga sering di gelar dengan memperebutkan hadiah yang besar juga. Tidak hanya itu, kompetisi-kompetisi kecil atau tingkat regionalpun menjamur.

## e. Masyarakat Sasaran

Masyarakat yang di sasar pada program pengabdian ini adalah masyarakat desa Kalisemo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo. Spesifikasi dari sasaran adalah para orang tua yang mempunyai anak. Selain itu, program ini terbuka bagi siapapun yang ingin berpartisipasi.

### 3. Tinjauan Hasil Yang Dicapai

#### 3.1 Tindakan preventif dari game online di desa Kalisemo

Banyaknya keluhan orang tua dan banyaknya anak-anak maupun remaja yang terkena dampak dari game online, peneliti berupaya untuk melakukan tindakan preventif dan pemulihan. Hal yang menjadi dasar peneliti melakukan hal tersebut adalah karena kurangnya pemahaman orang tua dan kurangnya edukasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari game online. Berikut adalah hal-hal yang peneliti lakukan dalam sebagai upaya pencegahan dan pemulihan dari dampak game online di desa kalisemo kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo

a. Mensosialisasikan dampak dari game online kepada warga desa kalisemo baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Sosialisasi tentang dampak game online kepada masyarakat desa kalisemo, kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo dilakukan secara bertahap. Pelaksanaan sosialisasi juga tidak hanya dilakukan sekali, dan terdapat follow up setelah pelaksanaan sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan dalam satu gedung pertemuan yang terdapat di desa kalisemo, kecamatan Loano, Kabupaten Kebumen. Peserta yang hadir dalam sosialisasi ini ada beberapa kategori. Ada masyarakat yang memang diundang langsung secara resmi dan ada pula warga masyarakat yang datang dengan undangan yang tidak resmi (dalam hal ini diundang dengan lisan dan tidak tertulis). Undangan resmi ditujukan kepada perangkat desa kalisemo dan warga masyarakat yang memiliki status atau pengaruh di desa kalisemo. Untuk warga masyarakat umum diundang dengan undangan lisan yang disampaikan oleh perwakilan dari pihak penyelenggara sosialisasi.

Berikut merupakan dokumentasi mengenai dampak dari game online di desa kalisemo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo :

**Gambar 1.** Backdrop sosialisasi mengenai game online



**Gambar 2.** Penyampaian materi oleh narasumber



**Gambar 3.** Peserta sosialisasi mengenai game online



**Gambar 4.** Peserta sosialisasi mengenai game online



- b. Memberi pemahaman tentang bagaimana cara menyikapi dampak yang ditimbulkan dari game online

Tahap sosialisasi setelah sosialisasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari game online adalah sosialisasi mengenai cara menyikapi dampak yang ditimbulkan dari game online. Peserta dari sosialisasi ini merupakan peserta dari sosialisasi sebelumnya. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberi wawasan dan bekal kepada warga masyarakat supaya dapat bersikap ketika ada anggota keluarga atau orang disekitar yang sudah atau mempunyai tanda-tanda terkena dampak game online.

**Gambar 5.** Narasumber memberi pemahaman mengenai game online



**Gambar 6.** Peserta sosialisasi sedang menerima informasi dari narasumber



Gambar 7. Peserta sosialisasi sedang menerima informasi dari narasumber



c. Forum diskusi dan Tanya jawab

Setelah dilakukan sosialisasi, kegiatan selanjutnya adalah melakukan diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada orang tua untuk bertanya mengenai hal yang belum mereka pahami atau mengenai masalah yang sedang mereka hadapi. Dalam forum ini, terdapat komunikasi dua arah antara orang tua dan narasumber atau orang yang memberikan jawaban.

Format diskusi cukup sederhana yaitu ketika narasumber sudah selesai menyampaikan materi, pembawa acara akan mempersilahkan kepada peserta (dalam hal ini orang tua) untuk mengangkat tangan ketika ingin bertanya. Berikut adalah dokumentasi dari kegiatan forum diskusi :

Gambar 8. Kegiatan diskusi mengenai dampak game online



**Gambar 9.** Narasumber menjawab pertanyaan dari peserta sosialisasi



Selain diadakan forum diskusi dan tanya jawab, diadakan pula sesi konsultasi secara pribadi dengan nara sumber yang disebut sebagai konseling. Komunikasi secara pribadi dari hati ke hati dapat meningkatkan hasil yang lebih baik. Berikut merupakan dokumentasi dari sesi konseling yang sudah dilakukan di desa kalisemo :

**Gambar 10.** Konseling dengan warga desa kalisemo



- d. Membuat papan informasi mengenai dampak dari game online dan tindakan yang harus diambil dalam menyikapi dampak tersebut

Hal penting yang dilakukan adalah memasang papan informasi yang berisi tentang dampak dari game online baik itu dampak positif atau dampak negative serta cara untuk mencegah ataupun menangani dampak tersebut. Papan informasi menjelaskan secara rinci mengenai dampak positif maupun dampak negative. Penjelasan mengenai cara mencegah dan cara untuk menangani anak yang sudah kecanduan game online juga dijelaskan secara rinci.

Papan informasi di letakkan di balai desa, karena balai desa merupakan tempat yang strategis dan notabene tempat berkumpul masyarakat. Dan balai desa juga merupakan tempat masyarakat biasanya mencari informasi.

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di desa Kalisemo, Kecamatan Loano, kabupaten Purworejo terkait dengan dampak game online cara pencegahannya, dapatlah diambil beberapa kesimpulan, yakni:

- a) Penerapan pengabdian masyarakat tentang dampak dari game online baik dampak positif maupun dampak negative kepada masyarakat desa kalisemo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo mendapat apresiasi yang positif. Masyarakat sangat terbantu dengan informasi mengenai dampak dari game online yang diberikan. Orang tua mendapat pengetahuan baru mengenai dampak game online dan bagaimana cara menangani anak yang kecanduan game online.
- b) Anak-anak di desa kalisemo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo sudah banyak yang bermain game online, namun belum masuk ke tahap kecanduan akut. Dampak yang ditimbulkan dari game online berupa malas belajar, boros dalam mengeluarkan uang, menongkrong bersama teman sepermainan, berkata kasar dan menyalahkan orang lain ketika kalah dalam bermain game.
- c) Hal yang dilakukan untuk mencegah dan mengatasi dampak dari game online di desa Kalisemo, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Kebumen adalah sebagai berikut : Sosialisasi tentang dampak dari game online baik dampak positif ataupun dampak negative, melakukan Tanya jawab terkait masalah dampak dari game online dengan narasumber yang kompeten, dan membuat papan informasi yang diletakkan di area yang strategis sebagai bagian dari tindakan pencegahan dan tindakan penanganan dari dampak game online.

#### 4. Daftar Pustaka

- Agustin, S. (2021). 8 Efek Begadang yang Buruk untuk Kesehatan. Alodokter.Com. <https://www.alodokter.com/banyak-kondisi-buruk-menanti-anda-karena-efek-begadang>
- Andita, T. (2019). Banyak Faktor yang Bisa Membuat Seseorang Kecanduan Bermain Game Online, Beberapa Diantaranya Seperti Ini. Brilio.Net. <https://www.brilio.net/creator/5-penyebab-seseorang-kecanduan-game-berbasis-online-f95a4b.html>
- Azis, R. N. (2011). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. UIN Maliki Malang.
- Cha, S.-S., & Seo, B.-K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- Chen, Y., Chen, P. S., Hwang, J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. <https://doi.org/10.1108/10662240510602672>
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hening, A., Santoso, A., Andoyo, A., & Ardana, Y. (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95.
- Maksum, A., & Fitria, H. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 121–127.

- Merdeka. (2021). Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadi-pendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). *Is It Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation*. Washington D.C. : Educause.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/JPU.2015.v02.i02.p05>
- Priyanto, S. (2019). Dampak Negatif Game Online Bagi Pelajar. SMA Muhammadiyah 4 Lamongan. <http://smam4la.sch.id/dampak-negatif-game-online-bagi-pelajar/>
- Rokom. (2018). Kenali Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online. Sehatnegeriku.Kemkes.Go.Id. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20180706/0926566/faktor-faktor-penyebab-kecanduan-game-online/>
- Rosiana, E. (2019). Perilaku Adiksi Remaja Pada Game Online di Surabaya. In *Journal Unair*. Universitas Airlangga.
- Statistik, B. P. (2020). Penduduk Kecamatan Loano (Jiwa). Badan Pusat Statistik. <https://purworejokab.bps.go.id/indicator/12/195/1/penduduk-kecamatan-loano.html>
- Statistik, B. P. (2022). Kabupaten Purworejo dalam Angka 2022. Ourworejo : CV Berguna.
- Wikipedia. (2021a). Kalisemo, Loano, Purworejo. Id.Wikipedia.Org. [https://id.wikipedia.org/wiki/Kalisemo,\\_Loano,\\_Purworejo](https://id.wikipedia.org/wiki/Kalisemo,_Loano,_Purworejo)
- Wikipedia. (2021b). Loano. Purworejo. Wikipedia.Org. [https://id.wikipedia.org/wiki/Loano,\\_Purworejo](https://id.wikipedia.org/wiki/Loano,_Purworejo)