

PENGARUH GAME ONLINE PADA PERILAKU ANAK DI KALURAHAN SEWU KECAMATAN JEBRES KOTA SURAKARTA

Roso Prajoko¹, Fanny Hendro Aryo Puto²
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Boyolali
Fanny.hap@gmail.com

ABSTRAK

Tehnologi smartphone tak terbendung teknologi semakin canggih memberikan terobosan dibidang permainan daring Bersama di peruntukan segala usia terutama bagi anak-anak. Game online menyajikan berbagai permainan yang bervariasi yang mampu membuat anak-anak terlena dengan keasyikan bermainnya. Permainan ini dimulai dari level pemula sampai pada tingkat kesulitan yang tinggi.

Game online bukan lagi suatu teknologi baru, namun sudah menjadi barang hiburan yang mendunia. Saat ini memang sudah banyak yang menggunakan game online. Pengguna game online tidak hanya para remaja, namun seiring dengan berjalannya waktu pengguna game online antara lain anak dibawah umur dan para orang tua juga ikut menggunakan permainan itu. Menjadikan game online menjadi Fenomena yang mendunia.

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif untuk mendekati subyek penelitian dan apa yang di rasakan dalam kehidupan sehari hari, Hasil penelitian dari bermain game online yang berlebihan kemudian mengakibatkan berbagai macam dampak, terutama kepada anak-anak. Terutama orang tua mengeluhkan mengenai anaknya yang menjadi lupa waktu semenjak buah hatinya mengenal permainan ini. Lupa belajar, lupa makan, lupa mengerjakan pekerjaan rumah dan masih banyak kelalaian lainnya yang merugikan.

Begitu menariknya permainan ini bagi anak-anak membuat mereka enggan mengerjakan pekerjaan lainnya, hanya duduk diam di depan layar televisi dengan penuh konsentrasi, terkadang malah melebihi konsentrasi mereka untuk mengerjakan pekerjaan rumahnya atau belajar. Akibatnya, prestasi siswa di sekolah menurun. Dampak tersebut sungguh merugikan diri anak itu sendiri dan juga menjadi beban pikiran orang tua. sehingga memerlukan solusi penanganan dan penyuluhan.

Kata Kunci: Pengaruh *Game online*, Perilaku Anak

ABSTRACT

Smartphone technology is unstoppable, increasingly sophisticated technology provides breakthroughs in the field of online games together for all ages, especially for children. Online games provide a variety of varied games that can make children fall asleep with the fun of playing. This game starts from beginner level to high difficulty level.

Online games are no longer a new technology, but have become a worldwide entertainment item. Currently, there are many who use online games. Users of online games are not only teenagers, but over time online game users, including minors and parents also use the game. Making online games a global phenomenon.

This study uses a qualitative description method to approach the research subjects and what they feel in their daily lives. The results of excessive playing online games then result in various kinds of impacts, especially to children. Especially parents complain about their children who have lost track of time since their children got to know this game. Forgetting to study, forgetting to eat, forgetting to do homework and many other omissions that are detrimental.

So interesting this game for children makes them reluctant to do other work, just sitting quietly in front of the television screen with full concentration, sometimes even exceeding their concentration to do their homework or study. As a result, student achievement in school declines. The impact is really detrimental to the child himself and also a burden on the minds of the parents. So it requires a solution for handling and counseling.

Keywords: Effect of online games, Children's behavior

PENDAHULUAN

Game online bukan lagi suatu teknologi baru, namun sudah menjadi barang hiburan yang mendunia. Saat ini memang sudah banyak yang menggunakan game online. Pengguna game online tidak hanya para remaja, namun seiring dengan berjalannya waktu pengguna game online antara lain anak dibawah umur dan para orang tua juga ikut menggunakan permainan itu. Menjadikan game online menjadi Fenomena yang mendunia. Perkembangan tehnologi yang semakin canggih memberikan terobosan dibidang permainan bagi anak-anak . game online menyajikan berbagai permainan yang bervariasi yang mampu membuat anak-anak terlena dengan keasyikan bermainnya. Permainan ini dimulai dari yang sederhana sampai pada tingkat kesulitan yang tinggi.

Dampak buruk yang bisa ditimbulkan karena akibat kecanduan permainan ini (game online) adalah seperti melemahnya fisik dan psikis tanpa disadari oleh anak yang bermain. Sehingga menyebabkan anak menjadi kekurangan energi dan dan meyebabkan melemahnya konsentrasi. Jadi, penurunan kualitas berdampak pada nilai kemajuan anak, jangan heran jika sewaktu-waktu nilai di raport anak menjadi menurun, dan tidak usah kaget bila seorang anak berubah menjadi pemarah dan mudah tersinggung (Munandar, 2014).

Kemudian di temukanya adanya hubungan yang jelas antara periode yang saling berkelanjutan dengan lama bermain game game online kekerasan dengan peningkatan berkelakuan atau sikap seorang anak menjadi agresif. Dalam kurun waktu dua tahun terakhir dari sampel penelitian pertanyaan seberapa sering bermain game game online tersebut, dengan alternatif menjawab objek penelitan mulai dari tidak pernah bermain sampai kurun waktu selama lima jam atau bahkan lebih dari enam jam dalam sehari, frekuensi bermain siswa juga memiliki andil yang besar terhadap perilaku yang ditimbulkan (Jumarni, 2013).

Dampak yang ditimbulkan dari game online Telah kita singgung bahwa game online merupakan suatu trobosan teknologi dalam bidang permainan. Game online merupakan permainan semua kalangan yang mendunia, tidak hanya anak-anak namun para pelajar dan orang tua pun ikut menggunakannya. Game online adalah sarana menghilangkan kejenuhan, akan tetapi game online mempunyai dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan otak anak.

Cara penanggulangi anak yang kecanduan Game online dapat membuat anak menjadi kecanduan untuk selalu bermain dan bermain, hal itu memang dapat terjadi karena sudah menjadi hobi ataupun kurangnya pengawasan dari orang tua. Orang tua seharusnya dapat mengatur gerak-gerik anaknya agar menjadi apa yang diinginkan. Dalam hal ini penulis mempunyai beberapa cara menanggulangi anak yang sudah kecanduan game online, diantaranya:

- Membatasi waktu luang anak untuk bermain dan dialihkan untuk belajar
- Orang tua memberikan nasehat tentang dampak-dampak negatif bermain game online
- Membuat suasana yang nyaman di rumah

Selain itu, akibat lain yang dapat diperoleh disebabkan oleh orang tua yang terkadang tidak tahu mengenai jenis-jenis permainan yang dimainkan anak-anak mereka. Padahal banyak dari permainan tersebut mengandung unsur yang bermoral buruk seperti bentuk kekerasan, perusakan dan lain sebagainya. Sebagai contoh permainan seperti permainan bertinju atau berkelahi. Masing-masing berusaha untuk mengalahkan lawannya dalam bentuk kekerasan fisik. Pada akhirnya dalam kehidupan nyata, kegiatan fisik didalam permainan akan ditiru ketika bermain dengan teman sebayanya. Tak menutup kemungkinan kemudian akan ada anak yang terluka. Anak pun sebenarnya tak dapat sepenuhnya disalahkan karena mereka sebenarnya tak mengerti akan akibat yang ditimbulkannya

Komunikasi dan pengarahan serta disiplin harus di terapkan di dalam keluarga. dalam bermasyarakat merupakan peran pengurus kader PKK untuk berbagi dan menyampaikan informasi dalam pengarahan kepada lingkungan untuk pemahaman mengenai pengaruh game online pada perilaku anak sehingga informasi tadi menjadi penting untuk di ketahui orang tua agar mampu mempersiapkan anak-anak mereka menjadi penerus yang bisa kita banggakan, Dari identifikasi masalah di atas maka muncul rumusan masalah bagaimana Membantu mengatasi solusi para Kader PKK dalam menanggulangi Pengaruh GAME ONLINE pada perilaku anak. serta memberikan panduan untuk membuka kesadaran bersama dalam mempersiapkan generasi bangsa akan Pengaruh game online pada perilaku anak di kalurahan sewu kecamatan jebres kota Surakarta, Pengabdian Pada Masyarakat di selenggarakan dalam bentuk ceramah dan diskusi Kegiatan ini di laksanakan dengan maksud dan tujuan, peserta merupakan kader PKK sehingga dapat memahami dan memberikan bekal dalam mempersiapkan lingkungan serta anak-anak, karena penerus bangsa harus dipersiapkan dengan baik dikala memasuki dan hidup di era digital.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan atas dasar pemenuhan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yang menjadi sasaran adalah ibu-ibu kader PKK di Kalurahan sewu kecamatan jebres kota surakarta. realisasinya dalam bentuk pemberian ceramah dan tukar pendapat dengan kelompok ibu-ibu kader PKK di kalurahan sewu PKK rencana peserta berkisar 20 peserta. Kelompok ini senantiasa tiap bulan selalu mengadakan aktifitas sosial guna memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam menambah pengetahuan tentang pengaruh Game online Pada Perilaku Anak.

Dalam kesempatan ini team Pengabdian Masyarakat akan berpartisipasi dengan mengisi ceramah tentang Pengaruh Game online Pada Perilaku Anak. Dengan harapan masyarakat mampu memahami betapa besarnya pengaruh Game online Pada Perilaku Anak Rencana kegiatan ini akan dilaksanakan pada Bulan April 2020 di kalurahan sewu kecamatan jebres kota surakarta. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Seperti yang dikatakan Littlejohn (2008)

Bahwa fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu (1)Textural description: apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena.(2)Structural description: bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya.

Kelompok sasaran pengabdian pada masyarakat ini adalah Wanita, masyarakat, tokoh masyarakat dan pengurus PKK di Kalurahan sewu kecamatan jebres kota surakarta. Metode yang di terapkan 1. Metode ceramah, di masukan untuk menyampaikan materi penyuluhan, 2. Metode tanya jawab, untuk memperjelas materi yang di sampaikan. 3. Metode diskusi, untuk memperjelas kesamaan pandangan terhadap suatu konsep. Diharapkan target luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini cukup efektif di dalam meningkatkan partisipasi wanita dalam kehidupan,

pengetahuan dan wawasan tentang mempersiapkan anak dan generasi, dari kegiatan di harapkan suatu kegiatan yang berkelanjutan dan di harapkan ada kegiatan lain yang bermanfaat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok Kader PKK ini senantiasa tiap bulan selalu mengadakan aktifitas sosial guna memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam menambah pengetahuan tentang pengaruh Pengaruh Game online Pada Perilaku Anak. Dalam kesempatan ini team Pengabdian Masyarakat akan berpartisipasi dengan mengisi ceramah tentang Pengaruh Game online Pada Perilaku Anak. Dengan harapan masyarakat mampu memahami betapa besarnya pengaruh Pengaruh Game online Pada Perilaku Anak Rencana kegiatan ini akan dilaksanakan pada Bulan April 2020 di kalurahan sewu kecamatan jeberes kota Surakarta.

Dampak buruk yang bisa ditimbulkan karena akibat kecanduan permainan ini (game online) adalah seperti melemahnya fisik dan psikis tanpa disadari oleh anak yang bermain. Sehingga menyebabkan anak menjadi kekurangan energi dan dan meyebabkan melemahnya konsentrasi. Jadi, penurunan kualitas berdampak pada nilai kemajuan anak, jangan heran jika sewaktu-waktu nilai di raport anak menjadi menurun, dan tidak usah kaget bila seorang anak berubah menjadi pmarah dan mudah tersinggung (Munandar,2014).

Kemudian di temukanya adanya hubungan yang jelas antara periode yang saling berkelanjutan dengan lama bermain game game online kekerasan dengan peningkatan berkelakuan atau sikap seorang anak menjadi agresif. Dalam kurun waktu dua tahun terakhir dari sampel penelitian dengan pertanyaan seberapa sering bermain game game online tersebut, dengan alternatif menjawab objek penelitian mulai dari tidak pernah bermain sampai kurun waktu selama lima jam atau bahkan lebih dari enam jam dalam sehari, frekuensi bermain siswa juga memiliki andil yang besar terhadap perilaku yang ditimbulkan (Jumarni, 2013).

pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah sebagai berikut: Melakukan sosialisasi tentang karya riset yang diwujudkan melalui Penelitian Pengaruh game online pada perilaku anak. Melakukan sosialisasi tentang jurnal sebagai bentuk publikasi ilmiah yang bisa digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pangkat akademik. Peningkatan motivasi Ibu untuk mendidik dan mempersiapkan anak membentuk generasi bangsa yang lebih baik Meningkatkan komunikasi dengan para orang tua dalam bentuk sosialisasi sebagai proses awal untuk lebih memahami tentang Pengaruh game online pada perilaku anak. Memberikan bekal wawasan penyuluhan kader PKK kepada para orang tua tentang bagaimana Pengaruh game online pada perilaku anak sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan dengan anak dalam Pengaruh game online pada perilaku anak.

Luaran yang dapat diberikan melalui pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut: Memberikan pemahaman tentang cara penanggulangi Pengaruh *GAME ONLINE* pada perilaku anak, Memberikan motivasi dan pendampingan dalam bentuk diskusi bersama dengan para Kader PKK dan orang tua tentang cara penanggulangi Pengaruh *GAME ONLINE* pada perilaku anak. Membantu para Kader PKK dalam menanggulangi Pengaruh *GAME ONLINE* pada perilaku anak. Memberikan panduan untuk membuka kesadaran bersama dalam mempersiapkan generasi bangsa akan Pengaruh game online pada perilaku anak.

Harapan dari setelah adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini peserta dapat paham dan mengerti lebih luas dalam peningkatan pemahaman akan bahaya *game online* karena itu metode pelaksanaan yang dilakukan sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi adalah sebagai berikut:

Memperluas wawasan kader PKK. Dengan sosialisasi tersebut menjadi sarana getok tular bagi lingkungan, serta membina kesadaran bersama dalam membentuk generasis bangsa yang lebih baik. Bagi para kader PKK yang mengikuti kegiatan pengabdian ini semuanya adalah kader PKK dari

berbagai kompetensi. Perempuan di era globalisasi dituntut untuk meningkatkan kualitas diri dan profesionalisme. Kedua hal tersebut menjadi sarana untuk pemberdayaan perempuan sesuai dengan yang dimaksudkan dalam proses pembangunan yang berkelanjutan. Dengan terbentuknya pola informasi yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi kader PKK secara maksimal akan meningkatkan motivasi dan kesadaran bersama. Pendampingan dan motivasi Program pendampingan dan motivasi yang diberikan oleh Tim Pengabdian kepada kader PKK diharapkan dapat membantunya dalam membagikan informasi terkini. Diskusi bersama diantara para kader PKK dengan Tim Pengabdian sangat diperlukan sebagai sarana untuk saling berbagi dan mencari jalan keluar atas permasalahannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Seiring Perkembangan industri 4.0 permainan game semakin bervariasi dengan seiring perkembangan zaman dan tuntutan pemain yang menginginkan game agar lebih atraktif, seru, menantang dan *compatible* (mudah dimainkan) dengan smartphone yang mereka miliki. Dari perkembangan game tersebut, memunculkan pula dampak negatif dan positif dari adanya bermacam macam jenis game tersebut. Sebagai orang tua tidak boleh melihat game hanya dari dampak negatifnya saja, tapi juga melihat dari sisi positifnya juga. Game dapat meningkatkan sifat kreatif pada anak dalam memecahkan sebuah masalah dan dalam berkreasi. Jadi sebagai orang tua, sebaiknya mengerti game apa saja yang tepat dan dimainkan oleh anak mereka yang tentunya sesuai dengan usia anak perkembangannya bukan malah melarang anaknya bermain game.

Komunikasi dan pengarahan serta disiplin di dalam keluarga dalam bermasyarakat merupakan peran pengurus PKK untuk berbagi dan menyampaikan informasi dalam pengarahan kepada lingkungan untuk pemahaman mengenai pengaruh game online pada perilaku anak sehingga informasi tadi menjadi penting untuk di ketahui ibu-ibu kader PKK agar mampu mempersiapkan anak-anak mereka menjadi penerus yang bisa kita banggakan, para Kader PKK dalam menanggulangi Pengaruh GAME ONLINE pada perilaku anak. serta memberikan panduan untuk membuka kesadaran bersama dalam mempersiapkan generasi bangsa akan Pengaruh game online pada perilaku anak di Kalurahan sewu kecamatan jebes kota surakarta, Pengabdian Pada Masyarakat di selenggarakan dalam bentuk ceramah dan diskusi Kegiatan ini di laksanakan dengan maksud dan tujuan, peserta dapat memahami dan memberikan bekal dalam mempersiapkan anak-anak mereka, karena harus dipersiapkan dengan baik dikala memasuki dan hidup di era digital.

- a) Kita dapat menggunakan layanan game online sebagai sarana menghilangkan kejenuhan namun tidak terus menerus dalam penggunaannya.
- b) Sebaiknya orang tua tetap mengawasi serta mendampingi putra dan putri dan selalu berusaha memberikan nasehat-nasehat agar terhindar dari perbuatan yang ada pada game online.
- c) Sebaiknya menggunakan waktu luang tidak hanya untuk bermain game online tetapi juga diimbangi bermain secara luring dan membatasi waktu bermain serta memperbanyak waktu belajar dengan tekun.

DAFTAR PUSTAKA

- Devito, Joseph A. Komunikasi Antar Manusia. Jakarta : Profesional Books, 1997.
Effendy, Onong Uchjana., Prof. Drs. MA. Hubungan Masyarakat. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2006.
Novianto, HP. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Solo : Bringins Solo. 2000.

- Adhim, Mohammad Fauzil. 2006. "*Memenangkan Anak dengan Kebebasan*".
[http://www.mail-archive.com/daarut-tauhiid\(at\)yahoogroups.com/msg01826.html](http://www.mail-archive.com/daarut-tauhiid(at)yahoogroups.com/msg01826.html) . Diakses pada tanggal 10 Mei 2015.
- Syaiful 2010. *Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa*.
[http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/pengaruh game online terhadap - prestasi – belajar – siswa/](http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa/) diakses pada tanggal 12 januari 2015
- Rab. A.B., 2006. "*Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai*".
<http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491&page=2>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2015.
- Afriyenti. 2012. *Dampak Kecanduan Game Poker (Permainan Kartu Online) Pada Masyarakat Kelurahan Citra Raja Kecamatan Sail Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Riau
- Wan, C.S. dan Chiou, B.C. 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming. An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology and Behavior Journal*. Mary Ann Liebert, Inc. Vol.9. No. 6.
- Hasibuan, Melayu. 2000. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mangunwijaya, Y.B. 1985. *Teknologi dan dampak kebudayaannya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nawawi, Hadari H. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
<http://pencerahansituasi.blogspot.co.id/2012/01/contoh-makalah-tentang-game-online.html>
<http://yuchiegustiesia.blogspot.co.id/2014/01/dampak-permainan-game-online-bagi-anak.html>