
EDUKASI TERHADAP REMAJA DALAM PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG PENGGUNAAN GAME DENGAN BIJAK

Ikhsan Fuady^{1*}, Rangga Saptia M P²

¹*Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikas, Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung Sumedang KM 21 45360*

²*Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Komunikas, Universitas Padjadjaran
Jalan raya bandung Sumedang KM 21 45360*

Email Penulis untuk Korespondensi: [ikhsan.fuady @unpad.ac.id](mailto:ikhsan.fuady@unpad.ac.id)

Abstrak

Pemanfaatan game dikalangan remaja memiliki peran yang efektif sebagai wadah untuk hiburan. Tetapi pemanfaatan game tidak tepat memiliki efek samping game terhadap kehidupan sehari hari remaja, mulai dari kurang bersosialisasi hingga perilaku kekerasan dikalangan remaja. Penyuluhan terhadap remaja bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja tentang variasi game berdasarkan rating pengguna, maupun cerdas dalam manajemen penggunaan game dalam kehidupan remaja sehari hari. Pengetahuan remaja tentang varian/ragam game berdasarkan rating relatif rendah sebagaimana besar penguataannya tersebar pada kategori sangat rendah dan rendah yaitu sebesar 65 persen. Metode edukasi dan sosialisasi ini adalah dengan beberapa tahapan. Tahap pertama tim pengabdian memberikan edukasi dan diskusi tentang beragam bentuk game, karakteristik, serta karakteristik pengguna game yang tepat. Selanjutnya beberapa permainan dan kuis untuk meningkatkan literasi remaja tentang pemanfaatan game secara bijak. Kegiatan penyuluhan ini mampu meningkatkan pemahaman para remaja dalam mengenali game yang baik digunakan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan remaja relatif signifikan sebelum dan sesudah penyuluhan.

Kata kunci: *Edukasi, Game, Penyuluhan*

Abstract

The use of games among teenagers has an effective role as a forum for entertainment. But the improper use of games has the side effects of games on the daily lives of adolescents, ranging from lack of socialization to violent behavior in adolescents. Counseling against adolescents aims to provide understanding to adolescents about the variety/variance of games based on user ratings, as well as being smart in managing game use in daily teenage life. Teenagers' knowledge about game variants/based on the rating is relatively low, most of the knowledge is spread in the very low and low categories, which is 65 percent. The method of education and outreach is by several stages. The first stage of the dedicated team provided education and discussion about various forms of games, characteristics, and characteristics of the right game user. Furthermore, some games and quizzes to improve teen literacy about game use wisely. This counseling activity can increase the understanding of teenagers in recognizing games that are well used, this can be seen from the relatively significant increase in adolescent knowledge before and after counseling.

Keywords: *Education, Games, Counseling*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *game* di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ikut dipengaruhi pula oleh kemajuan dunia teknologi komunikasi yang notabene mengakibatkan perkembangan signifikan dalam dunia *game*. *Game* atau yang sering kita sebut dengan istilah tradisionalnya "permainan" sudah kita kenal semenjak usia balita sampai sekarang. Seiring berkembangnya arus teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Puncaknya, saat ini dapat kita lihat telah berkembang beragam permainan yang telah menggunakan alat-alat elektronika seperti *GameBoy*, *Play Station*, *game house* di komputer, bahkan *game* yang terdapat di dalam alat komunikasi (*gadget*) seperti *handphone*. Sebenarnya, tujuan utama *game* adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika kita terlalu serius dan semakin lama memainkannya-tentu saja *games* akan berdampak negatif bagi diri pribadi. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan *video game*, *video watch*, dan lain lain.

Games sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah *games*, kita dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/*games* yang kita mainkan. Pada sisi lain pemanfaatan *games* memiliki dampak negatif yang sangat besar apabila pengguna (pemain) melampaui batas batas kewajaran. Banyak permasalahan permasalahan sosial yang muncul tidak sedikit yang di picu dari dampak pemanfaatan *game* yang berlebihan.

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunaanya adalah remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman

untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Remaja merupakan entitas individu yang sedang berada dalam rentang usia pertumbuhan dalam menemukan jati diri. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2002:15) pemikiran operasional formal berlangsung antara usia 11 dan 15 tahun. Remaja merupakan individu individu yang menjadi kelompok masyarakat terbanyak sebagai pengguna *game* baik *game online* maupun *offline*. Sehingga penggunaan *game* dikalangan remaja menjadi suatu hal yang memiliki implikasi yang sangat besar dalam kehidupan para remaja. Penggunaan *game* yang tidak tepat berdampak buruk pada masa depan remaja.

Berdasarkan latarbelakang di atas pengabdian masyarakat ini akan difokuskan pada edukasi terhadap remaja dalam peningkatan pengetahuan tentang penggunaan *game* dengan bijak aman sesuai dengan umur sebagai sarana hiburan dan mengasah kecerdasan berdasarkan rating *games*.

Dengan kegiatan ini diharapkan remaja dapat mengenali dengan baik karakteristik *game* dan penggunaanya, serta dapat menggunakan *game* secara bijak. Literasi penggunaan *game* ini ada tinggi jika remaja secara sadar dan memiliki pemahaman yang baik tentang rating *games* dan karakteristik yang dimilikinya.

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut: (1). Meningkatkan pemahaman para remaja dalam mengenali *game* yang baik digunakan. (2) Memberikan penyadaran kepada remaja dalam pemilihan dan penggunaan.

2. METODE PELAKSANAAN

Perkembangan dari teknologi komunikasi berdampak secara langsung semakin beragamnya aplikasi *game* baik yang *online* maupun *offline*. *Games* sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah *games*, kita dihadapkan dengan

berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/*games* yang kita mainkan.

Akan tetapi pada sisi lain pemanfaatan *games* memiliki dampak negatif yang sangat besar apabila pengguna (pemain) melampaui batas batas kewajaran. Banyak permasalahan permasalahan sosial yang muncul tidak sedikit yang di picu dari dampak pengamanfaatan *game* yang tidak tepat dan berlebihan.

Remaja merupakan entitas individu yang sedang berada dalam rentang usia pertumbuhan dalam menemukan jati diri merupakan salasatu kelompok terbesar dari pengguna aplikasi *game* ini, sangat rentan terhadap dampak buruk dari penggunaan *game*.

Mengingat pentingnya pemahaman remaja tentang bagaimana penggunaan *game* yang bijak tanpa membawa dampak buruk terhadap kehidupan para remaja, untuk itu remaja kemudian diberikan pemahaman mengenai pentingnya memahami dan mampu memilih dan memanfaatkan penggunaan *game* sesuai dengan rating dengan baik dan sesuai dengan konteks yang ada.

Siswa kemudian diberikan pengetahuan dan pemahaman tentang jenis-jenis *games* beserta dampaknya, rating *game* berdasarkan klasifikasi umur, contoh *game* yang populer yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan beberapa contoh kasus yang cukup aktual mengenai dampak pemanfaatan *game* yang tidak tepat dan berlebihan yang sering terjadi dalam kehidupan inividu, keluarga, organisasi, dan masyarakat, siswa diminta untuk berkomentar mengenai hal tersebut.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah remaja di Kampung Cirapuhan, Desa Ciburial Kecamatan Ciamenyan Kabupaten Bandung. Remaja merupakan sekumpulan anak yang berada dalam kelompok usia 16 – 17 tahun, yakni usia yang diklasifikasikan sebagai usia remaja pertengahan. Kelompok usia tersebut ditengarai merupakan kelompok usia yang sangat akrab dan aktif dengan kegiatan memanfaatkan *game* sebagai sarana hiburan dan aktualisasi diri.

Oleh karena kegiatan penyuluhan ini dilakukan pada waktu liburan sekolah. Jumlah siswa yang hadir pada pelatihan tersebut berjumlah sekitar 15-20 orang yang terdiri dari

sebagian remaja laki-laki dan sebagian remaja perempuan.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan edukasi ini dilakukan di Desa Ciburial menjadi bagian integral dari Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini antara lain;

- a. Notebook dan proyektor yang digunakan untuk paparan tentang materi beragam *game* dan karakteristiknya.
- b. Alat tulis dan kertas yang digunakan untuk permainan/kuis untuk merangsang pemahaman remaja tentang varian dan karakteristik *game*.

Langkah Pelaksanaan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada penyuluhan ini yaitu peningkatan pemahaman dan perilaku remaja agar cerdas dalam penggunaan aplikasi *game*, maka metode yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat kombinasi antar tutorial dan diskusi yang di uraikan sebagai berikut:

- a. Ceramah dan dialog interaktif

Metode yang pertama digunakan adalah dengan menyampaikan materi kepada remaja dalam bentuk ceramah dengan menampilkan *slide show* yang berisikan materi. Namun, dalam kegiatan ceramah tersebut kemudian diselipkan beberapa kesempatan dialog interaktif di mana siswa diajak untuk terlibat ikut mengomentari dan/atau membahas materi yang diberikan. Sebagai contoh, pemateri menampilkan sebuah slide yang menayangkan contoh-contoh *game* dan juga dampak dari *game* online yang *di* anggap sesuai dengan materi.

Pada materi ini slide disisipkan beberapa contoh ragam *game* yang yang populer dikalangan remaja dan diklasifikasikan berdasarkan rating *game* tersebut.

- b. Diskusi

Pada kesempatan ini, remaja diberikan kesempatan untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya dan komentar serta tanggapannya dalam kehidupannya serta pengalaman dalam menggunakan *games*, baik di dunia nyata maupun melalui internet/*game online*. Serta

berbagi pengalaman dengan teman - teman yang lain.

c. Simulasi dan kuis

Pada kesempatan ini, agar diskusi semakin interaktif dan menarik, dilakukan simulasi dan kuis untuk merangsang peengetahuan, padangan, dan juga kemampuan analisis remaja dalam mensikapi ragam *game* yang ada. Pemateri memberikan beberapa pertanyaan dan kasus untuk diidentifikasi dan dipecahkan solusi permasalahannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan *games* dikalangan remaja memiliki peran yang efektif untuk hiburan. Tetapi pemanfaatan *game* dikalangan remaja seringkali terjadi kesalahan akibat ketidaktahuan dalam pemanfaatan *game* baik dari aspek kategori/rating game yang tidak tepat, durasi permainan yang terlalu sama, sampai efek samping *game* terhadap kehidupan sehari hari remaja, mulai dari kurang bersosialsasi hingga perilaku kekerasan dilakangan remaja.

Penyuluhan terhadap remaja dalam memilih dan bermain *game* sesuai umur bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja tentang variasi *game* berdasarkan rating pengguna, maupun cerdas dalam manajemen penggunaan game dalam kehidupan remaja sehari hari.

Pada kegiatan penyuluhan ini dihadiri 20 remaja dengan sebaran umur 12-18 tahun dari berbagai kampung/dusun di Desa Ciburiat Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Rangkaian kegiatan ini dilakukan pukul 10:00-15:00 yang terbagi pada tiga sesi. Sesi pertama ketua dan anggota tim memberikan paparan presentasi tentang berbagai hal tentang *game*, mulai dari perkembangan *game*, ragam *game*, pembagian *game* berdasarkan rating, serta mamajemen pemanfaatan *game* yang tepat dan sehat. Pada sesi kedua dilakukan diskusi tentang *game* dan pengalaman remaja serta manfaatan dan dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan game. Pada sesi terakhir dilakukan simulasi, kuis, dan pemecahan permasalahan kasus *game* berdasarkan rating.

Berdasarkan kegiatan penyuluhan tentang cerdas dalam menggunakan *game*, maka para remaja pun menjadi memahami beragam hal tentang *game* mulai dari ragam *game*, rating serta dampak dampak yang mungkin timbul akaibat pemnafaataan *game*. Para remaja juga

memahami tentang perlunya pengelolaan diri yang baik dalam pemanfaatan dan pemilahan aplikasi *game* untuk kehidupan remaja yang lebih baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil simulasi dan *post-test* yang diberikan setelah pemberian materi pemanfaatan *game* yang bijak. Perubahan tingkat pengetahuan para remaja setelah penyuluhan tentang cerdas dalam memanfaatkan *game* digambarkan pada Tabel 1;

Tabel 1. Tingkat pengetahuan tentang *game* dikalangan remaja

Pengetahuan Tentang Ragam dan Rating <i>Game</i>	Sebelum penyuluhan		Sesudah penyuluhan	
	F	%	F	%
Sangat Rendah	7	35,0	0	0
Rendah	6	30,0	8	40,0
Sedang	7	35,0	7	35,0
Tinggi	0	0	5	25,0
Total	20	100	20	100

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa sebelum penyuluhan, pengetahuan remaja tentang kalsifikasi dan ragam game berdasarkan rating terkategori sangat rendah dan rendah yaitu sebesar 65 persen, dan pada kategori sedang sebanyak 35 persen. Setelah penyuluhan, pemahaman dan pengetahuan remaja relatif ada perubahan yang cukup signifikan, dimana terjadi peningkatan pengetahuan remaja tentang game cukup baik. Dengan kegiatan penyuluhan ini para remaja cukup memahami berbagai materi yang disampaikan terutama terkait penggunaan *game* berdasarkan rating. Para remaja dijelaskan tentang empat klasifikasi *video game* menurut NXG Indonesia. Tiap klasifikasi memiliki bobot konten dan segmentasi khalayak yang berbeda. Keempat rating tersebut teriri dari 1) SU yaitu klasifikasi ini mengindikasikan *video game* layak untuk semua usia, termasuk anak-anak. Tidak ada konten *video game* yang dianggap berbahaya atau bermasalah. Rentang umur yang dianjurkan adalah 6-12 tahun, 2). A12+ yaitu Tidak cocok untuk anak-anak dibawah umur 12 tahun. Karena mulai terdapat konten kekerasan fantasi tingkat rendah di dalam *video game*. Hendaknya penggunaan *video game* berlabel A12+ ini dibatasi dan diperlukan bimbingan orang tua. Rentang umur yang disarankan adalah 12 – 15. 3). Klasifikasi

ini mengindikasikan bahwa konten *video game* hanya cocok untuk pengguna yang sudah menginjak usia remaja, atau pengguna dengan rentang umur 15 – 18 tahun. Konten *video game* dengan label R sudah mulai mengandung konten kekerasan yang intensif, simulasi perjudian, hingga konten porno/erotisme tingkat sedang. Serta 4). D18+ yaitu Hanya diperuntukan bagi pengguna/pemain dengan rentang umur 18 tahun atau lebih. Banyak konten dalam *video game* label D18+ yang dianggap berbahaya untuk anak-anak. Misalnya adegan kekerasan tingkat tinggi.

Para siswa terlihat sangat antusias mengikuti rangkaian acara penyuluhan yang berlangsung dari awal sampai selesai. Mereka aktif dalam mengajukan pertanyaan, berinteraksi dan berdiskusi antar siswa. Selain itu, pada remaja pun berusaha dengan sungguh-sungguh dalam memecahkan kasus permasalahan yang di berikan pada mereka pada sesi akhir acara.

Rangkaian kegiatan edukasi dan sosialisasi ini dirasa cukup efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja. Hal senada diungkapkan (Mustika Sari & Dwi Prajayanti, 2017) bahwa penyuluhan ataupun sosialisasi yang dilakukan dengan adanya sesi kuis atau *games*, akan meningkatkan antusiasme siswa dan dapat merangsang pengetahuan siswa tentang *game online*.

Seperti teknologi ataupun inovasi lainnya, pemanfaatan *game* yang melampaui batas serta penyalahgunaannya dapat menimbulkan berbagai permasalahan permasalahan sosial. Pada kalangan remaja beberapa kejadian pencurian, kekerasan dikalangan remaja, perilaku antisosial merupakan beberapa contoh yang dapat diakibatkan oleh pemanfaatan *game* yang berlebihan.

Dengan kegiatan penyuluhan ini remaja di desa Ciburial kecamatan Cimenyan diharapkan mampu mengelola diri dan memanfaatkan *game* yang sehat dan mampu menjadi wadah hiburan tanpa berdampak negatif akibat penyalahgunaan dan pemanfaatan *game* yang berlebihan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan *games* dikalangan remaja memiliki peran yang efektif sebagai wadah untuk hiburan. Tetapi pemanfaatan *game* tidak tepat memiliki efek samping *game* terhadap

kehidupan sehari-hari remaja, mulai dari kurang bersosialisasi hingga perilaku kekerasan dilakngan remaja.

Berdasarkan hasil penyuluhan ini dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa pengetahuan remaja tentang varian/ragam *game* berdasarkan rating relatif rendah sebagaimana besar pemengetahuannya tersebar pada kategori sangat rendah dan rendah yaitu sebesar 65 persen, yang artinya kegiatan penyuluhan ini mampu meningkatkan pemahaman para remaja dalam mengenali *game* yang baik digunakan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan remaja relati signifikan sebelum dan sesudah penyuluhan. Meningkatnya pengetahuan remaja secara tidak langsung turut meingkatkan kesadaran remaja dalam memilih dan menggunakan *game* untuk lebih bijak dan cerdas dalam pemanfaatan *game* sebagai wadah hiburan.

Kegiatan pelatihan ini tidak mampu memastikan semua remaja memahami dan mengaplikasikan pemilihan dan penggunaan *game* oleh karena itu dibutuhkan pendidikan yang memadai untuk penyesuaian perkembangan *game* online yang semakin bervariasi dan pemahaman mendasar mengenai manajemen pengelolaan dalam pemanfaatan *game* online yang semakin bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Charles R, Roloff, Michael E, et all. (2015). *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media
- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Mustika Sari, I., & Dwi Prajayanti, E. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa Smp Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.30787/gemassika.v1i1.216>
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Severin, Werner J. dan James W. Tankard, Jr. (2008). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa (Edisi Kelima)*. Jakarta: Prenada Media.