

## MERUBAH PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP GAME ONLINE PADA MASYARAKAT KP. BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK

Elang Pramana Putra<sup>1</sup>, Ananda Safitri<sup>2</sup>, Muhamad Ardy Kurniawan<sup>3</sup>, Muhamad Irvan Vadilah<sup>4</sup>,  
Muhamad Agung Prasetyo<sup>5</sup>, Muhamad Ridwan Wijaya<sup>6</sup>, Nurhaliza Arfadilla<sup>7</sup>, Widya Puspita Cahyani<sup>8</sup>,  
Maulana Fansyuri<sup>9</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl.Raya Puspitek No.46 buaran, Serpong, Kota  
Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia, 15310.  
e-mail: <sup>1</sup>diharfairuz90@gmail.com

<sup>2,3</sup>Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl.Raya Puspitek No.46 buaran, Serpong,  
Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia, 15310.

e-mail: <sup>2</sup>dillahaliza19@gmail.com, <sup>3</sup>mrasyid2531@gmail.com, <sup>4</sup>nadsyft@gmail.com,  
<sup>5</sup>muhamadardykurniawan@gmail.com, <sup>6</sup>muhamadirvan060802@gmail.com, <sup>7</sup>widyapc.id@gmail.com,  
<sup>8</sup>azzurridwan05@gmail.com

### Abstract

*Community Service (PKM) is a concrete manifestation of the duties of lecturers and students in carrying out the Tri Dharma of Higher Education, namely the aspect of service. Through community service activities at KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK, there is a synergy between universities and the community as a form of increasing public insight and knowledge. This activity aims to examine and change people's perspectives on online games. The development of information and communication technology has had a significant impact on society, including the increasingly popular phenomenon of online games or online games. However, online games are often associated with negative perceptions such as dependency, social isolation, and low productivity. It is hoped that through direct interaction and delivery of accurate information, research it aims to broaden people's understanding of the positive aspects of online gaming, such as the development of social skills, cognitive enhancement, and potential careers in the gaming industry. The results of this intervention indicate a positive change in people's perspectives on online games. Participants who were initially skeptical or had negative perceptions began to acknowledge the benefits and potential contained in online games. They also realize the importance of using online games in a balanced and responsible manner.*

*Keywords: Community Perspective on Online Games; Community service*

### Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan wujud nyata dari tugas dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni aspek pengabdian. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK maka terjadi sinergi antara perguruan tinggi dengan masyarakat sebagai wujud meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji dan merubah perspektif masyarakat terhadap game online. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap masyarakat, termasuk fenomena permainan daring atau game online yang semakin populer. Namun, game online sering kali dikaitkan dengan persepsi negatif seperti ketergantungan, isolasi sosial, dan rendahnya produktivitas.

### 1. PENDAHULUAN

Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan

teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan

layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu [1].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Salah satu fenomena yang sangat terlihat adalah popularitas game online atau permainan daring. Game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sebagian besar masyarakat, terutama di kalangan anak muda dan remaja. Namun, popularitas game online juga sering kali dikaitkan dengan persepsi negatif dan kontroversi di kalangan masyarakat [2].

Permainan daring memiliki karakteristik unik yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara virtual dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Dalam permainan ini, pemain dapat membangun karakter, menjalankan misi, dan berkomunikasi dengan pemain lain melalui platform online. Namun, persepsi negatif masyarakat terhadap game online telah menimbulkan berbagai masalah seperti ketergantungan, isolasi sosial, dan penurunan produktivitas [3].

Ketergantungan terhadap game online menjadi salah satu permasalahan yang sering diperbincangkan. Beberapa individu menghabiskan waktu berjam-jam dalam bermain game online tanpa memperhatikan tanggung jawab mereka di kehidupan sehari-hari. Fenomena ini telah menyebabkan kecemasan di kalangan orang tua, guru, dan ahli kesehatan yang merasa bahwa game online dapat merusak kesejahteraan dan perkembangan sosial serta akademik generasi muda [4].

Selain itu, game online juga dikritik karena dianggap menjadi penyebab isolasi sosial. Beberapa orang meyakini bahwa pemain game online menghabiskan terlalu banyak waktu dalam dunia virtual, mengabaikan interaksi sosial yang nyata di dunia nyata. Hal ini dapat mengganggu hubungan interpersonal, khususnya di antara anak muda yang lebih memilih bermain game online daripada berinteraksi dengan teman-teman atau anggota keluarga mereka [5].

Selain ketergantungan dan isolasi sosial, rendahnya produktivitas juga sering dikaitkan dengan game online. Beberapa orang menganggap game online sebagai bentuk hiburan yang tidak produktif dan merugikan waktu yang seharusnya

dihabiskan untuk aktivitas yang lebih bermanfaat. Pandangan ini mengakibatkan stigmatisasi terhadap para pemain game online, menganggap mereka sebagai individu yang malas dan tidak memiliki ambisi untuk meraih kesuksesan di dunia nyata [6].

KP BARU RT 02 RW 10 merupakan salah satu wilayah yang terletak di Jln.Kp Baru RT 02 RW 10, Kelurahan Pondok Cabe Udik, Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, terletak dengan jarak tempuh 4,2 Km ke kecamatan dan mempunyai unsur pembantu pemerintah terbawah yang terdiri dari 54 dusun.

Keterbatasan perspektif masyarakat KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK terhadap game online merupakan suatu masalah karena masyarakat hanya menganggap game online berdampak negatif.

Setelah menyadari bahwa game online tidak hanya berdampak negatif. Maka perlu mengadakan kegiatan- kegiatan yang mendukung dalam peningkatan pengetahuan tentang game online, demi terciptanya masyarakat yang melek akan game online dan tidak menganggap game online hanya memiliki efek negatif [7].

PKM atau pengabdian kepada masyarakat yang sama seperti KKN dimana kita mempraktikkan ilmu yang diterima di bangku kuliah secara langsung di tengah-tengah masyarakat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). PKM merupakan kegiatan intrakulikuler yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan metode pemberian pengalaman belajar dan bekerja kepada mahasiswa dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Salah satu kegiatan yang menambah daya kritis dan pengalaman bagi mahasiswa dalam bentuk nyata yaitu melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Program PKM merupakan mata kuliah intrakulikuler yang wajib ditempuh oleh mahasiswa pada tiap-tiap program studi di Fakultas Teknik Informatika. Pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional [8].

Kegiatan sosialisasi masyarakat pada PKM ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK tentang

bagaimana game online bisa bermanfaat/berdampak positif, Seperti apa etika ketika bermain game online dan memberitahu apa dampak game online bagi masyarakat.

## 2. METODE

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini metode yang di gunakan adalah dengan melaksanakan seminar kepada seluruh masyarakat Pondok cabe Udik secara langsung. Seminar ini dilakukan pada saat melakukan sosialisasi dan pengenalan dampak buruk dan baiknya game online [9], selain sosialisasi saat melaksanakan PKM juga melakukan sesi tanya jawab kepada seluruh masyarakat [10].

Tahap pertama kegiatan PKM ini adalah dimulai dengan melakukan perencanaan yaitu :

- a. Mengecek lokasi dan berkoordinasi dengan RT beserta RW Setempat yang beralamat di KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK.
- b. Menyiapkan materi untuk sosialisai dan alat untuk di lakukan praktek saat pelaksanaan PKM
- c. Melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan melakukan sosialisasi tentang perspektif masyarakat terhadap game online.
- d. Melakukan diskusi tentang materi pengenalan game online , sejarah game online, serta dampak bermain game yang baik dan buruk, untuk mengetahui pemahaman yang di terima oleh masyarakat terutama di kalangan anak-anak dan remaja.
- e. Apabila ada masyarakat yang belum paham maka akan di berikan penjelasan sampai paham.
- f. Apabila sudah paham maka akan di minta pendapat atau manfaat yang di terima masyarakat.
- g. Setelah selesai melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat maka tahapan berikutnya adalah pembuatan laporan akhir.
- h. Setelah laporan akhir selesai makan laporan Pengabdian Masyarakat ini akan di publish agar dapat bermanfaat bagi yang membaca.

Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Masyarakat yang berada Di Kampung KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK. Provinsi Banten. Kegiatan dilaksanakan di Balai Desa Setempat Dengan instruktur dan narasumber adalah Dosen-dosen dan dibantu Mahasiswa

Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlokasi di KP BARU RT 02 RW 10 KELURAHAN PONDOK CABE UDIK, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten pada tanggal 11 November 2022.

## 3. HASIL

Hasil yang didapat dari pelaksaan kegiatan PKM ini adalah Siswa/i menjadi paham tentang dampak baik dan buruk terhadap game online , sejarah game online, serta penggunaan game online yang Baik dan Benar, sehingga apabila ada teman/masyarakat yang belum mengerti tentang pengenalan dampak baik dan buruk game online masyarakat yang sudah mengikuti seminar bisa memberi tahu teman lainnya tentang apa itu dampak baik dan buruk tentang penggunaan game online secara terus menerus.



Gbr 1. Menjelaskan Materi Dampak Positif Game Online



Gbr 2. Foto bersama setelah kegiatan selesai bersama ketua RT dan Masyarakat

Dalam gambar di atas tampak salah satu mahasiswa sedang melakukan pembagian hadiah sedang kepada salah satu siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari sesi kuesioner. Kegiatan kuesioner ini dilakukan siswa/i lebih dapat memahami tentang materi yang di sampaikan oleh instruktur atau team dosen yang sedang melakukan sosialisasi

#### 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan pada hasil di atas, Masyarakat sangat mendukung dan menyambut baik kegiatan ini, dengan dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, Masyarakat menjadi bertambah wawasannya tentang dampak positif game online, sehingga para Masyarakat khususnya ibu-ibu bisa mendukung anak-anak nya untuk bermain game dengan waktu yang teratur.

#### 5. KESIMPULAN

Kurangnya pemahaman masyarakat tentang pengenalan dampak baik dan buruk game online, sejarah game online, serta penggunaan game online yang Baik dan Benar pada masyarakat, seperti cara memainkan game online dengan waktu yang baik, dampak kelebihan pemakaian atau penggunaan bermain game yang tidak teratur, etika ketika bermain game, dan sejarah. Setelah di lakukan Kegiatan Pengabdian Kepada seluruh Masyarakat Kampung Pondok Cabe Udik, Masyarakat menjadi lebih paham tentang pemakaian game online yang baik dan benar, dampak game akibat kurang pemahaman tentang game pun bisa di hindari. Masyarakat juga menyambut baik tentang kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, hal ini terlihat saat antusias Masyarakat saat mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada di sampaikan kepada

- Ketua LPPM Universitas Pamulang,
- Dekan Universitas Pamulang,
- Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang,
- Bapak/Ibu Dosen Teknik informatika Universitas Pamulang,
- Mahasiswa Teknik informatika Universitas Pamulang,
- RT/RW Setempat, Serta seluruh Masyarakat . Kampung Pondok Cabe Udik, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Agung *Et Al.*, “Peran Teknologi Akuntansi Di Smk Ypui Parung,” Vol. 1, No. 2, Pp. 175–179, 2022.
- [2] A. J. Publikasi *Et Al.*, “Sosialisasi Pelatihan Motorik Logika Anak Melalui Media Permainan Coding Di Taman Baca Peka,” Vol. 1, No. 2, Pp. 216–220, 2022.
- [3] N. Ratama, S. Mulyati, T. Informatika, And U. Pamulang, “Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Pada Guru Mi Hidayatull,” Vol. 1, No. 2, 2022.
- [4] N. Ratama, S. Mulyati, T. Informatika, And U. Pamulang, “Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Pada Guru Mi Hidayatull,” Vol. 1, No. 2, 2022.
- [5] A. Di, S. M. P. Mizan, T. Informatika, U. Pamulang, J. Puspitek, And K. Pamulang, “Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Yang Bijak Dan,” Vol. 1, No. 2, Pp. 169–174, 2022.
- [6] G. S. Sayyid Adzeem Farhan, Aditya Nur Hakim, Chandrika Komara Tungga, Hilda Febrianti, Novelia Ramadhani, Perani Shakina, Rangga Ariansyah, Rizky Setyaning Gusti, Salsabila Asya Assafah, Tubagus Ardian Maulana, “Penyuluhan Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Secara Berlebihan Di Sdn Kademangan 01 Tangerang Selatan Membuat Kinerja Menjadi Lebih Cepat , Tepat , Serta Akurat Sehingga Dapat Meningkatkan Produktivitas . Sesuai Membawa Pengaruh Besar Bagi Pelajar .,” Vol. 1, No. 2, Pp. 41–45, 2022.
- [7] W. A. Wiwi And M. Syahlanisyiam, “Sosialisasi Penggunaan Internet Yang Sehat Bagi Anak-Anak Di Yayasan Domyadhu,” *Abdi J. Publ.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 13–17, 2022.
- [8] I. R. Sahali, F. A. S., R. S. Sadjad, C. Y., G. -, And A. Achmad, “Pelatihan Pengembangan Aplikasi Menggunakan Mikrokontroler Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Smk,” *J. Tepat Appl. Technol. J. Community Engagem. Serv.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 162–168, 2018, Doi: 10.25042/Jurnal\_Tepat.V1i2.39.
- [9] D. Rasapta, S. Q. Syty, A. Jabar, T. Informatika, U. Pamulang, And T. Selatan, “Pengenalan Pemanfaatan Google Sites Untuk Pembuatan Web Di Mi Hidayatull Athfal Gunung Sindur,” Vol. 1, No. 2, Pp. 285–289, 2022.
- [10] D. Rasapta *Et Al.*, “Mengenal Dan Menerapkan Ecommerce Untuk Mengambil Peluang Usaha Untuk Generasi Muda Di Smk Bistek Cibinong,” *Abdi J. Publ.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–5, 2022.