

## PENYULUHAN HUKUM TENTANG BAHAYA *GAME ONLINE* DI SMKN 4 TANJUNG JABUNG TIMUR

Robi'atul Adawiyah<sup>1</sup>, Devrian Ali Putra<sup>2</sup>, Rafikah<sup>3</sup>, Nuraida Fitri Habi<sup>4</sup>, Via Candrita<sup>5</sup>, Nursita<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Studi Hukum Pidana Islam, Fakultas Syariah, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
e-mail: robiatuladawiyah@uinjambi.ac.id<sup>1</sup>, devrian@uinjambi.ac.id<sup>2</sup>, rafikah@uinjambi.ac.id<sup>3</sup>,  
nuraidafitrihabi@uinjambi.ac.id<sup>4</sup>

### Abstrak

Kecanduan game online saat ini menjadi permasalahan yang dominan dihadapi remaja Indonesia saat ini. Tingkat kecanduan terhadap game online di Indonesia menjadi salah satu yang tertinggi untuk kawasan Asia Tenggara. Keberadaan game online yang awalnya menjadi hiburan yang murah meriah, semakin hari malah menjadi suatu penyakit jiwa yang meresahkan banyak orang tua. Belum lagi, ternyata banyak game online menjadi kedok bagi perjudian online yang tentunya sesuatu yang illegal untuk dilakukan. Banyak masyarakat khususnya para remaja tidak menyadari bahaya kecanduan game online. Pelaksanaan kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan hukum terkait kecanduan game online dan hukum yang terkait dengannya. Berlokasi di SMKN 4 Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi, kegiatan ini secara umum terlaksana dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi interaktif. Melalui kegiatan penyuluhan ini kesadaran masyarakat secara umum tentang bahaya laten kecanduan game online dapat terus meningkat dan tentunya penerapan metode yang lebih tepat untuk mengatasi permasalahan ini khususnya dikalangan para remaja yang sudah terlanjur kecanduan.

**Kata Kunci:** Bahaya Game Online, Kecanduan, Remaja

### Abstract

Addiction to online games is one of the problems faced by many Indonesian teenagers today. The level of addiction to online games in Indonesia is one of the highest in Southeast Asia. The existence of online games, which initially became cheap entertainment, is increasingly becoming a mental illness that worries many parents. Not to mention, it turns out that many online games have become a cover for online gambling which is certainly something that is illegal to do. Many people, especially teenagers, are not aware of the dangers of online game addiction. This activity is carried out as a form of community service which is carried out by carrying out legal counseling related to online game addiction and laws related to it. Located at State Vocational High School (SMKN) 4, East Tanjung Jabung Regency, Jambi Province, this activity is generally carried out using interactive lecture and discussion methods. Through this counseling activity, public awareness in general about the latent dangers of online game addiction can continue to increase and of course the application of more appropriate methods to overcome this problem, especially among teenagers who are already addicted.

**Keywords:** Dangers Of Online Games, Addiction, Teenagers

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan era digitalisasi saat ini telah sampai pada titik yang krusial. Hampir setiap aspek kehidupan sosial tidak terlepas dari pengaruh pesatnya perkembangan teknologi dengan berbagai macam produknya. Di antara *platform* digital yang digemari saat ini oleh anak usia remaja adalah *game online*. Dengan berbagai fitur dan aplikasinya menjadi sarana hiburan murah dan memiliki manfaat positif diantaranya untuk melatih kinerja otak. Namun disisi lain, juga terdapat dampak negatif *game online* apabila terlalu berlebihan dimainkan serta dijadikan semacam pelarian secara sosial dari realitas kehidupan, sehingga dapat mengakibatkan terjadi penggunaan yang berlebihan hingga kecanduan menjadi efek yang ditimbulkannya.

Dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap video atau permainan berbasis internet (*game online*) ini sangat besar. Seseorang yang mengalami adiksi *game online* akan mengalami gangguan kesehatan fisik (Alfitri et al., 2020). Gangguan tidur atau insomnia menjadi penyebab buruk yang dapat mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, menimbulkan rasa cepat lelah (*fatigue syndrome*), rasa kaku pada beberapa bagian tubuh hingga terjadinya karpal turner syndrome.

Memprioritaskan bermain game dibandingkan aktifitas utama lainnya (misalnya makan), dan beristirahat membuat para pecandu game online mengalami dehidrasi, kurus atau bahkan sebaliknya (obesitas) dan berisiko menderita penyakit tidak menular (misalnya penyakit jantung). Selain itu, kecenderungan sedentary life ini dalam kasus-kasus tertentu juga dapat mengakibatkan kerugian secara ekonomi juga cukup besar.

Kecanduan game online juga bisa menyebabkan perubahan struktur dan fungsi otak (Ingkiriwang et al., 2021). Otak individu yang kecanduan game akan kehilangan fungsi atensi yaitu kemampuan otak untuk memusatkan perhatian pada suatu hal, fungsi eksekutif yaitu kemampuan untuk merencanakan dan melakukan suatu tindakan serta fungsi inhibisi yaitu kemampuan untuk membatasi (Sussman et al., 2017). Seorang pelajar yang terobsesi dengan game online akan merasa cemas dan mudah marah kalau tidak bermain game (Lutfiwati, 2018), gangguan tidur dan sakit kepala (Ulfa et al., 2017), konsentrasi belajar menurun dan sering bolos sekolah (Eti Rohaeti et al., 2020).

Menurut World Health Organization (WHO), permasalahan kecanduan bermain game telah termasuk dalam kategori gangguan jiwa baru yang disebut gaming disorder (GD). Gaming disorder ini dianggap masuk kedalam kategori sama berbahayanya dengan kecanduan narkoba dan obat-obatan terlarang. Kecanduan game sering ditandai dengan ketidakmampuan diri untuk mengendalikan keinginan bermain, sehingga menimbulkan kesulitan atau ketidakmampuan seseorang (pecandu) untuk menghentikan perilaku tersebut terlepas dari segala macam cara yang dilakukan untuk berhenti.

Pecandu game online di Indonesia sendiri termasuk dalam jumlah tingkat kecanduan terbanyak di kawasan Asia Tenggara, bahkan jumlah pecandu game online di Indonesia diduga juga menjadi yang tertinggi di Asia. Meskipun di Indonesia, kecanduan game online belum dianggap sebagai suatu masalah serius, namun fakta yang terjadi tentu tidak dapat dikesampingkan sebagai dampak yang cukup mengkhawatirkan. Efek kecanduan game online yang sama bahayanya dengan kecanduan narkoba menjadi perhatian serius terutama bagi perkembangan remaja. Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization (WHO) pada tahun 2018 menetapkan bahwa kecanduan game atau gaming disorder termasuk salah satu penyakit gangguan mental (Firda Intan Nursyifa, Efri Widiati, 2020). Kecanduan game termasuk gangguan jiwa yang disebabkan oleh faktor kebiasaan atau kecanduan. Seseorang yang kecanduan game baik online maupun offline sama artinya dengan pengidap behavioral disorder atau gangguan perilaku (Wulandari & Hermiati, 2019).

Di samping itu, di zaman sekarang banyak sekali permainan game online disusupi oleh judi online, aktifitas perjudian yang kini berkedok game online. Banyak situs judi online memanfaatkan situs game online dalam melaksanakan aktifitas transaksi ilegalnya. Perjudian online merupakan salah satu dari jenis tindakan kejahatan digital (Cyber Crime). Pada tahun 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah resmi mengumumkan pemblokiran terhadap 15 platform judi online berkedok game online.

Remaja dianggap lebih rentan kecanduan game daripada orang dewasa. Karena masa remaja merupakan periode ketidakstabilan yang menjadikan remaja cenderung mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang dianggap baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang keinginan untuk mencoba terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku yang bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan yang lainnya, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Tentunya hal ini bisa berdampak buruk terhadap masa depan mereka.

Di sinilah dibutuhkan kesadaran dan peran aktif dari pemerintah dan warga masyarakat Jambi khususnya para remaja di Kabupaten Tanjung Jabung Timur dalam mewujudkan generasi muda yang bersemangat untuk menyongsong masa depan cerah. Oleh karena alasan itulah, Program Studi Hukum Pidana Islam UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi merasa perlu berkontribusi melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk pelaksanaan kegiatan penyuluhan hukum tentang bahaya dari kecanduan game online terhadap para remaja yang menyasar pada siswa-siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 4 Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi.

## METODE

Dalam rangka mencapai tujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran kaum remaja tentang dampak bahaya dari kecanduan game online, maka metode yang perlu dilakukan diantaranya yaitu dengan menggunakan Metode PAR atau Participation Action Riset. Metode riset ini dilaksanakan

secara partisipatif antara warga masyarakat dalam suatu komunitas arus bawah yang memiliki semangat dalam membangun transformasi masyarakat terlepas dari ideologi dan relasi kekuasaan demi tujuan mencapai perubahan kondisi hidup yang lebih baik. Dengan demikian, sesuai istilahnya PAR memiliki tiga pilar utama, yakni metodologi riset, dimensi aksi, dan dimensi partisipasi. Artinya, metode ini dilaksanakan dengan mengacu metodologi riset tertentu, serta orientasi yang bertujuan untuk mendorong aksi transformatif, dengan melibatkan sebanyak mungkin masyarakat warga atau anggota komunitas sebagai pelaksana PAR-nya sendiri.

Di dalam kegiatan PAR, peneliti/praktisi PAR tidak memisahkan diri dari situasi masyarakat yang diteliti, melainkan melebur ke dalamnya dan bekerja bersama warga dalam melakukannya. PAR membahas kondisi masyarakat berdasarkan sistem makna yang berlaku di situ, bukan menurut disiplin ilmu tertentu di luar budaya masyarakat tersebut. PAR tak bisa lagi berposisi “bebas nilai” dan tidak memihak seperti yang dituntut ilmu pengetahuan sebagai syarat objektivitas, melainkan harus memihak pada kelompok yang lemah, miskin, dirugikan, dan menjadi korban.

Dengan demikian, metode ini akan dapat memunculkan rekomendasi pada riset berikutnya, dimana orientasi pada perubahan situasi serta peningkatan pengetahuan dan kemampuan warga masyarakat untuk memahami dan mengubah situasi mereka menjadi lebih baik. Penerapan metode PAR dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Mengadakan penyuluhan hukum tentang bahaya kecanduan *game online*, hukum kecanduan judi dalam *game online* menurut hukum Islam dan hukum positif di Indonesia serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi kecanduannya.
- b. Melakukan pendampingan tentang cara mengatasi kecanduan game online.

Sumber primer yaitu observasi dan penyuluhan berupa penyampaian materi teori dan praktek serta diskusi tanya jawab interaktif. Observasi dilakukan untuk penentuan daerah yang dipilih sebagai objek pengabdian masyarakat. Untuk itu para siswa SMKN 4 Tanjung Jabung Timur Jambi dipilih sebagai objek pengabdian karena para siswa merupakan remaja yang dalam masa-masa genting yaitu masa pencarian jati diri. Mereka mudah terpengaruh. Sehingga sangat perlu diberikan penyuluhan dan pendampingan agar tidak salah dalam mengambil keputusan hidupnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan hukum dampak bahaya game online ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan dengan sasaran para siswa di SMKN 4 Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Tahapan tersebut diantaranya yaitu penjelasan materi penyuluhan hukum, praktek dan diskusi interaktif, serta diakhiri dengan tahapan monitoring dan evaluasi

### 1. Penyuluhan Hukum Dampak Kecanduan *Game online*

Penyuluhan tentang bahaya kecanduan dari *game online* disampaikan dalam dua perspektif hukum yaitu hukum Islam dan hukum positif Indonesia. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan berupa materi teori, metode mengatasi kecanduannya serta pendampingan bagi yang membutuhkan. Materi disampaikan oleh tim pelaksana mengenai penjelasan apa itu game online, bagaimana dampak kecanduan game online, hukum memainkan game online yang berbau judi online.

Menurut pandangan hukum Islam aktifitas bermain game online secara terus menerus dapat menimbulkan hukum haram. Hal ini dapat terjadi bilamana game online tersebut menyita waktu dan membuat terbengkalainya kewajiban agama seperti beribadah. Belum lagi berpengaruh pada rasa malas untuk beraktifitas lainnya, menurunkan semangat dan etos kerja serta banyak dampak negatif lainnya.

Dalam perspektif hukum positif, saat ini banyak terjadi pengguna game online juga terjerumus pada permainan judi online yang cukup sulit diberantas karena tingkat kecanduannya yang begitu besar. Untuk itulah kegiatan pengabdian ini disampaikan juga dari beberapa hasil penelitian tentang upaya mengatasi kecanduan judi online dan lain-lainnya. Anggota tim dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memastikan bahwa para siswa peserta acara ini telah paham terhadap materi yang disampaikan. Pada saat penyampaian materi ditunjukkan pula berbagai macam bukti dan fakta tentang kecanduan game online.



Gambar 1. Foto Dokumentasi Penyuluhan Hukum Dampak Kecanduan Game online

## 2. Praktek dan Diskusi

Pada bagian ini, kegiatan pengabdian dilakukan dengan mengajak langsung para siswa/remaja untuk sesi praktek dengan menjelaskan metode mengatasi kecanduan game online terhadap diri sendiri maupun orang lain yang menjadi pecandu game. Untuk menjamin kelancaran pelaksanaan pengabdian, sebagian besar peralatan yang digunakan untuk demonstrasi akan disiapkan semua oleh tim pengabdian masyarakat. Sebagian kecil peralatan disediakan oleh para guru yang menjadi tuan rumah untuk penyuluhan.

Sesi ini diakhiri dengan dialog dan diskusi interaktif antara tim pengabdian dengan para siswa. Diskusi berlangsung cukup menarik dengan beberapa pertanyaan diantaranya mengenai pengaruh kecanduan game online dengan kesehatan mental remaja. Pemateri memberikan gambaran bahwa masa remaja merupakan masa emas untuk membangun pondasi masa depan. Saat remaja gunakan waktu dengan sebaik mungkin untuk belajar, bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik. Kecanduan game online cenderung membatasi waktu remaja untuk bersosialisasi sehingga mentalnya tidak dapat berkembang sebagaimana mestinya. Hal inilah yang harus dihindari karena masa remaja tidak mungkin lagi dapat terulang.



Gambar 2. Dokumentasi Praktek dan Diskusi



Gambar 3. Foto Bersama

## 3. Monitoring dan Evaluasi

Untuk mengevaluasi kinerja pelatihan ini dilakukan tanya jawab untuk memantapkan pengetahuan tentang materi yang disampaikan. Adapun hasilnya adalah bahwa para siswa SMKN 4 Tanjung Jabung Timur merasa puas mengikuti penyuluhan ini.

Mereka punya kesadaran diri untuk memperbaiki diri serta mengatasi masalah yang dihadapi. Mereka sangat antusias menceritakan pengalaman mereka dalam bermain game online dan meminta saran dan nasehat dalam mengatasinya.

Pada akhir sesi kegiatan pengabdian di SMKN 4 Tanjung Jabung Timur ini, diskusi interaktif dilakukan sebagai evaluasi tentang pengetahuan peserta kegiatan terhadap adanya dampak-dampak negatif dari game online. Interaksi antara peserta penyuluhan dengan narasumber berjalan dengan aktif melalui antusias pertanyaan yang ada. Hasil evaluasi kegiatan ini, menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakannya sosialisasi ternyata masih banyak yang belum mengetahui bahaya kecanduan game online bagi kesehatan. Setelah dilakukan kegiatan dan memberikan pemahaman terhadap materi, para siswa menjadi lebih peduli terhadap kesehatan fisik dan juga mentalnya.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian upaya peningkatan kesadaran masyarakat tentang bahaya kecanduan *game online* dan aspek hukum terkait berupa pemberian penyuluhan materi teori dan upaya pendampingan kepada remaja di SMKN 4 Tanjung Jabung Timur Jambi, mendapat tanggapan yang sangat baik. Pemberian materi penyuluhan diselingi motivasi untuk memperbaiki diri membuat para remaja semakin antusias. Banyak saran yang meminta kelanjutan hubungan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini demi meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap permasalahan yang dihadapi remaja sebagai generasi masa depan bangsa. Selanjutnya kegiatan-kegiatan seperti ini sangat penting untuk dilaksanakan sekaligus mendekatkan dunia perguruan tinggi dengan masyarakat.

## SARAN

Saran yang dapat disampaikan setelah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, antara lain yaitu:

1. Mengingat besarnya manfaat kegiatan ini, maka perlu adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian, sehingga masyarakat dapat meningkatkan kesadaran para remaja terhadap dampak bahaya dari kecanduan *game online*;
2. Perlu adanya kesinambungan kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat khususnya para generasi muda terhadap cara penggunaan teknologi yang memiliki nilai manfaat khususnya di SMKN 4 Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi;
3. Merencanakan kegiatan berkelanjutan, sebagai upaya meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab bersama dari dampak bahaya dari kecanduan *game online* terutama pada generasi muda.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan memberi dukungan terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini. Fakultas Syariah, terutama tim dosen Program Studi Hukum Pidana Islam, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Guru dan Siswa SMKN 4 Tanjung Jabung Timur, serta segenap masyarakat yang telah banyak membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfitri, R., Maria, R., & Widiatrilupi, V. (2020). dampak penggunaan internet terhadap perkembangan fisik remaja pada masa pandemi covid-19 di kota malang. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 5(2), 173–184. <https://doi.org/10.35842/FORMIL.V5I2.329>
- Amal Nur Ngazis. (2018). *Gara-gara ML dua Remaja Berkelahi di Kantor Polisi*. Viva.Co.Id. <https://www.viva.co.id/digital/doktek/1039558-video-gara-gara-ml-dua-remaja-berkelahi-di-kantor-polisi>
- Arif Gunawan. (2021). *Kasus Kematian Karena Video Game*. IDN News. Com. <https://www.idntimes.com/tech/games/arifgunawan/kasus-kematian-karena-video-game?page=all>
- Endang Hermawan. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan *Game online* terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2/1, 149–162.
- Fahlepi Roma Doni. (2018). Dampak *Game online* Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4/21, 5.

- Firda Intan Nursyifa, Efri Widiyanti, Y. K. H. (2020). View of Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan *Game online*. *Jurnal Keperawatan BSI, VIII*.
- Irmawati, F. W. S. (2009). Dampak Bermain *Game online* pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi, 95–99*.
- Judi Kini Berkedok *Game online*. (n.d.). Retrieved March 24, 2023, from <https://www.viva.co.id/digital/digilife/334351-judi-kini-berkedok-game-online>
- Jumlah Pecandu *Game online* di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia – *Info Sehat FKUI*. (n.d.). Retrieved October 15, 2022, from <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/>
- Kecanduan *Game online*= *Penyakit Gangguan Mental | Indonesia Baik*. (n.d.). Retrieved October 11, 2022, from <https://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental>
- Kominfo Blokir 15 *Game* yang Memuat Judi Online. (n.d.). Retrieved March 24, 2023, from <https://www.detik.com/bali/berita/d-6213232/kominfo-blokir-15-game-yang-memuat-judi-online>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology, 1*(1), 1–16. <https://doi.org/10.24042/AJP.V1I1.3643>
- Mariana, D. (2020). Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research, 3*, 99–104.
- Ningsih, R., Mustari, D., Evy, T., & Nadeak, Y. (2022). *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat PKM Sosialisasi Pengaruh Media Online di RT 4 Kelurahan Cipayung Jakarta Timur* (Vol. 1, Issue 2).
- Psikolog: Efek Kecanduan Game online sama dengan Narkoba - Gaya Tempo.co*. (n.d.). Retrieved October 15, 2022, from <https://gaya.tempo.co/read/1226813/psikolog-efek-kecanduan-game-online-sama-dengan-narkoba>
- Shintaloka Pradita. (2020). *Seorang Anak 11 Tahun Bunuh Diri Diduga Karena Game online tantangan*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2020/10/01/205205070/>
- Sundari, H. S. S. (2022). Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* Melalui Pendekatan Client Centered Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Sirah Pulau Padang. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam , Vol. 3 No. 2*, 350–358.
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2017). Internet and Video Game Addictions Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatry Clinics of NA*. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>
- Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM, 1/1*, 45–50.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari, 3*(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/JKS.V3I1.843>