

SOSIALISASI APLIKASI UNTUK MELAKUKAN DETEKSI DINI KECANDUAN PERMAINAN *ONLINE* PADA SISWA SMK N 1 KLARI KARAWANG

Anis Fitri Nur Masruriyah¹⁾, Deden Wahiddin²⁾,
Hilda Yulia Novita³⁾, Elsa Elvira Awal⁴⁾
Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia
e-mail: anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 yang terjadi secara global berdampak pada kegiatan masyarakat di dunia, termasuk di Indonesia. Kebijakan setiap negara untuk mengatasi kondisi ini juga beragam, salah satunya pemerintah Indonesia yang memberlakukan kegiatan tatap muka secara luring dengan terbatas. Banyak kegiatan yang harus dilaksanakan secara daring untuk meminimalisir penularan COVID-19. Akhirnya hal ini berdampak pada banyak masyarakat yang menghabiskan waktunya bersama gawai untuk bermain *permainan* dengan media *handphone*, laptop atau media elektronik lain. Bermain *permainan* memiliki manfaat untuk relaksasi dari kepenatan kegiatan daring, namun jika hal ini berlanjut akan berakibat pada kecanduan permainan. Sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk sosialisasi aplikasi deteksi kecanduan permainan dilakukan, agar pengguna mampu mengendalikan penggunaan gawai ketika bermain permainan. Sehingga, jika terdeteksi kecanduan dapat meminta bantuan kepada para ahli, untuk anak sekolah bisa konsultasi awal dengan guru Bimbingan Konseling (BK).

KATA KUNCI: *Aplikasi, Kecanduan, Permainan, Online, Deteksi Dini*

ABSTRACT

*The global COVID-19 pandemic has an impact on people's activities in the world, including in Indonesia. The policies of each country to overcome this condition also vary, one of which is the Indonesian government which imposes limited face-to-face activities offline. Many activities must be carried out online to minimize the transmission of COVID-19. Finally, this has an impact on many people who spend time with their gadgets to play *permainans* with cellphones, laptops or other electronic media. Playing *permainans* has benefits for relaxation from the fatigue of online activities, but if this continues it will result in *permainan* addiction. So that community service activities for the socialization of *permainan* addiction detection applications are carried out, so that users are able to control the use of devices when playing *permainans*. So, if an addiction is*

detected, you can ask experts for help, for school children you can have an initial consultation with a Counseling Guidance teacher.

KEYWORDS: *Apps, Addiction, Game, Online, Early Detection*

Accepted: August 07 2022	Reviewed: September 20 2022	Published: October 31 2022
-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

PENDAHULUAN

Sejak awal tahun 2020, Indonesia terdampak pandemi COVID-19 sehingga pemerintah membuat kebijakan untuk menanggulangi (Almuttaqi, 2020; Humas Jawa Barat, 2020; Nuraini, 2020). Salah satu kebijakan yang pemerintah buat adalah Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang berfungsi untuk menjaga kegiatan masyarakat agar tetap terlaksana dengan protokol kesehatan dan kegiatan daring pada sektor-sektor tertentu (Faishol et al., 2021; Zulka & Komarudin, 2021). Sehingga intensitas setiap orang dalam bermain permainan cukup beragam, dimulai dari yang jarang hingga sering, bahkan kecanduan (Tiwa et al., 2019). Secara umum, bermain permainan memberikan dampak positif dan negatif. Berdasarkan Chen *et al.* (2020), jenis permainan *Massively Multiplayer Online Role-Playing* Permainan (MMORPG) dapat menjadi alternatif terapi bagi orang yang kemampuan kognitifnya kurang. Di sisi lain, terdapat dua kelompok bermain yang menunjukkan dampak negatif. Kelompok pertama yang bermain dengan intensitas tinggi memiliki kecenderungan gejala psikopatologis, kemudian kelompok lainnya menunjukkan tingkat kecemasan, kemarahan dan depresi yang tinggi (Chen et al., 2020; Tiwa et al., 2019).

Maka dengan kata lain, permainan memiliki dampak positif jika digunakan sebagai sarana hiburan (Doni, 2018; Elindawati, 2020). Namun, memiliki dampak buruk, jika sudah ada indikasi kecanduan (Novrialdy, 2019). Sehingga, kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini hendak melakukan sosialisasi aplikasi deteksi kecanduan permainan berbasis android. Aplikasi ini mampu memberikan deteksi awal tentang kondisi pengguna. Apabila pengguna dikategorikan sebagai pecandu permainan maka pengguna dapat mencari pertolongan, sehingga tidak semakin parah.

Melalui kegiatan sosialisasi aplikasi sistem pakar diagnosa kecanduan permainan *online* berbasis android, diharapkan pengguna mampu memahami kondisi psikologis saat ini. Sehingga pengguna dapat mencari pertolongan jika kondisi psikologis semakin memburuk akibat penggunaan

permainan *online*. Selain itu, aplikasi yang dibangun juga mampu memberikan informasi tentang diagnosa terkini berdasarkan hasil perhitungan algoritma.

METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan ini bekerja sama dengan SMKN 1 Klari, kabupaten Karawang. Kegiatan ini dilaksanakan bulan Juni 2022. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama pandemi COVID-19, sehingga pelaksanaan dilakukan secara langsung di kelas dengan memenuhi protokol kesehatan.

Kegiatan ini dilaksanakan oleh tenaga pengajar dan mahasiswa program studi Teknik Informatika UBP Karawang, disusun selama satu tahun dan dilaksanakan dalam satu pekan.

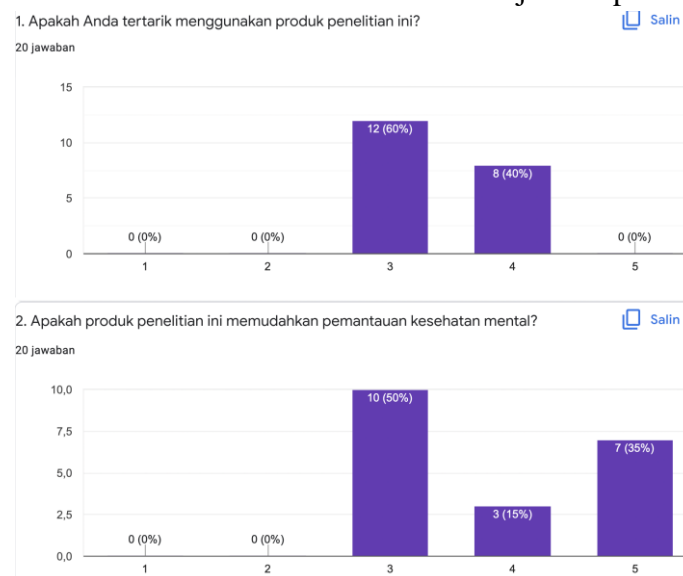
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat hambatan yang nyata adalah para siswa belum mampu meregulasi batas penggunaan gawai dan waktu istirahat. Beberapa siswa terdeteksi kecanduan permainan berat namun mereka masih belum paham, sehingga dibutuhkan bantuan dari tenaga terkait untuk membantu siswa. Selama kegiatan diskusi berjalan lancar dan nampak siswa serta guru antusias terhadap kegiatan yang dilaksanakan (Gambar 1).



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan

Solusi dalam mengatasi hambatan yang ada antara lain adalah merancang dan membangun aplikasi deteksi dini kecanduan permainan *online*. Upaya membangun aplikasi secara ekonomis dilakukan melalui penelitian dan perancangan sistem. Diperlukan kerja sama para psikolog, psikiater dan universitas untuk mewujudkan solusi ini. Setelah kegiatan dilakukan siswa mengisi survei dan menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi yang dibangun untuk membantu pengendalian diri. Terbukti 60% siswa tertarik menggunakan aplikasi ini dan 50% siswa setuju bahwa aplikasi mampu membantu pemantauan kesehatan mental. Hasil ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Hasil Survei Aplikasi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, para siswa dan guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hingga akhir dengan antusias. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan baik, diskusi dan umpan balik berjalan lancar.

Setelah mengikuti sosialisasi, peserta diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental, mengatur waktu dalam penggunaan gawai dan bersosialisasi dengan baik di masa pandemi. Sehingga para siswa, guru dan pihak terkait kegiatan pengabdian kepada masyarakat mampu bekerja sama dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Almuttaqi, A. I. (2020). Kekacauan Respons terhadap COVID-19 di Indonesia. *The Insights*.
- Chen, A., Mari, S., Grech, S., & Levitt, J. (2020). What We Know about Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Harvard Review of Psychiatry*, 28(2), 107–112.
<https://doi.org/10.1097/HRP.0000000000000247>
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1–5.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/5972>
- Elindawati, R. (2020). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak. *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama*, 13(2), 281–295.
<http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/alwardah/article/view/217>
- Faishol, R., Meliantina, M., Ramianti, E., & Putri, E. I. E. (2021). PENDAMPINGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SISWA DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 92–100.
- Humas Jawa Barat. (2020). *PENINGKATAN KEWASPADAAN TERHADAP RISIKO PENULARAN INFEKSI CORONAVIRUS DISEASE-19 (COVID-19)* (Vol. 19, pp. 1–8).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuraini, R. (2020). *Kasus Covid-19 Pertama, Masyarakat Jangan Panik*.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. ., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–7.
<https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>
- Zulka, A. N., & Komarudin, K. (2021). Pelatihan Parenting Pada Kelompok Ibu Pengajian Bumi Ambulu Permai Untuk Pencegahan Kecanduan Smartphone Pada Anak Di *Jurnal of Community Health ...*, 2(2), 72–77.