

Sosialisasi Literasi Digital untuk Mengurangi Risiko Kecanduan *Game Online* pada Pelajar di Kabupaten Siak

<https://doi.org/10.25008/wartaiski.v8i1.333>

Ismandianto^{1*}, Suyanto¹, Belli Nasution¹, Nurjanah¹, Chelsy Yesicha¹,
Winda Ersya Putri¹, Tutut Ismi Wahidar¹, Genny Gustina Sari¹

¹Universitas Riau

Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Pekanbaru 28293, Riau - Indonesia

*Email korespondensi: ismandianto@lecturer.unri.ac.id

Submitted: Jan 14, 2025, **Revised:** April 14, 2025, **Accepted:** May 20, 2025

Accredited by Kemristekdikti No. 72/E/KPT/2024

Abstract - The influence of rapid internet development in Siak Regency, Riau Province has increased children's dependence on online games. This study aims to conduct digital literacy socialization on the impact of online games on high school students in Dayun District, Siak Regency. This activity uses interactive lecture and discussion methods involving teenagers, teachers, and parents. The results of the activity showed an increase in participants' understanding of the positive and negative impacts of online games, as well as increased awareness of the importance of using technology wisely. This socialization helps foster a positive attitude towards digital literacy and reduces the risk of online game addiction.

Keywords: Internet Development; Online Games; Teenagers; Literacy; Digital

Abstrak - Pengaruh perkembangan internet yang pesat di Kabupaten Siak, Riau telah meningkatkan ketergantungan anak-anak pada *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi literasi digital terhadap dampak *game online* pada pelajar SMA di Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak, Riau. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah dan diskusi interaktif dengan melibatkan remaja, guru, dan orang tua. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap dampak positif dan negatif *game online*, serta meningkatnya kesadaran tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak. Sosialisasi ini membantu menumbuhkan sikap positif terhadap literasi digital dan mengurangi risiko kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Perkembangan Internet; Game Online; Remaja; Literasi; Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan internet di era digital telah meningkatkan penetrasi teknologi digital hingga 79,5% di Indonesia, dengan jumlah pengguna mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi sekitar 278.696.200 jiwa (APJII, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik, seperti *smartphone*, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk anak-anak dan remaja. Namun, di balik manfaat teknologi yang signifikan, seperti kemudahan akses informasi dan peningkatan produktivitas, terdapat dampak negatif, seperti kecanduan bermain *game online*. *Game online*, yang semakin populer di kalangan remaja, tidak hanya menyediakan hiburan tetapi juga memberikan peluang untuk menghasilkan uang melalui kompetisi e-

sport dan streaming. Meskipun demikian, kecanduan *game online* dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti penurunan konsentrasi, gangguan emosional, dan perilaku antisosial.

Wilayah yang menjadi fokus kegiatan ini adalah Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Kecamatan Dayun memiliki karakteristik unik sebagai daerah dengan tingkat akses teknologi yang cukup tinggi, tetapi juga terdapat tantangan dalam mengelola penggunaan teknologi oleh anak-anak dan remaja. Kabupaten Siak, dengan luas wilayah 8.556,09 km² dan jumlah penduduk sekitar 477.550 jiwa (2022), memiliki 14 kecamatan, 9 kelurahan, dan 122 desa. Kecamatan Dayun, yang terletak sekitar 87,1 km dari Kota Pekanbaru, memiliki infrastruktur pendidikan yang cukup maju, dengan banyak sekolah dari tingkat dasar hingga SMA. Namun, tingginya ketergantungan anak-anak pada *game online* di wilayah ini menunjukkan adanya potensi risiko yang perlu diatasi. Fakta ini menjadi perhatian utama dalam kegiatan ini, terutama di kalangan remaja yang semakin bergantung pada *game online*.

KERANGKA TEORI

Masalah utama yang dihadapi adalah tingginya tingkat kecanduan *game online* di kalangan remaja di Kecamatan Dayun yang berpotensi mengganggu perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Selain itu, orang tua dan guru di wilayah tersebut sering kali kurang memahami pentingnya literasi digital dan dampak negatif dari *game online*, sehingga sulit memberikan pengawasan yang tepat. Fenomena ini semakin diperparah oleh kemudahan akses ke *game online* melalui media sosial yang menjadi salah satu faktor utama dalam penyebaran konten *game* secara cepat dan luas. Studi menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* lebih dari dua jam sehari dapat meningkatkan risiko kecanduan *game online* (Habibi, 2022).

Tujuan utama pengabdian ini adalah untuk menyosialisasikan literasi digital kepada pelajar SMA di Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak, dengan fokus pada dampak positif dan negatif dari *game online* (Nursanti, 2022; Powers, 2021). Selain itu, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya mengawasi penggunaan teknologi oleh remaja (Putri et al., 2021). Diharapkan melalui kegiatan ini, remaja dapat memahami cara menggunakan teknologi secara bijak dan memanfaatkannya untuk pengembangan diri, seperti mencari informasi terkait cita-cita (Kustiawan & Aulia Enggarwati, 2021). Sosialisasi ini juga bertujuan untuk membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan kehidupan sosial dan akademik.

Teori yang menjadi landasan dalam kegiatan ini adalah literatur tentang dampak *game online* pada anak-anak dan remaja (Suyanto et al., 2024). Menurut Kustiawan dan Aulia Enggarwati (2021), *game online* dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak, seperti kemampuan berpikir cepat dan efektif. Namun, seperti yang dijelaskan dalam penelitian (Erida, 2022) penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif pada kesehatan mental dan sosial anak. Oleh karena itu, sosialisasi literasi digital menjadi penting untuk membantu anak-anak memahami bagaimana menggunakan teknologi secara bijak. Hal ini juga sesuai dengan konsep *cyber sovereignty* yang diterapkan di negara-negara seperti China, di mana pemerintah mengambil langkah-langkah ketat untuk mengontrol akses ke *game online* bagi anak-anak dan remaja.

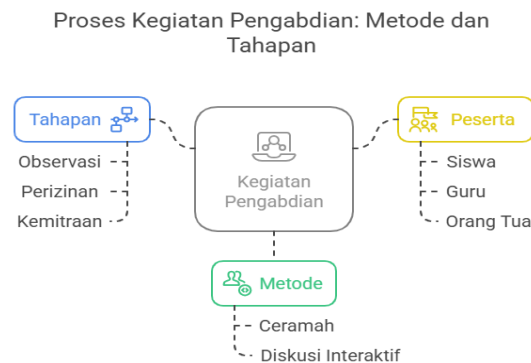
Manfaat kegiatan ini mencakup peningkatan pemahaman dan kesadaran tentang literasi digital di kalangan remaja, guru, dan orang tua. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan menghindari risiko kecanduan *game online*. Selain itu, guru dan orang tua juga dapat lebih aktif dalam mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka, sehingga mereka dapat memfasilitasi penggunaan teknologi secara positif di lingkungan sekolah dan rumah.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak, Provinsi Riau, dengan fokus pada sosialisasi literasi digital terhadap dampak *game online* pada pelajar.

Lokasi pengabdian berjarak sekitar 87,1 km dari Kota Pekanbaru, dan Kecamatan Dayun dipilih karena memiliki akses yang baik terhadap pendidikan dan teknologi, serta tingginya ketergantungan anak-anak pada *game online*.

Kegiatan ini dilaksanakan selama lebih kurang enam bulan, sesuai dengan arahan yang diberikan oleh Pimpinan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.



Gambar 1. Tahapan pengabdian

Proses kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan dua metode utama, yaitu metode ceramah dan diskusi interaktif. Metode ceramah dilakukan dengan media visual seperti *Power Point* untuk menyampaikan materi tentang dunia digital, pengertian *game online*, dampak positif dan negatif dari bermain *game online*, serta literasi digital. Materi ini mencakup pengenalan dunia *game online*, baik yang berbayar maupun yang tidak berbayar, serta dampaknya terhadap perkembangan mental anak.

Diskusi interaktif digunakan untuk menggali lebih jauh keingintahuan peserta terhadap literasi digital dan *game online* (Harto et al., 2021; Ismandianto, Belli Nasution, 2020). Pertanyaan-pertanyaan diajukan oleh peserta setelah mendengarkan pemaparan narasumber, yang bertujuan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi dan mendiskusikan langkah-langkah untuk mencegah kecanduan *game online*.

Tahapan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan observasi, perizinan, dan kemitraan. Tim pengabdian meminta saran dari pihak dinas terkait untuk membantu berkomunikasi dengan pihak sekolah. Selanjutnya, tim membantu pendataan calon peserta melalui pihak kepala sekolah. Setelah itu, tim menjelaskan teknis dan materi pengabdian kepada peserta.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan di SMA 2 Dayun, yang merupakan salah satu institusi pendidikan SMA negeri di Kecamatan Dayun. Kegiatan ini dihadiri lebih dari 50 peserta, terdiri dari siswa, guru, dan orang tua/wali murid. Aktivitas ini berlangsung secara interaktif, di mana peserta juga berbagi pengalaman dan cerita pribadi terkait penggunaan teknologi dan dampaknya pada kehidupan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi ini bertempat di SMA 2 Dayun yang beralamat di Jl. Datuk Lima Puluh, Kecamatan Dayun, Kab. Siak. Dalam penyuluhan, muncul beberapa pertanyaan dari para siswa yang kemudian dirangkum dalam penjelasan lebih lanjut, seperti:

(1) Aryulia Carla Hasibuan: Apakah tidak ada sanksi pada pabrik atau provider aplikasi pembuat *game online*?;

(2) Yoga Fabian: Banyaknya orang menghasilkan uang dari *game online*, apakah kecanduan *game online* untuk menghasilkan uang membahayakan bagi diri kita?;

(3) Mikro Siregar: Bagaimana dampak negatif *game online* dan bagaimana cara mencegah agar tidak kecanduan, karena pada era teknologi ini, kita harus beradaptasi dan berinteraksi dengan teknologi. Baik secara audio maupun *game online*.



Gambar 2. Pengabdian kepada masyarakat

Pembicara pengabdian, Suyanto menjelaskan, negara sebenarnya telah melakukan beberapa tindakan, seperti memblokir *game-game* yang dianggap memiliki dampak negatif. Namun, kenyataannya, *game-game* serupa terus bermunculan dan tetap bisa diakses oleh pengguna. Di sinilah pentingnya literasi digital, di mana kita sebagai pengguna yang perlu lebih disadarkan.

Regulasi dan pemblokiran saja tidak cukup, karena yang paling efektif adalah kesadaran dari diri kita sendiri untuk menggunakan teknologi dengan bijak. Perusahaan *game* memang memiliki tanggung jawab sosial untuk menciptakan konten yang positif dan tidak merugikan. Namun, sebagai konsumen, kita juga memiliki peran penting untuk menyaring konten dan mengendalikan penggunaan teknologi. Inilah mengapa literasi digital sangat penting, agar kita dapat memilih dan memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat.

Game online telah menjadi fenomena global yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga peluang untuk menghasilkan uang. Banyak pemain sukses yang mampu mengubah hobi mereka menjadi karier yang menguntungkan. Misalnya, mereka dapat menjadi *streamer* di platform seperti YouTube atau Twitch, atau bersaing di turnamen *e-sports* yang menawarkan hadiah besar. Kesuksesan ini menunjukkan potensi *game online* sebagai sumber pendapatan yang menarik, dan semakin banyak individu yang mengejar karier di bidang ini.

Namun, di balik peluang tersebut, terdapat risiko yang perlu diperhatikan. Jika tujuan utama seseorang hanya untuk mendapatkan uang dan mereka menghabiskan terlalu banyak waktu bermain tanpa kontrol, hal ini dapat menyebabkan kecanduan *game*. Kecanduan ini tidak hanya berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik, tetapi juga dapat mengganggu produktivitas serta hubungan sosial. Ketika individu mulai mengabaikan tanggung jawab seperti sekolah atau pekerjaan karena fokus berlebihan pada *game*, situasi ini bisa menjadi sangat berbahaya.

Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan antara bermain *game* untuk kesenangan atau penghasilan dengan menjaga waktu dan kesehatan mental. Mengatur batasan waktu bermain, berpartisipasi dalam aktivitas lain, dan menjaga komunikasi dengan orang-orang terdekat adalah langkah-langkah yang dapat membantu mengontrol kebiasaan bermain *game*. Dengan pendekatan yang bijak, individu dapat menikmati manfaat dari dunia *game online* tanpa mengorbankan aspek penting lainnya dalam hidup mereka.



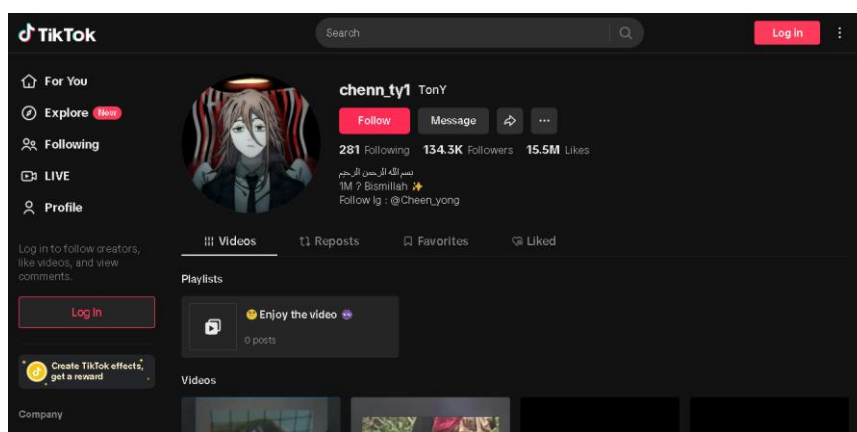
Gambar 3. Tim foto pemaparan materi dan foro bersama

Selanjutnya tim pengabdian Belli Nasution, menambahkan bahwa perusahaan teknologi dan pengembang *game* sering kali menciptakan produk dengan tujuan menarik pengguna agar menghabiskan lebih banyak waktu di platform mereka. Meski produk-produk ini dapat menyebabkan kecanduan, tidak semua negara menerapkan sanksi atau regulasi yang tegas untuk mengontrol pengaruhnya terhadap masyarakat. Di banyak negara, termasuk Indonesia, regulasi yang mengatur konten *game* atau media digital cenderung masih minim, sehingga perusahaan tetap memiliki kebebasan besar dalam merancang produknya. Hal ini menciptakan tantangan tersendiri bagi pengguna, di mana mereka diharapkan memiliki kesadaran untuk membatasi diri dalam menggunakan produk-produk ini.

Namun, di negara lain seperti China, pemerintah mengambil langkah lebih tegas dengan membatasi akses ke *game online* untuk anak-anak dan remaja. Mereka memberlakukan aturan ketat mengenai waktu bermain *game*, bahkan dengan pengawasan jam bermain melalui teknologi. Pemerintah China hanya memperbolehkan anak di bawah 18 tahun untuk bermain *game* selama beberapa jam per minggu pada waktu-waktu tertentu. China terkenal karena melarang beberapa platform global populer seperti Google, Facebook, dan Twitter. Sebagai gantinya, China menciptakan versi domestik yang dikontrol ketat oleh pemerintah. Misalnya, Google digantikan oleh mesin pencari Baidu, sementara WeChat dan Weibo menjadi pengganti untuk Facebook dan Twitter. Langkah ini adalah bagian dari strategi *cyber sovereignty* China, yang bertujuan untuk melindungi informasi dalam negeri dan mengendalikan arus informasi.

Perbandingan dengan negara lain berkaitan dengan bentuk pemerintahan yang diberlakukan di negara tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa negara-negara demokrasi biasanya tidak membatasi akses ke *platform* global serupa. Meskipun di beberapa negara pengguna dilindungi dengan kebijakan yang jelas, di banyak negara lainnya termasuk Indonesia, tanggung jawab besar ada pada pengguna sendiri untuk mengelola waktu dan aktivitas mereka di dunia digital. Pemerintah bisa memberikan edukasi atau kampanye untuk membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak, tetapi pada akhirnya pengendalian diri dan kesadaran digital menjadi kunci utama.

Ketika ditanya mengenai cita-cita siswa para siswa menjawab ada yang menjawab ada yang ingin menjadi Polisi, Ahli IT, PNS, Dosen, Tentara dan lain sebagainya. Selain itu mereka juga mengaku saat mengakses internet sering mencari beberapa informasi atau persyaratan terkait dengan cita-citanya. Hal ini kemudian disambut dengan memperingatkan akan jejak digital yang ditinggalkan paska mengakses sesuatu.



Gambar 4. Akun Tony Chen Prayoga

Kegiatan ini berlangsung secara interaktif dengan siswa juga menyampaikan pengalamannya di dunia digital. Lim siswa menceritakan pengalamannya sebagai atlet *e-sport*, *gamers* yang insaf namun kini beralih mengakses tik tok, *Fandoms* NCTzen & EXO-L, hingga sebagai *Content Creator* (CC). Tony Chen Prayoga mengakui baru setahun menjadi CC dan sudah mendapatkan berbagai tawaran endoser, berikut penelusuran akun yang di akses tanggal 8 oktober 2024 (Gambar 4).

Keberhasilan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMU 2 Dayun

Kegiatan ini berkolaborasi dengan Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Fisip UNRI dengan mengambil fokus utama pada upaya literasi digital dan pendidikan, baik di sekolah maupun di rumah, untuk membangun kesadaran dalam menggunakan teknologi secara bijak. Kegiatan ini menekankan bahwa literasi digital bukan sekadar memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman tentang dampak serta kemampuan untuk menyaring informasi yang dikonsumsi.

Dini Safitri, M.Pd, Wakil Kepala Sekolah menyambut baik kegiatan ini mengingat pentingnya penanaman kesadaran ini, mengingat masih ditemukan aplikasi atau akses yang tidak sesuai dengan usia anak dalam razia di Sekolah. “Meski kami memiliki aturan dan hanya membolehkan membawa ponsel saat dibutuhkan dalam mata Pelajaran tertentu, namun terkadang masih ada siswa yang melanggar” ujarnya.

Tim Pengabdian juga meminta *review* dari kegiatan yang telah dilakukan dan mendapatkan respon positif dari salah satu siswi. Aryuwilda Clara Hasibuan menyatakan bahwa:

“Kegiatan ini sangat bermanfaat sekali apalagi untuk pengguna *game online*, karna saya sudah banyak melihat langsung bagaimana pengguna *game online* yang kecanduan terhadap *game online* dan semua dampak negatif dari *game online* dan medsos yang ibu dan bapak sampaikan pada acara kemarin benar-benar terjadi dan saya melihat langsung, Jadi saya beranggapan bahwa bapak dan ibu memang melakukan penelitian terhadap kasus-kasus *game online*, dan untuk dampak positif yang bapak dan ibu berikan saya sangat terkagum karena ada beberapa dampak positif yang dari *game online* yang saya sendiri baru menyadarinya. Jadi saya sangat bersyukur karna ada sosialisasi tentang *game online* tersebut karna sangat jarang sosialisasi tentang *game online* ini, apalagi mendatangkan langsung dosen dosen hebat dan berpendidikan sangat tinggi yang langsung datang ke sekolah kami. Dan saya berterimakasih atas pengetahuan yang bapak dan ibu berikan kepada kami, dan juga *souvenir* yang bapak ibu berikan”

Sosialisasi yang berlangsung interaktif ini menjadi ajang diskusi menarik antara siswa, guru, dan narasumber. Lebih dari 50 peserta yang terdiri dari siswa dan guru memadati ruang Laboratorium Biologi. Selain membahas dampak negatif *game online*, narasumber juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan digital untuk memanfaatkan potensi teknologi secara positif.

Beberapa siswa di SMA 2 Dayun dengan semangat berbagi cerita pengalaman negatif atau mengakui keberhasilannya menorehkan prestasi sebagai *content creator* dan *atlet e-sport* profesional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan di SMA 2 Dayun, Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi literasi digital terhadap dampak *game online* pada pelajar berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta terhadap dampak positif dan negatif dari *game online*. Kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital adalah keterampilan penting yang harus ditanamkan sejak dini, terutama dalam menghadapi tantangan teknologi modern.

Siswa-siswi yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak, serta bagaimana mengelola waktu dan energi mereka dalam bermain *game online*. Guru dan orang tua juga menyadari pentingnya mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka, sehingga mereka dapat memfasilitasi penggunaan teknologi secara positif di lingkungan sekolah dan rumah.

Meskipun kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. *Pertama*, kegiatan ini hanya dilakukan di satu sekolah di Kecamatan Dayun, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya representatif untuk seluruh Kabupaten Siak. *Kedua*, waktu pelaksanaan kegiatan yang terbatas (enam bulan) mungkin tidak

cukup untuk melihat perubahan perilaku jangka panjang pada peserta. *Ketiga*, sumber daya yang tersedia untuk sosialisasi ini terbatas, sehingga sulit untuk menjangkau semua siswa dan guru di wilayah yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Erida, F. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja, <http://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Habibi, N. M. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Harto, S., Ismandianto, I., & Nasution, B. (2021). Pemberdayaan masyarakat dalam mengembangkan wisata air terjun Batu Dinding Kabupaten Kampar. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 3, 104–108. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3.104-108>
- Ismandianto, Belli Nasution, E. E. L. (2020). Jurnal pariwisata pesona. *Pariwisata Pesona*, 4(1), 1–10.
- Kustiawan, A. A., & Aulia Enggarwati, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Online terhadap Kecerdasan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 91–106. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6619>
- Nursanti, S. (2022). Utilizing Gadgets and Online Games as Means of Selfdevelopment of Students SMP Negeri 3 Bilah Hulu in the Era of the Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 352–356.
- Powers, E. (2021). *Game, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future (2009) Professional Resource : 1*, 63–65.
- Putri, A., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- Suyanto, S., Yesicha, C., Nasution, B., Nurjanah, N., Wahidar, T. I., Ismandianto, I., & Ersu, W. (2024). Empowering high school students with online game literacy. *Journal of Community Service and Empowerment*, 5(1), 130–135. <https://doi.org/10.22219/jcse.v5i1.29222>