

## PENGARUH GAME PADA GENERASI MUDA PADA LINGKUNGAN YAYASAN YATIM PIATU DAN DUAFA BERBAGI MULIA SEJAHTERA

**Noversha Garry Kurniawan<sup>\*1</sup>, Adam Alfirdaus<sup>2</sup>, Galih Wangsa Putra<sup>3</sup>, Juanda Sahputra<sup>4</sup>, Muhammad Ghifari<sup>5</sup>, Muhammad Rezah Pebri Iriawan<sup>6</sup>, Rafaryan<sup>7</sup>, Santi Rahayu<sup>8</sup>**

<sup>1-11</sup>Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

<sup>1-11</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: <sup>\*1</sup>gerrykurniawan98@gmail.com, <sup>2</sup>adamalfirdaus615@gmail.com, <sup>3</sup>galihwangsa17@gmail.com, <sup>4</sup>Juanda.Sahputra.js@gmail.com, <sup>5</sup>ghifari.dm06@gmail.com, <sup>6</sup>Muhammadreza727@gmail.com, <sup>7</sup>Rafaryan@gmail.com, <sup>8</sup>dosen02666@unpam.ac.id

---

### **Abstrak**

*Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, dan SMA. Faktor Seseorang memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan, Walaupun dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Berdasarkan hal tersebut kegiatan ini bertujuan untuk memanfaatkan gadget dengan baik dan benar di lingkungan yayasan Berbagi Mulia Sejahtera dengan mengimplementasikannya game online tersebut untuk bisa menghasilkan sesuatu yang bisa mendapatkan uang, pengikut dan sponsor iklan dari gadget dan game online. Kegiatan ini dilakukan dengan metode penelitian pengamatan dan tindakan, dimana dengan metode penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan peluang gadget dan game online tersebut menerapkannya secara langsung, dan mengkaji hasilnya. Dengan adanya memanfaatkan teknologi sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dinilai mampu meningkatkan kemampuan dengan baik.*

*Kata kunci: Teknologi Gadget, Game Online, PKM*

---

### **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti gadget. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari 1 gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam

konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game Online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga.

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali game center yang bermunculan. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game

center hampir selalu ramai dikunjungi. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Tanggapan masyarakat tentang Teknologi. Teknologi telah meledak di pasaran dan penggunaannya semakin meningkat drastis, bahkan hingga membuat banyak orang tidak dapat hidup tanpanya. teknologi seperti sekarang ini, penting untuk memahami bagaimana proses perkembangan berlangsung. Mengatakan pendapatnya mengenai teknologi sebagai suatu cara praktis yang menjelaskana mengenai cara kita semua sebagai manusia membuat segala sesuatu yang berada di sekitar sini (Ursula Franklin, 1989),

Mengenai pengertian teknologi sebagai suatu bidang yang berkaitan erat dengan ilmu sains dan ilmu kerekayasaan atau ilmu engineering (Djoyohadikusumo, 1994). Bahwa teknologi merupakan suatu aplikasi atau penerapan dari sebuah ilmu pengetahuan secara praktis. (Merriam Webster).

Dalam hal ini tidak hanya untuk pembahasan dampak game online saja dan disini kami memberikan tambahan informasi tentang klasifikasi jenis platform game, dibalik layar orang atau team dalam pembuatan game.

Berdasarkan Jenis Platform Yang Digunakan:

a. *Arcade games*

Tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan.

b. *PC Games*

*video games* yang dimainkan menggunakan *Personal Computers*.

c. *Console games*

*video games* yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo.

d. *Handheld games*

*video games* yang dimainkan di console khusus *video games* yang dapat dibawa kemana-mana

atau disebut juga dengan portable console, contohnya seperti Nintendo DS dan Sony PSP.

e. *Mobile games*

*video games* yang dapat dimainkan atau khusus dimainkan untuk mobile phone atau PDA.

Namun, ada juga sebagian dari orang berpikir bahwa game bisa menjadi suatu pekerjaan yang akan mendatangkan penghasilan bagi yang bekerja di bidang *game developing* atau *youtuber games*. Kumpulan orang pembuat game ini biasa di sebut dengan *game developer*. Oleh karena pembuatan suatu game itu pastinya tidak semudah seperti kita masak air maka dibutuhkan suatu team yang memiliki visi dan misi sama dalam hal pembuatan game itu sendiri. Pada suatu *team game developer*, pasti memiliki bagian-bagian atau divisi dimana divisi itu diisi oleh orang yang memiliki keahlian khusus di bidangnya.

Ada beberapa divisi yang terdapat dalam suatu team pembuat game ini. Di antaranya:

a. *Team Leader*

Bagian ini biasanya hanya diisi oleh satu orang saja dimana orang tersebut memiliki tugas yang paling penting dimana orang tersebut bertugas untuk memimpin team dalam pembuatan game agar tetap kompak dan sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan sebelumnya.

b. *Game Designer*

Seperti kita ketahui dari arti nama divisinya, orang-orang yang bekerja di divisi ini bertugas untuk mendesign suatu game, termasuk didalamnya seperti menentukan alur, tipe, dan tampilan yang game itu seperti apa. Biasanya mereka mendesign game tersebut secara berkelompok.

c. *Producer*

Orang-orang yang bekerja pada divisi ini mempunyai tugas untuk mengarahkan bentuk dari game menjadi seperti apa yang diinginkan sebelumnya sesuai dengan hasil yang sudah disetujui oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan game tersebut.

d. *Programmer*

Divisi ini diisi oleh orang-orang super yang pandai dalam membuat suatu source code yang memiliki fungsi yang sangat penting dalam suatu pembuatan game. Pada bagian inilah sang “game maker” akan bekerja secara kompak untuk membuat sebuah game yang diinginkan. Mereka akan bekerja keras untuk mendapatkan game seperti yang diinginkan sebelumnya, namun sayang Game Programmer di Indonesia masih sedikit sekali.

- e. *Artist*  
Orang yang berkerja pada divisi ini memiliki tugas untuk membuat sebuah tampilan atau bentuk dari suatu character yang nantinya akan digunakan pada game yang akan dibuat.
- f. *Composer (Music Editor)*  
Orang yang bekerja pada divisi ini memiliki tugas untuk menyisipkan suatu sound effect yang nantinya akan membuat suatu suasana dari game itu menjadi lebih real, karena dengan penggunaan dan penempatan suara yang pas dapat membuat game menjadi jauh lebih menarik.
- g. *Script and Text Editor*  
Pada divisi ini, team akan memiliki tugas untuk membuat suatu scenario dari game yang diinginkan. Skrip-skrip tersebut nantinya akan dibaca oleh sang game artist untuk dijadikan gambaran dasar pembuatan suatu character yang cocok dengan skrip yang telah dibuat.
- h. *Cinematic*  
Pada divisi ini, orang-orang pada bidang cinematic ini akan membuat game yang lebih menarik dalam segi alur, tampilan, maupun konsep-konsep lainnya agar lebih nyaman ketika dimainkan.

## II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan seminar dan diskusi Bersama peserta dan pengurus yayasan Berbagi Mulia Sejahtera. Kegiatan tersebut dilakukan melalui penyampaian materi dan dilanjutkan sesi diskusi mengenai yang diketahui manfaat dari Teknologi Gadget, Dampak Game Online serta dilanjutkan dengan edukasi, arahan dan pendampingan tentang manfaat dari Teknologi Gadget di era modern & Dampak Game Online. Agar capaian luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa edukasi, manfaat dan tambahan informasi, tentang materi yang disampaikan dapat tercapai, maka diperlukan sebuah metode edukasi yang efektif. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

- a. Memberikan seminar, yaitu memberikan penjelasan melalui lisan, tulisan dan presentasi teori tentang Teknologi, Peranan Gadget dan Dampak Game Online.
- b. Metode Praktikum, yaitu peserta diarahkan untuk mencoba mempraktekan bersama, materi yang ada di dalam presentasi di tengah pertemuan dengan cara salam dan pengenalan (Manfaat Teknologi Gadget, Dampak Game Online).
- c. Metode tanya-jawab bagi peserta diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan seputar materi yang disampaikan mahasiswa didampingi oleh asisten acara guna mempermudah peserta dalam melakukan arahan praktek.
- d. Metode Studi Kasus yaitu peserta diminta menjawab quiz disampaikan terkait materi yang telah dibawakan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana daya tangkap peserta terhadap materi yang telah disampaikan oleh para Mahasiswa kemudian dilakukan evaluasi dan penilaian terhadap hasil yang diperoleh.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berupa edukasi dan manfaat pengenalan *Gadget* Dalam Era Teknologi dan dampak *Game Online* dirasakan masyarakat. Acara dilaksanakan bertempat di Yayasan Berbagi Mulia Sejahtera yang diikuti oleh 10 orang peserta dan 3 pengurus yayasan. Hasil yang didapatkan peserta tersebut adalah dibekali edukasi pengetahuan tentang Teknologi *Gadget* dan Dampak *Game Online*. Peserta diberikan informasi tambahan orang yang memiliki keahlian khusus di bidangnya dalam suatu team pembuat *game*, jika dikala sesuatu saat menjadi seorang game developer. Dimana peserta tersebut diberi arahan edukasi membahas tentang materi awal tanggapan masyarakat tentang teknologi *Gadget*, menjelaskan telah meledak di pasaran dan penggunaannya semakin meningkat drastis, bahkan hingga membuat banyak orang tidak dapat hidup tanpanya, lalu dampak *Game Online* dilingkungan masyarakat, menjelaskan *Gadget* sering digunakan untuk bermain game dan hiburan untuk kalangan pelajar sekolah dan yayasan.



Gambar 1. Kegiatan Sambutan Dari Ketua PKM



Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi



Gambar 3. Kegiatan Penyampaian Materi



Gambar 4. Kegiatan Sambutan Ketua Yayasan



Gambar 5. Memberikan Kuis Kepada Peserta



Gambar 6. Salah Satu Peserta Menjawab Kuis



Gambar 7. Membagikan Hadiah Kuis



Gambar 8. Penyerahan Sertifikat PKM

Ada pun penilaian dari hasil pengarah edukasi ini dimana peserta dan pihak Yayasan memberikan penilaian berupa kuis yang telah diberikan oleh kami selaku pengajar, dimana hasilnya berupa tabel penilaian selama pelatihan berjalan.

Tabel 1. Penilaian Kegiatan PKM

no	Aspek Penilaian	Keputusan Pencapaian Mengajar			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Penjelasan Materi				√
2	Pemahaman Materi				√
3	Interaksi Peserta			√	
4	Kemampuan Bertanya				√
5	kemampuan Menjawab			√	
6	Penggunaan Contoh		√		
7	Ketepatan waktu			√	
8	Kelacaran				√
9	Keputusan			√	

Dari hasil pelatihan edukasi tersebut peserta sudah paham tentang manfaat *Gadget* dan dampak *Game Online* dikalangan yayasan dan lingkungan masyarakat sekitar.



Gambar 9. Foto Sesi Bersama

#### IV. SIMPULAN

Dari hasil keseluruhan kegiatan kami selama PKM Yayasan Berbagi Mulia Sejahtera beralamat di Jalan Curug Raya Perumahan Grand Puri Asih Blok A/1, Kadu Jaya, Tangerang, Banten selama 1 hari, mengenai pengenalan Manfaat Teknologi dan Dampak Game Online. Upaya pengabdian kepada masyarakat melibatkan segala peranan, kegiatan yang dilaksanakan merupakan sarana atau jalan bagi peserta untuk bisa belajar lebih mendalami teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ika, V. (2018). Laporan Observasi Dan Penelitian Tentang Dampak Game Online Terhadap Mahasiswa. In V. Ika, Laporan Observasi Dan Penelitian Tentang Dampak Game Online.
- Imokta. (2015). Proposal Penelitian Menganalisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tangerang. In Imokta, Penelitian Menganalisis Pengaruh Penggunaan Gadget. Tangerang.
- Ika, V. (2018). *Laporan Observasi Dan Penelitian Tentang Dampak Game Online Terhadap Mahasiswa*. In V.
- Imokta. (2015). Proposal Penelitian Menganalisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tangerang. In Imokta,
- KHOIRIYAH, S. (2018). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibun Kabupaten Lampung

Selatan. In S. KHOIRIYAH, Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu. Lampung Selatan: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.

- Rizkie, E. S. (2011). Rizkiekasatrias Blog Wordpress.com. Retrieved from Rizkiekasatrias Blog: RizkiekasatriasWordpress.com
- Yahya, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa.