

Upaya Preventif Adiksi Permainan Daring (*Online Game*) pada Anak Usia Dini

Said Romadlan¹ dan Dini Wahdiyati²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
Jl. Limau II Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12130.
Email: saidromadlan@uhamka.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin menjadikan manusia tergantung terhadapnya. Tidak hanya orang dewasa tapi juga anak-anak, bahkan balita. Salah satu bentuk teknologi yang sangat digemari sekaligus menyebabkan adiksi atau kecanduan adalah permainan daring (*online game*). Permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sifatnya yang daring dan interaktif membuat permainan daring ini digemari bahkan menimbulkan adiksi bagi semua kalangan umur. Permasalahannya, selain menyebabkan kecanduan, permainan daring ini banyak juga menyajikan permainan bisa berdampak negatif karena isinya mengandung banyak kekerasan baik verbal maupun nonverbal, bullying, dan pornografi. Kelompok yang paling rentan terdampak negatif permainan daring ini adalah anak-anak usia dini karena mereka secara fisik dan psikis belum kuat. Untuk itu peran orangtua menjadi sangat penting dalam mencegah anak-anak mereka dari kecanduan permainan daring ini. Maka dari itu diperlukan upaya-upaya pencegahan kecanduan dari permainan daring ini, salah satunya adalah memberikan literasi atau pemahaman kepada orangtua murid dan guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai permainan daring, jenis-jenis dan isinya, serta dampak yang ditimbulkan dan kiat pencegahannya. Hasil kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang, Jakarta Selatan ini adalah pertama, para peserta memahami mengenai jenis-jenis game online, dan dampak-dampak yang dialami oleh anak-anak bila kecanduan permainan daring. Kedua, para peserta juga mengerti kiat-kiat untuk mencegah dan mengatasi kecanduan anak-anak terhadap permainan daring.

Kata kunci: Adiksi, Permainan Daring, Anak Usia Dini

Abstract

The development of technology today increasingly makes humans dependent on it. Not only adults but also children, even toddlers. One of the most popular forms of technology that causes addiction is online gaming. Online games are a type of computer game that utilizes a computer network. Networks that are usually used are internet networks and the like and always use existing technologies, such as modems and cable connections. Its online and interactive nature makes this online game popular and even raises a stir for all ages. The problem is, in addition to causing addiction, this online game also presents a lot of games can have a negative impact because the content contains a lot of verbal and nonverbal violence, bullying, and pornography. The most vulnerable groups negatively affected by these online games are early childhood because they are physically and psychologically not yet strong. Therefore, the role of parents becomes very important in preventing their children from dating this online game. Therefore, addiction prevention efforts are needed from this online game, one of which is to provide literacy or understanding to parents and teachers in Early Childhood Education (PAUD) about online games, types and contents, and the impact of online games. The results of the Community Partnership Program (PKM) conducted at PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang, South Jakarta is the first, the participants understand about the types of online games, and the impacts experienced by children when addicted to online games.

Secondly, the participants also understood tips to prevent and overcome children's addiction to online games.

Keywords: Addiction, Online Game, Early Childhood

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini satu sisi mendatangkan banyak kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan dalam berbagai bidang kehidupan. Namun pada sisi yang lain, hadirnya teknologi informasi dan komunikasi juga menimbulkan berbagai dampak pada kehidupan manusia itu sendiri. Marshall McLuhan, seorang tokoh komunikasi penggagas teori *Technological Determinism* menyebutkan bahwa teknologi adalah *extension of man*, media (teknologi) merupakan ekstensi dari manusia. Manusia menciptakan teknologi untuk kemudahan hidupnya, namun dalam perkembangannya kemudian teknologi itu berganti yang mengatur kehidupan manusia, dan menjadikan manusia tergantung terhadapnya (McLuhan, 1964).

Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat dan banyak digemari semua kalangan saat ini adalah permainan daring (*online game*). Permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sifatnya yang daring dan interaktif membuat permainan daring ini digemari bahkan menimbulkan adiksi bagi semua kalangan umur. Sebagai salah satu bentuk teknologi, permainan daring ini tentu mendatangkan kesenangan, hiburan, dan relaksasi, namun di sisi lain permainan daring ini juga menimbulkan kecanduan (adiksi) terhadap penggunaannya. Bukan hanya adiksi, isi permainan daring juga banyak yang mengandung unsur kekerasan, bullying, dan pornografi yang berbahaya bagi penggunaannya, terutama anak-anak.

Anak-anak, bahkan balita menjadi kelompok yang paling rentan terhadap dampak permainan daring ini dibandingkan dengan remaja atau dewasa. Mereka dianggap belum siap secara fisik dan psikis menerima dan mencerna berbagai jenis permainan daring yang ada, sehingga akan mudah terpengaruh dan teradiksi permainan daring ini. Memang tidak semua permainan daring mengandung isi

yang negatif, banyak pula permainan daring yang isinya baik untuk perkembangan anak, bersifat mendidik, bahkan sebagai media pembelajaran anak. Namun umumnya permainan daring seperti ini tidak terlalu populer dan digemari anak-anak karena dianggap kurang menarik dan menantang. Ada gairah untuk bermain, ada kegelisahan emosional yang ditularkan oleh gambar video dan permainan daring (Haryatmoko, 2007).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pernah melansir delapan permainan daring berbahaya di tahun 2015 yaitu Counter Strike, Lost Saga, Point Blank, World of Warcraft, Calla of Duty, RF Online, AION, dan Gunbound. Menurut KPAI permainan daring tersebut sarat dengan unsur kekerasan dan pornografi. Direktur Pemberdayaan Informatika Ditjen Aplikasi Kementerian dan Informatika memaparkan beberapa temuan terkait pengaruh permainan daring yang pernah terangkum di antaranya anak menjadi kecanduan, kegiatan dan pengawasan anak menjadi terbengkalai, berperilaku agresif, bahkan berkata kotor (google.co.id/amp/s/m.dream.co.id/amp/news/co.id).

Maka dari itu diperlukan upaya-upaya pencegahan (preventif) semua pihak untuk mengatasi dampak negatif dari permainan daring ini, terutama bagi anak-anak. Salah satu pihak yang paling berperan dalam upaya pencegahan kecanduan permainan daring adalah orangtua. Dalam banyak kasus justru orangtua yang menjadi penghantar munculnya kecanduan permainan daring ini dengan berbagai alasan, misalnya memberikan handphone kepada anak agar diam dan tidak rewel pada situasi tertentu. Untuk itu perlu pemahaman kepada para orangtua mengenai seluk beluk permainan daring, jenis dan isinya, dampaknya, serta cara-cara mengatasinya agar dapat lebih bijaksana dalam memberikan akses permainan daring kepada anak-anak.

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dalam bentuk advokasi literasi permainan daring (*online game*) kepada orangtua murid dan guru ini dilaksanakan di PAUD Alam Harapan Bunda di RW 06, Mampang Prapatan III, Jakarta Selatan. Berdasarkan informasi dari pengelola PAUD Alam Harapan Bunda, Ibu Dian Rodiati, terdapat berbagai permasalahan berkaitan dengan penggunaan gawai (*gadget*) di lingkungan sekolah PAUD Alam Harapan Bunda selama ini. Pertama, sulitnya mengendalikan murid-murid PAUD dalam

menggunakan gawai secara tidak berlebihan, baik di sekolah ataupun di rumah. Kedua, belum adanya kerjasama yang baik dan pemahaman yang sama antara guru dan orangtua mengenai penggunaan gawai untuk murid. Misalnya dari pihak guru membatasi penggunaan gawai kepada para murid, tapi justru orangtua memberikan gawainya kepada anak-anaknya untuk bermain permainan secara bebas. Kondisi dan situasi seperti ini tentu berpotensi dan menyebabkan rentannya anak-anak murid untuk kecanduan dan terdampak dari penggunaan gawai untuk permainan daring.



Gambar 1. Suasana lingkungan PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut. Pertama, memberikan literasi atau pemahaman kepada orangtua murid dan guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai permainan daring, jenis-jenis dan isinya. Kedua, memberikan literasi atau pemahaman kepada orangtua murid dan guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai dampak yang ditimbulkan dari permainan daring. Ketiga, memberikan literasi atau pemahaman kepada orangtua murid dan guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai kiat-kiat pencegahan untuk menghindari dan mengatasi kecanduan anak-anak terhadap permainan daring.

MASALAH

Sebagaimana dijelaskan di bagian pendahuluan, terdapat masalah dan persoalan yang dihadapi PAUD Alam Harapan Bunda sebagai mitra program. Permasalahan utama mitra adalah pertama, sulitnya mengontrol murid-murid PAUD dalam menggunakan gawai secara tidak berlebihan, baik di sekolah ataupun di rumah. Kedua, belum adanya kerjasama yang baik dan pemahaman yang sama antara guru dan orangtua mengenai penggunaan gawai untuk murid. Misalnya dari pihak guru membatasi penggunaan gawai kepada para murid, tapi justru orangtua memberikan gawainya kepada anak-anaknya untuk bermain permainan secara bebas. Kondisi dan situasi seperti ini menjadi tantangan bagi pihak sekolah untuk mengatasi persoalan tersebut dengan melibatkan pihak-pihak terkait yang kompeten. Apalagi terdapat indikasi bahwa hampir semua murid di PAUD Alam Harapan Bunda kecanduan permainan daring, ditambah lagi belum adanya pemahaman dan kesadaran dari orangtua murid untuk menggunakan gawai secara bijaksana dan bermanfaat.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra tersebut menyiratkan adanya kebutuhan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Kebutuhan itu terutama berkaitan dengan bagaimana memberikan pemahaman mengenai seluk beluk permainan daring, jenis dan isi, dampaknya dan upaya mengatasi kecanduan permainan daring yang dialami murid-murid PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang. Berkaitan dengan permasalahan, tantangan, dan kebutuhan yang dihadapi mitra, maka target kegiatan PKM ini adalah pertama, mitra mampu mengatasi permasalahan berkaitan dengan penggunaan permainan daring oleh murid-murid yang terindikasi kecanduan, melalui pemahaman atau literasi tentang dampak dan kiat mengatasi kecanduan permainan daring kepada orangtua murid. Kedua, tumbuhnya kesadaran dan pemahaman Bersama, terutama dari orangtua murid untuk menggunakan gawai secara lebih bijaksana dan bermanfaat, melalui pemahaman atau literasi mengenai seluk beluk permainan daring ini.

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan permasalahan, tantangan, dan kebutuhan yang dihadapi mitra, maka metode pelaksanaan pengabdian ini adalah menggunakan metode pelatihan dalam bentuk literasi atau pemberian pemahaman atas permasalahan yang dihadapi mitra.

Metode pelatihan ini secara teknis pelaksanaan dibagi menjadi tiga bentuk kegiatan, yaitu: pertama, berbagi (*sharing*) pengalaman dan testimoni oleh guru dan orangtua murid mengenai permasalahan penggunaan gawai, terutama penggunaannya untuk permainan daring. Dari metode ini diharapkan muncul kesadaran diri dari guru dan orangtua murid untuk menggunakan gawai secara lebih bijaksana dan bermanfaat. Kedua, ceramah dan tanya jawab, tujuannya agar guru dan orangtua murid melek atau memahami secara mendalam mengenai seluk beluk permainan daring, jenis dan isinya, serta dampaknya. Ketiga, metode *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan guru dan orangtua murid dan diarahkan oleh tim pelaksana mengenai permasalahan-permasalahan penggunaan gawai untuk permainan daring, dan upaya-upaya untuk mengatasi anak-anak yang kecanduan permainan daring.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya demi tujuan ilmiah atau tujuan lainnya (Adler & Adler, 2009). Dalam kegiatan ini observasi dilakukan untuk mengamati lokasi dan suasana di lingkungan sekolah PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang. Sedangkan wawancara adalah bentuk perbincangan, seni bertanya dan mendengar (Denzin & Lincoln, 2009). Pada kegiatan PKM ini wawancara dilakukan kepada pengelola, guru, dan orangtua murid PAUD Alam Harapan Bunda, untuk menggali informasi berkaitan dengan penggunaan gawai oleh murid atau anak-anak untuk permainan daring.

Adapun FGD adalah metode pengumpulan data untuk memahami sikap dan perilaku sekelompok orang atau khalayak (Kriyantono, 2009). Dalam penelitian ini FGD digunakan untuk memahami perilaku guru dan orangtua murid mengenai penggunaan gawai untuk permainan daring oleh anak-anak melalui diskusi terfokus yang diarahkan oleh tim pelaksana kegiatan. Analisis data dalam kegiatan PKM ini

menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, yaitu analisis yang berbentuk kata-kata, atau kalimat, atau narasi-narasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi secara deskriptif (Kriyantono, 2009).

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Kompleks PAUD Alam Harapan Bunda, Kelurahan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan, selama dua hari, pada tanggal 11-12 Maret 2019. Durasi waktu kegiatan PKM ini setiap hari dimulai pukul 09.30-15.30.

PEMBAHASAN

Berdasarkan solusi spesifik yang ditawarkan atas permasalahan yang dihadapi mitra, kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan literasi permainan daring (*online game*) bagi orangtua Murid PAUD Alam Harapan Bunda, Kelurahan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan ini menghasilkan keluaran yang dicapai (*output*) sebagai berikut:

Pertama, para guru dan orangtua murid di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mampu memahami mengenai seluk beluk permainan daring, jenis-jenis dan isi dari permainan daring. Permainan daring (*online game*) merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Permainan daring merupakan salah satu dari sekian banyak isi yang ada dalam internet selain publikasi elektronik, hiburan (podcasts), portal, dan mesin pencari data. Permainan daring sebenarnya juga salah satu bentuk hiburan, tapi permainan daring ini lebih memiliki interaktifitas tinggi yang mengikat sejumlah pengguna secara sangat banyak dalam satu permainan daring (Straubhaar et al., 2012).

Dewasa ini terdapat banyak jenis permainan daring yang ada dalam internet. Salah satunya adalah “World of Warcraft”, yang memiliki sembilan juta pemain atau pengguna di seluruh dunia. Permainan dari ini dimainkan oleh sepuluh ribu pemain yang bermain pada saat yang sama. Permainan-permainan daring lain yang digemari adalah tema-tema fantasi seperti olahraga, penerbangan, dan balapan. Permainan daring seperti “Second Life” yang memfokuskan pada interaksi sosial

antar avatar yang merepresentasikan kehidupan mereka juga banyak digemari. Permainan-permainan daring seperti ini menimbulkan efek kecanduan (adiktif) di mana para pemainnya menghabiskan banyak jam dalam sehari untuk bermain permainan daring ini (Straubhaar et al., 2012).

Salah satu faktor yang menyebabkan permainan daring ini banyak digemari oleh banyak kalangan adalah sifatnya yang “*enjoyment*” (mendatangkan kesenangan) sebagai sebuah media hiburan (Oliver, 2009). Dalam teori Uses and Gratification menyebutkan bahwa individu menggunakan media tertentu adalah dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan-kebutuhan itu di antaranya adalah kebutuhan informasi, hiburan, relaksasi, dan eskapisme (Rubin, 2009). Permainan daring sebagai salah satu bentuk media hiburan, salah satunya karena dapat memenuhi kebutuhan akan hiburan yang menyenangkan dari para penggunanya.



Gambar 2. Ibu Rita Pranawati, MA dari KPAI memberikan materi mengenai Pola Pengasuhan Anak di Era Digital pada program kemitraan masyarakat di PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang.

Kedua, para guru dan orangtua murid di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mampu memahami mengenai dampak-dampak yang ditimbulkan dari permainan daring, terutama yang menyebabkan kecanduan (adiksi). Secara umum setiap bentuk media berpotensi menimbulkan dampak, dari dampak yang paling ringan sampai dampak yang berat. Televisi misalnya, dapat menimbulkan dampak kultivasi, yakni persepsi seseorang yang menganggap realitas yang dialaminya sama dengan apa yang digambarkan di televisi (McQuail, 2010). Begitu pula dengan permainan daring sebagai salah satu bentuk hiburan di dunia maya, dapat menimbulkan banyak dampak, di antaranya adalah apa yang disebut “enjoyment” dan “escapism” (McQuail, 2010).

Permainan daring selain dapat mendatangkan kesenangan dan hiburan, juga dapat menimbulkan kecanduan (adiksi). Kajian yang dilakukan oleh Sanditaria dkk, mengenai adiksi permainan daring menunjukkan 62% responden menunjukkan adanya adiksi (Sanditaria et al., 2012). Adiksi permainan daring dalam perkembangan selanjutnya juga dapat menyebabkan kegagalan di sekolah, hubungan keluarga, dan masalah pada hubungan dengan pertemanan (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Permainan daring juga berpotensi menimbulkan kecanduan game online dan kurang fokus pada pembelajaran sekolah, dan berpotensi menghabiskan biaya di warung internet (Arianto & Bahfiarti, 2020). Selain itu, Kecanduan game online akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan (Novrialdy, 2019).



Gambar 3. Peserta pelatihan literasi media online bagi guru dan orangtua murid sedang menyimak materi pelatihan yang disampaikan oleh Ibu Rita Pranawati, MA dari KPAI.

Ketiga, para guru orangtua murid di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memahami upaya-upaya atau kiat-kiat pencegahan untuk menghindari dan mengatasi kecanduan anak-anak terhadap permainan daring. Untuk mengatasi kecanduan (adiksi) anak-anak terhadap permainan daring perlu dipahami terlebih dahulu faktor-faktor penyebab kecanduan permainan daring ini. Salah sebab anak-anak kecanduan permainan daring ini adalah kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua saat menggunakan Smartphone (Arianto & Bahfiarti, 2020). Faktor lainnya adalah adanya perasaan membutuhkan akan hiburan akibat berbagai tekanan yang dialaminya, baik dari sekolah maupun dari orangtua (Yonandi et al., 2011).

Berdasarkan faktor-faktor yang menjadi penyebab kecanduan permainan daring pada anak-anak, maka kiat-kiat sebagai upaya preventif adiksi anak-anak terhadap permainan daring di antaranya adalah meningkatkan pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan gawai oleh anak-anak (Arianto & Bahfiarti, 2020). Caranya adalah dengan memberi peraturan terhadap anak membatasi kegiatan bermain game anak, melakukan pengawasan terhadap anak, melakukan teguran terhadap anak yang bermain game terlalu lama (Yonandi et al., 2011).

Namun seringkali cara ini mendapatkan tentangan dari anak-anak, maka dari itu kiat lainnya adalah dengan mengalihkan fokus anak-anak dari permainan daring kepada kegiatan-kegiatan lain yang lebih bermanfaat (Novrialdy, 2019).



Gambar 4. Peserta pelatihan literasi game online sedang melakukan FGD mengenai dampak dan kiat mengatasi adiksi permainan daring.

Berkaitan dengan keunggulan dari luaran kegiatan PKM ini adalah pertama, kegiatan pengabdian ini memberikan pemahaman yang positif kepada guru dan orangtua murid mengenai seluk beluk permainan daring yang selama ini dianggap tidak terlalu penting. Kedua, kegiatan PKM ini juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pengawasan guru dan orangtua murid terhadap penggunaan gawai untuk permainan daring oleh anak-anak karena dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada banyak aspek anak-anak itu sendiri. Sedangkan kelemahan luaran kegiatan PKM ini adalah sulitnya memonitor perkembangan kesadaran guru dan orangtua murid setelah kegiatan ini selesai dilakukan. Apakah guru dan orangtua murid tetap memiliki kesadaran yang sama untuk mengontrol penggunaan gawai untuk permainan daring, baik di sekolah maupun di rumah.

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan PKM ini terletak pada keberagaman latar belakang orangtua murid sebagai mitra kegiatan. Mereka memiliki latar

belakang yang berbeda, baik dalam Pendidikan maupun status sosialnya sehingga mereka memiliki pemahaman yang berbeda mengenai pentingnya pencegahan terhadap adiksi permainan daring. Selain itu, permasalahan yang dihadapi guru dan orangtua murid berkaitan dengan penggunaan gawai oleh anak-anak juga berbeda sehingga memerlukan treatment yang berbeda pula.

KESIMPULAN

Pada dasarnya kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan literasi game online kepada guru dan orangtua murid di PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang menghasilkan luaran yang dapat memberikan dampak dan manfaat bagi mitra. Pertama, para guru dan orangtua murid di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mampu memahami mengenai seluk beluk permainan daring, jenis-jenis dan isi dari permainan daring. Kedua, para guru dan orangtua murid di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mampu memahami mengenai dampak-dampak yang ditimbulkan dari permainan daring, terutama yang menyebabkan kecanduan (adiksi). Terakhir, para guru orangtua murid di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memahami upaya-upaya atau kiat-kiat pencegahan untuk menghindari dan mengatasi kecanduan anak-anak terhadap permainan daring.

Bagaimanapun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan semakin canggih dengan adanya internet. Satu sisi perkembangan ini dapat berdampak positif, tapi di sisi lain juga banyak dampak negatifnya. Salah satunya adalah permainan daring yang semakin canggih dan menarik yang dapat menimbulkan bahaya adiksi. Maka sebagai rekomendasi untuk kegiatan PKM berikutnya, kegiatan-kegiatan pelatihan literasi terhadap pencegahan kecanduan permainan daring ini terus dilakukan secara konsisten dengan menysasar kelompok-kelompok yang rentan terhadap dampak yang ditimbulkannya. Tentu saja dukungan dana yang memadai sangat dibutuhkan agar kegiatan-kegiatan seperti ini dapat berhasil dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama Kami ditujukan kepada Rektor UHAMKA Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum., dan Ketua LPPM UHAMKA, Prof. Dr.

Nani Solihati, M.Pd., beserta jajarannya, serta Ketua LPPM UHAMKA periode sebelumnya, Dr. Lelly Qodariah, M.Pd. yang telah memberikan dukungan dana dan asistensi dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian Rodiati, selaku pengelola PAUD Alam Harapan Bunda, Mampang, dan Ibu Rita Pranawati, MA. Selaku narasumber dari KPAI. Kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan PKM yang tidak dapat disebutkan satu persatu, Kamu juga mengucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, P. A., & Adler, P. (2009). Teknik-teknik Observasi. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research (Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi)* (1st ed., pp. 501–522). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data-data Empris. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research (Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi)* (1st ed., pp. 495–500). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Jakarta: Prenada Media.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man* (2nd ed.). New York: McGraw Hill.
- McQuail, D. (2010). *Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage Publication.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oliver, M. B. (2009). Entertainment. In R. L. Nabi & M. B. Oliver (Eds.), *The Sage Handbook of Media Processes and Effects* (pp. 161–176). London: Sage Publication.
- Rubin, A. M. (2009). Uses and Gratification: An Evolving Perspective of Media

Effects. In R. L. Nabi & M. B. Oliver (Eds.), *The Sage Handbook of Media Processes and Effects* (pp. 147–160). London: Sage Publication.

Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang. *Student E-Journal*, 1(1), 1–15.

Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2012). *Media Now Understanding Media, Culture, and Technology*. United Kingdom: Wadsworth.

Yonandi, R., Nursalim, M., & Si, M. (2011). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya)*, 772.