

## **Meningkatkan Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Perilaku Konsumtif Anak Usia Sekolah Terhadap Aplikasi Game Online Di Lingkungan RW 12, Desa Pajangan, Pajang, Surakarta**

Universitas Sahid Surakarta

**Destina Paningrum<sup>1</sup>, Anggit Dyah Kusumastuti<sup>2</sup>**e-mail: destina@usahisolo.ac.id<sup>1</sup>, anggit.dyahkusumastuti@usahidsolo.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perilaku konsumtif adalah tindakan individu sebagai konsumen untuk membeli, dan mengkonsumsi produk baik barang maupun jasa secara berlebihan, tidak rasional / tidak masuk akal, menimbulkan pemborosan dan biasanya akan hanya mengutamakan kesenangan pribadi hingga tidak mempertimbangkan kebutuhan atau kemanfaatan dari barang dan jasa tersebut, namun lebih mencari pengakuan sosial, dan hanya mengikuti trend. Begitu juga pada perilaku konsumtif anak-anak usia sekolah, bahkan pra sekolah, yang mulai kecanduan akan game online yang saat ini banyak bermunculan di dunia maya. Tentunya, apalagi saat masa pandemi ataupun masa transisi saat ini dimana anak usia sekolah tidak dapat bersekolah tatap muka, hingga waktu yang digunakan untuk bermain game online akan lebih banyak. Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberi edukasi dan pemahaman kepada orang tua tentang bagaimana meningkatkan peran mereka dalam menurunkan perilaku konsumtif anak yang bermain game online. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif, tanya jawab, dan evaluasi pada orang tua terkait gaya hidup konsumtif akibat kecenderungan bermain game online di lingkungan RW12, Desa Pajangan, Pajang, Surakarta. Hasil penyuluhan terdapat peningkatan pengetahuan orang tua mengenai dampak perilaku konsumtif akibat game online. Perlunya dilakukan penyuluhan dan sosialisasi terkait dampak game online secara berkesinambungan, dan kerjasama yang baik di lingkungan masyarakat dan sekolah.

**Kata Kunci :** Perilaku Konsumtif, Anak Usia Sekolah, Aplikasi Game Online

### **Abstract**

*Consumptive behavior is the action of individuals as consumers to buy, and consume products both goods and services in excess, irrational / unreasonable, cause waste and will usually only prioritize personal pleasure to not consider the needs or benefits of these goods and services, but rather seek social recognition, and only follow trends. Likewise, the consumptive behavior of school-age children, even pre-school, who began to be addicted to online games that are currently popping up in cyberspace. Of course, especially during the pandemic or the current transition period where school-age children cannot attend school face-to-face, until the time used to play online games will be more. This community service aims to educate and understand parents about how to increase their role in lowering the*



*consumptive behavior of children who play. online games. The methods used are interactive lectures, Q&A, and evaluation. on the elderly related to consumptive lifestyle due to tendency to play online games in RW.04, village Pajangan, Pajang, Surakarta. The results of counseling there is an increase in knowledge parents about the impact of behavior consumptive consequences online games. The need for counseling and socialization related to the impact online games continuously, and good cooperation in the community and school environment.*

**Keywords:** *Consumptive Behavior, School-Age Children, Online Gaming App*

### **Pendahuluan**

Sejak akhir 2019 hingga saat ini dimana kondisi pandemi Covid-19 menyebar ke seluruh dunia, menimbulkan beberapa perubahan pada perilaku konsumen. Pandemi juga menyebabkan perubahan yang significant pada gaya hidup, preferensi, prioritas, dan pola pengambilan keputusan pembelian konsumen. Sejak pandemi, muncul gaya hidup baru di masyarakat, dimana mereka melakukan segala aktivitasnya dari rumah, mulai dari bekerja, belajar, sampai beribadah atau kita mengenalnya dengan istilah *work from home*.

Kehidupan kita sebenarnya tidak lepas dari aktivitas konsumsi, karena pada dasarnya manusia memiliki berbagai tuntutan kebutuhan untuk menunjang proses kehidupan. Kegiatan konsumsi dapat menimbulkan permasalahan ketika manusia lebih mendahulukan keinginan dibandingkan dengan kebutuhan. Sehingga sering kali mereka mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan, atau dapat dikatakan sebagai perilaku konsumtif. (Sembiring, 2008:2)

Dampak yang paling dapat dirasakan dari kondisi pandemi adalah meningkatnya jumlah pengguna internet di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Dengan adanya *work from home*, pengguna akses internet dan kuota meningkat cukup tajam. Kemudahan akses internet, memungkinkan banyak orang, baik usia pekerja maupun anak sekolah, untuk dapat mengakses link-link atau aplikasi – aplikasi yang dibutuhkan, baik dalam membantu kegiatan, maupun aplikasi yang sifatnya untuk hiburan seperti game online.

Game online, adalah permainan digital yang sedang marak-maraknya di jaman digitalis saat ini dimana aplikasi ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Apalagi saat kondisi Pandemi yang menuntut banyak anak-anak usia sekolah berada di rumah, dan sekolah daring menggunakan fasilitas telepon genggam dan komputer. Dimana game online merupakan bagian dari sebuah gaya hidup yang kini sangat diminati bukan hanya usia sekolah namun juga usia produktif / dewasa, terbukti dari catatan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain game online sebesar 16,5 persen. Sementara musik online 15,3 persen. Berdasar data yang diperoleh dari Newzoo Global Games Market Report 2020 jumlah pendapatan dari mobile gaming secara global pada 2020 bertambah sebesar 13 persen dan untuk pemain game online sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023. Berdasarkan data dari Statista ada 50,8 juta pengguna

mobile game di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan work from home (WFH) dan belajar di rumah. Alhasil membuat penggunaan dan unduhan aplikasi game online melonjak, bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di 2025.(inew.id,2020)

Banyak dampak yang ditimbulkan dari game online tersebut. Dampak positif yang ditimbulkan dari game online salah satunya adalah otak anakpun akan lebih aktif dalam berfikir karena game online.(Yusnizar,2018)

Selain dampak positif, tentu ada pula dampak negatif dari game online. Dimana dampak negatif dari game online bagi anak usia sekolah adalah anak menjadi malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain game online, selain itu anak akan mencoba mencuri waktu dari jadwal belajarnya di sekolah secara daring untuk bermain game online tanpa diketahui orang tua, karena akses yang digunakan untuk belajar dimanfaatkan untuk main game, hingga kehilangan banyak waktu mereka karena main game, uang jajan atau bahkan uang SPP, atau uang orang tua dicuri untuk membeli aplikasi game online yang banyak dijual di toko-toko / supermarket.

Anak usia sekolah, atau antara 7-12 tahun, masih mudah sekali untuk dipengaruhi oleh hal yang baru, umumnya mereka terpengaruh dari pergaulan, teman teman dari pergaulan tersebut yang juga bermain game online. Maka dalam situasi ini, peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua dirumah lebih berperan penting dalam mengatur tingkah laku dan kepribadian dari pelajar tersebut, sedangkan orang tua di sekolah lebih diatur untuk mengarahkan kemana pelajar tersebut bergaul(Trisnani, 2020).

### **Tujuan Kegiatan**

Tujuan dari pengabdian pada masyarakat yang dilakukan pada hari Minggu, 28 November 2021 jam 10.00 di lingkungan RW.04 Desa Pajangan, Pajang, Laweyan, Surakarta adalah :

1. Memberi pengetahuan dan pemahaman orangtua anak / siswa tentang teknologi internet di era digital dan dampaknya.
2. Memberi pengetahuan dan pemahaman orangtua anak / siswa peran pendidikan keluarga dalam era digital.
3. Memberi pengetahuan dan pemahaman kepada orangtua anak / siswa dan guru tentang pengaruh gadget terhadap gaya hidup hedonis dan perilaku konsumtif pada anak karena pengaruh game online.

### **Manfaat Kegiatan**

Manfaat dari pengabdian pada masyarakat yang dilakukan pada hari Minggu, 28 November 2021 jam 10.00 di lingkungan RW.04 Desa Pajangan, Pajang, Laweyan, Surakarta adalah :

1. Bertambahnya pengetahuan dan pemahaman orangtua anak / siswa tentang teknologi internet di era digital dan dampaknya.
2. Bertambahnya pengetahuan dan pemahaman orangtua anak / siswa peran pendidikan keluarga dalam era digital.

3. Bertambahnya pengetahuan dan pemahaman kepada orangtua anak / siswa dan guru tentang pengaruh gadget terhadap gaya hidup hedonis dan perilaku konsumtif pada anak karena pengaruh game online.

### **Kajian Pustaka**

1. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah sebagai bagian dari aktivitas atau kegiatan mengkonsumsi suatu barang dan jasa yang dilakukan oleh konsumen (Munandar, 2011). Dalam pengabdian ini, perilaku konsumtif dari anak-anak usia sekolah terjadi karena adanya kecanduan pada game online, yang menyebabkan orang tua harus mengeluarkan biaya ekstra untuk membayar kuota internet baik di rumah maupun internet di telepon genggam anak ataupun orang tua dikarenakan adanya aplikasi *game online*.

2. Game Online

Permainan Daring (*game online*) adalah jenis permainan yang dibuat secara komputerisasi dengan 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. Game online ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

### **Dampak positif**

1. Melalui jaringan internet, pemain game dapat melakukan sosialisasi secara virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu.
2. *Game online* menuntut pemainnya untuk menyusun strategi permainan yang tepat hingga dengan bermain dapat melatih otak pemain untuk lebih berpikir strategik.
3. *Game online* bermanfaat untuk membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Contohnya para gamer yang mendapatkan uang dengan cara berkompetisi, ataupun berjualan voucher game.

### **Dampak negatif**

1. Sosialisasi fisik menjadi berkurang karena pemain game lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain di dalam karar / ruang.
2. Game online dapat merusak mata karena radiasi komputer yang ditimbulkan.
3. Pemain game online membutuhkan banyak uang untuk membeli kuota, top-up game ataupun sekadar biaya penyewaan komputer di warnet atau game centre.

4. Pemain game akan semakin kecanduan bermain hingga lupa waktu dan melalaikan segala tanggung jawab dan pekerjaannya di dunia nyata, seperti bolos sekolah.
5. Emosi menjadi tidak stabil, hingga pikiran akan selalu terarah pada game dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar.

### **Metode**

Yang dimaksud dengan metode disini adalah urutan pola tindakan yang dilakukan atau tahapan – tahapan yang dilakukan dalam pengabdian ini.

Adapun tahapannya meliputi :

1. Menganalisis Situasi Masyarakat di lingkungan RW.12 Pajangan, Pajang, Surakarta, dimana tahapannya meliputi :
  - a. Menentukan khalayak sasaran, dalam hal ini orang tua dari anak usia sekolah di lingkungan RW.12 Pajangan, pajang, Surakarta
  - b. Menentukan permasalahannya, dalam hal ini dapat dilihat dari perilaku konsumtifnya, atau perhatian orang tua dan lain sebagainya yang berkaitan, atau dapat juga menentukan permasalahan dengan fokus pada satu hal saja, yaitu perilaku konsumtifnya.
2. Identifikasi Masalah, dimana hasil dari analisis untuk mencapai sasaran dari pemecahan masalah dapat ditemukan, lalu adanya perumusan masalah. Dalam hal ini sasaran yang ditangani dilalui dengan pengabdian masyarakat. Dimana identifikasi masalahnya adalah perilaku konsumtif anak karena pengaruh game online.
3. Menentukan Tujuan, dimana pada tahap ini perubahan apa yang diinginkan suatu masyarakat tempat mengabdikan, dimana tujuan pengabdian ini nantinya orang tua anak akan dapat mengurangi dampak game online.
4. Rencana Pemecahan Masalah, pada hal ini ada dua hal sub babnya :
  - a. Mencari alternatif pemecahan masalah
  - b. Memilih salah satu pemecahan masalah yang terbaik
5. Pendekatan Sosial, ini yang dimaksud adalah pendekatan pada sasaran masyarakat yang diinginkan, yaitu orang tua anak usia sekolah di lingkungan RW.12 pajangan, Pajang, Surakarta.
6. Pelaksanaan kegiatan, disini meliputi : bagaimana kegiatan dilakukan, kapan, dimana dan siapa saja yang terlibat. Kegiatan pengabdian ini telah berhasil dilakukan di rumah Bapak / Ibu Djoko Raksono, RT 04/RW12 no.8 Pajangan, Pajang. Dan pesertanya adalah semua orang tua anak usia sekolah di lingkungan RW 12, Pajangan, Pajang.
7. Evaluasi Kegiatan Dan hasil  
Setelah melalui proses, setiap tahapannya pasti memerlukan evaluasi, agar setiap tahapan yang dirasa kurang tepat bisa diperbaiki. Proses evaluasi harus



menghasilkan bentuk pertanggungjawaban kepada masyarakat. Pengabdian ini dalam prosesnya harus berhasil dan sampai sejauh mna keberhasilannya.

### **Hasil dan Pembahasan**

Langkah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Meningkatkan Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Perilaku Konsumtif Anak Usia Sekolah Terhadap Aplikasi Game Online Di Lingkungan RW 12, Desa Pajangan, Pajang, Surakarta , seperti telah diuraikan di atas. Adapun hasilnya dipaparkan sebagaimana di bawah ini.

### **Pengurusan Izin resmi**

Berbekal surat resmi dari Kepala LPPM Universitas Sahid Surakarta Nomor 0249/ST/LPPM/Usahid-Ska/10/2021 tertanggal 17 November 2021, Tim Pengabdi kemudian mendatangi rumah kediaman bapak RW.12 Bapak. Ir. Agus Subekti. Dari pertemuan tersebut tim pengabdi menyepakati bahwa kegiatan pengabdian ini dilakukan secara luring bertempat di rumah kediaman Bapak Djoko Raksono dengan waktu pelaksanaannya adalah 1 (satu) hari, yaitu hari Minggu, 28 November 2021 Pukul 10.00 s.d 12.30 WIB. Guna mencegah terjadinya pelanggaran penerapan protokol kesehatan, maka kegiatan sosialisasi dilakukan dengan menjaga jarak duduk dan menggunakan masker. Persiapan pertama dalah mendata dan mengirimkan undangan sosialisasi. Jumlah peserta pengabdian adalah 15 orang dari 25 undangan yang disebar. Persiapan kedua yang dilakukan yaitu menyiapkan materi PPT yang akan disosialisasikan kepada peserta. Persiapan ketiga yaitu menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama proses pelaksanaan kegiatan sosialisasi, antara lain laptop dan souvenir. Dan persiapan terakhir yaitu menyiapkan tempat lokasi akan diadakannya kegiatan pengabdian. Adapun souvenir diberikan setelah acara selesai dilakukan, sebagai wujud terima kasih atas kehadiran orang tua anak.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan Pelaksanaan sosialisasi dilakukan di rumah kediaman Bapak Djoko Raksono RT 04/RW 12 no.08 Pajangan, Pajang, Surakarta. Pada sesi ini yang dilaksanakan pada hari Minggu pukul 10.00 WIB – 12.30 WIB, jumlah peserta yang mengikuti sesi ini adalah 15 peserta. Acara dimulai dengan memberikan sosialisasi oleh tim pengabdi, yang diisi oleh dua pemateri. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi berjalan dengan lancar dan mendapat respon yang positif dari peserta pengabdian. Respon - respon positif datang dari peserta pengabdian terlihat dari antusiasme dan keaktifan bertanya peserta dalam mengikuti dan merespon materi yang diberikan. Materi yang disampaikan oleh tim pengabdi merupakan materi yang telah disusun secara sistematis guna memudahkan peserta pengabdian mengerti dan memahami peran mereka untuk mengatasi atau meminimalkan terjadinya perilaku konsumtif karena kecanduan game onlie pada anak usia sekolah. Pelaksanaan kegiatan selanjutnya adalah *sharing and learning* selama keghiatan pengabdian, karena ada beberapa orang tua anak berprofesi sebagai guru juga, hingga terjadi diskusi yang interaktif di dalamnya.



Gambar 1 : kondisi sosialisasi / ceramah interaktif

### Simpulan dan Saran

Perilaku konsumtif pada anak usia sekolah dikarenakan game online memang sangat meresahkan, apalagi kondisi pandemi yang membuat anak – anak harus belajar di rumah secara daring. Walaupun kini ada beberapa sekolah di Surakarta yang sudah menerapkan sekolah luring, namun kondisi ini tidak lantas menjadikan anak-anak menjadi lepas dari ketergantungannya dengan game online yang sudah menjadi kebiasaan di saat pandemi dua tahun terakhir ini. Berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilakukan tim pengabdi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan orang tua dalam mengatasi perilaku konsumtif pada anak karena kecanduan akan game online, terlihat dari hasil diskusi dimana terdapat peningkatan pengetahuan pada masing-masing orang tua yang menjadi peserta sosialisasi. Beberapa strategi yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi perilaku konsumtif pada anak mereka antara lain: (1) Mbersamai anak bermain, mainan yang mengandung unsur edukasi, seperti menggambar, atau melakukan hal lain untuk mengurangi kecenderungan bermain game online, (2) memberikan dukungan psikologis pada anak dengan mensupport untuk melakukan aktifitas selain game, (3) memberikan reward atau hadiah apabila anak berhasil dalam belajar, bermain hal yang edukatif (4) membatasi penggunaan telepon genggam, atau membatasi kuota dan internetnya. Kegiatan sosialisasi ini dapat berjalan dengan lancar dan bermanfaat bagi peserta sosialisasi. Kebermanfaatan dari kegiatan sosialisasi ini sangat terasa karena orang tua mendapatkan pengetahuan tentang cara-cara atau strategi dalam mengatasi perilaku konsumtif pada anak karena game online dan memberikan alternatif kegiatan positif lainnya. Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan sosialisasi ini diharapkan kedepan dapat diselenggarakan kegiatan

lanjutan sehingga manfaatnya akan dirasakan oleh khayakan luas tidak hanya dilingkungan RW.12.

### **Penghargaan**

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan support untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Secara khusus ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada 1) Rektor Universitas Sahid Surakarta dan jajarannya, 2) Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sahid Surakarta ( Ibu Rusnandari Retno Cahyani, SE.,M.Si), 3) Ketua RW.12 Bapak Ir. Agus Subekti, (4) Warga masyarakat orang tua anak usia sekolah di RW.12 Pajangan, Pajang, Surakarta

### **Daftar Pustaka**

- [1] Ayun Romadloniyah, Khasan Setiaji, "Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Konformitas, Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam Prespektif Gender",di Economic Education Analysis Journal, 2020 [Online]. Available:<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- [2] Andri Sembiring. 2008. <http://www.indoskripsi.com>
- [3] Aditya Nafidzurramadhan, "Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online", Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta,2021.
- [4] Novy Trisnani , Anita Dewi Astuti, "Penguatan Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Anak Selama Pandemi Covid-19", di Jurnal Pengabdian Masyarakat, 17 (1), 2021: 97-106 p-ISSN 1858-3571 | e-ISSN 2580-9628[online].Available:<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/transfor masi/article/view/3190/1659>
- [5] Putri Abdi."Pandemi Covid-19 Memicu Empat Perubahan Besar Perilaku Konsumen Pandemi tidak hanya menyebabkan perubahan pada perilaku konsumen, tetapi juga kondisi keuangan dan prioritas belanjanya". Katadata.co.id <http://https://katadata.co.id/happyfajrian/brand/605a31cf8e81f/pandemi-covid-19-memicu-empat-perubahan-besar-perilaku-konsumen>
- [6] "Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19".inews.id
- [7] <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>