

Farrel Fachrheza
II Widya
Alwan Fadhil Senggono
Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.



Sekolah Tinggi
Teknologi
Informasi NIIT

I-Tech

Pengaruh
**Game
Online**

**Terhadap Kesehatan Mental
Remaja**

Editor:
Arisantoso, S.T., M.Kom

Pengaruh **Game Online**

Terhadap Kesehatan Mental Remaja

Saat ini, pertelevisian telah menjadi hal yang umum di masyarakat. Menginjak usia anak-anak hingga dewasa, menonton televisi telah menjadi kebiasaan dan aktivitas yang umum dilakukan oleh orang di seluruh dunia. Televisi merupakan sumber informasi yang lebih baik dalam penyampaianya di bandingkan dengan sumber informasi dari media cetak, karena televisi menghasilkan gambar dan suara. Selain sebagai media informasi televisi juga merupakan media promosi yang sangat bagus, karena cakupannya yang sangat luas sampai ke pelosok. Maka dari itu tak heran jikalau banyak produk yang melakukan promosinya melalui media televisi. Saat ini banyak iklan yang menggunakan 3d animasi sebagai media promonya, banyak keuntungan yang bisa kita dapatkan ketika membuat iklan dengan menggunakan 3d animasi. Salah satunya ialah kita bisa meminimaliskan budget, bisa membuat adegan yang tidak bisa dilakukan ketika live shooting.



eureka
media utama
Anggota IKAPI
No. 225/UTE/2021

- ☎ 0858 5343 1992
- ✉ eurekamediaaksara@gmail.com
- 📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

www.eurekamedia.com

ISBN 978-623-151-530-8



9 786231 515308

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA

Farrel Fachrheza

II Widya

Alwan Fadhil Senggono

Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.



PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN
MENTAL REMAJA**

Penulis : Farrel Fachrheza;
II Widya;
Alwan Fadhil Senggono;
Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.

Editor : Arisantoso, S.T., M.Kom

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Ahmad Yusuf Efendi, S.Pd.

ISBN : 978-623-151-530-8

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

**Eureka Media Aksara bekerjasama dengan
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT**

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Penulis ingin memuji dan bersyukur kepada Allah SWT karena berkat dan rahmat-Nya, buku ini dapat diselesaikan. Buku ini adalah hasil karya dari pemikiran beberapa penulis yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja".

Penulis juga ingin berterima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam proses penulisan buku ini. Bantuan mereka sangat berarti dalam penyusunan laporan ini sehingga bisa diterbitkan dan dibaca oleh pembaca.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat memberikan dampak yang signifikan terhadap prinsip atau konsep manajemen yang telah dikenal selama ini. Hal ini berdampak pada perusahaan atau lembaga yang dulunya masih menggunakan cara konvensional, tetapi sekarang dapat diterapkan secara terpadu dengan adanya sistem informasi digital.

Buku ini tidak sempurna, dan penulis menghargai setiap pendapat dan kritik yang dapat membantu penulis dalam menulis buku di waktu yang akan datang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 KONSEP DAN ANALISIS SISTEM	2
A. Perancangan.....	2
BAB 3 ANALISA KEBUTUHAN SISTEM.....	4
A. Kesehatan Mental para Remaja.....	4
B. Pengertian dari Game Online.....	5
C. Jenis-Jenis Game Online.....	5
D. Aturan dalam Game Online	7
BAB 4 PERANCANGAN SISTEM.....	10
A. Pemilihan Projek.....	10
B. Manfaat Projek.....	10
C. Target Pasar	10
D. Tema Projek	11
BAB 5 DAMPAK GAME ONLINE.....	12
A. Contoh Dampak dari Game Online.....	12
B. Evolusi Game Online di Indonesia	36
C. Game Buatan Indonesia.....	39
D. Kecanduan Game Online.....	40
E. Ciri-Ciri Seseorang Kecanduan Game Online	41
F. Peran Orangtua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online yang Telah Diberikan.....	43
G. Perilaku Anak.....	44
H. Peran Mahasiswa Menghadapi Maraknya Kecanduan Game Online	45
I. Kriteria Tingkah Laku Kecanduan	47
J. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial	48
K. Definisi Operasional Kecanduan Game Online.....	49
L. Efek Kecanduan Game Online pada Otak	51
M. Efek Kecanduan Game Online Bagi Kesehatan.....	52
N. Efek Negatif Kecanduan Game Online Bagi Kesehatan Mental Remaja	53

BAB 6 PERANCANGAN STORYBOARD	56
A. Storyline	56
B. Storyboard.....	56
C. Karakter	60
BAB 7 PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
TENTANG PENULIS	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Battle Royale.....	7
Gambar 2 Contoh Dampak dari Games Online.....	12
Gambar 3 Mengasah Otak	13
Gambar 4 Mengasah kespertifan	15
Gambar 5 Mengasah kemampuan kerja secara team.....	18
Gambar 6 Membiasakan diri dengan lebih dari satu aktifitas	20
Gambar 7 Menghibur diri dengan aktifitas berbeda.....	23
Gambar 8 Dampak negatif game online.....	25
Gambar 9 Meningkatkan perilaku agresif.....	26
Gambar 10 Isolasi sosial.....	28
Gambar 11 Keterampilan Sosial berkurang	29
Gambar 12 Prestasi Akademik	32
Gambar 13 Kesehatan fisik terganggu.....	34
Gambar 14 Seorang mahasiswa yang sedang mengisi waktu luang dengan main game	57
Gambar 15 Dampak positif game online yaitu meningkatkan socialisasi.....	57
Gambar 16 Dampak positif bermain game online yaitu meningkatkan konsentrasi	58
Gambar 17 Dampak positif game online yaitu meningkatkan kromosom	58
Gambar 18 Dampak negatif game online yaitu menjadi lebih tempramen (pemarah)	59
Gambar 19 Dampak negatif bermain game online yaitu gangguan mental.....	59
Gambar 20 Dampak positif bermain game online yaitu memperkuat skill pada bidang virtual.....	60

BAB

1

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini dirasakan sang cepat pertumbuhannya. Didukung oleh keilmuannya dan juga oleh para penyedia aplikasi untuk menciptakan berbagai bentuk alat untuk membantu berkembangnya teknologi itu sendiri. Tidak hanya dibidang komunikasi tapi juga dibidang informasi. Dalam hal informasi banyak sekali kemudahan-kemudahan yang didapatkan dengan berkembangnya teknologi informasi itu sendiri. Bahkan banyak bentuk media yang bisa digunakan dalam penyampaian informasi diantaranya video

Saat ini, pertelevisian telah menjadi hal yang umum di masyarakat. Menginjak usia anak-anak hingga dewasa, menonton televisi telah menjadi kebiasaan dan aktivitas yang umum dilakukan oleh orang di seluruh dunia. Televisi merupakan sumber informasi yang lebih baik dalam penyampaiannya di bandingkan dengan sumber informasi dari media cetak, karena televisi menghasilkan gambar dan suara. Selain sebagai media informasi televisi juga merupakan media promosi yang sangat bagus, karena cakupannya yang sangat luas sampai ke pelosok. Maka dari itu tak heran jikalau banyak produk yang melakukan promosinya melalui media televisi. Saat ini banyak iklan yang menggunakan 3d animasi sebagai media promonya, banyak keuntungan yang bisa kita dapatkan ketika membuat iklan dengan menggunakan 3d animasi. Salah satunya ialah kita bisa meminimaliskan *budget*, bisa membuat adegan yang tidak bisa dilakukan ketika *live shooting*.

BAB 2

KONSEP DAN ANALISIS SISTEM

A. Perancangan

Desain atau perancangan memiliki peran penting dalam proses produksi. Tujuannya adalah memberikan gambaran yang jelas dan lengkap kepada para programmer dan insinyur yang terlibat dalam produksi. Desain haruslah bermanfaat dan mudah dipahami agar dapat digunakan dengan mudah.

Proses desain melibatkan berbagai teknik, seperti deskripsi arsitektur dan detail komponen, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam proses produksi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), desain adalah proses, metode, dan pembuatan desain. Desain digunakan untuk mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, melakukan, atau merencanakan. Dalam bahasa Inggris, design berarti ilmu yang berhubungan dengan perencanaan atau perancangan. Biasanya, desain diwujudkan dalam bentuk gambar atau rancangan.

Menurut Mohamad Subhan pada tahun 2012 (halaman 109), definisi dari desain adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem. Sementara itu, Satzinger, Jason, dan Burd pada tahun 2015 (halaman 5) mengartikan bahwa perancangan sistem merupakan kumpulan aktivitas yang secara rinci menjelaskan bagaimana sistem akan beroperasi.

Kristanto pada tahun 2013 (halaman 61) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah tahapan di mana elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem membutuhkan

BAB 3

ANALISA KEBUTUHAN SISTEM

A. Kesehatan Mental para Remaja

Kesehatan mental remaja di zaman sekarang menjadi perhatian serius karena beberapa alasan. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan mental remaja saat ini adalah:

1. Teknologi dan media sosial: Remaja sering terpapar pada tekanan sosial yang tinggi melalui media sosial. Perbandingan diri dengan orang lain di platform media sosial dan risiko cyberbullying dapat berdampak negatif pada kesehatan mental.
2. Stres akademis: Sistem pendidikan yang kompetitif dan tuntutan akademis yang tinggi dapat menyebabkan stres berlebih pada remaja, terutama saat menghadapi ujian dan evaluasi.
3. Kecanduan teknologi: Kecanduan smartphone dan perangkat elektronik lainnya dapat menyebabkan isolasi sosial dan gangguan tidur, yang berdampak pada kesehatan mental remaja.
4. Masalah keluarga: Konflik keluarga, perceraian orang tua, atau perubahan dalam struktur keluarga dapat menyebabkan stres emosional pada remaja.
5. Isolasi sosial: Meskipun remaja lebih terhubung secara teknologi, banyak dari mereka mengalami isolasi sosial dan kesulitan dalam membentuk hubungan sosial yang mendukung.

BAB

4

PERANCANGAN SISTEM

A. Pemilihan Projek

Alasan pemilihan projek ini adalah kami ingin mengkaji lebih dalam tentang dampak bermain game online dikarenakan banyak sekali orang-orang di lingkungan sekitar mulai malas bersosialisasi karena terlalu sibuk dengan game online ini terutama pada anak-anak usia dini 10 sampai 25 tahun

B. Manfaat Projek

Melakukan analisa dan pengamatan di media social kami melakukan projek ini untuk mengetahui alasan game online ini begitu berdampak pada tingkah laku, moral, emosi, maupun sopan santun yang kian mulai pudar sejak adanya game online ini dan hal yang paling berdampak saat ketergantungan game online adalah sifat tempramen pada anak-anak dan remaja antara usia 7 sampai 25 tahun

C. Target Pasar

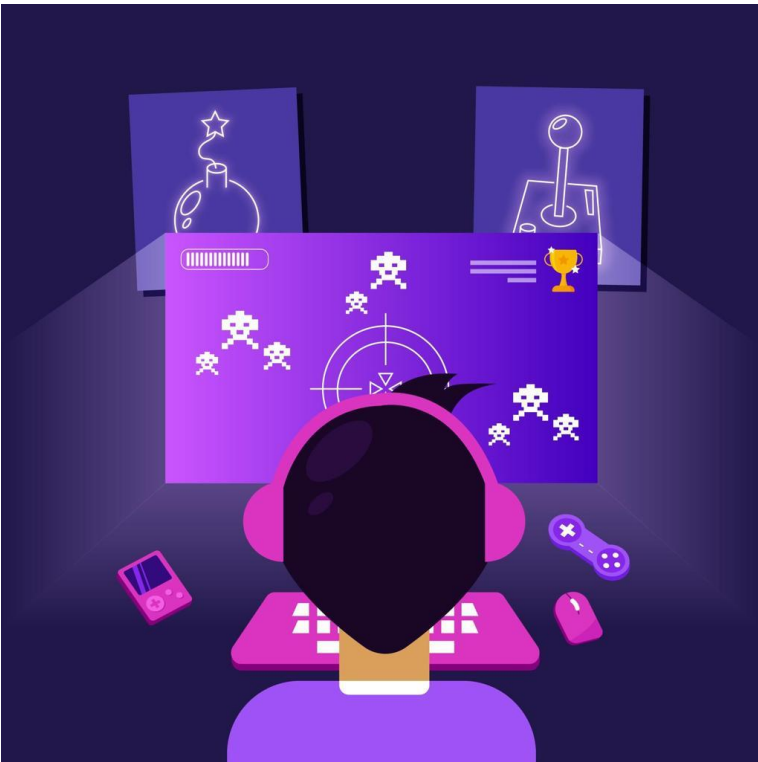
Projek ini kami peruntukan untuk para pemain game online yang sering bahkan setiap hari bermain game sampai lupa dengan kegiatan sehari-hari seperti makan, minum, mandi, DLL karena kami melihat ada beberapa kasus yang mana para pecandu game online ini sampai ada yang meninggal karena tidak makan maupun minum karena terlalu sibuk dengan game online ini mau bagaimanapun game online ini memiliki banyak manfaat namun jika dilakukan secara berlebihan bahkan sampai

BAB

5

DAMPAK GAME ONLINE

A. Contoh Dampak dari Game Online



Gambar 2 Contoh Dampak dari Games Online

Banyak orang tidak menyadari bahwa permainan online memiliki dampak yang signifikan. Meskipun ada beberapa dampak positif seperti melatih kerja sama, membangun

BAB

6

PERANCANGAN STORYBOARD

A. Storyline

Storyline yang digunakan untuk pembuatan iklan Noizer DFX51 adalah :

1 Scene 1

Manfaat game online memperkuat skill pada bidang virtual

2 Scene 2

Manfaat game online memperkuat socialisasi

3 Scene 3

Manfaat game online meningkatkan konsentrasi

4 Scene 4

Manfaat game online meningkatkan kromosom

5 Scene 5

Dampak buruk game online temptamen

6 Scene 6

Dampak buruk game online gangguan mental

B. Storyboard

Storyboard digunakan untuk gambaran dalam melakukan pengambilan gambar, berikut adalah storyboard dari projek :

BAB

7

PENUTUP

A. Kesimpulan

Meskipun game online sering hanya dianggap sebagai pengisi waktu atau pengalih perhatian, penting untuk memahami dampak yang terkait dengan aktivitas ini. Dengan memahami dampak positifnya, kita dapat mengidentifikasi keterampilan yang dapat diperoleh dari bermain game. Namun, kita juga perlu menyadari dampak negatifnya agar dapat mengatur waktu bermain dengan bijak.

B. Saran

Memahami dampak baik dan buruk dari suatu hal adalah penting untuk membuat pendapat yang baik dalam pemahaman materi. Misalnya, dalam konteks teknologi, kita perlu memahami manfaat dan risiko yang terkait dengan penggunaannya.

Dampak positif dari teknologi termasuk kemudahan akses informasi, peningkatan efisiensi dan produktivitas, serta meningkatnya konektivitas dan kemampuan komunikasi. Namun, terdapat juga dampak negatif seperti kecanduan dan kurangnya interaksi sosial.

Dalam hal ini, dengan memahami kedua sisi dampak tersebut, kita dapat membuat pendapat yang seimbang dan bijak dalam menggunakan teknologi. Kita dapat memanfaatkan teknologi untuk keuntungan kita, sambil juga membatasi penggunaannya agar tidak mengganggu keseimbangan hidup kita.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://amp.kompas.com/edukasi/read/2022/11/21/105741971/8-dampak-game-online-bagi-pelajar-salah-satunya-jadi-mudah-marah>
- <https://www.google.com/amp/s/www.detik.com/edu/detikpedia/d-5761998/suka-bermain-game-online-ini-8-bahayanya-bagi-pelajar/amp>
- <https://eraspace.com/artikel/post/waspada-5-dampak-negatif-keseringan-bermain-game-online>

TENTANG PENULIS



(Farrel Fachrheza) Penulis bernama Farrel Fachrheza ialah laki laki kelahiran Jakarta pada tanggal 4 mei 2002 Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Tangerang selatan tinggal bersama Keluarga hingga lulus Sekolah Menengah Atas.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Asy-Syaqirin tahun 2004-2006, SDN Nusa Indah Tahun 2006-2013, SMP Nusa Indah Tahun 2013 - 2016, SMAN 9 Tangsel Tahun 2016-2019, CCIT FTUI Tahun 2019-2021, dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta Tahun 2021.

Setelah menyelesaikan pendidikan D2 saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2021 Selama berkuliah saya mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya.



Alwan Fadhiil Senggono adalah laki laki kelahiran Bogor pada tanggal 4 mei 2002 Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Bogor, tinggal bersama Orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Atas.

Setelah menyelesaikan pendidikan terakhir saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2020 Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya.



II WIDYA lahir di Bogor pada tanggal 12 Maret 2002. saya adalah anak pertama dari dua bersaudara dan menghabiskan masa kecilnya di kota Bogor, tinggal bersama orang tuanya hingga lulus Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikannya dimulai dari SDN Tegal Jaya 02 pada tahun 2008-2014, SMP Dinamika Umat pada tahun 2014-2017, dan SMA/SMKK Al-Mukhlisin pada tahun 2017-2021. Selanjutnya, pada tahun 2021, ia melanjutkan pendidikannya di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta.

Setelah menyelesaikan pendidikan SMA saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2020 Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya.



Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom. lahir di Padang pada tanggal 28 Agustus 1976 yang merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara dan menamatkan sekolahnya sampai tingkat menengah atas di Padang, Sumatera Barat. Selanjutnya penulis menempuh pendidikan tinggi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Swadharma Jakarta, dan penulis berhasil meraih gelar sarjana S1 pada Program Studi Sistem Informasi pada Tahun 2003. Setelah menamatkan kuliah penulis mengabdikan diri menjadi pengajar pada almamater beliau. Pada tahun 2008 penulis diangkat sebagai Dosen Tetap pada Sekolah Tinggi Teknologi Infomasi NIIT Jakarta. Tidak lama kemudian penulis melanjutkan Studinya di Program Magister Komputer (S2) di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer ERESHA Jakarta dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2012. Selain itu penulis juga pernah menjadi pengajar pada beberapa Perguruan Tinggi di Jakarta diantaranya Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (POLIMEDIA), Universitas Krisna Dwipayana Jakarta (UNKRISNA), Sekolah Tinggi Desain Interstudi, serta pernah menjadi Dosen Tamu pada Politeknik Negeri Semarang (POLINES). Selain menjadi Dosen penulis juga aktif memberikan pelatihan pada Instansi pemerintah baik Sipil maupun Militer. Penulis juga pernah menjadi pembicara dalam sebuah workshop yang diselenggarakan oleh Kementrian Hukum Dan Hak Azazi Manusia. Saat ini penulis aktif terdaftar sebagai Asesor Uji Komptensi Badan Nasional Sertifikasi Profesi sejak tahun 2013.