

## Dosen TI Unimal Paparkan Dampak Kecanduan Game Online



Dr Dahlan Abdullah paparkan Dampak bahaya game online secara virtual

**UNIMALNEWS | Redelong** – Dosen Teknik Informatika Universitas Malikussaleh, yang juga Tim Ahli Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Dr Dahlan Abdullah memaparkan tentang dampak kecanduangame *online* di Mahkamah Syariah Simpang Tiga Redelong, Rabu (28/7/2021). Dalam pemaparan yang disampaikan secara virtual itu, juga disinggung tentang bahaya judi yang ada dalam beberapa *game online* yang sedang digandrungi saat ini.

Game online 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.

Menurut Dahlan, pada tahun 2021 ini jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 131 juta jiwa. Adapun persentase tertinggi penggunaan internet di Indonesia adalah untuk *mobile games*. “Tercatat 25 persen penggunaan internet adalah untuk games, selanjutnya disusul 17 persen untuk media sosial,” terang Dahlan.

Bermain games tidaklah selalu memberikan dampak negatif, apabila dapat diatur waktu untuk bermainnya, sehingga tidak sampai kecanduan. Beberapa dampak positif bermain games yaitu untuk menyegarkan kembali pikiran, mengembangkan imajinasi dan kreatifitas berfikir, mengasah analisa dan memecahkan masalah, serta dapat mengasah kemampuan kerja sama.

Namun bermain game online ini akan mendatangkan dampak negatif yang banyak apabila seseorang itu sudah kecanduan. “Ciri- ciri seseorang sudah kecanduan bermain games beberapa diantaranya adalah menjauhkan diri dari kelompok sosialnya, berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain games, merasa cemas dan mudah marah jika tidak nge-game, penurunan prestasi belajar bagi siswa, dan bagi yang sudah bekerja bisa menjadikan pekerjaan berantakan,” ujarnya.

Selanjutnya, Dahlan mengatakan dampak dari kecanduan games online ini yaitu mengalami penurunan aktivitas fisik dan mengabaikan kesehatan, kurang tidur atau perubahan pola tidur untuk menghabiskan waktu melakukan permainan online, penurunan proses sosialisasi dengan mengabaikan keluarga dan teman, serta memiliki keinginan untuk lebih banyak waktu melakukan permainan *online*.

**Tanggal:** 30 July 2021

**Post by:** [riyandhi](#)

**Kategori:** [News](#),

**Tags:** [Unimal](#), [Aceh](#), [Teknik Unimal](#),