

SOSIALISASI KOMUNIKASI DIGITAL MENGENAI KEAMANAN DAN KEBEBASAN DIGITAL : “PENCEGAHAN DAMPAK NEGATIF ROLEPLAY” PADA GENERASI ALPHA DI SMP TELKOM BANDUNG

Haris Annisari Indah Nur Rochimah¹, Oki Achmad Ismail², Azani Ramadhani³, Yuanita Usuwani Siregar⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University
Email : annisariindah@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

Community Service Activities (PKM) carried out by the Communication Science Study Program team at Telkom Bandung Middle School, namely class 7-D, have run smoothly and succeeded in achieving the activity objectives. Based on the results of observations in the field before the event was held, there were still many class 7-D students at Telkom Bandung Middle School who did not know about roleplay and what impacts they would have if they played roleplay. Therefore, the author held a PKM activity regarding the Socialization of Digital Communication Regarding Digital Security and Freedom with the title "Preventing the Negative Impact of Roleplay". In order to achieve the aims and objectives of our activities, we use an implementation method that focuses on understanding the concept of roleplay. Not only does it provide students with knowledge about what roleplay is, but it also makes them aware of the extent to which the negative impact of roleplay affects individual development among teenagers. Community service is carried out by providing outreach material in the form of explanations about Roleplay. Before doing the presentation, the team did a pre-test to measure how far they knew the terms and impacts of Roleplay. The results show that 36.2% of 24 students are still not familiar with the term Roleplay. After the Abdimas socialization activities were carried out, the team carried out a post-test through questions, so all participants (100%) were able to answer questions regarding the term Roleplay. They realized changes in behavior after playing roleplay by citing examples that they had experienced from themselves or their environment. The participants' enthusiasm was very high when the socialization was carried out, this could be seen when the team's presentation of the material received a good response and the participants were able to answer questions from the team. In this case, the community service activity team for the socialization of digital communication can be said to be successful.

Keywords: *Digital communication, Impact of Roleplay, Generation Alpha*

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tim Prodi Ilmu Komunikasi di SMP Telkom Bandung yaitu kelas 7-D, telah berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuan kegiatan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan sebelum acara dilaksanakan masih banyak pelajar kelas 7-D SMP Telkom Bandung tidak mengetahui mengenai *Roleplay* dan dampak apa yang diperoleh jika bermain *Roleplay*. Oleh karena itu penulis mengadakan kegiatan PKM tentang Sosialisasi Komunikasi Digital Mengenai Keamanan dan Kebebasan Digital dengan Judul “Pencegahan Dampak Negatif Roleplay”. Dalam rangka mencapai maksud dan tujuan kegiatan kami menggunakan metode pelaksanaan yang berfokus pada pemahaman konsep *Roleplay*. Tidak hanya memberikan pengetahuan para pelajar mengenai tentang apa itu *Roleplay*, tetapi juga menyadarkan sejauh mana dampak negatif *Roleplay* mempengaruhi perkembangan

individu di kalangan remaja. Pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberikan materi sosialisasi berupa penjelasan mengenai *Roleplay*. Sebelum melakukan persentasi tim melakukan pre-test untuk mengukur sudah sejauh mana mereka mengetahui istilah dan dampak dari *Roleplay*. Hasil menunjukkan 36,2% siswa dari 24 masih belum familiar dengan istilah *Roleplay*. Setelah kegiatan sosialisasi Abdimas dilakukan tim melakukan post-test melalui soal, maka semua peserta (100%) bisa menjawab pertanyaan istilah *Roleplay* mereka menyadari perubahan perilaku setelah bermain roleplay dengan cara menyebutkan contoh-contoh yang pernah dialami dari diri sendiri atau pun lingkungannya. Antusiasme peserta sangat tinggi ketika sosialisasi dilakukan, hal ini dapat terlihat pada saat penyampaian materi tim mendapatkan respon yang baik dan peserta mampu menjawab pertanyaan dari tim. Dalam hal ini tim kegiatan pengabdian masyarakat terhadap sosialisasi komunikasi digital dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci: Komunikasi digital, Dampak *Roleplay*, Generasi Alpha

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang didukung dengan adanya perkembangan internet tentu mampu merubah kebiasaan perilaku manusia termasuk dalam komunikasi. Perkembangan komunikasi terutama dalam komunikasi digital melahirkan jenis-jenis media komunikasi, seperti adanya telepon genggam yang menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Dampak besar dari adanya telepon genggam adalah penggabungan dari teknologi internet dan telepon pintar tentunya memudahkan setiap orang terhubung sehingga menghilangkan hambatan jarak dan waktu. Media sosial merupakan produk dari terciptanya telepon pintar di era teknologi digital ini. Media sosial merupakan sebuah perangkat baru yang menghubungkan manusia dalam era digital. Media sosial ini telah menciptakan sebuah revolusi baru mengenai persepsi komunikasi yang sebelumnya tradisional dan terbatas. Perkembangan media sosial menjadi puncak awal teknologi digital merubah gaya komunikasi secara signifikan dan menjadi sebuah budaya baru dalam dinamika masyarakat modern.

Media sosial ini dapat membentuk pola hubungan masyarakat sosial yang baru. Perubahan interaksi karena media sosial membuat para individu tetap bisa berhubungan tanpa harus memikirkan konteks ruang dan waktu. Meskipun media sosial memberikan berbagai kemudahan, seperti konektivitas global dan akses instan atas informasi, namun tidak terkecuali serangkaian manfaatnya muncul berdampingan dengan bahayanya. Pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hingga Januari 2022, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 191,4 juta khususnya pada pengguna media sosial Twitter menempati urutan ke-5 dengan 18,45 juta pengguna (Hootsuite, 2022). Artinya penduduk Indonesia sudah banyak yang menggunakan media sosial, memungkinkan penggunaannya mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Penggunaan media sosial oleh anak-anak kecil telah menjadi isu yang semakin mendapat perhatian. Adapun kebanyakan pengguna media sosial khususnya pada anak-anak memiliki akses ke perangkat berbasis internet melalui tablet dan smartphone, yang memungkinkan mereka mengakses berbagai platform media sosial. Dengan kemudahan-kemudahan akses yang didapat di media sosial kerap kali penggunaannya disalahgunakan, seperti isu dalam menyebarkan berita hoax, menjadikan media sosial sebagai wadah untuk pelecehan dan pencemaran nama baik dan kebohongan identitas dalam mengakses internet hanya untuk dapat berkomunikasi dengan orang asing di dunia maya. Meskipun ada upaya untuk menyaring dan membatasi akses tersebut, risiko ini tetap menjadi paparan yang tidak pantas dan selalu meningkat.

Generasi Alpha adalah mereka lebih awal mengenal teknologi dan tumbuh besar dalam era dimana teknologi digital sudah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Karena paparan media sosial sejak dini generasi Alpha memiliki potensi yang lebih kuat terhadap akses global. Mc Crindler juga memprediksi bahwa generasi Alpha tidak lepas dari gadget, kurang

bersosialisasi, kurang daya kreativitas dan bersikap individualis. Efek teknologi pada pikiran gen Alpha terhadap perbedaan jelas yang mendominasi media sosial dalam beragam budayanya cenderung mendorong mereka untuk memiliki identitas budaya ganda atau mengadopsi elemen-elemen dari berbagai budaya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka mungkin merasa nyaman dengan konsep identitas yang tidak terpacu pada batasan-batasan tradisional. Identitas online ini mungkin mencakup profil media sosial, avatar dalam game, atau konten digital lainnya. Potensi memiliki identitas ganda menimbulkan konflik mengenai pemahaman tentang realitas digital dan dunia nyata.

Baru-baru ini, kata "*roleplay*" menjadi *trending topic* di Twitter berkaitan dengan viralnya kasus kejahatan siber yang melibatkan akun *roleplay*. Banyaknya kasus *roleplay* pada anak di bawah umur yang dapat membahayakan seperti gangguan psikologi, kekerasan gender, dan penipuan. Maraknya kasus tersebut dapat mempengaruhi perkembangan Sosial dan Emosional. *Roleplay* adalah sebuah kegiatan yang berpura-pura menjadi karakter tertentu, dan berperilaku serta beraksi seperti karakter tersebut. *Roleplay* sendiri sering kali digunakan di sosial media. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kepuasan sendiri. Cara kerja *roleplay* itu sendiri yaitu seseorang memerankan suatu karakter atau idol kesukaannya, seolah-olah ia menjadi orang tersebut. Dr. Lahargo Kembaren, SpKj, seorang dokter spesialis jiwa di Indonesia, menyoroti aspek ketergantungan atau adiksi yang dapat timbul dari aktivitas tersebut. Dr. Kembaren menekankan bahwa permainan *roleplay* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi dapat menjadi sumber gangguan kejiwaan. Dalam perspektifnya, adiksi yang muncul tidak terbatas pada zat-zat seperti alkohol, narkoba, dan rokok, melainkan juga mencakup ketergantungan terhadap permainan-permainan tertentu, termasuk *roleplay*.

Oleh karena itu melalui kegiatan sosialisasi kami yang berjudul "Menyingkap Dampak Negatif *Roleplay*" harapannya dapat mengangkat tingkat kesadaran di kalangan target terkait dengan dampak negatif yang timbul dari kegiatan *roleplay*. Kami juga mengharapkan bahwa peserta sosialisasi tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga mampu mengimplementasikan materi yang telah disampaikan. Kami berupaya agar mereka dapat mempertimbangkan segala bentuk dampak negatif *roleplay* sebelum terlibat dalam aktivitas tersebut, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih bijaksana sebelum bermain.

METODE

Sosialisasi pengabdian masyarakat dilakukan oleh 2 orang dosen dan beberapa orang mahasiswa program studi ilmu komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University, Bandung. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada hari Senin 12 Februari 2024 13.30-15.00 WIB di kelas 7-D SMP Telkom Bandung.

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi Abdimas diawali dengan memberikan pre test, bertujuan untuk mengevaluasi pengetahuan siswa mengenai istilah *Roleplay*. Selanjutnya pemberian materi sosialisasi dalam bentuk *power point* (PPT) berupa penjelasan mengenai istilah *roleplay*, faktor-faktor orang bermain *roleplay*, *study case roleplay*, dan dampak negatif dari bermain *roleplay*. Setelah melakukan penyampaian materi, tim mengadakan ice breaking untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan ramah di antara peserta. Pada sesi akhir kegiatan, dilakukan post-test untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan sejauh mana mereka mampu menerapkan konsep yang telah disampaikan selama materi. Post-test ini dirancang dalam bentuk soal-soal essay yang mengharuskan siswa untuk merinci pemahaman mereka dan mengaplikasikannya dalam konteks nyata.

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah sosialisasi kepada siswa 7-D SMP Telkom Bandung dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan memberikan tanggapan dari kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan khususnya pada tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi pengabdian masyarakat dilaksanakan kepada siswa 7-D SMP Telkom Bandung yang berjumlah 24 orang. Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 12 Februari 2024 pada pukul 13.30-15.00 WIB. Kegiatan dilakukan dengan diawali pengerjaan pre test oleh tim. Sehingga diperoleh Pre-Test kelas 7D menunjukkan mayoritas siswa 63,8% paham istilah "roleplay," mencerminkan pengetahuan tinggi. Namun, 36,2% masih belum familiar. Tiktok penggunaan media sosial terbanyak 58,3%. Sebanyak 70,8% siswa menyadari peran roleplay memengaruhi perasaan, sementara 65,6%

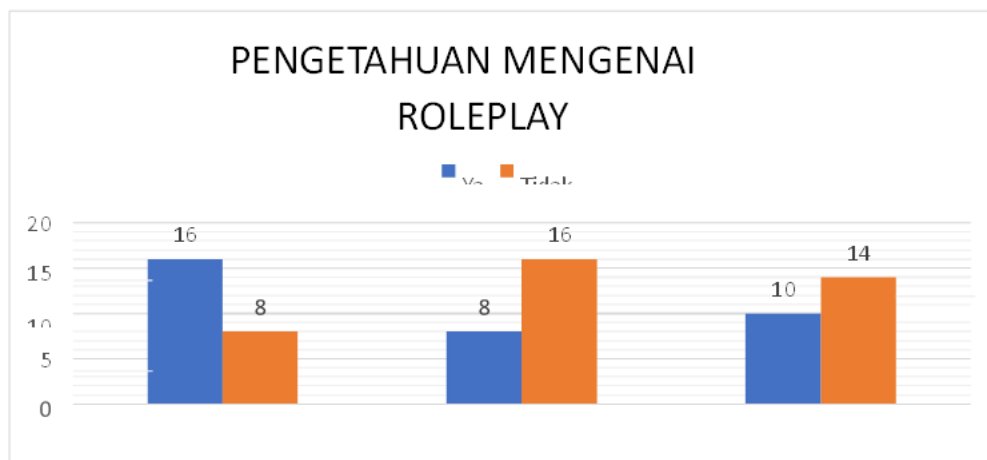


menyatakan bahwa roleplay dapat merubah perilaku, menyoroti dampak negatifnya. Lalu selanjutnya sesi kedua yaitu pemaparan materi sosialisasi yang disampaikan oleh tim.

Setelah melakukan penyampaian materi diadakannya post test menyatakan 100% sudah mengetahui istilah *roleplay*. 100% mereka mampu menyebutkan dampak negatif *roleplay* yang mempengaruhi perasaan. 100% mereka menyadari perubahan perilaku setelah bermain roleplay dengan cara menyebutkan contoh-contoh yang pernah dialami dari diri sendiri atau pun lingkungannya.

Antusiasme peserta sangat tinggi ketika sosialisasi dilakukan, hal ini dapat terlihat pada saat penyampaian materi tim mendapatkan respon yang baik dan peserta mampu menjawab pertanyaan dari tim dan peserta sangat interaktif. Oleh karena itu, setelah mengikuti sosialisasi, kami mengajak para peserta untuk berperan sebagai agen perubahan dengan menyebarkan informasi yang telah mereka dapatkan kepada masyarakat di sekitarnya. Dengan demikian, diharapkan pesan tentang dampak negatif roleplay dapat tersebar luas, dan menciptakan pemahaman yang lebih baik.

1. Aspek Kognitif



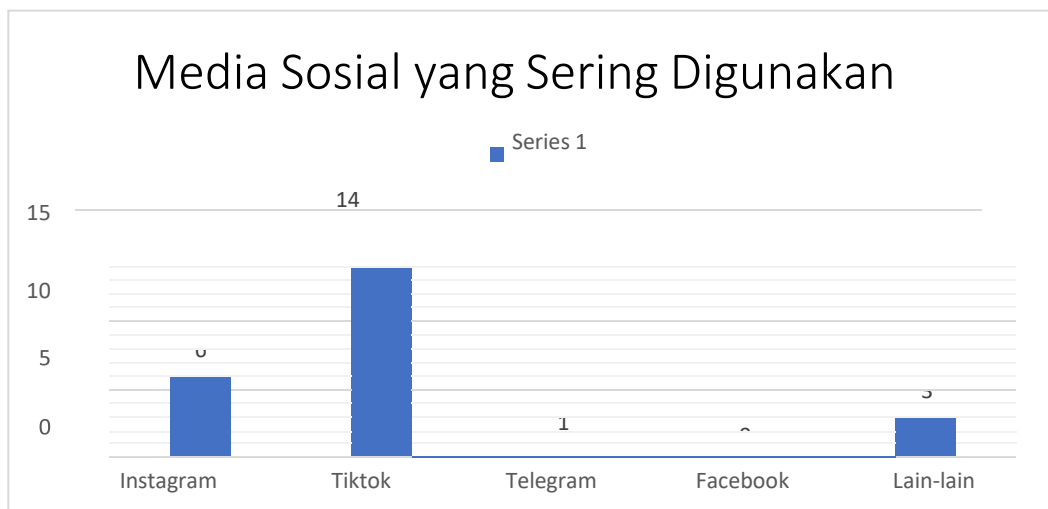
Tabel Aspek Kognitif

Tidak Mengetahui Roleplay: 66,67% dari 24 siswa

Tidak Bermain Roleplay: 66,67% dari 24 siswa

Roleplay tidak dapat menyenangkan: 58,3% dari 24 siswa.

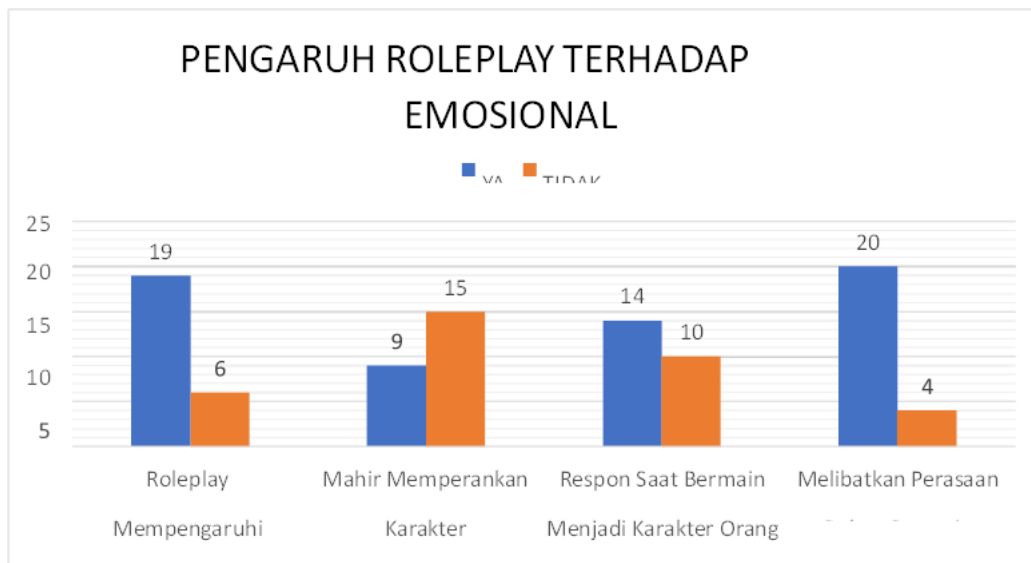
Secara Keseluruhan Aspek kognitif dinilai **63,88%** siswa/ i pengetahuan mengenai roleplay



Tabel Media Sosial yang sering digunakan

Media sosial sering digunakan adalah Tiktok dengan nilai 58,3% dari 24 siswa

2. Aspek Afektif



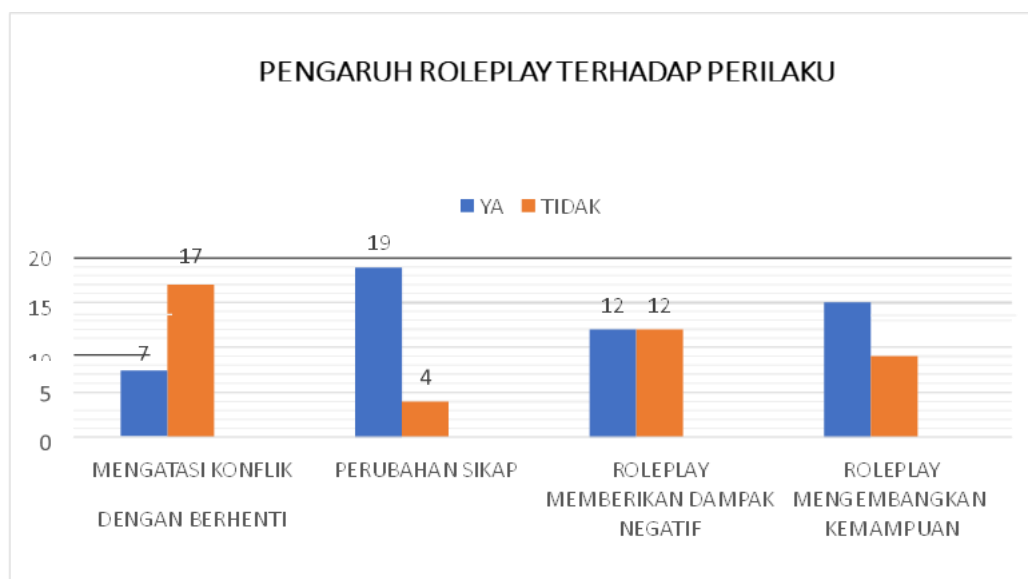
Tabel Aspek Afektif

Roleplay mempengaruhi hubungan: 79,1% dari 24 siswa

Roleplay tidak mahir memerankan karakter: 62,5% dari 24 siswa
 Respon saat bermain menjadi karakter orang lain: 58,3 % dari 24 siswa
 Melibatkan perasaan dalam bermain: 83,3% dari 24 siswa

Secara Keseluruhan Aspek afektif dinilai **70,8%** siswa/ i menyadari akan pengaruhroleplay

3. Aspek Psikomotorik



Tabel Psikomotorik Pengaruh Roleplay

Tidak Mengatasi konflik dengan cara berhenti memainkannya: 70,8%
 Perubahan sikap setelah bermain: 79,1%

Roleplay memberikan dampak negatif: 50%

Roleplay mengembangkan kemampuan komunikasi: 62,5%

Secara Keseluruhan Aspek psikomotorik dinilai 65,6% siswa/ i yang menyadari akan pengaruh roleplay terhadap perilaku

6.1.1 Analisis Pre-Test

Pre-Test kelas 7D menunjukkan mayoritas siswa 63,8% paham istilah "roleplay," mencerminkan pengetahuan tinggi. Namun, 36,2% masih belum familiar. Tiktok penggunaan media sosial terbanyak 58,3%. Sebanyak 70,8% siswa menyadari peran roleplay memengaruhi perasaan, sementara 65,6% menyatakan bahwa roleplay dapat merubah perilaku, menyoroti dampak negatifnya.

6.1.2 Hasil dan Pembahasan Post-Test SMP Kelas 7D Telkom Bandung

No	Aspek	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
1.	Kognitif	63,88% mengetahui istilah <i>roleplay</i>	100% sudah mengetahui istilah <i>roleplay</i>
2.	Afektif	70,8% menyadari bermain <i>roleplay</i> mempengaruhi perasaan	100% mereka mampu menyebutkan dampak negatif <i>roleplay</i> yang mempengaruhi perasaan
3.	Psikomotorik	65,6% menyatakan bahwa bermain <i>roleplay</i> mampu merubah sikap	100% mereka menyadari perubahan perilaku setelah bermain <i>roleplay</i> dengan cara menyebutkan contoh-contoh yang pernah dialami dari diri sendiri atau pun lingkungannya

Tabel Hasil dan Pembahasan Post-Test

Analisis Post-Test

1. Analisis Aspek Kognitif

- **Penguasaan Materi:** Penguasaan materi dalam kegiatan roleplay dapat diukur melalui hasil post-test, dan temuan menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menguasai isi materi. Dalam post-test tersebut, siswa berhasil menjelaskan definisi roleplay dengan kata kunci yang diberikan, yaitu "mengikuti karakter orang lain di media sosial." Lebih lanjut, beberapa peserta menonjol dengan kemampuan analisis yang lebih tinggi, menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang konsep. Hasil post-test ini mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi roleplay, mengindikasikan bahwa metode pembelajaran telah efektif dalam memberikan pemahaman mendalam kepada siswa.
- **Kemampuan Penilaian:** Siswa mampu menilai bahwa kegiatan dari roleplay lebih banyak mengandung hal-hal negatif dibandingkan hal positifnya. Dibuktikan dengan contoh-contoh negatif yang mereka sebutkan pada saat post-test.

2. Analisis Aspek Afektif

Mayoritas peserta menyatakan bahwa roleplay memberikan dampak negatif terhadap respon emosional dan psikologis mereka. Siswa-siswa tersebut secara konsisten melaporkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan roleplay menyebabkan perubahan signifikan dalam respon emosional mereka. Beberapa di antara mereka mengindikasikan peningkatan emosi negatif, seperti mudah marah dan sedih, yang mereka hubungkan langsung dengan pengaruh roleplay. Bagi mereka yang pernah memiliki pengalaman berhubungan dengan roleplay, mereka mencatat cenderung lebih mudah terbawa perasaan selama dan setelah bermain roleplay.

Hasil menyatakan bahwa respon emosional ini mungkin bersifat individual dan dapat bervariasi antar peserta. Namun, pengalaman siswa secara kolektif mencerminkan kekhawatiran terhadap dampak psikologis roleplay.

3. Analisis Aspek Psikomotorik

Hasil post-test menunjukkan adanya perubahan perilaku dan reaksi berlebihan pada siswa yang pernah terlibat dalam permainan roleplay. Siswa-siswa ini tampaknya menyadari perubahan tersebut berdasarkan pengalaman- pengalaman bermain roleplay yang mereka bagikan selama tes. Beberapa siswa melaporkan gejala fisik, seperti perubahan tempo bicara yang menjadi lebih cepat atau lambat.

Hasil ini memberikan wawasan mendalam mengenai dampak negatif dari permainan roleplay. Serta memberikan keberhasilan dalam pembahasan materi secara signifikan yang mana mereka mampu memahami konteks dan terkoneksi dengan topik materi melalui pemberian contoh yang relevan

KESIMPULAN

Kegiatan abdimas ini disambut dengan antusias oleh peserta kegiatan, hal ini dibuktikan dengan kesediaan dan partisipasi mereka saat melakukan sesi tanya jawab, dan pengisian pre test/post test. Peserta kegiatan abdimas mengikuti rangkaian acara dari awal hingga akhir dengan baik. Berdasarkan maksud dan tujuan abdimas ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman sehingga mereka mampu mempertimbangkan mempertimbangkan segala bentuk konsekuensi negatif *roleplay* sebelum terlibat dalam kegiatan tersebut. Adapun kesimpulan dari hasil analisis tersebut, sebagai berikut:

1. Hasil analisis mengenai **aspek kognitif** siswa SMP TELKOM BANDUNG mengalami peningkatan dari 66,7% menjadi 100% dimana siswa dapat mendefinisikan apa itu roleplay dan dapat menilai bahwa kegiatan tersebut lebih banyak mengandung dampak negatif daripada dampak positifnya.
2. Hasil analisis mengenai **aspek afektif** siswa SMP TELKOM BANDUNG mengalami peningkatan dari 83,3% menjadi 100%, persentase tersebut menunjukkan seluruh siswa telah menyadari bahwa roleplay mempengaruhi perasaan dan emosi, seperti menggunakan lebih mudah marah, sedih, cemas, dan emosi negatif lainnya
3. Hasil analisis **aspek psikomotorik** siswa SMP TELKOM BANDUNG mengalami peningkatan dari 83,3% menjadi 100%, persentase tersebut menunjukkan seluruh siswa telah menyadari bahwa bermain roleplay akan mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang,
4. Hasil analisis mengenai **aspek kognitif** siswa SDN 002 SUKAPURA mengalami peningkatan dari 93,74% menjadi 96,87% persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah dapat mendefinisikan apa itu roleplay dan dapat menilai bahwa

kegiatan tersebut lebih banyak mengandung dampak negatif daripada dampak positifnya.

5. Hasil analisis mengenai **aspek afektif** siswa SDN 002 SUKAPURA mengalami peningkatan dari 61,24% menjadi 93,75%, persentase tersebut menunjukkan seluruh siswa telah menyadari bahwa roleplay mempengaruhi perasaan dan emosi, seperti pengguna akan lebih mudah marah, sedih, cemas, dan emosi negatif lainnya
6. Hasil analisis **aspek psikomotorik** menunjukkan bahwa mayoritas siswa SDN 002 SUKAPURA belum pernah melibatkan diri dalam permainan roleplay di sosial media namun setelah dilakukannya post test mayoritas siswa sudah dapat menyebutkan perubahan perilaku yang terjadi setelah bermain roleplay

Dari data yang sudah dijabarkan di atas dapat kami simpulkan kembali bahwa seluruh siswa SMP TELKOM BANDUNG mengerti tentang isu yang telah disampaikan dan hampir seluruh siswa SDN 002 SUKAPURA sudah mengenali isu roleplay yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimas, E., Akmal, A., Pusat, N., & Komunikasi, K. (2017). *KAJIAN DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA*. - [kajiandampakmediasosialbagianakdanremaja-puskakomui-180201035158.pdf](#)
- Falenchia, M., & Sumardijati, S. (2023). Literasi Digital Remaja dalam Permainan Roleplay di Media Sosial Twitter. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4064-4072.
- Liputan6. Dampak Negatif Main Roleplay di Medsos Timbulkan Kecanduan Hingga Gangguan Jiwa!, 7:48. 22 Juni 2023
- Maulinda, D., Febriyeni, C., & Zul'Irfan, M. (2022). Edukasi dan Pengenalan Kekerasan Seksual Sejak Dini melalui Role Play dan Story Telling di TK Pembina 2. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(4), 727-732.
- Ngoyo, M. F. (2015). Mengawal sustainable development goals (SDGs); meluruskan orientasi pembangunan yang berkeadilan. *SOSIORELIGIUS: JURNAL ILMIAH SOSIOLOGI AGAMA*, 1(1).
- TvOneNews. Heboh Game 'Roleplay', Apa Bahayanya?, 43:03. 23 Juni 2023