

## SOSIALISASI BAHAYA KECANDUAN MAIN GADGET DENGAN PENGENALAN APLIKASI *DISCORD* UNTUK BELAJAR DAN WORKSHOP MEMBUAT *TIE DYE* (PEWARNAAN KAIN) SCARF

Maulana Setyo Saputro<sup>1</sup>, Pipit Ira Safitri<sup>2</sup>, Muhammad Sahrul<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cireunde Ciputat Tangerang

<sup>2</sup>Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cireunde Ciputat Tangerang

<sup>3</sup>Jurusan Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cireunde Ciputat Tangerang

\*E-mail: [maulanasetyo1@gmail.com](mailto:maulanasetyo1@gmail.com)

### ABSTRAK

Sosialisasi bahaya kecanduan main gadget dengan pengenalan discord dan membuat tie dye (pewarnaan kain) scarf merupakan kegiatan yang harus dilakukan mengingat banyaknya anak kecil yang sudah biasa memegang gadget dan kurangnya kreativitas mereka dalam bersosial. Dalam hal ini sosialisasi bertujuan untuk mengajak masyarakat agar menggunakan teknologi pada tempatnya dan tidak berlebihan dalam menggunakannya. Tak hanya dampak secara fisik, kecanduan menggunakan gadget juga dapat menyebabkan masalah psikologis seperti: menjadi lebih mudah marah dan panik, stress di keramaian, dan kesepian karena menghabiskan waktu luang tanpa bersosialisasi dengan orang lain bahkan meningkatkan risiko terjadinya depresi dan gangguan kecemasan. Kita juga harus tetap mengikuti teknologi tanpa kecanduan dalam bermain gadget itu lebih baik. Dan dengan adanya pengenalan aplikasi discord dan pembuatan tie dye diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan ke kreatifan anak-anak di bale buku cakung Jakarta Timur. Dalam pelaksanaan sosialisasi ini menggunakan metode penjabaran, dan tanya jawab.

**Kata Kunci:** Gadget, tie dye, sosial

### ABSTRACT

*Socialization of the dangers of addiction to playing gadgets with the introduction of discord and making tie dye (fabric coloring) scarves is an activity that must be done considering the number of small children who are used to holding gadgets and their lack of creativity in socializing. In this case, the socialization aims to invite people to use technology in its place and not to overuse it. Not only the physical impact, addiction to using gadgets can also cause psychological problems such as: becoming more irritable and panicking, stress in the crowd, and loneliness from spending free time without socializing with other people and even increasing the risk of depression and anxiety disorders. We also have to keep abreast of technology without being addicted to playing gadgets, it's better. And with the introduction of the discord application and the manufacture of tie dye, it is hoped that it can increase the confidence and creativity of the children of the Cakung bookstore in East Jakarta. In the implementation of this socialization using the method of elaboration, and question and answer.*

**Keywords:** Gadget, Tie Dye, Social

### 1. PENDAHULUAN

Di Indonesia rata-rata anak dibawah umur sudah memegang gadget yang diberikan oleh orang tuanya dan hamper 24 jam mereka memegang gadget tersebut. Tidak bisanya lepas dari gadget tersebut membuat anak-anak semakin kecanduan untuk memainkan gadget mereka tanpa henti setiap harinya. 80% anak-anak Indonesia yang masaih dibawah umur sudah diberikan gadget oleh orang tuanya tanpa disadari bahaya yang akan datang ketika anak-

anak yang masih dibawah umur memakai gadget tersebut. Memang kita disuguhkan hiburan atau permainan yang banyak dan sangat menarik dalam gadget tersebut, tetapi itu adalah bersifat hiburan sementara dan hanya membuat kita malas dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari kita.

Maka dari itu Sosialisasi bahaya bermain gadget dan adanya workshop tie dye adalah salah satu cara yang cukup tepat untuk

meningkatkan kreatifitas anak dan kepercayaan diri mereka serta mengedukasi para orang tua dari anak-anak tersebut untuk membatasi pemakaian gadget tersebut agar tidak berlebihan dan digunakan sebagaimana mestinya. Kita juga tidak bisa yang namanya ketinggalan teknologi, oleh karena itu tetap mengikuti teknologi tanpa kecanduan dalam bermain gadget itu lebih baik.



Gambar 1. Lokasi Bale Buku

## 2. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan, tim menggunakan metode penjabaran, metode demonstrasi atau simulasi, metode Tanya jawab dan pendampingan. Penjabaran kegiatan yang dilakukan antara lain:

### a. Audiensi Tim Dengan Bale Buku

Tim yang sudah melakukan survey dan wawancara dengan mitra bale buku. Dari wawancara yang dilakukan maka diketahui bahwa anak-anak bale buku sangat kecanduan sekali bermain gadget hingga literasi pun hampir dilupakan.

### b. Audiensi Tim Dengan Pengurus Bale Buku dan Anak-Anak Bale Buku

Setelah mengetahui permasalahan awal, maka audiensi dilakukan kepada pengurus bale buku dan anak-anak bale buku sebagai mitra. Hasil diskusi yang didapat adalah belum adanya relawan/ahli yang bersedia mendampingi orang tua dan anak-anak bale buku untuk memberikan pengetahuannya perihal bahaya kecanduan bermain gadget ini.

### c. Pelatihan

Dalam pelatihan, pengurus Bale Buku dan anak-anak Bale Buku diberikan

pengetahuan tentang bahaya kecanduan bermain gadget dan workshop membuat tie dye. Pelatihan juga langsung dilakukan oleh anak-anak Bale Buku sehingga nantinya dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

### d. Pendampingan

Pendampingan dimaksudkan untuk sarana komunikasi antara mitra dengan tim yang dapat dilakukan secara berkala meskipun pelatihan sudah selesai dilakukan.

## 3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan dilaksanakan dalam 6 tahap. Tahapan yang dilaksanakan yaitu:

### a. Sosialisasi Bahaya Kecanduan Bermain Gadget dan Pengenalan Aplikasi Discord.

Kami memberikan sosialisasi bahaya kecanduan bermain gadget dan pengenalan aplikasi discord kepada orang tua dan anak-anak Bale Buku yang disampaikan oleh salah satu rekan kami selaku pemateri yaitu Maulana Setyo Saputro.



Gambar 2. Sosialisasi oleh Mahasiswa

### b. Peserta Mengumpulkan Bahan dan Alat Membuat Tie Dye

Tim mengumpulkan bahan dan alat dari peserta berupa kain scarf, pewarna tekstil, kotak wadah, sarung tangan plastic, karet gelang, dan air yang bersih dikumpulkan kemudian dipisahkan.



Gambar 3. Persiapan Alat dan Bahan Kain

### c. Melipat dan Mewarnai Kain Scarf Dengan Pewarna Tekstil

Para Peserta diajarkan untuk melipat sesuai selera mereka dan mencelupkan hasil lipatan tersebut ke pewarna tekstil yang mereka inginkan agar motif yang sudah dibentuk dapat terlihat lekukannya sewaktu dibuka nanti. Ada 4 warna yang tersedia yaitu orange, merah, biru, hijau.



**Gambar 4.** Melipat dan Mewarnai Kain Scarf

### d. Mengeringkan Kain Scarf Yang Sudah Diwarnai

Setelah para peserta mewarnai kain scarf, para peserta mengeringkan kain scarf mereka agar hasil yang didapatkan bisa sempurna, hasil dari pengikat an karet tersebut yang membuat kain scarf yang sudah dicelupkan bermotif indah.



**Gambar 5.** Mengeringkan Kain Scarf Tie Dye

### e. Menjabarkan Kain Scarf Hasil Para Peserta

Setelah dikeringkan para peserta mengambil hasil dari kerajinan kain scarf mereka yang sudah mereka buat dan melakukan foto bersama untuk kenang-kenangan bersama mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta.



**Gambar 6.** Hasil Kain Scarf dan Foto Bersama

### f. Pemberian Hadiah Bingkisan Oleh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta

Pemberian hadiah dari Mahasiswa Muhammadiyah Jakarta berupa bingkisan sembako bagi hasil pembuat kain scarf motif terbaik dari para peserta yang telah mengikuti workshop pembuatan tie dye kain scarf yang diwakilkan oleh orang tua para peserta masing-masing.



**Gambar 7.** Pemberian Hadiah Motif Terbaik

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Bale Buku Jali-Jali dapat disimpulkan bahwa Sosialisasi Bahaya Kecanduan Bermain Gadget Dengan Pengenalan Aplikasi Discord dan Membuat Tie Dye (Pewarnaan Kain) Scarf berjalan dengan lancar dan baik. Anak-anak Bale Buku sangat senang dan antusias mengikuti arahan kegiatan yang diberikan oleh tim dan anak-anak dapat membangun kerja sama yang baik dalam memahami bahaya bermain gadget dan alur pembuatan tie dye kain scarf dan langsung mempraktekan pembuatan tie dye tersebut, untuk membantu mengurangi kecanduan bermain gadget serta bisa meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam bersosialisasi di

lingkungan sekitar rumah n mereka. Kesulitan dalam pelatihan ini adalah membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pengeringan karena faktor cuaca yang kurang mendukung dan untuk kain memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda sehingga para peserta ada yang kurang sempurna hasilnya, perlu ketelitian dan kesabaran dalam membuatnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih ditujukan kepada LPPM UMJ dan Bale Buku Jali-Jali selaku mitra kegiatan atas dukungan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Irawan, J. Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. Fakultas Psikologi (Online). E journal Universitas Islam Riau. 2013; Vol 8 (2). <http://www.journal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/viewFile/422/359>

Ameliola, Nugraha. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi (online). 2015. <http://icssis.files.wordpress.com/2015/09/2015-0229>

Iswidharmanjaya D & Agency B. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget. Bisakimia; 2014.

Efendi, F. (2013). "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>.

Ruhaena, L. (2013). Proses Pencapaian Kemampuan Literasi Dasar Anak Prasekolah dan Dukungan Faktor-Faktor dalam Keluarga. Disertasi Doktor Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. Profesi, 13 (2), 72-78.