

## ABSTRAK

**Muhammad Ichwan Pradika**, Program DKM (Dewan Kemakmuran Masjid) Dalam Pemberdayaan Anak Kecanduan Game Online (Studi Deskriptif di Masjid At-Taqwa, Kelurahan Pasteur, Kecamatan Sukajadi, Bandung)

Kesehatan adalah salah satu tolak ukur kategori masyarakat yang sejahtera. Kesehatan juga merupakan sebuah persoalan yang timbul dalam kehidupan setiap masyarakat, menentukan masyarakat itu memiliki kesejahteraan yang cukup atau tidak, terlebih lagi kepada penduduk di Negara yang terbelang masih berkembang. Keterbatasan dari pengetahuan atau minimnya pemahaman mengenai pola hidup sehat dan buruknya kecanduan game online, pada tanggal 18 juni 2018 WHO telah menetapkan bahwa kecanduan *game online* merupakan sebuah penyakit mental yang menyebabkan penderitanya memiliki rasa candu atau berkebutuhan yang sangat tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui program pemberdayaan yang dilakukan oleh DKM Masjid At-Taqwa kelurahan Pasteur dalam mengurangi, mencegah, dan juga memberdayakan anak-anak yang telah kecanduan *game online*, dalam meningkatkan pola hidup sehat.

Teori yang digunakan adalah teori yang di kembangkan oleh Talcott Parson yaitu Teori Pemberdayaan Sistem Sosial yang menyatakan bahwa ada 4 indikator penting dalam keberhasilan pemberdayaan sistem sosial yaitu, Adaptasi, Pencapaian, Integrasi, dan juga Pemeliharaan Pola.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan penelitian secara deskriptif. Dalam cara pengumpulan data yang digunakan dilakukannya observasi, wawancara dan juga studi dokumentasi. Untuk Paradigma yang digunakan yaitu paradigma konstruktivisme yang didasarkan kepada seorang subjek yang menjadi sumber dalam proses memahami sesuatu dengan cara terus belajar hingga pada akhirnya membuahakan sebuah pengetahuan. Pendekatan yang dilakukan yaitu pendekatan fenomenia sosial budaya yang didasari oleh cara pandang, pengalaman objek yang diteliti.

Hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa program pemberdayaan yang dilakukan oleh DKM Masjid At-Taqwa memiliki 2 Strategi yang signifikan dalam memberdayakan anak-anak kecanduan *game online*, yaitu strategi pendekatan secara bermasyarakat dan juga pemberdayaan masyarakat. Pendekatan secara bermasyarakat ini dilakukan dengan adanya kerja sama antara DKM dan juga pemerintah wilayah yaitu RW, dengan salahsatu upayanya yaitu mendata masyarakat yang memiliki anak usianya dari 7-18 tahun terlebih lagi yang memiliki masalah mental. DKM masjid At-Taqwa ini memiliki kontribusi dan juga kepedulian kepada kualitas hidup masyarakat serta lingkungan, yang diharapkan agar bisa meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas dengan berpedoman terhadap azas kebermanfaatan dalam mewujudkan masyarakat yang sejahtera dan juga mandiri. Pemberdayaan anak kecanduan *game online*, dengan bentuk pemberian wawasan dan juga bimbingan dalam bentuk teori dan juga praktik kepada masyarakat maupun anak-anak.

**Kata Kunci : Pemberdayaan Masyarakat, DKM, Kecanduan, dan Game Onli**