

Kode/ Nama Rumpun Ilmu : 596/ Ilmu Hukum
Bidang Fokus : Ilmu Sosial, Ilmu Politik, Humaniora

LAPORAN HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PENYULUHAN HUKUM TENTANG BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE BAGI REMAJA DI SMA NEGERI 1 XIII KOTO KAMPAR

TIM PENGUSUL

KETUA	: HAFIZ SUTRISNO, S.H., M.H	NIDN : 1002079101
ANGGOTA 1	: FAKHRY FIRMANO, S.H., M.H	NIDN : 1014078604
ANGGOTA 2	: AMINOEL AKBAR N.M, S.H., M.H	NIDN : 1023038306
ANGGOTA 3	: ANGGA PERNANDO	NIM : 2174201002
ANGGOTA 4	: MUHAMMAD HUZAIFI	NIM : 2174201014

PROGRAM STUDI S1 HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

TAHUN AJARAN 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul Penelitian : Penyuluhan Hukum Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Bagi Remaja Di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar

Kode>Nama Rumpun : 596/ Ilmu Hukum

Ilmu Peneliti

a. Nama Lengkap : HAFIZ SUTRISNO, S.H., M.H.

b. NIDN/NIP : 1002079101

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

d. Program Studi : S1 Hukum

e. Nomor HP : 0823-8479-2277

f. Alamat Surel : hafizsutrisno9@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : FAKHRY FIRMANO, S.H., M.H.

b. NIDN/NIP : 1014078604

c. Program Studi : S1 Hukum

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : AMINOEL AKBAR NOVI MAIMORY, S.H., M.H.

b. NIDN : 1023038306

c. Program Studi : S1 Hukum

Anggota Peneliti (3)

a. Nama Lengkap : ANGGA PERNANDO

b. NIDN : 2174201002

c. Program Studi : S1 Hukum

Anggota Peneliti (4)

a. Nama Lengkap : MUHAMMAD HUZAIFI

b. NIDN : 2174201014

c. Program Studi : S1 Hukum

Biaya Penelitian : Rp. 3.000.000

Mengetahui
Dekan Fakultas Hukum



Bangkinang, 02 Februari 2024
Ketua

Hafiz Sutrisno, S.H., M.H.
NIP-TT 096.542.163

Mengetahui
Ketua LPPM Universitas Palawan Tuanku Tambusai

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
RINGKASAN	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN	3
2.1 Solusi yang Ditawarkan	3
2.2 Luaran	3
BAB 3 METODE PENELITIAN	4
3.1 Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan	4
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	5
4.1 Hasil Kegiatan	5
4.2 Materi Kegiatan	5
4.3 Anggaran Biaya	6
4.4 Jadwal Kegiatan	6
BAB 5 PENUTUP	7
5.1 Kesimpulan	7
5.2 Saran	7
REFERENSI	8

RINGKASAN

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Maraknya game online membuat para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja menganggap bahwa dengan bermain game online segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain dapat berkurang. Apabila seseorang sudah ketergantungan bermain game online, maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi. Dalam hal ini, orang tua harus mengawasi dan mengarahkan anak remajanya dengan sikap yang bijaksana. Peran dan bimbingan orang tua akansangat berpengaruh bagi keberlangsungan hidup anak di dunia maupun di akhirat. Subyek pada penelitian ini adalah lima orang tua yang mempunyai anak remaja pengguna gadget untuk game onlinedan lima anak remaja berusia tiga belas sampai lima belas tahun pengguna gadget untuk game online di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peran bimbingan orang tua terhadap anak remaja pengguna gadget untuk game online, mengetahui dampak negatif yang terjadi setelah anak mulai bermain game online dan mencari tahu faktor-faktor penghambat dalam membimbing anak remaja pengguna gadget untuk game online. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan metode wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa dari kelima subyek orang tua hanya ada satu yang tidak memiliki masalah dalam membimbing anak remajanya, empat subyek merasakan dampak negtaif setelah anak remajanya mulai bermain game onlinedan empat subyek orang tua memiliki hambatan dalam membimbing anak remajanya. Hal ini menunjukkan bahwa peran bimbingan orang tua pada anak remaja pengguna gadget untuk game online di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar belum berjalan dengan maksimal.

Kata Kunci : Dampak Hukum, Game Online, Generasi Milenial

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situas

SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar merupakan salah satu sekolah yang terletak di wilayah kecamatan XIII Koto Kampar. Banyak kegiatan remaja yang dilakukan pelajar yang saat ini lagi marak-maraknya salah satunya game online. Hal tersebut banyak memiliki dampak yang sangat buruk bagi pelajar apabila dilakukan secara terus menerus. Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multiplayer). Pada jaringan computer yang berdekatan (Lokal Area Network) maupun melalui smart phone. Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet (online games) dan smart phone ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat persewaan game (game centre), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari para penggemar game. Bahkan pada jam-jam tertentu terdapat banyak user yang rela mengantri.

Game online ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti Mobile Legend, Pubg Mobile, Domino Higgs, dan lainnya. Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya dan juga melihat spesifikasi dari smart phone. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Ligagame, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.¹

¹ <http://Www.Ligagames.Com/Sejarah-Perkembangan-Games-Online-Di-Indonesia>. Diakses Pada Tanggal 3 Juli 2023.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul). Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat akibat globalisasi. Remaja perkotaan lebih rentan terhadap permasalahan-permasalahan remaja. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan jaman. Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. Banyak anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal. Fenomena maraknya game online juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas game online dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah, yaitu sebesar Rp. 4.000 per jamnya seorang individu bisa menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain game online.

Game tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja. Pasar utama industri ini adalah remaja. Jenis-jenis game saat ini sangatlah beragam. Bahkan ada yang khusus hanya untuk kalangan dewasa saja, karena isi dan tingkat permainan yang ada didalam game tersebut, dan secara statistik, pemain game saat ini antara rata-rata umum 12 tahun sampai dengan 35 tahun.² Remaja yang menjadi subyek penelitian ini merupakan remaja berusia 11 tahun sampai 24 tahun yang memainkan game online. Remaja (adolescence) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa.³ Permasalahan perubahan remaja tidak semata-mata sebagai masalah peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa, tetapi merupakan periode pertumbuhan yang panjang dan penuh dengan konflik yang dapat mempengaruhi kehidupan masa depannya, periode remaja ini merupakan masa kritis yang sangat di pengaruhi oleh perubahan budaya yang sedang terjadi di sekitarnya.

²Henry, Samuel. "Panduan Praktis Membuat Game 3d", Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005,

³Desmita. Psikologi Perkembangan, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005, Hlm 189.

1.2. Permasalahan Mitra

- a. Banyaknya permasalahan yang ditemui pada pelajar ketidaktahuan mereka akibat buruk dari kecanduan game online.
- b. Sebagian besar orang tua tidak memberikan batasan waktu dan larang terhadap anak yang menggunakan gadget untuk bermain game online.

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan analisis mengenai situasi dan masalah yang dihadapi mitra, Dosen sebagai pelaksana program pengabdian kepada masyarakat dan tenaga profesional dari perguruan tinggi dalam kegiatan ini bekerjasama dengan Kepala sekolah SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar. Dalam mengatasi masalah yang dihadapi pelajar dalam menemukan solusi serta minimnya pengetahuan pelajar dan orang tua pelajar mengenai aturan bahaya hukum game online. Solusi tersebut berupa Sosialisasi mengenai dampak hukum game online bagi generasi milenial di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar Kota .

2.2. Luaran

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2.2.1. Luaran

- a. Mempublikasikan hasil penelitian/pengabdian masyarakat pada jurnal nasional.
- b. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi media cetak lokal maupun nasional.
- c. Memberikan Sosialisasi mengenai dampak hukum game online bagi generasi milenial di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar Kota guna meningkatkan peran serta masyarakat dalam mencegah pelajar kecanduan game.
- d. Terciptanya pelajar yang akan sadar akan dampak bahaya game online serata memberikan penyadaran bahwa banyak kegiatan lain yang bermanfaat selain bermain game online.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi.

3.1.1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yaitu sebagai berikut:

- 3.1.1.1 Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar terkait permasalahan dampak hukum serta melakukan koordinasi dengan Orang Tua Siswa.
- 3.1.1.2 Melakukan penyusunan materi Sosialisasi mengenai dampak hukum game online bagi generasi milenial di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar Kota.

3.1.2. Pelaksanaan

- 3.1.2.1. Menjelaskan mengenai aturan hukum, dampak, dan sanksi hukum yang berkaitan mengenai dampak game online.
- 3.1.2.2. Menjelaskan materi tentang dampak game online.
- 3.1.2.3. Menjelaskan materi mengenai akibat yang ditimbulkan dari ketergantungan dan kecanduan game online.

3.1.3 Monitoring dan Evaluasi

- 3.1.3.1 Melaksanakan monitoring serta mengevaluasi kegiatan 2 bulan setelah kegiatan sosialisasi diadakan dengan tujuan membandingkan tingkat kecanduan siswa /pelajar akibat game online
- 3.1.3.2 Melakukan Monitoring dan evaluasi terhadap manfaat setelah diadakannya sosialisasi, dan jika ditemukannya kendala di lapangan maka penanggung jawab sosialisasi ini akan mengkordinasikan kembali kepada sekolah SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar terkait atas permasalahan tersebut.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 02 Februari 2024. Prosedur yang dilakukan pada pengabdian masyarakat di Sekolah Salo Timur adalah sebagai berikut. (1) Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. (2) Sosialisasi program pengabdian, sosialisasi dilakukan dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada pelajar SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar melalui Kepala Sekolah. (3) Penyusunan program Sosialisasi berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi masyarakat, selanjutnya disusun program penyuluhan.

4.2 Materi Kegiatan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut: Pelaksanaan pengabdian dimulai dengan penyampaian teori yang terkait dengan materi pengabdian kepada masyarakat. Materi disampaikan dalam satu sesi. Materi yang disampaikan adalah (1) Menjelaskan tentang latar belakang game online baik yang di PC maupun di Smart Phone., dan (2) Menjelaskan materi tentang dampak bahaya game online yang dapat merubah perilaku dan pola pikir siswa dan berdampak terhadap nantinya perilaku yang melawan.

4.3 Anggaran Biaya

Total biaya yang diusulkan sebesar Rp.3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah), dana tersebut berasal dari dana Dosen dan Bantuan Universitas. Adapun ringkasan biaya dalam kegiatan ini dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3.1 Ringkasan Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (RP)
1	Gaji dan Upah	Rp. 1000.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	Rp. 1.200.000
3	Lain-lain	Rp..800.000
	Jumlah	Rp.3.000.000

4.4 Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3.2 Bar Chart Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Persiapan pelaksanaan/pengurusan izin	■					
2	Konsolidasi dengan mitra	■					
3	Sosialisasi Mengenai Dampak Hukum Game Online Bagi Generasi Milenial Di Sma N 1 XIII Koto Kampar		■				
4	Monitoring dan evaluasi			■	■	■	
5	Laporan dan publikasi						■

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tidak adanya sosialisasi serta kurangnya pengetahuan baik dari siswa dan orang tua siswa, maka sosialisasi ini sangat diperlukan untuk dilakukan, karena banyak siswa dan orang tua siswa yang tidak mengetahui dampak dari kecanduan game online yang nantinya dapat berakibat anak tersebut dapat melakukan perbuatan melawan hukum.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilaksanakan sosialisasi mengenai dampak game online terhadap siswa agar terciptanya siswa yang sehat dan berprestasi.
2. Perlunya sosialisasi secara continue agar menciptakan kesadaran orang tua agar dapat mengawasi anak-anak agar tidak kecanduan game online.

REFERENSI

Henry, Samuel. "Panduan Praktis Membuat Game 3d", Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005,
Desmita. Psikologi Perkembangan, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005, Hlm 189.
<http://Www.Ligagames.Com/Sejarah-Perkembangan-Games-Online-Di-Indonesia>.

Identitas

Lampiran 1

A. Identitas Ketua

1	Nama	Hafiz Sutrisno, S.H.,M.H.
2	JenisKelamin	Laki-Laki
3	JabatanFungsional	AsistenAhli
4	NIP	096.542.161
5	NIDN	1002079101
6	TempatdanTanggalLahir	Pekanbaru, 02 Juli 1991
7	E-mail	hafizsutrisno@yahoo.co.id
8	No Telepon/ Hp	0823-8479-2277
9	Alamat Kantor	Jl.TuankuTambusai No.23 Bangkinang Pekanbaru- Riau
10	NoTelpon/ Fax	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11	Lulusan yang telahdihasilkan	SI = - orang, S2 = - orang
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Pengantar Ilmu Hukum 2. Kewarganegaraan 3. Hukum Pajak 4. Hukum Pemerintah Daerah

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Riau Pekanbaru	Universitas Islam Riau Pekanbaru	
Bidang Ilmu	Hukum Perdata	Hukum Tata Negara	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Tinjauan Pelaksanaan Perjanjian Pengadaan Barang Belanja Peralatan Dan Bahan Pelatihan (Sol Sepatu) Antara Dinas Sosial Dan Pemakaman Kota Pekanbaru Dengan Cv. Cipta Usaha Lestari	Implementasi Pengawasan Dispenda Provinsi Riau Terhadap Pemungutan Pajak Bahan Bakar Kendaraan Bermotor Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 15 Tahun 2002 di Provinsi Riau	
Nama Pembimbing/Promotor	H. Hamdani, S.H., M.Hum Arus Surbakti, S.H., M.H	Dr. Efendi Ibnu Susilo, S.H., M.H Dr. H. M. Husnu Abadi, S.H., M.H	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1	1	Pengaruh Pajak Bahan Bakar Kendaraan Bermotor (Pbbkb) Dalam Sistem Otonomi Daerah Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Di Provinsi Riau	Jurnal Pahlawan	Volume 1 No. 1 Tahun 2018
2	1	Pengaturan Tentang Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Berdasarkan Hukum Positif Indonesia	JITI (Jurnal Inovasi Teknik Informatika)	Volume 1 No. 1 Tahun 2018
3	1	Implementasi Pengawasan Dispenda Provinsi Riau Terhadap Pemungutan Pajak Bahan Bakar Kendaraan Bermotor Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 15 Tahun 2002 Di Provinsi Riau	UIR Law Review	Volume 2 No. 1 Tahun 2018

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				
3				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				
3				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

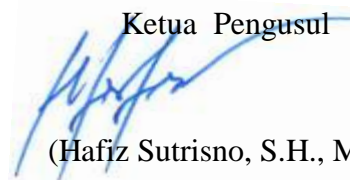
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya tuliskan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya bersedia menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penulisan Hibah Penelitian Dosen Pemula.

Bangkinang, 04 Februari 2024

Ketua Pengusul



(Hafiz Sutrisno, S.H., M.H)

A. Identitas Anggota

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Fakhry Firmanto, S.H., M.H
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
4	NIP/ NIK/ Identitas lainnya	-
5	NIDN	1014078604
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Muara Jalai/ 14-07-1986
7	E-mail	-
8	Nomor Telepon/ HP	085364033146
9	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang
10	Nomor Telepon/ Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = - orang, S-2 = - orang, S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pancasila
		2. Hukum Adat
		3. Manajemen Publik
		4. Hukum Administrasi Negara
		5. Hukum Perizinan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Riau Pekanbaru	Universitas Islam Riau Pekanbaru	
Bidang Ilmu	Ilmu Hukum	Hukum Tata Negara	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Efektifitas Dinas Daerah Dalam Pelaksanaan Sistem Pemerintahan Daerah Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Organisasi Perangkat Daerah (Studi di Kabupaten Kampar)	Perenan Pemerintah Daerah Dalam Pengelolaan Sampah Yang Berwawasan Lingkungan di Kabupaten Kampar Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 23 Tahun 2009 Tentang Pengelolaan Sampah	
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. H. Saifuddin Syukur, S.H., MCL Efendi Ibnu Susilo, S.H., M.H	Dr. Hj. Sri Wahyuni, S.H., M.Si H. Arifin Bur, S.H., M.Hum	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1				
2				
3				
4				

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Persentation*) dalam 5 Tahun

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya tuliskan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya bersedia menerima sanksi.

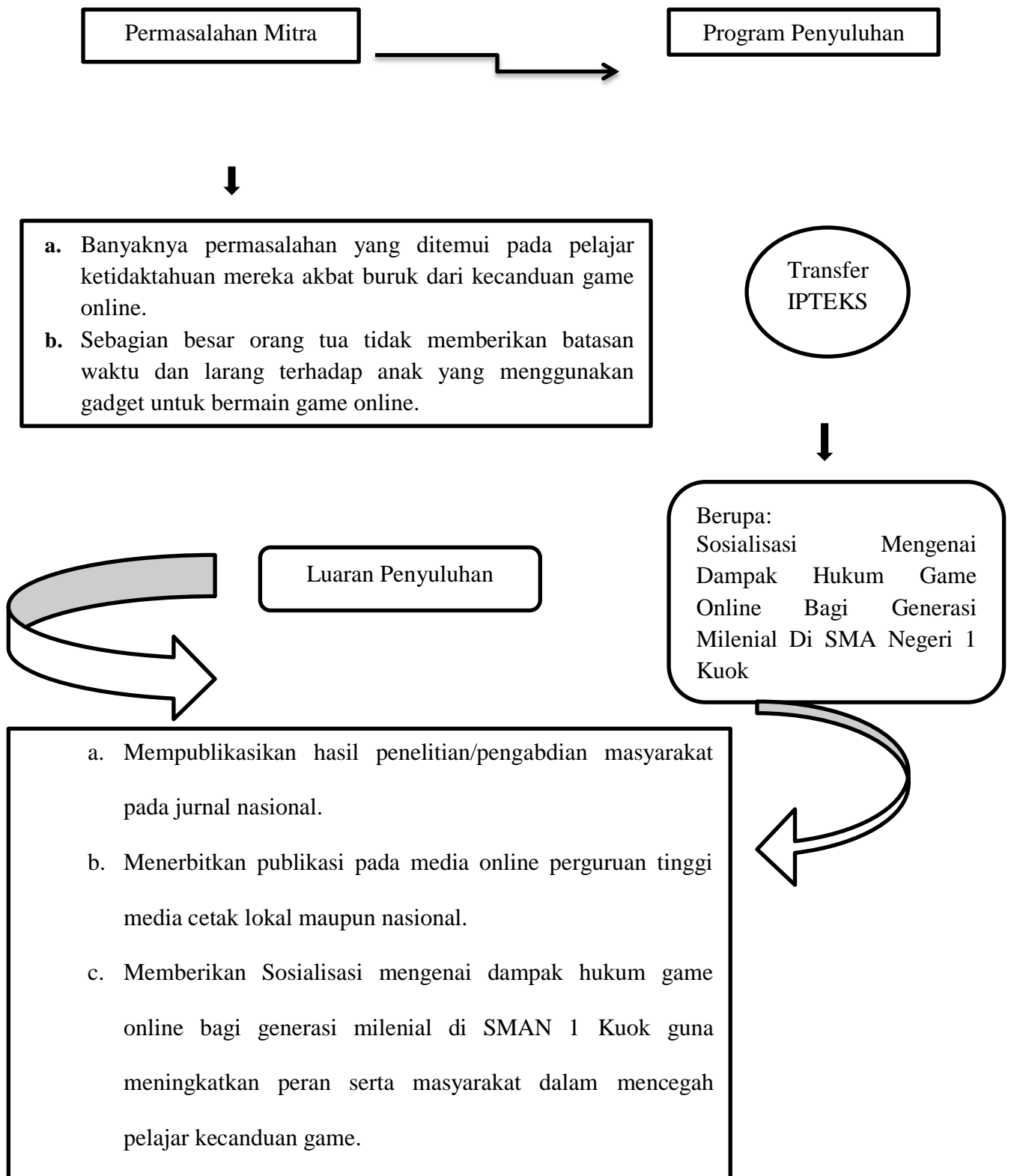
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penulisan Hibah Program Kemitraan Masyarakat Stimulus.

Bangkinang, 04 Februari 2024
Pengusul



(Fakhry Firmanto, S.H., M.H)

Lampiran 2



Lampiran 3

DOKUMENTASI



Lampiran 4

LOKASI KEGIATAN

