



Peran Kegiatan Rekreasioal Berbasis *Fun Games* dalam Meningkatkan Kepuasan dan Kebahagiaan Warga Binaan Pemasyarakatan Lapas Kelas 1 Makassar

The Role of Fun Games-Based Activities in Increasing the Satisfaction and Happiness of Inmates at Makassar Class 1 Penitentiary

Basti Tetteng^{1*}, Ichwan Sabil², Sil Mutadayana³, Mutiara Putri Ananda⁴

¹⁻⁴Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: ichwasabil00@gmail.com^{1*}, silmutadayana30@gmail.com², mutiaraputriananda33@gmail.com³

*Penulis korespondensi: ichwasabil00@gmail.com

Article History:

Naskah Masuk: 13 Oktober 2025;

Revisi: 25 November 2025;

Diterima: 18 Desember 2025;

Terbit: 22 Desember 2025.

Keywords: *Fun games; Inmate rehabilitation; Professional work practice; Psychological well-being; Prison inmates*

Abstract: *The Professional Work Lecture (KKP) at the Makassar Class I Prison aims to support the process of fostering Correctional Assisted Citizens (WBP) through recreational activities based on fun games. This program was implemented in response to the condition of WBPs who often experience boredom, psychological stress, and limitations in positive activities during the coaching period. This study uses a descriptive approach with data collection techniques in the form of questionnaires, observations, and interviews involving 30 WBPs, to identify needs and evaluate the impact of the implementation of activities. Fun games activities are carried out through several stages, namely planning, preparation, implementation, and evaluation, by adjusting the conditions and rules that apply in the prison environment. The results of the implementation show that this activity is able to create a more positive atmosphere, increase a sense of togetherness, and help WBP in expressing and managing emotions in a healthier way. The results of the post-activity survey showed that 19 WBPs stated that they were very satisfied and 18 WBPs felt very happy after participating in fun games. Thus, fun games activities have proven to be effective as a coaching strategy that supports the improvement of the psychological welfare of WBP and can be used as an alternative to non-formal coaching programs in correctional institutions.*

Abstrak

Kuliah Kerja Profesi (KKP) di Lapas Kelas I Makassar bertujuan untuk mendukung proses pembinaan Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) melalui kegiatan rekreasioal berbasis fun games. Program ini dilaksanakan sebagai respons terhadap kondisi WBP yang kerap mengalami kejenuhan, stres psikologis, serta keterbatasan aktivitas positif selama menjalani masa pembinaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, observasi, dan wawancara yang melibatkan 30 WBP, guna mengidentifikasi kebutuhan serta mengevaluasi dampak pelaksanaan kegiatan. Kegiatan fun games dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan menyesuaikan kondisi serta aturan yang berlaku di lingkungan lapas. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu menciptakan suasana yang lebih positif, meningkatkan rasa kebersamaan, serta membantu WBP dalam mengekspresikan dan mengelola emosi secara lebih sehat. Hasil survei pascakegiatan menunjukkan bahwa 19 WBP menyatakan sangat puas dan 18 WBP merasa sangat bahagia setelah mengikuti fun games. Dengan demikian, kegiatan fun games terbukti efektif sebagai strategi pembinaan yang mendukung peningkatan kesejahteraan psikologis WBP dan dapat dijadikan alternatif program pembinaan nonformal di lembaga pemasyarakatan.

Kata Kunci: *Fun Games; Kesejahteraan Psikologis; Kuliah Kerja Profesi; Pembinaan WBP; Warga Binaan Pemasyarakatan.*

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Profesi (KKP) merupakan kegiatan akademik yang dilaksanakan mahasiswa pada instansi, lembaga, atau perusahaan sesuai bidang studinya (Suryanti & Nugroho, 2022). Kegiatan ini berfungsi sebagai sarana untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan. Selain itu, KKP menempatkan mahasiswa sebagai agen perubahan dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Di luar itu, pelaksanaan KKP juga menjadi ruang pembelajaran nyata di mana mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan masyarakat atau institusi yang membutuhkan kontribusi mereka. Pengalaman yang ada memungkinkan mahasiswa mengenali kebutuhan lapangan secara lebih konkret sekaligus memahami konteks profesional yang sesungguhnya.

Pelaksanaan KKP pada kegiatan ini berada di Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Makassar (Kemenkumham RI, 2020). Lembaga ini memiliki fungsi utama dalam pengamanan serta pembinaan terhadap Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) (Nurdiana & Wibisono, 2023). Pembinaan pemasyarakatan diperlukan untuk mempersiapkan narapidana kembali berfungsi secara sosial (Listyaningsih, 2021). Lembaga Pemasyarakatan merupakan ruang yang sangat terstruktur, sehingga berbagai aktivitas di dalamnya membutuhkan penyesuaian khusus dari pihak luar. Melalui kegiatan KKP, mahasiswa dapat memahami dinamika kehidupan di balik sistem tertutup tersebut.

Lembaga Pemasyarakatan berperan membina narapidana agar mampu memperbaiki perilaku selama menjalani masa pidana (Suryono, 2020). Proses pembinaan mencakup pendidikan, pelatihan, serta kegiatan psikososial yang berlandaskan nilai Pancasila (Rahmawati, 2023). Pembinaan juga bertujuan meminimalkan residivisme dan meningkatkan kesiapan mental narapidana (Siregar & Pattinasarany, 2021). Dalam penerapannya, pembinaan pemasyarakatan tidak hanya berfokus pada aspek hukum, tetapi juga pada pemulihan karakter dan peningkatan kesejahteraan emosional. Oleh karena itu, kegiatan yang bersifat rekreasional dapat menjadi pelengkap yang penting dalam proses pembinaan tersebut.

Warga binaan menjalani proses hukum dari penahanan hingga pelaksanaan pidana di Lembaga Pemasyarakatan (Putri, Hapsari, & Lestari, 2023). Lapas Kelas I Makassar menampung warga binaan dari berbagai jenis tindak pidana sehingga membutuhkan program pembinaan yang terstruktur (Haney, 2018). Kepadatan hunian di Lapas juga menambah kompleksitas pelaksanaan pembinaan (Fazel, Hayes, Bartellas, Clerici, & Trestman, 2016). Kondisi keragaman latar belakang warga binaan membuat setiap

individu menghadapi tantangan psikologis yang berbeda. Oleh sebab itu, keberadaan program yang menyentuh aspek sosial dan emosional menjadi semakin diperlukan.

Kehidupan di lingkungan pemasyarakatan menimbulkan tekanan psikologis seperti kejenuhan dan stres (Nurlaila & Prasetyo, 2023). Tekanan tersebut berpotensi menurunkan kesejahteraan psikologis warga binaan (Hunter, Wigzell, & May, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa minimnya aktivitas positif dapat memperburuk kondisi emosional narapidana (Auty, Farrington, & Coid, 2018). Di samping itu, rutinitas yang bersifat monoton membuat interaksi sosial di dalam lapas kerap kali terbatas. Situasi tersebut dapat berdampak pada berkurangnya motivasi, semangat, serta keterlibatan positif warga binaan dalam kegiatan harian.

Kegiatan rekreasional berbasis *fun games* menjadi salah satu pendekatan untuk menciptakan suasana positif di lingkungan lapas (Mursal, Tetteng, Anwar, Ikram, & Muttaqi, 2022). Aktivitas bermain dapat meningkatkan emosi positif dan keterlibatan sosial warga binaan (Nurhusnaina, Santika, Lubis, & Jannah, 2024). Bermain juga memengaruhi pelepasan endorfin yang berperan dalam mengurangi stres. Selain itu, aktivitas ini bersifat inklusif sehingga mudah diikuti oleh berbagai kelompok usia dan latar belakang. Kegiatan seperti ini juga memberi kesempatan bagi warga binaan untuk merasakan suasana santai yang jarang mereka dapatkan.

Fun games bersifat ringan, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan sehingga memunculkan emosi positif pada warga binaan. Tahara, Matsuo, dan Nishikawa (2020) mengemukakan bahwa partisipasi dalam aktivitas rekreasional dapat menurunkan stres pada populasi dengan pembatasan aktivitas seperti narapidana. Aktivitas tersebut juga dapat meningkatkan hubungan sosial antarwarga binaan (White, Babic, Parker, Lubans, Astell-Burt, & Lonsdale, (2024). Dengan meningkatnya interaksi sosial, warga binaan dapat belajar bekerja sama dan memahami peran antarindividu. Kegiatan ini juga menciptakan suasana yang lebih dinamis sehingga rutinitas di dalam lapas tidak terasa monoton.

Fun games memiliki potensi menurunkan perilaku agresif warga binaan. Kegiatan ini juga dapat mengurangi konflik melalui peningkatan interaksi sosial yang sehat (Hunter, Wigzell, & May, 2019). Dengan demikian, *fun games* menjadi strategi pembinaan yang relevan dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis WBP (Auty, Farrington, & Coid, 2018). Melalui pendekatan yang menyenangkan, warga binaan dapat mengenal emosi mereka dengan lebih baik dan merespons tekanan secara lebih adaptif. Oleh karena itu, penyusunan program rekreasional semacam ini penting untuk terus dikembangkan sebagai

bagian dari pembinaan berkelanjutan.

2. METODE

Teknik pengumpulan data pada kegiatan *fun games* dilakukan melalui penyebaran kuesioner awal, wawancara, dan observasi. Beberapa aspek diamati selama pelaksanaan program, dengan metode observasi yang mencakup pengumpulan data melalui berbagai rangkaian kegiatan. Subjek dalam kegiatan ini adalah Warga Binaan Pemasyarakatan sebanyak 30 orang. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi:

- 1) Tahap perencanaan dilaksanakan dengan membagikan kuesioner sebagai data awal untuk mengidentifikasi kebutuhan Warga Binaan Pemasyarakatan. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi dan wawancara yang berlangsung pada tanggal 13–17 Oktober 2025.
- 2) Tahap persiapan dibagi ke dalam dua tahapan:
 - a) Tahap persiapan pertama dilakukan dengan menentukan konsep kegiatan *games* serta *games* yang akan dimainkan pada tanggal 20-21 Oktober 2025.
 - b) Tahap persiapan kedua dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan *Fun Games* pada tanggal 23 Oktober 2025.
- 3) Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menyelenggarakan *Fun Games* pada Warga Binaan Pemasyarakatan lapas Kelas I Makassar. Tahap ini dilakukan di Lapangan Rutan Kelas I Makassar pada tanggal 24 Oktober 2025.
- 4) Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan kertas evaluasi kegiatan dengan tujuan meninjau kembali mengenai perasaan yang dirasakan setelah melakukan *Fun Games*. Tahap ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2025.

3. HASIL

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui berbagai cara seperti kuesioner, observasi, serta wawancara singkat. Dari hasil tersebut, didapatkan hasil bahwa warga binaan pemasyarakatan Lapas Kelas I Makassar terkadang merasa jenuh dengan aktivitas keseharian. Warga binaan pemasyarakatan juga mengungkapkan bahwa mereka terkadang memerlukan kegiatan yang santai namun tetap mendapatkan pembelajaran. Dari hasil observasi, warga binaan pemasyarakatan Lapas Kelas I Makassar juga kebanyakan tidak memiliki kegiatan di beberapa waktu tertentu. Wawancara yang dilakukan kepada petugas Lapas Kelas 1 Makassar di dapatkan bahwa kegiatan yang

berbasis *fun* masih jarang dilakukan kepada warga binaan. Kegiatan *fun* yang biasa dilakukan seperti menonton film. Dari data yang didapatkan, maka kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu *fun games*.



Gambar 1. Pengambilan Data.



Gambar 2. Pembagian Kuesioner.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dibagi kedalam dua tahapan, tahap pertama yaitu menentukan konsep kegiatan *games* serta *games* yang akan dimainkan. Tahap pertama, tim mulai mengumpulkan seluruh anak magang dari universitas lain yang total berjumlah 14 mahasiswa. Tim mulai menentukan konsep dari *games* yang akan dimainkan. Konsep yang disepakati yaitu *games* antara kelompok dengan format kompetisi. Setelah itu, tim mulai menentukan empat *games* yang akan dimainkan, antara lain sirkuit *race*, menara gelas, *tic tac toe*, dan *octopus run*. Setelah *games* dipilih, tim mulai membuat aturan permainan secara keseluruhan.



Gambar 3. Membahas Konsep dan *Games*.

Tim kemudian melakukan pendataan alat dan bahan yang dibutuhkan setiap *games*. Tim kemudian melengkapi alat dan bahan yang dibutuhkan bersama dengan mahasiswa dari universitas lain. Perlengkapan yang sudah dilengkapi kemudian dipisahkan setiap *games* agar memudahkan pada saat hari pelaksanaan. Tim kemudian membagikan *jobdesc*

kepada keseluruhan mahasiswa yang akan berpartisipasi pada hari pelaksanaan. Tim juga melakukan *briefing* terkait alur kegiatan yang akan dilaksanakan.



Gambar 4. Mempersiapkan alat dan bahan.



Gambar 5. Mempersiapkan hadiah.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tim memberikan arahan mengenai peraturan permainan. Sebelum permainan dimulai, tim terlebih dahulu membagi kelompok dan menjelaskan format kegiatan *games*. Peserta yang berjumlah 30 warga binaan dibagi kedalam enam kelompok yang berbeda-beda. Setiap perwakilan kelompok yang sudah terbagi kemudian diarahkan untuk mengambil undian yang berisi kelompok yang akan menjadi lawan bermain selama proses pelaksanaan. Setiap *games* yang dimenangkan akan dihitung menjadi poin kemenangan. Poin kemenangan ini nantinya akan diakumulasikan untuk mendapatkan kelompok terbaik.



Gambar 6. *Games Sirkuit Race.*

Pada saat proses pelaksanaan, warga binaan pemasyarakatan menunjukkan berbagai ekspresi seperti tertawa dan saling bertukar canda. Setiap selesai melaksanakan satu *games*, warga binaan pemasyarakatan akan di tanyakan terkait pembelajaran apa yang dapat diperoleh. Warga binaan pemasyarakatan juga ditanya mengenai perasaan yang dirasakan selama *games* berlangsung. Sebagian besar warga binaan pemasyarakatan merasa sangat senang dengan adanya permainan ini karena mereka jarang bermain bersama.



Gambar 7. *Games Sirkuit Race.*

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi pada kegiatan ini dilakukan dengan menyebarkan lembar evaluasi yang berisi survei kepuasan dan survei kebahagiaan warga binaan pemasyarakatan menggunakan skala likert. Selain pengisian skala, warga binaan juga memberikan cerita dan pembelajaran yang didapatkan setiap *games*. Seluruh warga binaan pemasyarakatan sangat terbuka dengan kegiatan *fun games* yang dilakukan.



Gambar 8. Agenda Evaluasi dan Pengisian Survei.

4. DISKUSI

Dari hasil data yang didapatkan bahwa warga binaan pemasyarakatan Lapas Kelas 1 Makassar kebanyakan menyukai kegiatan berbasis *fun games*. Hal itu dikarenakan dari kegiatan *fun games* mereka dapat menyerap kebahagiaan yang tersebar saat permainan berlangsung. Mereka juga puas dengan permainan yang telah dirancang oleh tim. Hal ini juga terlihat dari hasil survei yang diisi setelah kegiatan *fun games* dilaksanakan. Berdasarkan survei yang dilakukan pada 30 warga binaan pemasyarakatan, 19 orang merasa sangat puas, 7 orang merasa puas, 2 orang merasa biasa saja dan 2 orang merasa tidak puas.



Gambar 9. Hasil Survei Kepuasan WBP.

Berdasarkan survei kebahagiaan setelah melaksanakan *fun games* yang dilakukan pada 30 warga binaan pemasyarakatan, 18 orang merasa sangat bahagia, 10 orang merasa bahagia, 1 orang merasa biasa saja dan 1 orang merasa tidak bahagia.



Gambar 10. Hasil Survei Kepuasan WBP

Nurhusnaina, Santika, Lubis, dan Jannah (2024) mengemukakan bahwa bermain memiliki sifat sosial dan melibatkan berbagai proses belajar, seperti mematuhi aturan, memecahkan masalah, mengendalikan emosi, dan mendisiplinkan diri. Kegiatan ini membantu warga binaan pemasyarakatan dalam mengelola emosinya sehingga mereka lebih mampu menghadapi perasaan negatif dan tidak mudah terpuruk. Selain itu, kegiatan *fun games* juga memberikan efek positif terhadap kebahagiaan warga binaan pemasyarakatan, yang terlihat dari hasil survei kepuasan dan kebahagiaan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan tersebut.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan Kuliah Kerja Profesi (KKP) di Lapas Kelas I Makassar memperlihatkan bahwa kegiatan pembinaan melalui *fun games* sangat bermanfaat dalam meningkatkan kondisi psikologis warga binaan. Dengan mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari

perencanaan hingga evaluasi, program ini disusun untuk memenuhi kebutuhan warga binaan yang sering mengalami kejenuhan, tekanan, dan minimnya aktivitas hiburan selama berada di dalam lapas. Fun games yang diberikan berhasil menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial yang positif, serta memberikan pengalaman belajar mengenai kerja sama, komunikasi, sportivitas, dan pengelolaan emosi.

Hasil survei menunjukkan mayoritas warga binaan merasa sangat puas dan lebih bahagia setelah mengikuti kegiatan tersebut, menandakan bahwa fun games merupakan pendekatan yang efektif dalam pembinaan. Selain memberikan kesenangan, kegiatan ini juga berkontribusi pada pengurangan stres, peningkatan emosi positif, serta memperkuat rasa kebersamaan di lingkungan lapas. Temuan ini menegaskan bahwa pembinaan di lapas tidak hanya berfokus pada aspek keamanan atau keterampilan kerja, tetapi juga perlu mencakup aspek psikologis dan rekreasional. Dengan demikian, fun games dapat dijadikan strategi pembinaan yang berkelanjutan dan mendukung proses reintegrasi warga binaan ke masyarakat.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Secara khusus, kami mengapresiasi Kepala Lembaga Pemasyarakatan, Bapak Sutarno, Bc. IP., S.H., M.H., atas izin dan fasilitas yang memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada dosen pembimbing lapangan, Dr. Basti Tetteng, S.Psi., M.Si., atas bimbingan dan arahan yang terus diberikan selama proses KKP kami.

Kami turut berterima kasih kepada mentor di Lapas, Ibu Sira Te'dang Patandean, S.Psi., M.Psi., Psikolog, serta Bapak Zulkifli, S.E., M.M., dan Bapak Muh. Taufan S., yang telah mendampingi dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga kami sampaikan kepada Bidang Bimbingan Kemasyarakatan (Bimpas) Lapas Makassar atas dukungan dan koordinasi yang diberikan. Tidak lupa, kami berterima kasih kepada seluruh Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat dan dampak positif bagi seluruh pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Auty, K. M., Farrington, D. P., & Coid, J. W. (2018). The effectiveness of prison-based programs for reducing recidivism. *Journal of Experimental Criminology*, 14(3), 389–444.
- Fazel, S., Hayes, A. J., Bartellas, K., Clerici, M., & Trestman, R. (2016). Mental health of prisoners: Prevalence, adverse outcomes, and interventions. *The Lancet Psychiatry*, 3(9), 871–881. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(16\)30142-0](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(16)30142-0)
- Haney, C. (2018). The psychological effects of imprisonment. In *APA handbook of forensic psychology* (pp. 729–750). American Psychological Association.
- Hunter, G., Wigzell, A., & May, T. (2019). Sports-based interventions in prisons: A review of evidence. *Journal of Correctional Education*, 70(2), 23–40.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (2020). Statistik pemasyarakatan Indonesia. Direktorat Jenderal Pemasyarakatan.
- Listyaningsih, W. (2021). Pembinaan narapidana dalam perspektif pemasyarakatan. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 51(1), 118–133.
- Mursal, M. A., Tetteng, B., BP, N. A., Anwar, N. P., Ikram, N., & Muttaqi, M. F. (2022). Fun games sebagai bentuk play therapy untuk mengurangi emosi negatif pada warga binaan pemasyarakatan Rutan Kelas I Makassar. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 1(4), 102–110. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v1i4.394>
- Nurdiana, D., & Wibisono, A. (2023). Pelaksanaan pembinaan narapidana di lembaga pemasyarakatan. *Jurnal Pemasyarakatan Indonesia*, 5(1), 12–22.
- Nurhusnaina, I., Santika, P. P., Lubis, P. W., & Jannah, T. R. (2024). Peran bermain dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 140–153. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i2.990>
- Nurlaila, S., & Prasetyo, R. (2023). Tingkat stres narapidana di lembaga pemasyarakatan. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(3), 145–158.
- Putri, A. A., Hapsari, A., & Lestari, R. (2023). Psikoedukasi untuk menurunkan stres warga binaan di lembaga pemasyarakatan. *Abdi Psikonomi*, 90–96. <https://doi.org/10.23917/psikonomi.v4i2.2300>
- Rahmawati, L. (2023). Overcrowding dan dampaknya terhadap pembinaan narapidana. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 4(2), 77–89.
- Suryanti, R., & Nugroho, A. (2022). Implementasi kuliah kerja profesi dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 211–220.
- Suryono, H. (2020). Sistem pemasyarakatan dalam perspektif pembinaan narapidana. *Jurnal Administrasi Hukum*, 12(1), 55–63.
- Tahara, M., Matsuo, T., & Nishikawa, K. (2020). Playing activities and emotional regulation: Implications for psychological well-being. *Journal of Positive Psychology*, 15(3), 245–

257.

- White, R. L., Babic, M. J., Parker, P. D., Lubans, D. R., Astell-Burt, T., & Lonsdale, C. (2024). Physical activity and mental health: A systematic review and meta-analysis of mechanisms. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 21, 49. <https://doi.org/10.1186/s12966-024-01676-6>