



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6199-6210

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kepribadian Sosial Anak-Anak Di Desa Lahumbo Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo

Riski Rahman^{1✉}, Lucyane Djaafar² Nopiana Mozin³

Jurusan Ilmu Hukum dan Kemasyarakatan, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Gorontalo

Email: riskirahman21052001@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian untuk mengetahui bagaimana dampak bermain game online free fire terhadap kepribadian sosial pada anak-anak di Desa Lahumbo, Kecamatan Tilamuta, Kabupaten Boalemo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Lahumbo, Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo, dengan sumber data yang diperoleh dari beberapa informan seperti aparat desa, orang tua, dan para anak-anak di Desa Lahumbo. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti berperan sebagai penggali informasi dengan tujuan untuk memperoleh sumber data baik itu primer ataupun sekunder. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dampak game online terhadap sebagian besar anak-anak di Desa Lahumbo banyak memberikan dampak negatif dan minim dampak positif terhadap keberlangsungan dan pranata sosial masyarakat khususnya anak-anak di Desa Lahumbo. Akibatnya banyak keluhan yang muncul dari para orang tua yang mengeluhkan sikap buruk terhadap anaknya, seperti sering tidak patuh, malas sekolah, sering keluar rumah dan tidak mau membantu orang tuanya di rumah. Kondisi seperti ini sangat sering terjadi di kalangan anak-anak, karena dampak dari game online sangat nyata dan memberikan dampak negatif bagi masyarakat, padahal keberadaan game online juga bisa menjadi hal yang positif apabila orang tua memperhatikan dan mengawasinya, mengingat tidak hanya sedikit *gamers* yang mampu meraih kesuksesan dalam bermain game. maka upaya pemerintah yang di lakukan dalam mencegah dampak permainan game online terhadap anak-anak dalam hal ini terdapat dua upaya yaitu upaya preventif dan represif. Tindakan ini dilakukan untuk meminimalisir dampak permainan game online, karena semakin maraknya permainan game online ini sudah tidak bisa di pungkiri lagi dampak yang di timbulkan juga bukan hanya dampak positif akan tetapi dampak negatif yang lebih menonjol dari permainan game online ini. Oleh karena itu dengan

menggabungkan upaya preventif dan represif ini, pemerintah berusaha menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi anak-anak dalam berinteraksi dengan game online.

Kata kunci: *Dampak Sosial, Game Online, Anak-Anak, Desa Lahumbo*

Abstract

Research to determine the impact of playing free fire online games on social personality in children in Lahumbo Village, Tilamuta District, Boalemo Regency. This study uses a descriptive research type with a qualitative approach. The location of this research was conducted in Lahumbo Village, Tilamuta District, Boalemo Regency, with data sources obtained from several informants such as village officials, parents, and children in Lahumbo Village. Data collection was carried out using observation, interview and documentation methods. Researchers act as information diggers with the aim of obtaining data sources, both primary and secondary. The results of this study explain that the impact of online games on most children in Lahumbo Village has many negative impacts and minimal positive impacts on the sustainability and social institutions of the community, especially children in Lahumbo Village. As a result, many complaints arise from parents who complain about bad attitudes towards their children, such as often being disobedient, lazy to go to school, often going out of the house and not wanting to help their parents at home. Conditions like this are very common among children, because the impact of online games is very real and has a negative impact on society, even though the existence of online games can also be a positive thing if parents pay attention and supervise them, considering that not only a few gamers are able to achieve success in playing games. then the government's efforts made to prevent the impact of online games on children in this case there are two efforts, namely preventive and repressive efforts. This action is taken to minimize the impact of online games, because the increasing popularity of online games can no longer be denied that the impacts caused are not only positive impacts but also more prominent negative impacts from online games. Therefore, by combining preventive and repressive efforts, the government is trying to create a safer environment for children to interact with online games.

Keywords: *Social Impact, Online Games, Children, Lahumbo Village*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang cepat memaksa kita untuk memasuki era baru, yaitu era digital, di mana hampir semua aktivitas manusia di berbagai bidang memerlukan teknologi. Ketika membahas tentang teknologi, hal ini sangat terkait erat dengan smartphone atau gadget. Menurut Surbakti (2017), teknologi tidak dapat dipisahkan dari gadget dan berbagai aplikasi yang ada di dalamnya. Seiring dengan kemajuan teknologi dan peningkatan penggunaan gadget, aplikasi berbasis teknologi yang ada di dalamnya juga mengalami perkembangan. Salah satu aplikasi tersebut adalah game online, yang menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak diunduh oleh pengguna *gadget* (Surbakti, 2017).

Teknologi saat ini dianggap sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai pendukung untuk menjalankan berbagai aktivitas, baik dalam bekerja maupun belajar. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran atau perantara untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi, seperti Zoom, Google Classroom, Google Meet, atau grup WhatsApp. Dengan memanfaatkan bahan ajar tersebut, pendidik dapat berkreasi dalam menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar (Agustian, 2021).

Berbicara tentang game rasanya kurang lengkap tanpa membahas game online. Di era sekarang, perkembangan teknologi sangat pesat, dan berbagai inovasi teknologi mudah diakses. Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, komunikasi antar manusia kini bisa dilakukan dengan bantuan berbagai perangkat, termasuk media hiburan seperti game online. Popularitas game online semakin meningkat; semakin lama dimainkan, semakin menarik permainan tersebut. Mulai dari visual, gaya bermain, grafis, hingga resolusi gambar, semua terus berkembang. Ada beragam jenis game, seperti game perang, petualangan, pertarungan, dan lainnya, yang membuatnya semakin menarik. Semakin seru permainannya, semakin banyak orang yang memainkannya secara online. Game online, istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan permainan digital, kini sangat populer di era modern. Kita sering menemui game online dalam kehidupan sehari-hari. Meski sebagian orang mengaitkannya dengan komputer, game tidak terbatas pada komputer saja. Game kini bisa dimodifikasi dan dimainkan di ponsel. Game online bermanfaat sebagai sarana hiburan atau penghilang rasa bosan, terutama bagi para gamers, baik akibat rutinitas harian seperti bekerja dan belajar, maupun sekadar mengisi waktu luang. (Hikmawati 2019).

Periode di mana anak sering bermain sendiri mungkin tidak sepenuhnya dipahami oleh beberapa orang tua. Selama tahap perkembangan, anak yang sering bermain game cenderung mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena game dapat membuat mereka terisolasi dari lingkungan sosial. Padahal,

anak-anak perlu mengasah kemampuan bersosialisasi untuk menjalin pertemanan, menyelesaikan konflik, dan bekerja sama dalam kelompok. Anak yang sering bermain game online akan memiliki lebih banyak aktivitas yang sulit diawasi oleh orang-orang terdekat, terutama orang tua, seperti saat mereka bermain di smartphone, laptop, atau di tempat umum seperti warnet yang jauh dari pengawasan orang tua.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Desa Lahumbo, peneliti memfokuskan penelitiannya pada anak-anak berusia antara 7 dan 10 tahun. Selain itu juga peneliti hanya memfokuskan 7 orang anak yang menjadi subjek dari penelitian ini. Sehingga dari observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan ada sekitar 7 anak yang selalu kecanduan gadget, terutama yang bermain game online seperti Free Fire. Anak-anak ini dibagi menjadi beberapa kelompok umur, seperti anak usia 7, 8, 9, hingga 10 tahun. Oleh karena itu, objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah kecenderungan anak melakukan perilaku sosial yang membuat mereka kecanduan game dan lupa waktu. Oleh karena itu keberadaan game online seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *Class Off Clans* dan *Free Fire* sangat diminati oleh anak-anak khususnya game *Free Fire*, mengingat bahwa game *Free Fire* berada di posisi pertama dalam kategori download terbanyak. Kemudian ada game *Mobile Legends: Bang Bang*, baru disusul oleh *8 Ball Pool* (Dewi, 2024).

Banyaknya orang yang mendownload game *free fire* ini bukan tanpa alasan, pasalnya game tersebut memang banyak sekali menonjolkan fitur-fitur permainan yang sangat menarik, apalagi jika topiknya adalah game mobile yang intinya adalah game perang. Oleh karena itu, hal inilah yang menyebabkan orang-orang yang mendownload game menjadi kecanduan, termasuk anak-anak yang kesehariannya hanya fokus pada game

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Prihatsanti dan rekan (dalam Sukron Habibi Harahap, 2021: 3), studi kasus adalah teknik untuk mengeksplorasi perilaku organisasi informal, tidak biasa, rahasia, bahkan yang dianggap terlarang. Penelitian ini berfokus secara mendalam pada satu objek tertentu yang dianalisis sebagai sebuah kasus. Data untuk studi kasus dapat diperoleh dari berbagai pihak yang terkait, sehingga dikumpulkan dari berbagai sumber. Studi kasus yang baik harus dilakukan langsung di lingkungan nyata dari kasus yang diselidiki. Meskipun demikian, data juga dapat diperoleh dari pihak lain yang memiliki pengetahuan mendalam tentang kasus tersebut. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui beberapa teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu: (1) Observasi, (2) Wawancara, dan (3) Dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data seperti yang diberikan Miles and

Huberman. Menurut Miles & Huberman (Sukron Habibi Harahap, 2021) yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan pada setiap tahap penelitian hingga selesai dan data mencapai kejenuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setiap permainan tentu memiliki dampak positif bagi para pemainnya. Meskipun pada umumnya dampak bermain game online sering dianggap buruk, namun jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda, tidak semua dampaknya negatif. Sebaliknya, game online dapat memberikan pengaruh positif bagi anak. Berikut ini adalah dampak positif dari bermain game online *Free Fire* terhadap kepribadian sosial anak di Desa Lahumbo, antara lain:

Dampak Positif Game *Online Free Fire* terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Lahumbo

- a. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat mendorong interaksi sosial yang luas tanpa batas bagi pemainnya, termasuk anak-anak di Desa Lahumbo. Saat mereka bermain game online, mereka dapat berinteraksi dengan baik karena bertemu dengan berbagai orang dalam forum game yang mereka mainkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat, yang menyatakan bahwa sosialisasi dapat terjadi melalui permainan game online, misalnya ketika anak-anak merasakan kesenangan dari kehadiran orang lain dan merasa memiliki teman di dunia yang sama. (Pratiwi, 2019)

Berdasarkan data yang diperoleh, bermain game online dapat membantu anak-anak di Desa Lahumbo dalam bersosialisasi dengan baik, sehingga kemampuan mereka dalam bersosialisasi, baik di lingkungan sekitar maupun dalam game online yang sering dimainkan, semakin berkembang. Hal ini terjadi karena mereka berinteraksi dengan pemain lain tanpa memandang asal daerah atau agama. Sosialisasi dalam konteks ini mengacu pada kemampuan anak berinteraksi, baik dengan teman sebaya maupun orang yang lebih tua, melalui game yang dimainkan. Meskipun anak-anak di Desa Lahumbo bermain game online, hal tersebut tidak menghambat kemampuan mereka bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Ketika bermain, mereka justru memperluas lingkaran pertemanan di dunia game, yang merupakan salah satu dampak positif dari bermain game online saat mereka mulai mengenalnya.

- b. Kerja sama

Kerja sama adalah sebuah aktivitas atau usaha yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam game online *free fire*, kerja sama dan kolaborasi antar tim

sangat penting untuk memenangkan pertandingan. Di dalam game, pemain diajarkan bahwa jika tim bekerja dengan kompak dan berkolaborasi dengan baik, maka akan lebih mudah untuk mencapai kemenangan. Hal ini serupa dengan kerja sama di dalam kelas, seperti saat menyelesaikan masalah, mengerjakan tugas kelompok, dan aktivitas lainnya. Dengan bekerja sama, tujuan yang diinginkan akan lebih mudah tercapai. (Yenti Arsini, 2023).

Game online *Free fire* telah membentuk sikap kerja sama dan kesabaran dalam mencapai tujuan. Kerja sama yang dimaksud adalah bagaimana seseorang bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dalam sebuah kelompok, sehingga anak terlatih untuk bekerja sama dengan timnya. Kesabaran di sini mengacu pada kemampuan seseorang dalam menghadapi situasi yang tidak kondusif atau penuh tantangan saat menyusun strategi bermain. Selain itu, game online juga melatih anak untuk fokus dalam melakukan sesuatu serta meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka melalui istilah-istilah yang digunakan dalam permainan (Mertika, Dewi Mariana, 2020).

c. Simpati

Simpati adalah sikap emosional yang membuat seseorang peduli terhadap orang lain. Ketika anak menunjukkan simpati, itu menandakan bahwa mereka sedang mengembangkan kemampuan sosial, terutama terhadap orang-orang di sekitar mereka yang sedang mengalami kesulitan. Di Desa Lahumbo, anak-anak menunjukkan rasa simpati kepada teman-teman yang mengalami masalah, yang mendorong mereka untuk membantu dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Saat bermain game online, anak-anak dapat mengembangkan rasa simpati ini; ketika mereka melihat teman dalam kesulitan, dorongan untuk membantu akan muncul, karena mereka terbiasa saling mendukung dalam permainan. Berdasarkan pengamatan peneliti, anak-anak di Desa Lahumbo menunjukkan sikap simpati yang kuat saat bermain game online bersama teman-teman mereka. (Pratiwi et al., 2019)

Dampak Negatif Bermain Game *Online Free Fire* terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Lahumbo

Permainan game online dapat berdampak negatif bagi para pemainnya, terutama bagi anak-anak yang memainkannya, sehingga mereka memerlukan bimbingan dan arahan dari orang tua. Dampak negatif ini muncul karena banyak game online yang mengandung

konten kekerasan, yang dapat ditiru oleh anak. Berikut adalah beberapa dampak negatif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak-anak di Desa Lahumbo:

a. Adiksi (Kecanduan)

Permainan yang dapat diakses secara online sering kali lebih menyenangkan dibandingkan dengan permainan offline, karena fitur-fitur yang bervariasi membuat pengalaman bermain lebih menarik. Ini juga terlihat pada anak-anak di Desa Lahumbo, yang bermain game online setiap hari dengan harapan dapat meningkatkan level permainan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Amburika dkk, yang menyatakan bahwa banyak game saat ini dirancang untuk menimbulkan kecanduan, sehingga pemain merasa terhibur meskipun bermain dalam waktu lama. Kecanduan game online pada anak dapat berdampak negatif terhadap perkembangan mereka, sehingga penting untuk memahami dampak buruk dan cara mengatasi ketergantungan ini agar perkembangan kepribadian sosial anak tetap baik.(Pratiwi et al., 2019)

Banyak anak menghabiskan waktu dan uang untuk bermain game online, yang sering kali mengurangi waktu mereka untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman-teman sebaya. Dalam beberapa kasus, siswa bahkan tidak memiliki waktu sama sekali untuk belajar atau bersosialisasi. Game online sebenarnya tidak menimbulkan dampak negatif jika anak tidak sampai pada tingkat kecanduan; namun, jika sudah kecanduan, efeknya bisa sangat merugikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online muncul karena kesenangan yang dirasakan saat bermain, yang memberikan kepuasan tersendiri, sehingga anak merasa terdorong untuk mengulangi pengalaman menyenangkan tersebut (Adiningtiyas, 2017).

b. Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor terjadi ketika seseorang menggunakan kata-kata yang tidak pantas atau menghina orang lain dalam permainan game online. Ketika keinginan dalam permainan tidak terpenuhi, anak-anak sering marah dan melontarkan kata-kata kasar, sehingga perilaku ini menjadi kebiasaan. Hal ini juga terlihat pada anak-anak di Desa Lahumbo yang bermain game online, di mana mereka cenderung berbicara kasar saat merasa frustrasi dalam permainan.

Game online dapat memberikan dampak negatif, seperti kebiasaan berbicara kasar kepada orang lain. Kebiasaan ini muncul karena anak-anak sering mendengar kata-kata kasar dalam game yang mereka mainkan, sehingga mereka mulai meniru dan mengucapkannya saat marah. Jika dibiarkan, kebiasaan ini bisa terus berlanjut. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk selalu mengawasi dan memberikan arahan kepada anak-

anak agar dapat mengurangi kemungkinan perilaku negatif yang muncul akibat kebiasaan buruk dalam game online. (Qalbi, 2022)

c. Pembangkang

Pembangkangan (*negativisme*) adalah bentuk perilaku yang muncul sebagai respon melawan ketika harapan seseorang tidak sesuai dengan kenyataan, yang menyebabkan mereka marah dan mengabaikan apa yang diucapkan orang lain. Tingkah laku ini juga terlihat pada anak-anak di Desa Lahumbo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan game online dapat membuat anak-anak di desa tersebut menjadi pembangkang. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan mereka yang terlalu sering bermain game online, sehingga mereka cenderung mengabaikan orang lain saat berbicara dan lebih fokus pada permainan yang sedang mereka mainkan (Pratiwi et al., 2019).

Bermain game online *free fire* berdampak pada perkembangan sosial subjek-subjek ini. Orang tua melaporkan adanya perubahan dalam sikap anak, terutama berupa perilaku pembangkangan, setelah mereka mulai bermain game secara intensif. Selama bermain, subjek cenderung sangat fokus pada game dan mengabaikan lingkungan sekitar. Terlalu fokus pada game dapat memicu perilaku menentang, di mana anak-anak tidak menanggapi perintah atau saran dari orang tua. Pembangkangan ini merupakan respons terhadap situasi yang dianggap tidak sesuai dengan keinginan mereka. Untuk mengatasi hal ini, orang tua bisa mencoba pendekatan yang lebih positif dengan menciptakan suasana rumah yang menyenangkan, seperti menggantikan perintah dengan ajakan yang lembut, serta menggunakan bahasa yang mengajak anak berpartisipasi secara sukarela. Selain itu, sikap sopan dan perhatian dari orang tua dapat membuat anak merasa dihargai dan disayangi, yang pada gilirannya dapat membuat mereka lebih kooperatif (Erlyn Dwi Larasati, 2023).

Peneliti juga mengamati bahwa anak-anak di Desa Lahumbo menunjukkan perilaku pembangkangan, seperti tidak memperhatikan orang lain saat berbicara, baik dengan teman, orang tua, maupun guru. Di rumah, mereka kadang-kadang mengabaikan nasihat dari orang tua. Sikap ini menjadi kebiasaan bagi anak-anak karena selama bermain game online, mereka sering bersikap acuh tak acuh terhadap orang-orang di sekitarnya.

Upaya Pemerintah dalam Mencegah Dampak Permainan Game Online

a. Upaya Preventif

Secara etimologis, istilah "preventif" berasal dari bahasa Latin *pravenire*, yang berarti 'antisipasi' atau mencegah terjadinya sesuatu. Dengan kata lain, upaya preventif merupakan usaha pengendalian sosial yang bertujuan untuk mencegah gangguan (Hukumonline, 2024).

Nurdjana dalam Sistem Hukum Pidana dan Bahaya Laten Korupsi menjelaskan bahwa tindakan atau upaya preventif merupakan langkah-langkah pencegahan untuk menghindari pelanggaran norma yang ada. Hal ini dilakukan dengan memastikan bahwa faktor niat dan kesempatan tidak bersatu, sehingga menjaga situasi keamanan dan ketertiban masyarakat tetap terjaga, aman, dan terkendali. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya preventif mencakup segala tindakan yang dilakukan untuk mencegah terjadinya suatu peristiwa (Hukumonline, 2024).

Upaya pemerintah Desa Lahumbo dalam mencegah dampak permainan game online dalam hal ini upaya preventif sudah sangat jelas adanya karena upaya ini merupakan tindakan yang di ambil untuk mencegah agar tidak terjadinya masalah atau kejadian yang tidak diinginkan, tujuannya adalah untuk mengurangi resiko dan menghindari kerugian. Salah satu yang dilakukan pemerintah desa dalam meminimalisir penyimpangan yang terjadi yang memengaruhi anak-anak di Desa Lahumbo seperti penyediaan pos ronda yang di jadwalkan setiap malamnya mulai dari pukul 22.00 wita sampai dengan pukul 02.30 wita. Hal ini diberlakukan agar anak-anak di Desa Lahumbo tidak terdampak game online yang memengaruhi proses pembelajaran mereka di sekolah nantinya.

Upaya penyembuhan merujuk pada fungsi yang berhubungan dengan pemberian bantuan kepada anak yang menghadapi masalah, baik dalam aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Dalam konteks ini, upaya tersebut ditujukan untuk anak yang mengalami kecanduan game online. Tindakan yang diambil melibatkan bantuan yang diberikan kepada anak selama dan setelah mereka mengalami kecanduan game online, dengan tujuan membantu individu tersebut mengatasi kesulitan yang dihadapi (Sofyan Abdi, 2020).

b. Upaya Represif

Menurut KBBI, upaya represif diartikan sebagai tindakan yang bersifat represi, yaitu menekan, mengekang, menahan, atau menindas, serta berorientasi pada penyembuhan. Secara sederhana, tujuan dari upaya represif adalah untuk mengembalikan keseimbangan yang terganggu. Di sisi lain, upaya preventif berfokus pada pencegahan pelanggaran hukum, sedangkan upaya represif ditujukan untuk memulihkan situasi yang mengalami gangguan (Hukumonline, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang terjadi di lapangan, peneliti menekankan bahwa upaya pemerintah dalam mencegah dampak permainan game online di Desa Lahumbo. Tindakan yang dilakukan yaitu dengan memberikan materi edukasi dan pendekatan emosional terhadap orang tua dan anak-anak agar kiranya dapat mengontrol anak-anak yang telah kecanduan akan game online ini. Selain itu, pemberian motivasi terhadap anak-anak juga penting agar kiranya mereka tidak lagi kecanduan akan game online ini, karena

game online ini tidak selamanya bisa memberikan keuntungan bagi mereka para penggunanya, dikarenakan melihat dari sisi yang ada yang lebih menonjol dari dampak permainan game online ini adalah sisi negatif, maka dari itu pendekatan emosional orang tua terhadap anaknya yang bermain game lebih ditingkatkan lagi untuk menghindari akan kecanduan game online ini, tujuannya adalah untuk agar tidak terjadinya masalah atau kejadian yang tidak diinginkan, tujuannya adalah untuk mengurangi resiko dan menghindari kerugian.

SIMPULAN

Sebagai penutup dari penelitian ini, kesimpulan dari hasil dan pembahasannya adalah sebagai berikut: Permainan game online memiliki dampak positif terhadap kepribadian sosial anak-anak di Desa Lahumbo. Anak-anak seperti AH, AP, SA, RO, TG, HH, dan WP memperoleh manfaat seperti: a) Membantu meningkatkan keterampilan bersosialisasi, baik dalam lingkungan sehari-hari maupun dalam game yang mereka mainkan. b) Meningkatkan kemampuan kerja sama, karena terbiasa berkolaborasi dalam permainan sehingga keterampilan tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. c) Meningkatkan rasa simpati, karena kebiasaan membantu teman dalam permainan dapat terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari. Namun, permainan game online juga membawa dampak negatif, seperti: a) Adiksi, yang membuat anak menjadi terlalu fokus pada game dan mengabaikan hal-hal lain. b) Penggunaan bahasa kasar, yang bisa menjadi kebiasaan anak-anak setelah sering mendengar atau menggunakan kata-kata kasar dalam permainan. c) Pembangkangan, di mana anak-anak sering mengabaikan orang lain ketika berbicara karena terlalu asyik dengan permainan.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mencegah dampak negatif game online terhadap anak-anak, baik melalui tindakan preventif maupun represif. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengurangi dampak negatif permainan yang semakin meningkat dan diakui lebih dominan dibandingkan dampak positif. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, pemerintah berusaha menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi anak-anak saat berinteraksi dengan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE. *Jurnal KOPASTA*, 20-40.
<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121>.

- Agustian, U. H. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 123-133.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>
- Dewi, I. R. (2024). *Raja Game Mobile RI Terbaru, Mobile Legends dan PUBG Kalah*. Indonesia: CNBC. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240112142520-37-505163/raja-game-mobile-ri-terbaru-mobile-legends-dan-pubg-kalah>
- Erlын Dwi Larasati, M. K. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi. *Indonesian Journal of Education and Social Science*, 112-123.
<https://ejournal.papanda.org/index.php/ijess/article/view/495>
- Hukumonline, T. (2024). *Perbedaan Upaya Preventif dan Represif serta Contohnya*. indonesia: Tim Hukumonline. <https://www.hukumonline.com/berita/a/upaya-preventif-lt63e0813b74769/#:~:text=Upaya%20preventif%20adalah%20upaya%20mencegah,represif%20adalah%20upaya%20memulihkan%20gangguan.>
- Mertika, D. M. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, 2.
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154>
- Pratiwi, E. Y. (2019). *POSITIF NEGATIF GAME ONLINE : Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG.
https://eprints.unhas.ac.id/205/18/19.%20Positif%20_%20Negatif%20Game%20Online.pdf
- Qalbi, Z. (2022). Dampak Bermain Game Onlineterhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini di PAUDI Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 1566-1574.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/10848>
- Sofyan Abdi, . Y. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE: PENANGANANNYA DALAM KONSELING. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9-20.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99164678/387190684-libre.pdf?1677465074=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKecanduan_Game_Online_Penanganannya_dal a.pdf&Expires=1729135118&Signature=TpV~IWQKNFmaLyPowGiM8muQR55nF80PoGkbkGQa-GIKU3N3SEWrX07qHxlnFT-5fb75VuCzWYGD6sav016DxzJaydqbrFI5oSol9xBpEJzsJb2xw5nNtvWpRww2BtdCpO4FY5-Fw6-1Uf-QnQO3JcrkIHBIKWEp3llzJQGRRfcFQOnf16eoHL3OOIKEPv9woNuj~i0lv6OIBrYjNLJxv

OzPWR8ew9WTih3eBPZoDQCHT1vvCZYe17HwL1wmS-rSpiv5SQM3krUXjcBwSH-
H6KowAn0pB6cOe1IMc7OpYKU2jJTwHHzrDeefDuSVLcpwLNzNfHN7PMnhzJrtzfDC
mw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Sukron Habibi Harahap, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 1304-1311.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>

Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ANAK-ANAK. *Jurnal Curere*, 28-38.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>

Yenti Arsini, R. Y. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 190-199.
<https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/1370>