

Dampak Negatif *Game Online (Free Fire)* Pada Anak Usia Dini dalam Teori Metakomunikasi Gregory Bateson

Irma Dayanti¹

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi memudahkan akses informasi dan hiburan, terutama game online yang populer di kalangan anak-anak. Meskipun game bisa menghibur dan membantu bersosialisasi, ada kekhawatiran tentang dampak negatifnya, seperti kecanduan dan pengaruh buruk pada perkembangan emosi anak. Game online seperti *Free Fire*, yang populer di seluruh dunia, juga memicu masalah seperti kurangnya fokus pada kegiatan lain dan konflik antar pemain. Artikel ini akan mengulas dampak negatif game online pada anak usia dini dan mencari solusi yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan majalah. Artikel ini akan membahas solusi untuk mengatasi dampak negatif game online, khususnya *Free Fire*, pada anak usia dini. Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengawasi waktu bermain anak dan memastikan mereka terlibat dalam aktivitas yang seimbang dan sehat.

Kata Kunci: Pengaruh game online *Free Fire*, Kecanduan Game, Dampak Psikologis Anak.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk transportasi dan hiburan. Di era modern ini, game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Dalam dekade terakhir, popularitas game online telah meroket, didukung oleh kemunculan game center di berbagai wilayah dengan harga yang terjangkau. Game center ini berbeda dengan warnet, yang cenderung memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak. (Ady Abdul Azis, Syarif Hidayat, 2022). Kemajuan teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, mempermudah berbagai kegiatan dan akses informasi. Kita dapat berbagi dan menerima informasi dengan mudah tanpa harus bertemu langsung, memanfaatkan berbagai perangkat seperti ponsel, tablet, laptop, atau komputer. Teknologi ini telah menjadi kebutuhan pokok bagi semua orang, terutama anak-anak yang tumbuh dalam era digital. (Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita, 2019) Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah munculnya telepon genggam atau handphone. Handphone kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia, digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi dan mengakses informasi, tetapi juga untuk bermain game..(Sri Maulidar, 2017).

Setiap game memiliki aturan dan mekanisme permainan yang unik, menciptakan beragam jenis game yang menarik. Game seringkali menjadi cara untuk menghilangkan stres dan menghibur, terutama bagi anak-anak. Beberapa ahli, seperti Samuel Henry, melihat game sebagai bagian integral dari kehidupan anak-anak, sementara sebagian orang tua menganggap game sebagai penyebab penurunan nilai, perilaku antisosial, dan kekerasan. Fauzi A, di sisi lain, melihat game sebagai bentuk hiburan yang menyegarkan pikiran dari rutinitas sehari-hari.

Game online, seperti namanya, merupakan permainan yang terhubung melalui internet. Game online awal, seperti simulasi perang atau pesawat, telah menginspirasi perkembangan berbagai jenis game lainnya. Selain sebagai hiburan, game online juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan pembelajaran. Frekuensi bermain yang tinggi dapat membuat pemain meniru adegan dan perilaku yang mereka temui dalam game.

Game online telah menjadi fenomena global, dengan jutaan pemain dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Kemajuan teknologi komputer dan internet telah mendorong penyebaran dan perkembangan game online secara pesat. Di Indonesia, aplikasi game online menempati urutan ketujuh dalam kategori pengguna internet terbanyak, setelah email, IM, aplikasi media sosial, blog, mesin pencari, dan situs online. (Wanda Nadilyah Amirah,

Zaka Hadlkusuma Ramadan, 2021). Game online telah menjadi bagian dari gaya hidup bagi banyak orang, termasuk anak-anak dan pelajar. Game online *Free Fire*, khususnya, dikenal karena sifatnya yang adiktif dan membuat pemain ketagihan. (Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadlkusuma ramadan 2021).

Psikolog Rahmat menyatakan bahwa bermain game online dapat sangat menyenangkan, tetapi penting untuk mengetahui cara memainkannya dengan bijak. Game online cenderung adiktif karena memiliki fitur-fitur menarik, gambar-gambar yang memikat, dan animasi yang mendorong anak-anak dan bahkan orang dewasa untuk terus bermain. Banyak game dirancang khusus untuk membuat pemain ingin terus bermain. Perkembangan game online telah berkembang jauh dari game awal yang hanya bisa dimainkan di komputer dan hanya untuk dua orang. Kini, game online dapat diakses melalui smartphone yang memiliki fitur lengkap dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mempermudah akses bagi para pemain.

Secara sederhana, game online merupakan permainan yang terhubung melalui internet. Kata "game" berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, sedangkan "online" merujuk pada koneksi internet. Antonim Tri Setio mendefinisikan game online sebagai permainan yang terhubung melalui internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain yang memainkan game yang sama. Setiap game memiliki aturan dan mekanisme permainan yang unik, termasuk pengaturan peta, level, alur cerita, dan efek visual. (Antonim Tri Setio Nugroho, 2016)

Game online sangat populer di kalangan siswa sekolah dasar, terutama dalam situasi yang tidak menentu seperti saat ini. Anak-anak usia dini cenderung lebih memilih bermain game online daripada kegiatan lain karena mudah mengakses internet. Game online *Free Fire*, yang bergenre battle royale, menjadi salah satu game yang paling banyak dimainkan oleh siswa sekolah dasar. (Moch Hamzah Qomarudin, Suhartono, Siti Umayaroh, 2022).

Free Fire adalah game battle royale yang dikembangkan oleh 111 dots studio dan diterbitkan oleh Garena untuk perangkat Android dan iOS. Game ini menjadi game mobile yang paling banyak diunduh di dunia pada tahun 2019 dan meraih penghargaan "Best Popular Vote Game" dari Google Play Store. Pada Mei 2020, *Free Fire* mencatat rekor dengan lebih dari 80 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia. Pada November 2019, game ini mencapai 1 miliar unduhan global.

Popularitas *Free Fire* juga membawa sejumlah permasalahan, terutama dampak negatifnya terhadap anak-anak usia dini. Salah satu masalah yang sering muncul adalah kurangnya kemampuan anak untuk mengendalikan emosi saat menghadapi gangguan sinyal di daerah tertentu. Hal ini dapat menyebabkan pertengkaran dengan lawan main karena dianggap kalah padahal disebabkan oleh kendala sinyal. Selain itu, kecanduan game online dapat menyebabkan anak lupa waktu untuk belajar, makan, tidur, dan kegiatan penting lainnya. Artikel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif game online terhadap anak usia dini dan membantu dalam pengembangan strategi mitigasi yang efektif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, yaitu penelitian yang mengandalkan sumber data dari berbagai bahan pustaka seperti buku, jurnal, majalah, dan naskah yang relevan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan analisis terhadap literatur, hasil penelitian, serta publikasi ilmiah yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh kesimpulan yang akurat dan valid. Penulis mengumpulkan data melalui klarifikasi, sehingga kesimpulan dapat diambil setelah menganalisis seluruh informasi yang telah diperoleh. Dalam analisis, penelitian ini menerapkan metode deduktif, yang berarti menganalisis permasalahan dengan menyajikan pernyataan umum sebelum menarik kesimpulan khusus.

Hasil dan Pembahasan

Kata meta berasal dari bahasa Yunani dan artinya "setelah" atau "melampaui" pada tahun 1970 an Gregory Bateson merumuskan istilah meta-komunikasi untuk menjelaskan pesan-pesan tersembunyi dalam apa yang kita katakan dan lakukan. Memahami metakomunikasi dapat membantu kita menafsirkan bahasa tubuh dalam berbagai situasi. Konteks komunikasi,

serta pemahaman kita tentang simbol dan tanda, sangat penting dalam menciptakan makna yang efektif. Oleh karena itu, metakomunikasi tidak boleh dianggap remeh.

Metakomunikasi mengasumsikan bahwa kita dapat memahami kode-kode tersembunyi yang digunakan dalam komunikasi, melalui isyarat-isyarat yang kita kirimkan satu sama lain. Isyarat-isyarat ini dapat menentukan apa yang dapat dan tidak dapat kita katakan secara verbal. Metakomunikasi juga merupakan komunikasi tentang makna yang kita ingin sampaikan melalui komunikasi kita.

Gregory Bateson, seorang antropolog dan ahli teori komunikasi, memperkenalkan konsep metakomunikasi, yaitu komunikasi tentang komunikasi. Metakomunikasi memungkinkan pihak-pihak yang berkomunikasi untuk memahami makna sebenarnya dari pesan yang disampaikan. Metakomunikasi adalah komunikasi yang memiliki makna tersembunyi di balik pesan yang disampaikan. Ini seperti pesan tambahan yang menjelaskan bagaimana pesan utama seharusnya dipahami. Metakomunikasi bisa berupa isyarat halus yang menunjukkan maksud dari pesan yang disampaikan.

Istilah metakomunikasi diperkenalkan oleh Gregory Bateson, yang menggambarkannya sebagai "komunikasi tentang komunikasi." Metakomunikasi bisa mendukung, bertentangan, atau bahkan tidak sesuai dengan pesan verbal yang disampaikan. Dalam terapi, kemampuan untuk "membaca yang tersirat" sangat penting bagi terapis untuk memahami kesulitan klien. Metakomunikasi dapat membantu terapis membangun hubungan yang kuat dan penuh kepercayaan dengan klien.

Bateson juga mengembangkan konsep metapesan, yang merupakan pengembangan dari "sinyal suasana hati" yang ia kemukakan sebelumnya. Metapesan memberikan informasi tentang konteks dan maksud dari pesan yang disampaikan.

Berikut adalah beberapa poin penting terkait teori metakomunikasi Bateson: Gregory Bateson mengemukakan bahwa pesan dapat diorganisasikan dalam hierarki, di mana metapesan memberikan informasi tentang pesan di tingkat yang lebih rendah, dan meta-metapesan memberikan informasi tentang metapesan, dan seterusnya. Dalam konteks perilaku hewan, Bateson percaya bahwa hewan yang bermain melakukan metakomunikasi dengan menyadari bahwa aktivitas mereka meniru aktivitas lain. Teori metakomunikasi ini juga diaplikasikan dalam terapi keluarga, di mana pemahaman terhadap metakomunikasi dapat membantu mengembangkan pendekatan untuk menciptakan perubahan. Namun, teori hierarkis ketat yang diusulkan oleh Bateson tidak luput dari kritik karena dianggap kurang mencerminkan kompleksitas komunikasi dalam dunia nyata.

Metakomunikasi memiliki berbagai fungsi penting dalam komunikasi. Pertama, metakomunikasi membantu menentukan harapan dengan memberikan kerangka yang memungkinkan seseorang memahami konteks dan makna interaksi. Dengan memahami apa yang diharapkan dalam situasi tertentu, individu dapat menentukan apa yang harus dikomunikasikan, bagaimana cara terbaik untuk menyampaikannya, dan kapan waktu yang tepat untuk melakukannya. Selain itu, metakomunikasi juga memfasilitasi pengawasan, misalnya ketika seorang supervisor menggunakan isyarat verbal atau nonverbal untuk memberikan umpan balik dan bimbingan kepada bawahan mereka, seperti memperbaiki performa kerja.

Fungsi lain dari metakomunikasi adalah membantu memahami bahasa tubuh dan isyarat verbal, yang sering mengungkap makna tersirat di balik kata-kata. Bahasa tubuh, seperti gerakan dan ekspresi wajah, memainkan peran penting dalam komunikasi nonverbal dan membantu mencerminkan hubungan antarindividu. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi, metakomunikasi juga mengungkap dan memelihara hubungan antara para komunikator. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi tidak hanya berfungsi untuk bertukar pesan tetapi juga untuk membangun dan menjaga koneksi interpersonal (Metakomunikasi, Gregory Bateson, <https://search.app/RoYe6v4HAFLAfmzi9>, 25 Okt 2024).

1. Pengaruh Game Online Free Fire

Game merupakan aktivitas permainan virtual yang bertujuan untuk mencapai kemenangan dalam setiap misi yang diberikan. Game online memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa, membuatnya lebih menarik daripada belajar. Aktivitas bermain game online telah menjadi rutinitas bagi banyak anak, terutama *Free Fire*.

Free Fire, sebuah game battle royale, memiliki daya tarik yang kuat dan dapat

menyebabkan kecanduan. Ketika kalah dalam permainan, pemain seringkali terdorong untuk mencoba lagi untuk menang, sehingga sulit untuk berhenti bermain. Selain itu, gangguan sinyal dapat menyebabkan frustrasi dan kesulitan mengendalikan emosi.

Ketergantungan pada game online dapat berdampak negatif pada aspek pembelajaran. Anak-anak yang kecanduan game online cenderung malas belajar, yang berakibat buruk pada hasil belajar mereka. (Khairunnisa, dkk 2022)

Kehadiran handphone dalam kehidupan sehari-hari anak-anak tidak selalu berdampak positif pada proses belajar. Alih-alih fokus belajar di kelas, anak-anak cenderung menghabiskan waktu bermain game online seperti *Free Fire*, melupakan tugas sekolah dan aktivitas lainnya. Ketergantungan pada game online *Free Fire* dapat menyebabkan anak lupa waktu, mengurangi aktivitas sosial, dan menimbulkan masalah lain. Anak-anak yang kecanduan game online seringkali bermain setiap hari, dari pagi hingga malam.

Gejala kecanduan game online meliputi beberapa aspek, seperti salience, yaitu terus-menerus memikirkan game online; tolerance, yakni meningkatnya waktu bermain game online; mood modification, di mana bermain game online digunakan untuk menghindari masalah; relapse, yaitu kembali bermain setelah lama berhenti; withdrawal, berupa perasaan tidak nyaman jika tidak dapat bermain; conflict, yang mencakup pertengkaran dengan orang lain akibat bermain game secara berlebihan; serta problems, yaitu mengabaikan kegiatan lain yang menyebabkan berbagai masalah. Ketergantungan pada game online dapat membuat anak-anak menghabiskan waktu berlebihan di depan gadget, sehingga mengabaikan kegiatan penting seperti tidur, makan, belajar, dan interaksi sosial (Pajri Marlita, dkk., 2021). Kecanduan game online merupakan bentuk kecanduan non-fisik yang ditandai dengan perilaku kompulsif dan terus-menerus dalam bermain game untuk mendapatkan kepuasan, meskipun perilaku ini menyebabkan berbagai masalah sosial dan sulit dihentikan.

Young, seorang ahli dalam bidang kecanduan, menyarankan beberapa cara untuk mengatasi kecanduan game online, antara lain mengurangi waktu bermain secara bertahap, membuat jadwal yang membagi waktu antara bermain dan kewajiban lainnya seperti belajar, bekerja, atau bersosialisasi, serta mendapatkan dukungan sosial dari orang tua, teman, atau anggota keluarga yang terlibat langsung dengan anak (Muhammad Zuhal, 2023). Dukungan sosial dinilai penting untuk membantu individu menghadapi tantangan dalam menghentikan kebiasaan bermain game yang berlebihan, sekaligus mendorong keterlibatan dalam aktivitas lain yang lebih produktif.

Perilaku agresif dalam game online seringkali muncul sebagai cara untuk mengekspresikan emosi dan suasana hati para gamer. Frustrasi akibat kekalahan, kecurangan, atau kurangnya kerja sama dalam tim dapat memicu kemarahan dan perilaku agresif.

Emosi yang meluap-luap ini seringkali diungkapkan melalui voice chat, di mana pemain saling mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor dalam bentuk komunikasi transaksional. Perilaku agresif ini kemudian memicu respons serupa dari pemain lain, menciptakan siklus komunikasi yang penuh dengan amarah.

Selain perilaku verbal, beberapa gamer juga termotivasi untuk melakukan tindakan agresif fisik, seperti memukul atau menendang, ketika merasa kesal atau marah saat bermain game online. (Ria Halimatus Syadiyah, 2023). Perilaku anak dalam bermain *Free Fire* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang perlu diperhatikan oleh orang tua, pendidik, dan pihak terkait lainnya.

- a. Usia Anak: Anak-anak yang masih muda mungkin belum memiliki pemahaman yang matang tentang konten dalam game, sehingga cara mereka menafsirkan situasi dan meresponsnya bisa berbeda.
- b. Pengawasan Orang Tua dan Pengasuhan: Tingkat pengawasan dan kontrol orang tua terhadap penggunaan teknologi anak-anak mereka sangat penting. Pengawasan yang ketat dan pengasuhan yang tepat dapat membantu anak-anak mengatur waktu bermain, berinteraksi dengan bijak dalam game, dan mengurangi dampak negatif dari bermain game.
- c. Lingkungan Sosial: Teman sebaya dan interaksi dalam game dapat memengaruhi keputusan dan perilaku anak. Anak-anak cenderung tertarik pada aktivitas yang dilakukan oleh teman-temannya, sehingga jika banyak teman yang bermain *Free Fire*, anak-anak juga akan tertarik untuk ikut bermain.

- d. Budaya dan Nilai Sosial: Konteks budaya tempat anak dibesarkan dapat membentuk pandangan mereka tentang kegiatan yang diterima secara sosial, termasuk penggunaan teknologi dan bermain game online. Nilai-nilai yang dianut oleh keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar juga dapat memengaruhi cara anak-anak menafsirkan konten dalam game.
- e. Desain Game: Fitur-fitur dalam game, seperti hadiah, kemajuan level, dan interaksi sosial, dapat memotivasi anak-anak untuk terus bermain. Desain level, mekanika permainan, dan tingkat kesulitan juga dapat memengaruhi pengalaman bermain anak dan cara mereka meresponsnya.
- f. Motivasi dan Kebutuhan Psikologis: Anak-anak mungkin tertarik untuk bermain game karena mencari hiburan, tantangan, atau pemenuhan kebutuhan sosial. Motivasi dan kebutuhan psikologis anak-anak juga dapat memengaruhi cara mereka mengekspresikan diri dan mencari pengalaman positif dalam game. (Rina Kurnia, dkk 2024).

2. *Dampak psikologis anak bermain game online Free Fire*

Dilihat dari segi positif dapat dijabarkan sebagai berikut, yaitu :

a. Mengembangkan Imajinasi Anak

Bermain game online *Free Fire* memiliki dampak psikologis yang pertama mengembangkan imajinasi anak. Imajinasi ini terlihat dari 1) game online dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, kreativitas anak ini berasal dari berbagai cara yang harus dilakukan anak untuk menyelesaikan game tersebut dan memenangkan game . menggunakan beberapa senjata dan memiliki target yang harus dikalahkan. Harus berpikir bagaimana caranya bisa menyelesaikan game dan menjadi pemenang, karena kalau kalah nanti turun rank peringkatnya, 2) Peristiwa yang ada didalam game online dikhawatirkan di tiru oleh anak seperti berkelahi, memukul, dan berkata kasar. Namun untuk berpikir kreatif dalam membuat karya bisa jadi terbentuk, namun seperti jarang terlihat. Anak dapat mengembangkan imajinasi anak seperti anak dapat mengembangkan kreativitasnya hal ini terlihat bahwa anak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan gamenya. Namun belum terlihat kreativitasnya ketika proses pembelajaran.

b. Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak

Dampak psikologis selanjtnya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi hal ini terlihat dari 1) anak harus menyelesaikan game dengan cepat dan efektif. Satu kali bermain game kurang lebih 30 menit. 2) game memiliki tingkat kesulitan yang semakin tinggi dan anak harus tetap menyelesaikan game dengan memikirkan cara untuk bisa melewati kesulitan tersebut. Namun ketika anak kalah karena tingkat kesulitan tinggi ini mereka bisa marah dan kesal. Anak harus menyelesaikan cepat dan efektif. Hal ini terlihat anak berpacu untuk menyelesaikan dengan cepat dalam bermain game. Kemudian anak berusaha untuk berkonsentrasi bermain game dengan berbagai tingkat kesulitan. Anak satu memiliki piala menang lomba game *Free Fire* se-kabupaten.

c. Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah

Dampak psikologis selanjtnya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi hal ini terlihat dari 1) anak dapat dengan masalah dengan cara mereka belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan game. Jadi didalam game ini ada namanya squat yang berisi 4 orang. Kemudian 4 orang ini bekerja sama untuk tetap bertahan hingga akhir dan jadi pemenang bersama. Game ini juga bisa dimainkan oleh satu orang. Sangat disayangkan orang tua tidak memahami pola permainan game ini, namun membiarkan anak bermain game. Anak memiliki sikap bekerja sama untuk pemecahan masalah. Selain terlihat ketika sedang bermain game, dalam proses pembelajaran anak dapat bekerjasama dalam kelompok dengan baik.

Sedangkan dari segi negatif yaitu diantaranya sebagai berikut :

a. Anak-anak pemain game online *Free Fire* suka berkata bohong

Anak yang telah kecanduan bermain game online freefire maka mereka akan melakukan berbagai cara agar dapat bermain termasuk berbohong kepada orang tuanya. Ketika mereka tidakizinkan bermain game maka mereka akan mengatakan hal lain seperti beralasan untuk pergi bermain dengan teman-temannya. Padahal mereka pergi ketempat penyewaan wifi untuk bermain game.

b. Anak-anak pemain game online suka slow respon

Untuk memenangkan pertarungan saat pemain game maka dibutuhkan konsentrasi dan kekompakan. Mereka pemain game online susah untuk diajak berkomunikasi, sehingga saat orang tua mereka mengajak mereka berkomunikasi pemain game online tidak terlalu menanggapi orang tua mereka. (Fathurrijal,dkk 2023).

c. Emosi tidak stabil

Dampak psikologis selanjutnya adalah emosi yang tidak stabil. Hal ini ditunjukkan anak marah ketika kalah bermain game, anak akan terlihat kesal dan marah. Kemudian anak suka bermain game sampai tidak mendengar panggilan orang tua. Orang tua mengatakan anak candu bermain game sehingga tidak menghiraukan panggilan orang tua, tidak mau mengerjakan PR, tidak membantu orang tua di rumah, menjawab jika diingatkan oleh orang tua hingga orang tua harus menyita hp yang di pegang oleh anak. Pemain game bahwa emosinya tidak stabil yaitu kalah akan esal dan emosi. Kemudian misalnya dipanggil orang tua akan selalu karena merasa terganggu. Padahal panggilan orang tua adalah panggilan utama.

d. Gangguan berpikir

Dampak psikologis selanjutnya adalah gangguan berpikir. Hal ini terlihat dari 1) hilangnya konsentrasi untuk mengerjakan tugas sehari-hari. Anak jadi tidak disiplin dalam mengerjakan PR yang diberikan dan suka mengerjakan PR di sekolah. Bahkan ada anak yang mengantuk ketika proses pembelajaran di kelas hal ini dikarenakan anak di rumah suka bangun kesiangan. Bangun kesiangan bukan tanpa alasan yaitu karena tidur larut malam. Dalam hal ini orang tua bukan tidak diingatkan tapi mereka tidak bisa diberitahu.2) anak selalu percaya bahwa bermain game itu menyenangkan.

e. Gangguan berperilaku

Dampak psikologis yang terakhir adalah tidak ingin dianggap lemah oleh lawan yaitu anak berambisi untuk menang sehingga tidak dianggap lemah. Kemudian anak memiliki sikap meremehkan lawannya yang kalah karena sering menang dianggap jagoan. Anak meremehkan orang lain hal ini terjadi karena besar kepala akibat menang. Hal ini terlihat dalam diri anak yang sulit menghargai orang lain dan perbedaan yang ada. Anak tidak mau dianggap lemah ini terlihat dari anak berambisi untuk selalu menang ketika bermain game. Sebaliknya anak yang selalu menang akan meremehkan lawannya, Karena merasa besar kepala. Hal ini terlihat ketika selesai bermain akan berkata "kalah ya ?", "makanya jangan sok".(Fitri Khoirunnisa, Zaka Hadikusuma Ramadan 2024).

Simpulan

Kesimpulan mengenai pengaruh dan dampak permainan game online *Free Fire* terhadap anak-anak menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa aspek positif, seperti pengembangan imajinasi, peningkatan konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah, namun dampak negatifnya jauh lebih mencolok. Kecanduan game ini dapat menyebabkan anak-anak kehilangan kendali atas waktu dan emosi, mengabaikan aktivitas sosial, serta menurunkan prestasi akademik. Selain itu, efek psikologis yang merugikan, seperti emosi yang tidak stabil, gangguan berpikir, dan perilaku meremehkan orang lain, juga semakin memperparah situasi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengatur waktu bermain game, menjadikannya sebagai sarana hiburan, dan memastikan anak-anak tetap fokus pada aktivitas belajar serta interaksi sosial yang sehat.

Referensi

Jurnal & Skripsi :

Azis Abdul Ady, Hidayat Syarip, *Pengaruh Game Online Free Fie Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.9 No.2 2022

Abdillah Zaki M, Ishanan, Rahmawati Endang, Hamudani, Fathurijal, *Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain Game Oline Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat*, Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan,Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam FAI, Universitas Muhammadiyah Mataram, Vol.6,

Irma Dayanti
Dampak Negatif Game Online (Free Fire) Pada Anak Usia Dini...

No. 2 Juni 2023

- Amirah Nadiyah Wanda, Ramadan Zaka Hadikusuma, *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Oline Free Fire Pada Siswa Kelas III SD*, Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Vol.6 No.1 Desember 2021
- Harahap Sukron Habibi, Ramadan Zaka Hadikusuma, *Dampak Game Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Universitas Islam Riau, Indonesia, Vol.5 No.3 2021
- Khairunnisa, Muhammad Fajar Al kausar, Raisya Ramadhina, Siti Ratih Aulia, Rana Gustian Nugraha, *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Vol.6 No.1 Juni 2022
- Khoirunnisa Fitri, Zaka Hadikusuma Ramadan, *Dampak Psikologis Bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire*, Universitas Islam Riau, Vol.7 No.1 2024
- Kurnia Rina, Ula Dany Miftahul, *Dampak Game Oline Free Fire Bagi Perubahan Perilaku Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Sosial, Universitas Terbuka, UniversitasInsan Budi Utomo, Vol.3 No.12 2024
- Maulidar Sri, *Pengaruh Penggunaan Smartphone Dalam Gaya Hidup Modern Terhadap Komunikasi Interpersonal Kalangan Pemuda Di Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh*, Jurnal Mahasiswa FISIP Unsyiah, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Syiah Kuala Darusalam, Banda Aceh, Vol.2 No.4 2017
- Nugroho Antonim Tri Setio *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*, (Jakarta:Gramedia,2016)
- Qomarudin Moch Hamzah, Suhartono, Umayaroh Siti, *Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri*, Universitas Negeri Malang, Vol.2 No.6 2022
- Skripsi, Muhammad Zuhul, *Pengaruh Game Online Terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Siswa SMP Adik Irma Jakarta Selatan*, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2023
- Skripsi, Syadiyah Ria Halimatus, *Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak Di Pendesaan*, (Studi Anak Usia 10-12 di SD Negeri 1 Bulurejo Kecamatan Gading Rejo), Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung Bandar Lampung 2023
- Wijaya Caroline Vinci, Paramita Sinta, *Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanegara, Vol.3 No.1, Juli 2019

Website :

Metakomunikasi Gregory Bateson, <https://search.app/RoYe6v4HAFLAfmzj9>, di akses 25 Oktober 2024