JURNAL JENDELA PENGETAHUAN
Vol. 17. No. 2. Oktober 2024. pp. 151-164
p-ISSN: 1979-7842 e-ISSN: 3021-8314
Url: https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jp/index
DOI: https://doi.org/10.30598/jp17iss2pp151-164

Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Di Desa Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat

Syahrun A.Tombalisa[1], Wiclif S. Pinoa[1], dan Dwi Partini[1]
[1]Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP Universitas Pattimura

Article Info

Kata Kunci:
Game Online, Dampak Positif dan Negatif,dan Kepribadian Sosial Anak Desa Buano Utara

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Desa Buano Utara saat ini kegemaran dalam bermain game online sangatlah pesat, Sehingga dapat mempengaruhi kepribadian social terutama dikalangan anak-anak, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain game online terhadap kepribadiaan sosial anak di Desa Negeri Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat. tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan strategi pendekatan deskriptif. Berdasarkan kriteria sampel maka pada penelitian ini yang dijadikan sampel adalah Informan berjumlah 20 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan di Desa Buano Utara terdapat faktor prositif dan negatif yang menjadi pendorong sehingga anak bermain game online antara lain:Membantu Bersosialisasi, Kerja Sama, Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris, Mengurangi Stress, Melatih Kesabaran, Kecanduan, Malas, Kurang tidur, Boros dan Mata Menjadi Kurang Sehat.

Keywords:
Online Games, Positive and Negative Impacts, and Social Personality of North Buano Utara Village Children

ABSTRACT

The development of information and communication technology is advancing so fast, penetrating all sectors of life. North Buano Village is currently a craze in playing online games is very rapid, so it can affect social personality, especially among children. This study aims to determine the impact of playing online games on children's social personality in North Buano Country Village, Huamual Belakang District, West Seram Regency. The type of research used is qualitative research with a descriptive approach strategy. Based on the sample criteria, in this study the informants were 20 informants. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation and conclusions. The results showed that in North Buano Village there are positive and negative factors that encourage children to play online games, including: Helping to Socialize, Cooperation, Improve English Language Skills, Reduce Stress, Train Patience, Addiction, Lazy, Lack of Sleep, Wasteful and Eyes Become Less Healthy.

Corresponding Author:
Wiclif S. Pinoa
Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan IPS FKIP Unpatti
Jl. Ir. M. Putuhena Poka Ambon
Sepnath@gmail.com
Panduan Sitasi:
Pinoa, W. S. (2024). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Di Desa Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat. *Jurnal Jendela Pengetahuan*. 17(2), 151-164. https://doi.org/10.30598/jp17iss2pp151-164

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami percepatan luar biasa dalam beberapa tahun terakhir, mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara signifikan (Fauzi et al., 2023). Dalam kurun waktu tiga hingga empat tahun yang lalu, perangkat seperti komputer dan telepon seluler berbasis web masih dianggap sebagai barang mewah yang

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

hanya dapat diakses oleh kalangan tertentu. Namun, situasi tersebut telah berubah drastis. Kini, TIK tidak lagi eksklusif bagi segelintir orang, melainkan telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat luas. Perangkat teknologi tersebut kini tersedia dan terjangkau bagi semua lapisan masyarakat, dari yang paling bawah hingga yang paling atas. Banyak orang bahkan merasa tidak dapat berpisah dari teknologi ini dalam aktivitas sehari-hari mereka. Penggunaan perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi rutinitas harian, dimulai dari pagi hingga malam hari, bahkan sampai pagi lagi. Perkembangan pesat ini menunjukkan betapa TIK telah mengintegrasikan dirinya dalam setiap aspek kehidupan manusia (Hartati et al., 2022), membuat informasi dan komunikasi lebih mudah diakses, lebih cepat, dan lebih efisien daripada sebelumnya. Transformasi ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada berbagai sektor seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, dan pemerintahan, menciptakan perubahan mendasar dalam cara kita bekerja, belajar, dan berinteraksi satu sama lain (Pebrianti, 2021).

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dirancang semenarik mungkin untuk memberikan kepuasan batin kepada pemainnya. Di era digital ini, game telah berkembang menjadi salah satu budaya dan kegiatan sehari-hari masyarakat (Hartati et al., 2022). Budaya bermain game tidak hanya menjadi gaya hidup yang populer, tetapi juga telah merambah berbagai kelompok usia, terutama generasi muda dan anak-anak usia sekolah dasar. Fenomena ini tidak terbatas pada wilayah perkotaan saja, tetapi juga telah menyebar ke daerah pedesaan. Dengan semakin populernya game online, para pengembang dan vendor game terus berinovasi dalam teknologi permainan mereka. Dahulu, game umumnya dimainkan melalui personal komputer atau televisi, baik secara individu maupun bersama melalui sistem jaringan lokal. Namun, perkembangan teknologi telah memungkinkan game untuk dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh dunia secara online. Kini, game online menawarkan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan sosial, memungkinkan pemain untuk berinteraksi, bersaing, dan bekerja sama dengan pemain lain di berbagai belahan dunia (Surbakti, 2017). Teknologi ini telah mengubah cara orang bermain game, menjadikannya lebih dinamis dan terhubung. Selain itu, platform game online juga menyediakan berbagai fitur tambahan seperti komunitas pemain, turnamen, dan pembaruan konten berkala yang semakin menambah daya tariknya. Game tidak lagi sekadar hiburan, tetapi telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern yang menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang melalui dunia maya yang tak terbatas (Rifqi, 2020).

Bermain game memiliki dua sisi, baik negatif maupun positif. Dari segi positif, game dapat melatih pola berpikir, meningkatkan refleks, dan bahkan berpotensi menjadi sumber penghasilan melalui partisipasi dalam turnamen atau penjualan item dan karakter di dalam game (Ningtyas, 2023). Game online juga dapat memberikan kepuasan dan penghormatan yang mungkin tidak dapat dirasakan oleh para gamer di dunia nyata. Hal ini menciptakan ruang bagi interaksi sosial yang unik di antara para pemain, di mana muncul ikatan emosional maya yang cukup kuat. Ikatan ini bisa terwujud dalam bentuk yang positif, seperti persahabatan dan kerja sama, atau negatif, seperti kecanduan dan konflik. Sebagai makhluk sosial di era modern, manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhan fisik dan psikisnya (Suryanto & Kadarisman, 2015). Teknologi, termasuk game, telah berkembang pesat untuk memenuhi kebutuhan ini. Game tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga media untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial. Namun, penting untuk diingat bahwa keseimbangan dalam bermain game sangat diperlukan untuk menghindari dampak negatif, seperti gangguan kesehatan fisik dan mental (Kustiawan et al., 2019). Dengan kemajuan zaman, teknologi terus berinovasi untuk menyediakan pengalaman yang lebih baik dan lebih seimbang, memenuhi kebutuhan manusia secara komprehensif.

Di Desa Buano Utara, kegemaran bermain game online telah mengalami peningkatan yang signifikan, terutama di kalangan anak-anak. Perubahan ini berdampak pada kepribadian sosial mereka, karena anak-anak mulai melupakan kebiasaan-kebiasaan sosial, budaya, dan adat istiadat yang sebelumnya menjadi bagian penting dari kehidupan desa. Mereka lebih sering

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

menghabiskan waktu luang mereka bermain game online daripada membantu orang tua atau mengerjakan tugas sekolah. Handphone yang awalnya digunakan sebagai alat untuk belajar, mencari informasi, dan membantu menyelesaikan tugas sekolah, kini sering disalahgunakan untuk bermain game online sepanjang hari. Hal ini mengakibatkan anak-anak kehilangan waktu berharga yang seharusnya digunakan untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Kecanduan game online ini juga menyebabkan mereka menjadi kurang aktif dalam kegiatan sosial dan budaya yang merupakan ciri khas Desa Buano Utara.

Game online, yang awalnya dirancang sebagai media hiburan berbasis multimedia yang menarik, memiliki sisi positif seperti melatih pola pikir dan refleks (Harsan, 2011). Namun, di sisi lain, game online juga membawa dampak negatif terhadap kepribadian anak-anak. Game online yang menggunakan sistem jaringan internet dapat dimainkan oleh lebih dari 100 orang secara bersamaan dari berbagai daerah, dengan bahasa yang berbeda-beda. Anak-anak sering kali menirukan kata-kata yang mereka dengar dalam permainan tanpa memahami maknanya, yang mungkin saja merupakan kata-kata makian atau ejekan (Adiningtiyas, 2017). Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa anak-anak di Desa Buano Utara akan tumbuh menjadi generasi yang labil dan kurang menghormati orang tua serta masyarakat sekitar. Kekhawatiran ini didasari oleh perubahan perilaku anak-anak yang semakin individualistis dan kurang memiliki kepribadian sosial yang kuat. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengembalikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pelestarian nilai-nilai sosial serta budaya di desa ini.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan strategi pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rinci mengenai situasi atau kondisi yang diteliti (Leuwol, 2008). Penelitian ini dilaksanakan di lokasi tersebut dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran yang mendalam mengenai pengaruh game online terhadap kepribadian sosial anak-anak. Waktu penelitian berlangsung selama satu bulan, mulai dari kegiatan pengumpulan data hingga pengolahan data, yang dilaksanakan dari tanggal 27 November hingga 27 Desember tahun 2023. Selama periode ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang relevan guna memahami fenomena yang terjadi di masyarakat tersebut. Dalam penelitian ini, teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan informan secara sengaja berdasarkan kriteria dan tujuan penelitian. Kriteria sampel yang ditetapkan meliputi: anak-anak yang tinggal di Desa Buano Utara, Kecamatan Huamual Belakang, Kabupaten Seram Bagian Barat; anak-anak yang bermain game online; anak-anak yang berusia 11-13 tahun; anak-anak yang berjenis kelamin laki-laki; serta orang tua dan guru dari anak-anak yang bermain game online di desa tersebut. Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah informan dalam penelitian ini adalah 20 orang. Rinciannya, 10 orang adalah anak-anak yang bermain game online, 8 orang tua dari anak-anak tersebut, dan 2 guru yang mengajar di desa tersebut.

Variabel yang terkait dalam penelitian ini meliputi faktor dampak bermain game online dan kepribadian sosial anak. Faktor dampak bermain game online memiliki dua sisi: positif dan negatif. Dampak positif mencakup membantu bersosialisasi, meningkatkan kerja sama, kemampuan berbahasa Inggris, mengurangi stres, dan melatih kesabaran. Sebaliknya, dampak negatif meliputi kecanduan, kemalasan, kurang tidur, kerugian finansial, dan masalah kesehatan mata. Selain itu, kepribadian sosial anak juga menjadi variabel penting dengan indikator yang mencakup perbedaan kepribadian sosial anak di Desa Buano Utara sebelum dan sesudah maraknya game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perubahan ini secara mendalam dan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai pengaruh game online terhadap anak-anak di desa tersebut.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian kualitatif ini menggunakan model analisis alir (flow model), yang terdiri dari beberapa langkah penting: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data merupakan tahap awal di mana semua informasi yang relevan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, reduksi data dilakukan untuk menyaring dan mengorganisir data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan untuk menyederhanakan dan fokus pada informasi yang paling penting dan relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data adalah langkah berikutnya, di mana data yang telah direduksi disusun secara sistematis dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau narasi deskriptif. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan analisis data yang telah disajikan, dengan mengidentifikasi pola, hubungan, dan makna dari data tersebut. Proses ini memungkinkan peneliti untuk membuat interpretasi yang valid dan memberikan rekomendasi yang berdasar pada temuan penelitian mengenai dampak game online terhadap kepribadian sosial anak-anak di Desa Buano Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadiaan Sosial Anak

Bermain game online memiliki dampak positif dan negatif terhadap kepribadian sosial anak. Jika anak mampu menyesuaikan diri dan mengatur waktu bermain dengan baik, dampak positifnya meliputi mendapatkan banyak teman, mengurangi stres, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kerjasama, dan melatih kesabaran. Namun, jika anak tidak mengatur waktu dengan baik dan terlalu sering bermain, dampak negatifnya termasuk kecanduan, kerusakan mata, kemalasan, pola tidur tidak teratur, dan pemborosan. Penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak dapat bervariasi tergantung pada pengelolaan waktu dan frekuensi bermain game tersebut.

1. Dampak Positif

Membantu Bersosialisasi

Sosialisasi adalah proses di mana individu belajar dan menyesuaikan diri untuk memahami cara hidup dan berpikir dalam kelompok. Ini melibatkan kemampuan individu untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain, membangun hubungan timbal balik yang harmonis dan saling menguntungkan di antara anggota masyarakat.

Tabel 1. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	10	50.00%
2	Setuju	10	50.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 1, diketahui bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan bersosialisasi yang baik. Sebanyak 50.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa anak-anak mampu bersosialisasi dengan baik. Selain itu, 50.00% responden lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden, atau 100% dari keseluruhan, memiliki pandangan positif terhadap kemampuan sosial anak-anak di komunitas mereka. Hal ini mencerminkan adanya kesepakatan umum mengenai kemampuan anak-anak dalam berinteraksi dan menjalin hubungan sosial dengan baik di lingkungan mereka. Hasil ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan program-program yang lebih mendukung keterampilan sosial anak.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Sebagaimana yang diungkapkan oleh SP *"iyh, dengan bermain game online saya dapat bersosialisasi dengan teman-teman baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, dalam bermain game online saya juga bisa bermain dengan siapa saja bahkan yang berbeda kota tempat tinggal"* PN juga mengatakan bahwa *"dalam bermain game online saya dapat mendapat banyak teman karna saya dapat berkomunikasih dengan teman-teman tim yang berasal dari beberapa kota yang berbeda"* Buano Utara tersendiri anak-anak bersosialisasi dengan baik dikarenakan anak-anak sering berkumpul di tempat yang sama untuk bermain game online, seperti yang di katakana oleh FT *"saya dan teman-teman sering berkumpul di satu tempat untuk bermain game online secara bersama-sama, memang pada dasarnya saya bisa bermain game online sendiri namun bermain dengan teman-teman akan lebih seru"* Selain dapat digunakan sebagai tempat untuk berinteraksi sosial antara pemain, game online juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagi pandangan satu sama lain, dikarenakan dalam game online telah disediakan fitur audio sehingga dapat membantu sesame pemain untuk saling berkomunikasi langsung dalam game seperti yang dikatakan oleh AS *"iya, memang dalam game online saya bisa berkomunikasi dengan orang lain karna dalam game online saya dapat berbicara kepada teman setim dalam menyusun rencana dalam proses menyerang musuh, meskipun kita tidak saling mengenal sekalipun"* Selain dengan anak-anak di desa buano utara mereka juga menemukan teman-teman yang berasal dari daerah lain yang juga bermain game online bahakan mereka juga saling berbagi kontak agar mereka bisa saling menghubungi jika mereka ingin bermain secara bersamaan seperti yang dikatakan oleh RT *"Iya, saya juga pernah bertukar kontak telephone dengan sesama teman di game online, agar nanti kita dapat berkomunikasi jika saya dan dia ingin bermain bersama dalam game online"*.

Kerja Sama

Kerja sama adalah usaha kolektif antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam permainan game online, tim bekerja sama untuk menghadapi musuh, dengan tujuan bersama memenangkan pertandingan dalam game tersebut.

Tabel 2. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	15	75.00%
2	Setuju	5	25.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 2. diketahui bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman-teman mereka dengan sangat baik. Sebanyak 75.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa anak-anak mampu bekerja sama dengan baik. Selain itu, 25.00% responden lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas besar responden, atau 100% dari keseluruhan, memiliki pandangan positif terhadap kemampuan kolaboratif anak-anak di lingkungan mereka. Hasil ini menunjukkan adanya konsensus yang kuat mengenai kemampuan anak-anak dalam berkolaborasi dan bekerja sama secara efektif dengan teman-teman mereka.

Menurut PN mengatakan bahwa *"dalam bermain game online saya dan teman-teman harus bekerja sama dan focus dalam membangun serangan agar musuh yang kami hadapi dapat di kalahkan"* SP juga mengatakan *"iya, dalam bermain game online kekompakkan dalam tim harus selalu ditekankan agar dapat memenangkan game dengan baik"* RT juga mengatakan *"dalam bermain game online kerja sama sangatlah*

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

penting karna jika tim tidak saling bekerja sama maka kemenangan akan menjadi tidak mungkin, sehingga dalam bermain game online kerja sama sangat diperlukan" AS mengatakn "jika tim dalam game online ingin memenangkan permainan maka kerja sama dalam tim harus diterapkan" FT juga mengatakan bahwa *"iya, memang kami selalu bekerja sama dalam bermain game online"* Setelah melakukan wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam bermain game online kerja sama sangat dibutuhkan dalam tim agar dapat memenangkan permainan, maka tim harus focus dan saling memahami dalam permainan agar dalam melakukan strategi dalam menyerang musuh tim dapat berkolaborasi agar musuh dapat dikalahkan dengan baik.

Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Meskipun game online di Indonesia kini tersedia dalam bahasa Indonesia, bahasa default yang digunakan oleh sebagian besar game online tetaplah bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

Tabel 3. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	5	25.00%
2	Setuju	15	75.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 3., diketahui bahwa anak-anak mampu menggunakan bahasa Inggris saat bermain game online dengan baik. Sebanyak 25.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa anak-anak mampu menggunakan bahasa Inggris dalam konteks tersebut. Selain itu, 75.00% responden lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 100% dari keseluruhan, memiliki pandangan positif terhadap kemampuan anak-anak dalam berbahasa Inggris saat bermain game online. Hasil ini mencerminkan bahwa bermain game online dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris anak-anak.

Seperti apa yang di katakana oleh FT *"Iya, game yang saya mainkan menggunakan bahasa inggris sehingga saya harus mencari tau apa maksud yang diarahkan dalam game online"* AS juga mengatakan *"Iya, awalnya saya sedikit bingung dengan kata yang digunakan dalam game online namun lama kelamaan saya mulai mengerti dan paham dengan kata yang ada didalam game online"* RT juga mengatakan bahwa *"awalnya saya sedikit kesulitan dalam bermain game online dikarenakan bahasa yang digunakan adalah bahasa inggris, namun setelah beberapa lama saya mulai paham bahkan mengerti apa yang dimaksud dalam game online"* PN mengatakan *"bahasa yang digunakan dalam game online adalah bahasa inggris, sehingga saya harus mencari tau maksud dan tujuan yang diarahkan dalam bermain game online"* SP juga mengatakan *"dengan bermain game online yang menggunakan bahasa inggris, sehingga game online dapat memberikan pengetahuan dan dapat menjadi landasan teori saat mengikuti mata pelajaran bahasa inggris" Game online yang menggunakan bahasa inggris mampu membantu saya dalam proses pembelajaran di kelas karna ada beberapa kosa kata yang saya mengerti dikarenakan sering dijumpai di game online"*

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Mengurangi Stres

Stres adalah perubahan reaksi tubuh saat menghadapi ancaman, tekanan, atau situasi baru. Tubuh melepaskan hormon adrenalin dan kortisol ketika stres terjadi. Hal ini menyebabkan peningkatan detak jantung dan tekanan darah, pernapasan menjadi lebih cepat, serta otot-otot menjadi tegang.

Tabel 4. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	10	50.00%
2	Setuju	10	50.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 4 diketahui bahwa anak-anak mampu mengurangi stres saat bermain game online dengan efektif. Sebanyak 50.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa bermain game online membantu anak-anak mengurangi stres. Selain itu, 50.00% responden lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Data ini menunjukkan bahwa semua responden, atau 100% dari keseluruhan, memiliki pandangan positif terhadap peran game online dalam mengurangi stres pada anak-anak. Hasil ini mencerminkan bahwa bermain game online dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk membantu anak-anak mengelola stres.

> Menurut hasil wawancara dengan RT mengatakan *"iya, dari game online saya dapat menemukan tempat ternyaman, apalagi mendapatkan tim yang kompak, merupakan harapan setiap pemain game, sehingga saya sering bermain game online untuk menghilangkan stres"* Sehingga untuk mengurangi Stres anak-anak di desa Buano Utara sering menenangkan diri dengan bermain game online dikarenakan game online dapat memberikan kepuasan batin jika mereka memenangkan satu game mereka akan merasa senang sehingga menurut mereka game online mampu mengurangi stress seperti apa yang di katakana oleh FT *"iya, dengan bermain game online saya merasa tenang dan mampu melupakan masalah-masalah yang di alami di sekolah"* SP juga mengatakan *"iya, dengan bermain game online saya merasa tenang dan tidak perna memikirkan apapun yang sedang saya alami dikarenakan jika saya memenangkan sebuah pertandingan dalam game saya akan mendapatkan kepuasan batin yang membuat saya sangat senang dan bahagia"* PN mengatakan *"iya, dikarenakan di dalam game online saya lebih merasa tenang"* AS juga mengatakan *"saya sangat merasa tenang ketika bermain game online karna di dalam game online terdapat banyak sekali fitur-fitur yang mampu memberikan kepuasaan saat saya berhasil mendapatkanya"*

Melatih Kesabaran

Kesabaran adalah kemampuan untuk menahan diri dari keinginan, menahan emosi, dan bertahan tanpa mengeluh dalam situasi sulit atau saat menghadapi musibah. Ini melibatkan pengendalian diri dan ketahanan mental ketika menghadapi tantangan atau rintangan

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Tabel 5. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	10	50.00%
2	Setuju	10	50.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 5 diketahui bahwa anak-anak mampu mengontrol emosi dan melatih kesabaran saat bermain game online dengan baik. Sebanyak 50.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa bermain game online membantu anak-anak mengembangkan kemampuan tersebut. Selain itu, 50.00% responden lainnya setuju dengan pernyataan ini. Data ini menunjukkan bahwa semua responden, atau 100% dari keseluruhan, memiliki pandangan positif terhadap pengaruh game online dalam membantu anak-anak mengontrol emosi dan melatih kesabaran. Hasil ini mencerminkan bahwa bermain game online dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan emosional anak-anak.

Seperti yang dikatakan FT *"iya, dikarenakan pada saat bermain game online ada banyak teman -teman yang mengganggu, sehingga jika tidak sabar maka konsentrasi dalam bermain game online akan terganggu"* RT juga mengatakan *"jika tidak sabar dalam bermain game online maka harapan untuk menang sangatlah tidak mungkin dikarenakan konsentrasi sudah mulai hilang sehingga dapat mengganggu performa dalam permainan sehingga sabar sangatlah penting"* Seperti halnya anak-anak di desa buano utara saat mereka bermain game online mereka harus tetap focus dan sabar dalam membangun strategi agar mereka dapat memenangkan game online tersebut, bukan hanya itu anak-anak juga sering di ganggu dari teman sebaya namun mereka dapat menahan emosi dan tetap focus dalam game seperti apa yang dikatakan oleh SP *"iya, teman-teman sering mengganggu jika saya sedang bermain game online namun saya selalu sabar dan ingin focus agar bisa memenangkan pertandingan dalam game"* AS juga mengatakan *"dalam bermain game online kesabaran sangatlah penting karna jika tidak sabar maka akan mengganggu titik focus dalam game online sehingga dapat mengalami kekalahan"* PN juga mengatakan *"iya, kesabaran sangat dipelukan dalam bermain game online di karenakan gangguan dari teman-teman yang telah kalah dapat mengganggu cara bermain dalam game sehingga kesabaran sangatlah penting agar bisa memenangkan game"*

2. Dampak Negatif

Kecanduan

Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang kehilangan kendali atas sesuatu, sering kali karena ketertarikan yang berlebihan dan dorongan kuat terhadap hal tersebut. Ini biasanya terkait dengan kegemaran atau keinginan yang sangat kuat terhadap suatu aktivitas atau benda tertentu.

Tabel 6. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	10	50.00%
2	Setuju	10	50.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Berdasarkan data dari tabel 6 diketahui bahwa anak-anak sering bermain game online sepanjang hari, yang mengakibatkan kecanduan. Sebanyak 50.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa anak-anak mengalami kecanduan game online karena kebiasaan bermain seharian. Selain itu, 50.00% responden lainnya setuju dengan pernyataan ini. Data ini menunjukkan bahwa semua responden, atau 100% dari keseluruhan, memiliki pandangan bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan berdampak negatif pada anak-anak. Hasil ini mencerminkan bahwa kecanduan game online adalah masalah serius yang dihadapi oleh anak-anak.

Seperti yang di katakana oleh *PN "iya, saya sering bermain game online setiap hari, dikarenakan jika tidak bermain game online saya akan merasa sangat bosan"* SP juga mengatakan *"saya bermain game online setiap hari setelah saya pulang dari sekolah, bahkan saya sering bermain dengan menggukanan seragam di ruang tamu,saya sangat merasa bosan jika tidak bermain game online"* Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak akan memiliki kendali atas apa yang ia lakukan sama halnya dengan anak-anak yang bermain game online di desa buano utara saat mereka bermain game online mereka melupakan kebiasaan-kebiasaan yang mereka sering lakukan sehari-hari dikarenakan mereka lebih sering membuang-buang waktu mereka hanya untuk bermain game online dibandingkan membantu orang tua seperti yang dikatakan oleh salah satu orang tua GS *"iya, anak saya setelah masuknya game online dia (anak) mulai melupakan kebiasaan-kebiasaan yang sering dia lakukan di rumah dan di lingkungannya, dikarenakan dia lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game online"* RT mengatakan *"saya sering bermain sampai betrai hp saya lowbath dikarenakan terlalu keasyikan dan lupa waktu"* FT juga mengatakan *"iya, karna terlalu keasyikan bermain game online saya sering lupa waktu karena saya tidak sadar kalau saya bermain sudah sangat lama"* AS juga mengatakan *"iya, apalagi jika saya bermain dengan teman-teman maka kami sering merasa waktu berjalan sangatlah cepat dikarenakan terlalu asyik dalam memainkan game online"* Salah satu orang tua AP juga mengatakan bahwa *"anak-anak sangat mengalami kecanduan dikarenakan jika mereka sedang bermain game online mereka sering lupa waktu keluar rumah setelah pulang sekolah maka balik ke rumah ketika sudah sore hari itu juga hanya untuk mandi dan ngecas hp kemudian pergi keluar untuk bermain game lagi"*

Malas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, malas adalah enggan untuk bekerja atau melakukan sesuatu. Malas berarti seseorang menghindari tugas yang bisa dikerjakan dengan kemampuan dan energi yang ada. Di desa Buano Utara, setelah anak-anak mengenal game online, mereka mulai enggan menyelesaikan tugas di rumah atau masyarakat.

Tabel 7. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	0	00.00%
2	Setuju	0	00.00%
3	Kurang Setuju	5	25.00%
4	Tidak Setuju	15	75.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 7 dapat diketahui bahwa anak akan menjadi malas apabila saat bermain game online kemudia diberi tugas untuk membantu orang tua yang berdominan kurang setuju sebanyak 25.00% dan tidak setuju 75.00% dari keseluruhan responden yang diwawancarai.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Seperti yang dikatakan oleh FT *"iya, saya sering tidak membantu orang tua karena keasikan main game online"* SP juga mengatakan *"saya sering bermain game online di luar rumah agar tidak disuru membeli sesuatu oleh orang tua"* Adapun hasil wawancara dengan RS salah satu orang tua yang mengatakan *"iya, anak saya sejak masuknya game online sangat berbeda jauh dengan sebelum masuknya game online, sekarang dia sangat malas jika diperintahkan untuk mengambil atau pergi membeli sesuatu, dikarenakan dia lebih asik bermain game online"* AS juga mengatakan *"iya, saya sedikit malas dikarenakan saat bermain game online saya sering diperintahkan untuk membeli sesuata sehingga sering mebuat saya tidak focus dalam bermain game online"* AP juga mengatakan *"iya, saya sering pura-pura tidur siang di kamar agar tidak diperintahkan mengambil sesuatu, padahal saya bermain game online"* RT juga mengatakan *"saya sering pergi bermain game online dengan teman-teman di luar rumah agar tidak disuru pergi mengambil sesuatu"*

Kurang tidur

Kurang tidur terjadi ketika seseorang tidur lebih sedikit dari biasanya atau tidak tidur sama sekali dalam jangka pendek, biasanya satu hingga dua hari. Kekurangan tidur kronis adalah kondisi di mana seseorang secara rutin tidur kurang dari yang optimal untuk fungsi ideal. Ini sering keliru dianggap sebagai insomnia.

Tabel 8. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	15	75.00%
2	Setuju	5	25.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 8 dapat diketahui bahwa anak sering begadang saat malam hari yang berdominan sangat setuju sebanyak 75.00% dan yang setuju 25.00% dari keseluruhan responden yang diwawancarai.

Seperti menurut AS mengatakan *"iya, saya sering begadang untuk bermain game online"* FT juga mengatakan *"iya, saya sering begadang untuk bermain game online bersama teman-teman apalagi kalau libur sekolah"* SP_mengatakan *"iya, saya sering begadang dikarenakan selain jaringan dimalam hari lebih bagus, teman-teman tim dimalam hari juga lebih bersahabat sehingga mudah dalam merancang strategi untuk mengalahkan musuh"* RT mengatakan *"iya, saya sering begadang dimalam hari dikarenakan lebih asyik bermain game online dimalam hari karna lebih tenang"* AP juga mengatakan *"iya, karna dimalam hari saya lebih focus dan dapat menemukan teman tim yang pro (hebat) dalam membangun strategi melawan musuh sehingga saya sering begadang"*

Boros dan Rugi dalam Hal Finansial

Pemborosan adalah situasi di mana seseorang menghabiskan lebih banyak uang atau sumber daya lain di luar kemampuan, kebutuhan, atau daya dukungnya. Ini sering terjadi ketika kredit mudah didapat. Istilah "overspending" juga digunakan untuk proyek investasi saat biaya aktual melebihi anggaran yang direncanakan.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Tabel 9. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	5	25.00%
2	Setuju	15	75.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 9 dapat diketahui bahwa anak sering meminta uang untuk membeli paket internet agar bisa bermain game online yang berdominan sangat setuju sebanyak 25.00% dan yang setuju 75.00% dari keseluruhan responden yang diwawancarai.

Seperti kata AS *"iya, saya sering membeli paket internet supaya bisa bermain game online"* AP juga mengatakan *"iya, saya sering meminta uang untuk membeli paket internet agar bisa bermain game online"* FT juga mengatakan *"iya, saya sering meminta uang dari orang tua dengan alasan untuk membeli paket agar membuat tugas, dan setelah membuat tugas saya langsung bermain game online"* SP juga mengatakan *"iya, bahkan jika paket internet saya sudah habis, saya sering hotspot dari bapak agar saya bisa bermain game online"* RT juga mengatakan *"iya, saya sering meminta uang untuk membeli paket internet dengan alasan mencari tugas"*

Mata Menjadi Kurang Sehat

Dengan bertambahnya usia, fungsi mata menurun. Misalnya, lensa mata menjadi kurang elastis dan menebal, menyebabkan kesulitan melihat jelas di malam hari saat mengemudi. Dalam kondisi parah, mata bisa kehilangan penglihatan, menandakan adanya masalah medis serius.

Tabel 10. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	10	50.00%
2	Setuju	10	50.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 10 dapat diketahui bahwa anak sering mengalami radiasi mata yang menyebabkan mata menjadi gatal saat bermain game online yang berdominan sangat setuju sebanyak 50.00% dan yang setuju 50.00% dari keseluruhan responden yang diwawancarai.

Seperti apa yang dikatakan SP *"iya, saya sering merasa mata saya gatal dan kabur jika terlalu lama bermain hp"* FT juha mengatakan *"iya, mata saya sering sakit dan merah jika terlalu lama melihat hp"* AS mengatakan *"iya, saya sering merasa perih jika melihat hp terlalu lama"* RT mengatakan *"mata saya sering gatal dan perih jika saat bermain game online"* AP juga mengatakan *"iya, mata saya sering terasa gatal saat bermain hp, sehingga saya sering mengalami mata yang kunang-kunang"*

C. Kepribadiaan Sosial Anak di Desa Buano Utara

Kepribadian adalah faktor yang memberikan keteraturan dan keharmonisan pada berbagai perilaku yang dilakukan oleh individu. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, maka kepribadian social anak di Desa Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat dapat dilihat sebagai berikut:

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Kepribadiaan Sosial Anak Sebelum Masuknya Game Online

Penelitian di Desa Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat menunjukkan bahwa sebelumnya, anak-anak sangat menjunjung tinggi norma dan etika dalam lingkungannya. Mereka selalu patuh kepada orang tua, rajin belajar di rumah, dan menyelesaikan tugas sekolah. Anak-anak juga aktif membantu orang tua dengan pekerjaan rumah dan berperan dalam menjaga nilai-nilai sosial, budaya, serta adat istiadat di desa tersebut. Kepribadian sosial anak-anak kini sangat berbeda. Sebelum game online masuk, mereka menghargai waktu belajar, berdiam diri di rumah, dan mengerjakan tugas sekolah. Mereka juga takut berkeliaran malam hari karena dibatasi oleh orang tua.

Tabel 11. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	15	75.00%
2	Setuju	5	25.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

Berdasarkan data dari tabel 11 dapat diketahui bahwa anak memiliki kepribadian social yang baik sebelum masuknya game online di Desa Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat yang berdominan sangat setuju sebanyak 75.00% dan yang setuju 25.00% dari keseluruhan responden yang diwawancarai.

> Menurut tuturan RS selaku orang tua beliau mengatakan, *"sebelum masuknya game online di desa buano utara, anak sangat memperhatikan jam belajar dan waktu untuk membantu orang tua."* Selain itu AP juga mengatakan bahwa *"Anak-anak sebelum masuknya game online sangat memperhatikan waktu tidurnya dikarenakan mereka selalu takut pergi ke sekolah kesiangan, anak-anak juga sangat memperhatikan waktu belajarnya."*

Kepribadiaan Sosial Anak Setelah Masuknya Game Online Di Desa Buano Utara

Hasil observasi dan wawancara di Desa Buano Utara menunjukkan bahwa kehadiran game online telah berkembang pesat, termasuk di desa tersebut. Anak-anak menjadi kecanduan berbagai game yang mereka sukai, sementara perkembangan internet mempengaruhi kepribadian sosial mereka. Anak-anak lebih sering bermain game online, melupakan waktu belajar, dan mengabaikan tugas membantu orang tua. Mereka meniru gaya dan bahasa dari game online, menyebabkan masalah baru yang tidak sesuai dengan harapan masyarakat dan orang tua, seperti berbicara kasar, begadang, dan malas membantu orang tua. Sebelum kehadiran game online, anak-anak selalu membantu orang tua, belajar tepat waktu, dan tidur teratur. Menurut seorang tokoh pemuda setempat, kepribadian sosial anak-anak menurun akibat kecanduan game online, yang mengabaikan tanggung jawab mereka sebagai pelajar.

Tabel 12. Tanggapan Responden

No	Tanggapan Responden	Responden	Presentase
1	Sangat Setuju	10	50.00%
2	Setuju	10	50.00%
3	Kurang Setuju	0	00.00%
4	Tidak Setuju	0	00.00%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: Responden Desa Buano Utara 2023

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Berdasarkan data dari tabel 12 diketahui bahwa masuknya game online di Desa Buano Utara Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat telah mengubah kepribadian sosial anak-anak. Sebanyak 50.00% dari seluruh responden yang diwawancarai menyatakan sangat setuju bahwa kepribadian sosial anak-anak telah berubah, dan 50.00% lainnya setuju. Kepribadian sosial mencakup perilaku seseorang dalam bersosialisasi dengan orang yang lebih tua dan sesama teman sebaya. Menurut wawancara dengan salah satu warga Desa Buano Utara, anak-anak di desa tersebut kini lebih banyak bermain game online. Hal ini menunjukkan bahwa pergeseran dalam kebiasaan sosial telah terjadi, mempengaruhi interaksi mereka dengan orang lain.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut: Dengan adanya akses internet di Desa Buano Utara, masyarakat dapat dengan mudah mencari dan menemukan informasi terkini. Internet yang dapat diakses melalui handphone memberikan kepuasan batin kepada anak-anak, remaja, dan orang dewasa karena semua aplikasi di handphone berfungsi dengan sangat baik. Namun, di sisi lain, akses internet juga dapat disalahgunakan oleh berbagai kalangan. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran diri untuk membatasi dan memanfaatkan waktu penggunaan internet secara bijak. Game online, salah satu fitur yang didukung oleh internet, sangat digemari oleh anak-anak, yang bahkan dapat menghabiskan waktu seharian hanya untuk bermain. Bermain game online membawa dampak positif dan negatif bagi pemainnya. Jika anak mampu memanfaatkan waktu bermain dengan baik, mereka akan menambah teman, bersosialisasi dengan baik, mengurangi stres, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Namun, jika waktu bermain tidak dimanfaatkan dengan baik, anak akan mengalami kecanduan, menjadi boros, emosional, mengalami kerusakan mata, dan pola tidur yang tidak teratur. Penelitian ini menyimpulkan bahwa di Desa Buano Utara, dampak yang sangat menonjol dari bermain game online terhadap kepribadian sosial anak adalah dampak negatif. Hal ini dikarenakan anak-anak di Desa Buano Utara sangat antusias dalam bermain game online sehingga mereka lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain daripada bersosialisasi dengan masyarakat dan teman sebaya.

.

DAFTAR PUSTAKA

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *4*(1), 28–40. https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121

Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., Mm, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Harsan, A. (2011). *Jago Bikin: Game Online*. MediaKita.

Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi Teknologi Baru dalam Meningkatkan Pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(2), 159–178. https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581

Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.

Leuwol, F. S. (2008). *Evaluasi Manajemen Pembelajaran Berbasis ICT di SMA se kota Ambon*. Tesis: PPs UNY Yogyakarta.

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, *9*(2), 871. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392

Pebrianti, Y. (2021). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*, 125.

Rifqi, H. (2020). *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*.

p-ISSN: 1979-7842
e-ISSN: 3021-8314

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, *1*(1), 29. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20

Suryanto, R. N., & Kadarisman, Y. (2015). Dampak Positif dan negatif permainan Game Online di kalangan remaja. *Journal of Geotechnical and Geoenvironmental Engineering CE*, *120*(11), 259. https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/336813