

P-ISSN: 2722 - 7138 E-ISSN: 2722 - 7154	JSP: JURNAL SOCIAL PEDAGOGY (Journal of Social Science Education) Available online : https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy	Vol. 6, No. 1, Januari - Juni 2025 Halaman: 67 - 76

Makna Subjektif Bermain *Game Online Free Fire* pada Anak di Desa Pasirjaya: Sebuah Pendekatan Fenomenologis

Wildan Mujaddid^{1*}, Imam Safi'i²

^{1,2}Universitas Kh Abdul Chalim, Jl. Tirtowening 17 Bendungan Jati, Pacet, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia

[1wildanmakasih@gmail.com](mailto:wildanmakasih@gmail.com), [2safiiism04@gmail.com](mailto:safiiism04@gmail.com)

Diterima: 08-05-2025; Direvisi: 09-05-2025; Disetujui: 18-06-2025

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6n1.10581>

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku pengguna *game online Free Fire* pada anak-anak di Desa Pasirjaya, Karawang, melalui pendekatan fenomenologi. Maraknya penggunaan *game online* oleh anak-anak menimbulkan berbagai fenomena sosial, mulai dari perubahan pola interaksi sosial hingga pengaruh terhadap keseharian mereka. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan fenomenologi, penelitian ini menggali pengalaman subyektif lima anak pengguna aktif *game Free Fire* melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game Free Fire* bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga membentuk identitas sosial, meningkatkan rasa percaya diri, dan menciptakan komunitas virtual yang memberi rasa memiliki. Namun, di sisi lain, ditemukan pula indikasi perilaku adiktif, pengabaian terhadap aktivitas belajar, dan perubahan sikap terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak cenderung meniru karakter dalam *game*, serta menunjukkan emosi yang fluktuatif saat bermain. Penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua dan lingkungan dalam mengarahkan dan mendampingi aktivitas bermain *game* agar tidak berdampak negatif pada perkembangan anak. Dengan memahami pengalaman subyektif anak, diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang pendekatan edukatif dan preventif.

Kata kunci: Perilaku Anak, *Game Online*, Fenomenologi

Abstract: This study aims to understand the behavior of *Free Fire* online game users among children in Pasirjaya Village, Karawang, using a phenomenological approach. The widespread use of online games among children has raised various social phenomena, including changes in social interaction patterns and impacts on daily life. Employing a qualitative method with a phenomenological approach, this research explores the subjective experiences of five active *Free Fire* players through in-depth interviews and participatory observations. The findings reveal that *Free Fire* serves not only as a source of entertainment but also shapes social identity, enhances self-confidence, and fosters virtual communities that provide a sense of belonging. On the other hand, signs of addictive behavior, neglect of academic responsibilities, and changes in attitudes toward their surroundings were also observed. Children tend to imitate characters in the game and display fluctuating emotions while playing. This study emphasizes the crucial role of parents and the environment in guiding and supervising gaming activities to prevent negative impacts on children's development. By understanding children's subjective experiences, this research provides insights for parents, educators, and policymakers to design educational and preventive strategies.

Keywords: Child Behavior, Online Games, Phenomenology

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak mengisi waktu luang dan membentuk dunia sosial mereka (Mokalu, 2020). Di tengah penetrasi internet yang semakin luas hingga ke wilayah pedesaan, anak-anak di desa-desa seperti Pasirjaya kini tidak lagi asing dengan berbagai bentuk hiburan digital, termasuk *game online*. Salah satu *game* yang mencakup populer di kalangan anak-anak adalah *free fire*, permainan bertema *survival shooter* yang tidak hanya menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif, tetapi juga menyediakan ruang untuk interaksi sosial secara virtual. Fenomena ini menarik untuk diperhatikan, terutama karena menunjukkan pergeseran bentuk aktivitas bermain anak dari aktivitas fisik di dunia nyata ke aktifitas digital di dunia maya. Meski sering kali dipahami hanya sebagai bentuk hiburan, aktivitas bermain *game online* memiliki lapisan makna yang lebih kompleks bagi para pemainnya, terutama anak-anak yang masih dalam proses pembentukan identitas diri dan pemahaman sosial.

Namun, dominasi narasi yang berkembang dalam masyarakat maupun dalam sejumlah studi akademik cenderung melihat aktivitas bermain *game online*, termasuk *free fire*, dari kacamata problematis: kecanduan, gangguan perhatian, hingga potensi penurunan prestasi akademik. Perspektif ini meskipun relevan, cenderung bersifat normatif dan tidak memberikan ruang bagi pemahaman terhadap pengalaman anak itu sendiri sebagai subjek aktif. Dengan kata lain, pengalaman bermain *game* oleh anak-anak seringkali dipahami secara objektif dan patologis, tanpa mencoba menggali makna subjektif yang mungkin mereka alami. Padahal, bagi sebagian anak, bermain *free fire* bisa jadi tidak semata-mata soal hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun relasi sosial, mengekspresikan diri, atau bahkan memperoleh pengakuan di tengah lingkungan pertemanan mereka. Aspek-aspek seperti ini jarang dijadikan fokus dalam kajian ilmiah, khususnya dalam konteks anak-anak yang tinggal di wilayah pedesaan yang sering kali dianggap memiliki akses dan ekspektasi yang berbeda terhadap teknologi (Yulinda Agita Putri dkk., 2024)

Game online tersebut juga dapat mempengaruhi perilaku anak-anak dalam berbagai cara. Seperti kecanduan *game online* yang dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, salah satunya kecemasan dan depresi serta mengganggu interaksi sosial anak (Titin Aritonang dkk., 2023) kecanduan ini seringkali mengakibatkan anak-anak mengabaikan tanggung jawab akademik dan tanggung jawab sosial. Anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *game* cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang memiliki waktu bermain yang seimbang (Mais dkk., 2020). Di sisi lain *game online* juga dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar keterampilan baru, seperti kerja sama tim dan strategi. Dalam konteks *game* tersebut, anak-anak belajar untuk berkolaborasi dengan pemain lainnya, mengembangkan strategi untuk memenangkan *game* tersebut, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Namun, penting untuk dicatat bahwa manfaat ini hanya dapat diperoleh jika permainan dilakukan dalam batas yang wajar dan tidak mengganggu aktivitas belajar.

Desa Pasirjaya, yang terletak di Kabupaten Karawang, merupakan salah satu contoh wilayah pedesaan yang mengalami penetrasi teknologi digital secara masif dalam

beberapa tahun terakhir. Anak-anak di desa ini tidak lagi asing dengan penggunaan gawai, media sosial, maupun *game online* (King dkk., 2014). Perubahan pola hiburan anak dari aktivitas fisik seperti bermain di luar rumah menjadi aktivitas digital seperti bermain *game* di dalam rumah menjadi fenomena yang nyata. Salah satu *game* yang dominan dimainkan adalah *free fire*, yang di kenal karena alur permainannya yang cepat dan intens serta kemampuannya untuk dimainkan secara daring bersama teman-teman (Furqan, t.t.). Namun, ketertarikan yang tinggi terhadap *game* ini juga menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait perubahan perilaku anak, baik dalam konteks hubungan sosial, pola belajar, emosi, maupun nilai-nilai yang mereka adopsi dari *game* tersebut. Sebagai contoh, beberapa anak cenderung lebih agresif, kurang fokus dalam belajar, atau bahkan mengalami ketergantungan terhadap permainan ini (Azis & Hidayat, 2022).

Perilaku anak-anak di Desa Pasirjaya menunjukkan perubahan signifikan seiring meningkatnya penggunaan *game online* seperti *free fire*. Anak-anak kini lebih memilih menghabiskan waktu di dalam rumah daripada bermain bersama teman di luar. Mereka cenderung menjadi lebih individualis, mudah marah saat dilarang bermain, dan kurang responsif terhadap interaksi sosial di lingkungan sekitar. Selain itu, beberapa anak menunjukkan penurunan konsentrasi saat belajar dan lebih banyak meniru perilaku kompetitif serta agresif yang mereka lihat dalam *game*. Fenomena ini mencerminkan dampak nyata dari digitalisasi terhadap pola perilaku anak di lingkungan pedesaan.

Fenomena ini menarik untuk ditelaah dari sudut pandang fenomenologi, yaitu pendekatan kualitatif yang berusaha memahami makna pengalaman subjektif dari individu yang mengalami langsung suatu peristiwa atau fenomena. Dalam konteks ini, fenomenologi menjadi pendekatan yang tepat untuk menggali bagaimana anak-anak pengguna aktif *free fire* memaknai aktivitas bermain mereka, bagaimana mereka membentuk identitas melalui permainan, serta bagaimana permainan tersebut membentuk pola pikir, sikap, dan tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dengan pendekatan fenomenologi memungkinkan peneliti untuk masuk ke dalam dunia pengalaman anak-anak, memahami persepsi mereka, serta merekonstruksi makna-makna yang mereka bentuk terkait *game* yang mereka mainkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya ingin mengetahui dampak *game* tersebut secara umum, tetapi lebih jauh ingin memahami realitas subjektif anak-anak yang terlibat dalam permainan tersebut (Ramadhani, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk menggali secara mendalam pengalaman subjektif anak-anak sebagai pengguna aktif *game online free fire* di Desa Pasirjaya, Karawang. Pendekatan fenomenologi dipilih karena berfokus pada bagaimana individu memaknai pengalaman hidupnya secara langsung. Sehingga peneliti dapat memahami esensi dari perilaku bermain *game* berdasarkan perspektif anak-anak itu sendiri (Erofiana dkk., t.t.). Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap lima informan utama yang merupakan anak-anak berusia 10-13 tahun yang rutin bermain *game online*

tersebut. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar anak-anak dapat bercerita secara bebas namun tetap terarah pada tema penelitian, seperti pengalaman mereka saat peneliti juga mengamati interaksi mereka saat bermain, baik secara langsung maupun dalam konteks sosial bersama teman sebaya. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik reduksi fenomenologis, yaitu dengan menelaah transkrip wawancara dan catatan lapangan untuk mengidentifikasi tema-tema kunci yang mencerminkan makna pengalaman informan. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak bertujuan menggeneralisasi, melainkan menghadirkan pemahaman mendalam dan otentik mengenai fenomena penggunaan *game online* dari sudut pandang anak-anak yang mengalaminya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menggambarkan secara mendalam bagaimana anak-anak di Desa Pasirjaya memaknai pengalaman mereka dalam bermain *game free fire*. Dari lima informan yang diwawancarai, ditemukan bahwa *game* ini tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, melainkan juga telah membentuk cara berpikir, pola interaksi sosial, serta emosi dan perilaku sehari-hari anak-anak. Kelima informan, yang masing-masing diberi nama samaran sebagai Aldo, Sauqi, Arfan, Hajaj, dan Ridwan, memberikan pandangan yang beragam, namun memiliki benang merah yang memperlihatkan adanya kecenderungan bahwa *game free fire* menjadi bagian penting dalam keseharian mereka.

Dalam konteks ini, bermain *game online* menjadi bagian dari aktivitas sosial yang bermakna, di mana anak-anak tidak hanya bermain untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk menjalin relasi, menunjukkan kompetensi, serta memperoleh validasi dari teman sebaya. Hal ini memperkuat kritik terhadap pendekatan patologis terhadap *game online* yang cenderung mengabaikan aspek agensi anak dan makna subjektif yang mereka ciptakan.

Jika dilihat dari perspektif teori media digital, temuan ini juga dapat dikaitkan dengan gagasan Henry Jenkins tentang *participatori culture*, di mana penggunaan media (termasuk anak-anak) berperan aktif dalam memproduksi, mendistribusikan, dan menginterpretasikan makna melalui media digital. Dalam kasus *game online*, anak-anak di desa tidak hanya menjadi konsumen pasif *game*, tetapi juga membentuk komunitas virtual dan narasi personal melalui permainan tersebut. Mereka saling bertukar strategi, membangun hierarki sosial baru yang tidak selalu terlihat dalam kehidupan offline realitas sosial mereka, melainkan saling terhubung dan memengaruhi.

Dari sudut pandang filsafat pendidikan, khususnya yang berakar pada pemikiran John Dewey, proses bermain seperti yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dianggap sebagai bentuk pembelajaran yang kontekstual dan reflektif. Dewey menekankan bahwa pengalaman belajar yang bermakna adalah pengalaman yang mengandung unsur partisipasi aktif, refleksi, dan keterhubungan dengan lingkungan sosial. Anak-anak yang bermain *free fire* secara tidak langsung belajar tentang kerja sama, pengambilan keputusan cepat, dan strategi bertahan hidup, yang semuanya berlangsung dalam konteks sosial tertentu.

Aldo, seorang siswa kelas 5 SD yang telah memainkan *free fire* selama hampir dua tahun, menggambarkan *game* ini sebagai "dunia kedua" baginya. Dalam wawancara, Aldo menyatakan, "kalau main *free fire* tuh seru banget, kayak punya temen banyak, terus bisa menang bareng-bareng." Ia mengaku bermain hampir setiap hari, terutama setelah pulang sekolah hingga sore menjelang magrib. Baginya, permainan ini bukan hanya tentang menang atau kalah, tetapi tentang kebersamaan dan adrenalin saat bertarung dalam *game*.

Dari pengalaman partisipatif, terlihat bahwa Aldo sering bermain bersama teman-teman sebaya di warung atau di dekat rumahnya. Ia juga menunjukkan kebanggaan tersendiri ketika berhasil membeli item dalam *game* dari hasil mengumpulkan uang jajan. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana *game* dapat membentuk rasa percaya diri dan pencapaian pribadi, yang dalam konteks fenomenologi menunjukkan pemaknaan positif atas pengalaman tersebut. Namun, dalam diskusi dengan ibunya, terungkap bahwa Aldo sering menunda mengerjakan tugas sekolah dan beberapa kali lupa solat karena terlalu asik bermain. Hal ini mengindikasikan adanya konflik antara pengalaman positif yang dirasakan anak dan dampak negatif dalam kehidupan sosial dan spiritualnya.

Sauqi, informan kedua, adalah anak kelas 6 SD yang dikenal aktif dan penting. Ia mengaku pertama kali bermain *game online free fire* karena melihat kakanya bermain. "Awalnya cuma liat-liat, lama-lama jadi pengen nyobain, eh keterusan," ujarnya sambil tertawa. Menariknya, sauqi menyebut bahwa *game* ini memberinya keberanian untuk berinteraksi, bahkan dengan teman-teman yang lebih tua. Ia aktif dalam group *WhatsApp* komunitas *game*, sering berdiskusi soal strategi, dan sesekali mengikuti turnamen kecil-kecilan yang diadakan oleh warung di sekitar (Ramadani & Dafit, 2023).

Game free fire memberinya identitas sosial baru yang sebelumnya tidak ia miliki. Ia merasa dihargai dalam komunitas tersebut karena sekill bermainnya. Namun, guru sauqi di sekolah menyebut bahwa ia menjadi lebih sulit diatur dan kurang fokus di kelas. Hal ini memperkuat temuan bahwa keterlibatan mendalam dalam dunia virtual dapat berdampak pada peran anak dalam dunia nyata, terutama dalam konteks pendidikan (Murjana dkk., 2023).

Arfan, anak berusia 11 tahun yang di kenal pendiam, menunjukkan pengalaman yang agak berbeda. Dalam wawancara, Arfan mengaku lebih senang bermain sendiri dibandingkan dalam tim. "Aku lebih suka bermain sendiri karena lebih fokus," ujarnya singkat. Ia menganggap *free fire* sebagai perlarian dari rasa bosan dan sepi di rumah karena kedua orangtuanya berkerja seharian. Permainan ini menjadi kompensasi emosional bagi Arfan, yang merasa kesepian dan kurang di perhatikan (Lisnawati dkk., 2021).

Dalam pengamatan langsung, Arfan menunjukkan intensitas emosional yang tinggi saat bermain: ia bisa tertawa lepas saat menang, tapi juga terlihat frustrasi saat kalah. Pengalaman Arfan menegaskan peran *game* sebagai bentuk eskapisme bagi anak-anak dalam menghadapi dinamika emosi mereka. Dalam pendekatan fenomenologi, hal ini menunjukkan bahwa *game online free fire* tidak hanya menjadi media hiburan, melainkan juga ruang refleksi emosional bagi individu.

Beberapa dari Arfan, Hajaj justru sangat terbuka dan ekspresif dalam menceritakan pengalamannya. Ia menyatakan bahwa *game online free fire* telah menjadi bagian dari gaya hidupnya. "Kalau nggak main sehari aja, kayak ada yang kurang," ungkap Hajaj.

Fenomena ini memperlihatkan bagaimana *game* menjadi alat pembentuk identitas diri dan pencarian pengakuan sosial. Namun, Hajaj juga mengakui bahwa ia sering tidur larut karena bermain hingga tengah malam, dan sering merasa lemas di pagi hari saat sekolah. Ini menunjukkan adanya konsekuensi kesehatan dari keterlibatan intensif dalam permainan digital yang belum mampu ia kendalikan (Khoirunnisa & Ramadan, 2024).

Sementara itu. Ridwan, informan terakhir, memberikan sudut pandang yang cukup kritis. Ia menyukai *game online free fire*, tetapi mengaku sering merasa bersalah setelah bermain terlalu lama. "Kadang nyesel, harusnya belajar, tapi masalah main terus," ujarnya. Ridwan pernah dimarahin orang tuanya karena diem-diem mengisi diamond (mata uang dalam *game*) menggunakan ponsel orang tua tanpa izin.

Meskipun kemudian ia menyadari kesalahannya, Ridwan tetap merasa bahwa *game*

ini memiliki daya tarik yang sangat kuat. Ia menyebut bahwa bermain membuatnya merasa kuat dan berani karena bisa menjadi karakter pahlawan. Dalam wawancara, Ridwan menyadari bahwa karakter dalam *game* mempengaruhi cara bicaranya dan caranya bersikap di kehidupan nyata. Ini menunjukkan bagaimana permainan virtual memiliki kekuatan dalam membentuk narasi identitas dan nilai-nilai yang diinternalisasi anak.

Pembahasan

Melalui pendekatan fenomenologi, tampak bahwa pengalaman bermain *game* tidak bisa dilepaskan dari makna subjektif yang dibentuk oleh setiap individu. Bagi anak-anak, *free fire* bukan hanya permainan, tetapi juga sebuah ruang yang menyediakan peluang untuk berinteraksi, mengekspresikan diri, bahkan melarikan diri dari realitas yang kurang memuaskan. *Game* ini telah menjadi bagian dari rutinitas harian dan memengaruhi pola pikir serta perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menegaskan pentingnya memandang perilaku bermain *game* bukan sekedar sebagai aktivitas rekreatif, tetapi sebagai fenomena sosial dan psikologis yang memerlukan perhatian lebih dalam konteks perkembangan anak (Sikolo et al, 2023).

Makna utama yang muncul dalam pengalaman para informan adalah bahwa *free fire* memberikan rasa memiliki terhadap komunitas. Dalam *game*, anak-anak merasa terhubung dengan teman sebaya, baik secara lokal maupun virtual. Mereka merasa menjadi bagian tim, dari kelompok, dan merasakan kepuasan emosional ketika bermain diakui dalam komunitas tersebut. Di balik layar perangkat digital, terdapat kebutuhan mendalam untuk di terima dan dihargai. Dalam konteks perkembangan sosial anak, kebutuhan untuk memiliki ikatan dengan teman sebaya sangat penting. *Game online* seperti *free fire* menyediakan platform instan untuk membentuk dan mempertahankan koneksi tersebut, sehingga tidak mengherankan bila permainan ini menjadi bagian dari identitas sosial anak-anak yang terlibat di dalamnya.

Selain aspek sosial, permainan ini juga memperlihatkan bagaimana anak-anak mencari bentuk prestasi dan pengakuan diri. Mereka memaknai kemenangan, peringkat tinggi, atau perolehan item dalam *game* sebagai bentuk pencapaian yang membanggakan. Rasa pencapaian ini seringkali menjadi kompensasi terhadap realitas di mana anak tidak selalu mendapat kesempatan untuk mengekspresikan kemampuan atau mendapatkan pengakuan yang sama di lingkungan sekolah atau keluarga (ButarButar, t.t.). Dalam hal ini, *game* memberikan ruang alternatif untuk meraih keberhasilan. Dalam pandangan fenomenologi, pencapaian ini tidak dapat diabaikan begitu saja, karena menjadi bagian penting dari konstruksi diri anak yang sedang berkembang. Namun demikian, pengalaman ini juga memperlihatkan bagaimana makna yang diberikan terhadap keberhasilan dalam *game* bisa menutupi kebutuhan anak pencapaian yang lebih konkret dalam kehidupan nyata, seperti dalam aspek akademik atau keterampilan sosial yang sehat (Marlita dkk., t.t.).

Permainan *free fire* juga menjadi sarana pelarian dari kondisi emosional tertentu. Anak-anak yang merasa kesepian, kurang perhatian dari orang tua, atau menghadapi tekanan di sekolah cenderung lebih terikat pada dunia permainan digital. Dalam konteks ini, *free fire* menjadi ruang aman bagi anak untuk menghindari perasaan tidak nyaman dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menemukan rasa kendali, keberanian, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan yang tidak mereka temukan di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku bermain *game* memiliki dimensi emosional signifikan. Pengalaman ini menggambarkan bentuk mekanisme koping yang muncul dari kebutuhan anak untuk menyeimbangkan tekanan emosional, sekaligus menunjukkan bahwa

ketidakhadiran dukungan emosional dari lingkungan terdekat dapat mendorong anak mencari pelampiasan melalui media digital (Soghiroh, 2022).

Namun demikian, keterikatan yang terlalu kuat terhadap permainan juga bahwa dampak yang perlu dicermati. Beberapa informan memperlihatkan kecenderungan mengabaikan tanggung jawab lain, seperti belajar, ibadah, atau aktivitas sosial di luar rumah. Hal ini menunjukkan adanya kecenderungan disorientasi prioritas akibat terjebak dalam keterlibatan emosional dan psikologis yang intens terhadap *game*. Dalam konteks perkembangan anak, fase ini sangat krusial karena membentuk dasar kedisiplinan, tanggung jawab, dan manajemen waktu (Qomarudin dkk., 2022). Ketika ruang bermain digital mengambil porsi berlebih, maka potensi perkembangan anak dalam aspek lain bisa terhambat. Ketergantungan ini juga bisa dilihat sebagai bentuk ketidak seimbangan dalam mengelola kebutuhan hiburan dan kewajiban, yang pada akhirnya dapat menimbulkan konflik dengan orang tua maupun guru.

Secara lebih luas, perilaku anak dalam bermain *game online free fire* juga membentuk cara mereka memahami nilai-nilai dan norma sosial. Misalnya, betapa anak meniru gaya bicara, sikap, bahkan cara berinteraksi dari karakter-karakter dalam *game*. Ini memperlihatkan bahwa *game* bukan hanya menyampaikan hiburan, tetapi juga membentuk narasi dan identitas yang dapat melekat dalam keseharian anak. Ketika *game* menyajikan narasi tentang kemenangan melalui kekuatan, dominasi, atau kelicikan strategi, maka anak berpotensi menginternalisasi nilai-nilai tersebut ke pola pikir dan perilaku mereka. Dalam konteks perkembangan moral dan etika, hal ini menjadi tantangan tersendiri. Anak-anak berada pada fase di mana kemampuan membedakan antara realitas dan fiksi belum sepenuhnya matang, sehingga pengaruh dari konten permainan bisa membentuk interpretasi keliru terhadap nilai-nilai yang seharusnya dibangun dalam kehidupan nyata.

Interaksi antara anak dan media digital seperti *game free fire* juga menunjukkan hubungan yang saling memengaruhi antara teknologi dan budaya anak. Budaya bermain yang dahulu identik dengan permainan fisik dan sosial kini telah bergeser ke ruang virtual yang lebih individualistik namun sekaligus terkoneksi secara global. Anak-anak kini membentuk komunitas bukan hanya berdasarkan kedekatan geografis, tetapi juga melalui preferensi digital. Mereka bisa memiliki teman bermain dari daerah lain bahkan negara lain, sehingga memperluas wawasan sekaligus memperkaya pengalaman sosial. Namun, ini juga mengandung risiko paparan konten yang tidak sesuai, cyberbullying, serta interaksi dengan pihak yang tidak dikenal yang bisa membahayakan anak (Mukherjee, 2015).

Dalam kerangka fenomenologi, pengalaman-pengalaman ini merupakan bentuk konkret dari bagaimana anak-anak membentuk makna hidup mereka melalui pengalaman langsung dengan media digital. Setiap pengalaman anak dengan *game* merupakan refleksi dari dinamika batin mereka, cara mereka memahami dunia, dan bagaimana mereka menempatkan diri di dalamnya (Brigham, 2015). Oleh karena itu, penting penting bagi para orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk memahami bahwa bermain *game* tidak semata-mata persoalan durasi waktu atau jenis permainan, melainkan persoalan bagaimana anak-anak membangun relasi antara anak dan orang tua, semata pendekatan yang permisif juga bisa menyebabkan anak kehilangan arah dalam penggunaan teknologi.

Oleh karena itu, strategi pendampingan yang tepat menjadi kunci untuk menjaga keseimbangan antara kebutuhan hiburan dan perkembangan holistik anak. Pendampingan yang berbasis pada komunitas terbuka, pemahaman terhadap isi *game*, serta penguatan literasi digital menjadi langkah awal yang krusial. Orang tua perlu memahami bahwa kehadiran mereka secara emosional dalam kehidupan anak sangat memengaruhi seberapa jauh anak akan mencari pelarian dalam media digital. Ketika anak merasa dihargai,

didengarkan, dan memiliki ruang aman di dalam keluarga, maka kemungkinan mereka menggunakan *game* sebagai kompensasi emosional dapat diminimalkan.

Selain itu, lembaga pendidikan juga dapat mengambil peran penting dengan menyediakan ruang diskusi tentang penggunaan media digital secara sehat, serta mengembangkan keterampilan kritis anak dalam menyaring informasi dan nilai yang ditawarkan oleh *game*. Guru yang memahami dinamika media digital bisa menjadi mediator yang baik antara dunia nyata dan dunia maya yang sedang dijalani siswa-siswanya. Sementara itu, peran masyarakat juga penting dalam membentuk budaya digital yang sehat, misalnya dengan menyediakan ruang publik yang mendukung interaksi sosial secara langsung, kegiatan olahraga, atau komunitas kreatif yang bisa menjadi alternatif sehat bagi anak dalam mengelola waktu luangnya.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa perilaku anak dalam bermain *game online* seperti *free fire* merupakan fenomena yang multi-simensional, mencakup aspek psikologis, sosial, dan kultural yang saling berkaitan. Melalui pendekatan fenomenologis, pengalaman-pengalaman ini dapat dipahami secara lebih utuh dan kontekstual, sehingga membuka ruang untuk menyiapkan yang lebih manusiawi, mendalam, dan strategis dalam menghadapi tantangan era digital yang terus berkembang. Perlu adanya sinergi antara keluarga, sekolah, dan lingkungan dalam menciptakan keseimbangan antara kebutuhan anak untuk bereksplorasi dengan dunia digital, dan kebutuhan untuk tumbuh secara sehat dan utuh dalam kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perilaku pengguna *game online free fire* di kalangan anak-anak Desa Pasirjaya, Karawang, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game* ini memiliki makna yang mendalam bagi anak-anak, melampaui sekedar hiburan semata. Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, di temukan bahwa *game online free fire* menjadi ruang bagi anak-anak untuk membangun koneksi sosial, mengekspresikan diri, mencari pengakuan, serta mengatasi tekanan emosional dalam kehidupan sehari-hari. Game ini menjadi bagian dari identitas dan rutinitas mereka, mencerminkan kebutuhan akan penerimaan, keberhasilan, dan pelarian dari realitas yang kurang menyenangkan.

Namun, keterlibatan yang berlebihan dalam permainan juga membawa konsekuensi negatif, seperti menurunnya minat belajar, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, serta perubahan dalam perilaku dan cara pandang terhadap nilai-nilai sosial. Anak-anak cenderung meniru perilaku karakter dalam *game* dan menjadikan dunia virtual sebagai acuan dalam mengambil keputusan atau menyikapi situasi nyata.

Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya peran keluarga, pendidik, dan masyarakat dalam mengarahkan anak untuk menggunakan media digital secara seimbang dan bijak. Pendampingan yang empatik, komunikasi terbuka, serta edukasi tentang literasi digital menjadi kunci dalam membentuk perilaku bermain *game* yang sehat. Dengan pemahaman yang lebih dalam terhadap makna subjektif yang dibangun anak-anak dalam bermain *Free Fire*, diharapkan dapat muncul pendekatan yang lebih manusiawi dan kontekstual dalam mendampingi mereka tumbuh di era digital ini, tanpa mengabaikan hakikat masa kanak-kanak sebagai fase penting dalam pembentukan karakter dan jati diri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan penelitian ini. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para informan di Desa Pasirjaya yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagai pengalaman secara terbuka. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya, serta kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memahami perilaku anak dalam penggunaan *game online* di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>
- ButarButar, T. (t.t.). *Pengaruh Game Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sdn 3 Tangkiling Desasukamulya, Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya*.
- Erofiana, A. S., Santoso, G., & Nomi, S. (t.t.). *Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari*.
- Furqan, S. (t.t.). *Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020*.
- Khoirunnisa, F., & Ramadan, Z. H. (2024). Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.603>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep Interference Effects of Pathological Electronic Media Use during Adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. <https://doi.org/10.1007/s11469-013-9461-2>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Marlita, P., Alfiani, D. A., & Masnun, M. (t.t.). *Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19*.
- Mokalu, B. J. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*. 13(2).
- Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). *Pengaruh Bermain Game Free Fire terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru*. 1.
- Qomarudin, M. H., Suhartono, S., & Umayaroh, S. (2022). Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran*,

- Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(6), 600–612. <https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p600-612>
- Ramadani, F., & Dafit, F. (2023). Dampak Game online Free Fire terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 478–485. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.567>
- Ramadhani, D. F. (2021). *Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI*. 7(3).
- Soghiroh, L. Y. A. (2022). *Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi Agama (S. Sos)*.
- Titin Aritonang, Novalina Manik, & Yenti Tamba. (2023). Bimbingan Konseling dalam Gereja untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Remaja. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(1), 27–38. <https://doi.org/10.62282/je.v1i1.27-38>
- Yulinda Agita Putri, Gustimal Witri, & Muhammad Fendrik. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 184 Pekanbaru. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 12–30. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3239>



Social Pedagogy: Journal of Social Science Education

Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro

E-ISSN: 2722-7154

P-ISSN: 2722-7138

Social Pedagogy : Journal Of Social Science Education work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)