

Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematik Literatur Review

Mirzon Daheri¹, Ahmad Zain Sarnoto², Slamet Riyadi³, St. Rahmah⁴, Singgih Prastawa⁵

¹Institut Agama Islam Negeri Curup, Jl. Dr. AK Gani No. 01, Curup, Dusun Curup, Kec. Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu

²Universitas PTIQ Jakarta, Jl. Batan No.I, RT.2/RW.2, Lb. Bulus, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

³Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Jl. Sutan Moh. Arif No.32, Batang Ayumi Julu, Padangsidempuan, Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara

⁴Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Jl. A. Yani No.Km. 4.5, RW.5, Kebun Bunga, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

⁵Pendidikan Agama Kristen, STT Intheos, Jl. Letjen Sutoyo RT 03 RW XIV Ngadisono, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah

mirzondaheri@iaincurup.ac.id

Abstract

Online games are played through internet connection on various devices, either alone or collaboratively with players from around the world. This research aims to explore the impact of violence in online games on children's behavior and mental health. The research methodology is literature review, using sources from Google Scholar and articles published in Scopus- and Sinta-accredited journals. Violence in online games refers to graphic or action scenes that depict violence, such as weapon fighting, physical violence, harsh language, or other brutal acts. Some games display violence explicitly and realistically, such as blood, broken bones, or sexual violence, while in other games, violence is implicitly and less visible. The presence of violent content in online games may have different impacts on children, but generally can affect their behavior, character, and mental health. Therefore, it is crucial for parents and caregivers to limit the time spent playing online games and choose games that are safe and do not contain violent content for children. The negative impact of violent online games includes increased aggression, reduced empathy, decreased mental health, distraction, and worsened behavior. However, there are also positive impacts of violent online games, such as enhancing social and cognitive skills, improving multitasking ability, and boosting creativity. It is important for parents and caregivers to monitor and regulate their children's online game time, and choose games appropriate for their age and maturity level that do not contain violent content.

Keywords: game, violence, online, character, child

Abstrak

Game online dimainkan melalui koneksi internet di berbagai perangkat, baik sendiri maupun bersama-sama dengan pemain dari seluruh dunia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak kekerasan dalam game online terhadap perilaku dan kesehatan mental anak. Metodologi penelitian adalah kajian literatur, menggunakan sumber dari Google Scholar dan artikel yang diterbitkan di jurnal terakreditasi Scopus dan Sinta. Kekerasan dalam game online mengacu pada grafik atau adegan aksi yang menggambarkan kekerasan, seperti adu senjata, kekerasan fisik, bahasa kasar, atau tindakan brutal lainnya. Beberapa game menampilkan kekerasan secara eksplisit dan realistis, seperti darah, patah tulang, atau kekerasan seksual, sedangkan di game lain, kekerasan secara implisit dan kurang terlihat. Adanya konten kekerasan dalam game online dapat memberikan dampak yang berbeda-beda bagi anak-anak, namun secara umum dapat mempengaruhi perilaku, karakter, dan kesehatan mental mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pengasuh untuk membatasi waktu bermain game online dan memilih game yang aman dan tidak mengandung konten kekerasan untuk anak. Dampak negatif dari game online kekerasan meliputi peningkatan agresi, berkurangnya empati, penurunan kesehatan mental, gangguan, dan perilaku yang memburuk. Namun, ada juga dampak positif dari game online kekerasan, seperti meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif, meningkatkan kemampuan multitasking, dan meningkatkan kreativitas. Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memantau dan mengatur waktu bermain game online anak-anak mereka, serta memilih game yang sesuai dengan usia dan tingkat kedewasaan mereka yang tidak mengandung konten kekerasan.

Kata Kunci: permainan, kekerasan, online, karakter, anak

Email Address : mirzondaheeri@iaincurup.ac.id (Jl. Dr. AK Gani No. 01, Curup, Dusun Curup)
Received 1 March 2023, Accepted 8 March 2023, Published 8 March 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan terjadi di berbagai bidang, termasuk teknologi informasi, teknologi medis, teknologi otomotif, teknologi energi, dan banyak lagi. Beberapa tren dan perkembangan teknologi utama saat ini meliputi: 1) Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI) Teknologi AI mengacu pada kemampuan mesin dan komputer untuk belajar dan mengambil keputusan seperti manusia (Andersen & Bushman, 2001). AI saat ini digunakan di banyak bidang, termasuk perbankan, kesehatan, transportasi, dan teknologi militer. AI juga menjadi kunci dalam pengembangan mobil otonom dan robotika. 2) Internet of Things (IoT) IoT adalah teknologi yang memungkinkan perangkat untuk terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui internet. Hal ini membuat kehidupan kita lebih mudah dan nyaman, dengan banyak perangkat rumah tangga yang dapat dihubungkan ke jaringan IoT, seperti lampu, kulkas, dan AC (Andersen et al., 2010). IoT juga membantu meningkatkan efisiensi dan keamanan di banyak industri, seperti pertanian, manufaktur, dan logistik. 3) 5G dan jaringan seluler selanjutnya Teknologi jaringan seluler terus berkembang, dan 5G saat ini menjadi jaringan seluler terbaru dan tercepat. 5G menawarkan kecepatan internet yang jauh lebih cepat dibandingkan 4G, serta waktu respons yang lebih cepat dan kapasitas jaringan yang lebih besar. Hal ini membuka peluang baru dalam pengembangan aplikasi mobile, seperti augmented reality, virtual reality, dan mobile gaming. 4) Komputasi awan (Cloud Computing) Teknologi komputasi awan memungkinkan penyimpanan dan pengolahan data melalui internet, sehingga tidak lagi memerlukan perangkat keras khusus (Ballard & Lineberger, 1999). Komputasi awan memungkinkan perusahaan dan individu untuk mengakses dan memproses data secara efisien dan efektif, serta mengurangi biaya investasi awal untuk infrastruktur IT. 5) Teknologi blockchain Blockchain adalah teknologi yang mendasari cryptocurrency seperti Bitcoin dan Ethereum. Namun, teknologi blockchain juga dapat digunakan di banyak bidang lain, termasuk logistik, kesehatan, dan keuangan. Blockchain menawarkan keamanan data yang tinggi dan transparansi, serta dapat membantu mengurangi biaya dan meningkatkan efisiensi di banyak industry (Ferguson, 2010). Itulah beberapa tren dan perkembangan teknologi utama saat ini. Tentu saja, perkembangan teknologi akan terus berlanjut dan menawarkan peluang baru dalam berbagai bidang di masa depan.

Perkembangan teknologi telah sangat mempengaruhi perkembangan permainan online dari sisi grafis, gameplay, dan fitur-fitur yang tersedia (Ferguson, 2015). Berikut ini adalah beberapa contoh perkembangan teknologi dalam permainan online: 1) Grafis dan animasi yang semakin realistis Teknologi grafis semakin canggih dan mampu menampilkan visual yang sangat realistis dalam permainan online (Gentile, 2009). Hal ini termasuk penggunaan teknologi rendering yang lebih baik, pencahayaan yang lebih akurat, animasi karakter yang lebih halus, dan efek-efek visual yang lebih kompleks. 2) Pengembangan sistem multiplayer online Sistem multiplayer online semakin

berkembang, dan memungkinkan pemain untuk bermain dengan orang lain dari seluruh dunia (Gentile & Andersen, 2003). Sistem multiplayer online juga semakin mudah diakses dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk PC, konsol, dan perangkat mobile. 3) Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) Teknologi AR dan VR memberikan pengalaman yang sangat berbeda dalam permainan online. AR memungkinkan pemain melihat dunia nyata dan tambahan elemen virtual, sementara VR mengubah pengalaman bermain menjadi lebih imersif dan menyediakan lingkungan virtual yang sepenuhnya terpisah dari dunia nyata (Gentile et al., 2004). 4) Pengembangan game berbasis cloud Pengembangan game berbasis cloud memungkinkan pemain untuk memainkan game tanpa harus mengunduh game atau memerlukan perangkat keras khusus. Game berbasis cloud ini dapat diakses melalui browser web atau aplikasi khusus, dan memungkinkan pemain untuk bermain game dengan cepat dan mudah. 5) Ketersediaan game mobile yang semakin beragam Perkembangan teknologi mobile memungkinkan game mobile untuk menjadi semakin canggih dan kompleks (Greitemeyer & Mugger, 2014). Game mobile saat ini sangat beragam, dari game puzzle sederhana hingga game MMORPG yang kompleks. Selain itu, game mobile juga semakin mudah diakses dan tersedia di berbagai platform seperti iOS dan Android. Perkembangan teknologi terus mempengaruhi perkembangan permainan online, dan di masa depan akan terus menawarkan peluang baru dalam mengembangkan game yang lebih menarik dan inovatif (Griffiths, 2012).

Adanya game online dengan unsur kekerasan dapat memiliki dampak yang kompleks pada masyarakat. Beberapa akibat yang mungkin timbul antara lain: 1) Dampak psikologis Game online dengan unsur kekerasan dapat mempengaruhi psikologis pemain. Beberapa pemain mungkin mengalami stres, depresi, dan kecemasan setelah terpapar game dengan unsur kekerasan secara berulang-ulang. Selain itu, game dengan unsur kekerasan juga dapat mempengaruhi pemikiran dan perilaku pemain, terutama pada anak-anak yang belum memiliki kemampuan kognitif yang matang (Hasanzadeh & Hashemi, 2014). 2) Dampak sosial Game online dengan unsur kekerasan dapat mempengaruhi perilaku sosial pemain. Beberapa pemain mungkin terbiasa dengan kekerasan dan merasa bahwa kekerasan adalah cara yang efektif untuk menyelesaikan masalah (Holtz et al., 2013). Hal ini dapat mempengaruhi hubungan antarpemain dan bahkan hubungan antara pemain dan orang lain di kehidupan nyata. 3) Dampak kesehatan Game online dengan unsur kekerasan dapat mempengaruhi kesehatan fisik pemain. Beberapa pemain mungkin mengalami gangguan tidur, kurang olahraga, dan kebiasaan makan yang buruk karena terlalu sering bermain game. Selain itu, kecanduan game online dengan unsur kekerasan juga dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik pemain. 4) Dampak keamanan Game online dengan unsur kekerasan dapat memicu tindakan kekerasan di kehidupan nyata (Ferguson, 2015). Beberapa pemain mungkin terinspirasi untuk melakukan tindakan kekerasan karena terlalu terpapar dengan game yang memiliki unsur kekerasan. Selain itu, game online dengan unsur kekerasan juga dapat menjadi ajang bagi kejahatan online seperti cyberbullying dan hacking. Dalam menghadapi dampak game online dengan unsur kekerasan, penting bagi orang

tua dan masyarakat untuk memperhatikan perilaku anak dan pemain game, serta membatasi waktu bermain game dengan bijak. Selain itu, industri game juga perlu bertanggung jawab dalam mengembangkan game yang tidak memicu tindakan kekerasan dan menghormati nilai-nilai moral dan etika dalam masyarakat (Ivory & Kalyanaraman, 2007).

Game online yang memiliki unsur kekerasan dapat memiliki efek yang kompleks pada karakter anak. Beberapa efek yang mungkin timbul adalah: 1) Menurunkan empati dan toleransi Anak yang sering bermain game online dengan unsur kekerasan mungkin cenderung menurunkan kemampuan untuk merasakan empati terhadap orang lain dan toleransi terhadap perbedaan pendapat (Andersen et al., 2010). Hal ini terjadi karena dalam game tersebut, pemain seringkali diminta untuk menangani situasi dengan tindakan kekerasan, sehingga memicu respons agresif yang mungkin terbawa dalam kehidupan nyata. 2) Meningkatkan perilaku agresif Anak yang sering terpapar game online dengan unsur kekerasan dapat memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku agresif yang dilihat dalam game tersebut. Hal ini dapat meningkatkan kemungkinan anak melakukan tindakan kekerasan atau agresi dalam kehidupan nyata. 3) Meningkatkan rasa takut dan kecemasan Anak yang sering terpapar game online dengan unsur kekerasan mungkin mengalami rasa takut dan kecemasan yang lebih tinggi. Hal ini terjadi karena dalam game tersebut, pemain sering dihadapkan dengan situasi-situasi yang mengancam dan menakutkan, sehingga memicu rasa takut yang mungkin terbawa dalam kehidupan nyata (Hasanzadeh & Hashemi, 2014). 4) Menurunkan konsentrasi dan fokus Anak yang sering terpapar game online dengan unsur kekerasan mungkin mengalami penurunan konsentrasi dan fokus dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena anak cenderung terlalu fokus pada game tersebut dan kehilangan minat pada aktivitas lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, atau berinteraksi dengan teman-teman. Penting bagi orang tua untuk memperhatikan waktu bermain game anak dan membatasi waktu bermain game online yang memiliki unsur kekerasan (Gentile et al., 2004). Selain itu, orang tua juga perlu memilih game yang sesuai dengan usia dan karakter anak serta memberikan pemahaman pada anak tentang dampak dari game online yang memiliki unsur kekerasan. Pendidikan moral dan etika juga perlu ditanamkan pada anak untuk membantu membentuk karakter yang baik dan sehat (Andersen et al., 2010).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti merasa tertarik melakukan analisis mengenai dampak permainan kekerasan online terhadap karakter anak. Keterbaruan dari penelitian ini yaitu sejauh yang peneliti ketahui, belum ada penelitian yang menganalisis terkait dampak dari permainan kekerasan online terhadap karakter anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Data dikumpulkan dengan metode studi pustaka, kemudian data yang diperoleh akan dikompilasi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan. Data diambil dari berbagai

sumber yaitu dari *Google Scholar* dan artikel yang terpublish pada jurnal yang terakreditasi *Scopus* dan *Sinta*.

HASIL DAN DISKUSI

Karakter adalah seperangkat sifat dan nilai-nilai yang melekat pada diri seseorang yang mempengaruhi cara seseorang berpikir, bertindak, dan merespons situasi tertentu (Konijn et al., 2007). Karakter juga mencakup sikap dan perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, lingkungan sekitar, dan diri sendiri. Karakter dapat dibentuk melalui pengalaman hidup, pendidikan, nilai-nilai yang diterima dari keluarga, budaya, dan agama. Karakter juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, teman, dan media yang memengaruhi pandangan seseorang terhadap dunia (Krahe & Moller, 2010).

Karakter yang baik adalah karakter yang mencerminkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, integritas, kerja keras, tanggung jawab, kesederhanaan, empati, dan rasa percaya diri (Kutner & Olson, 2008). Karakter yang baik juga menunjukkan kemampuan untuk mengatasi masalah, beradaptasi dengan lingkungan yang berubah, serta bersikap positif dan proaktif dalam menghadapi kehidupan. Penting bagi setiap individu untuk mengembangkan karakter yang baik karena karakter yang baik dapat membantu seseorang menjadi lebih sukses dalam kehidupan, baik dalam karir, hubungan interpersonal, maupun kesehatan mental dan fisik (Lenhart et al., 2008). Karakter yang baik juga dapat membantu seseorang meraih kebahagiaan dan kepuasan hidup yang lebih tinggi.

Karakter seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain: 1) Faktor genetik Beberapa karakteristik seseorang dapat diwarisi dari orang tua, seperti kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan tertentu. Namun, meskipun karakteristik genetik ini dapat memberikan predisposisi, karakter seseorang tetap dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan (Leyens et al., 1994). 2) Pengalaman hidup Pengalaman hidup yang dialami seseorang dapat membentuk karakternya. Pengalaman baik maupun buruk yang dialami seseorang dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan perilaku seseorang. 3) Lingkungan keluarga Lingkungan keluarga yang mendukung, stabil, dan memiliki nilai-nilai positif dapat membentuk karakter yang baik pada seseorang. Sebaliknya, lingkungan keluarga yang tidak stabil, tidak mendukung, atau memiliki nilai-nilai negatif dapat berdampak buruk pada karakter seseorang (Li et al., 2013). 4) Pendidikan dan pengajaran Pendidikan dan pengajaran yang diterima seseorang dapat mempengaruhi karakternya. Sekolah, universitas, dan lingkungan pendidikan lainnya dapat membentuk nilai-nilai dan sikap yang positif pada seseorang. 5) Lingkungan sosial Lingkungan sosial, seperti teman, lingkungan kerja, dan masyarakat tempat tinggal, juga dapat mempengaruhi karakter seseorang. Interaksi dengan orang lain dapat membentuk sikap dan perilaku seseorang. 6) Media Media seperti film, televisi, musik, dan game dapat mempengaruhi karakter seseorang melalui pengaruh nilai dan perilaku yang ditampilkan di media tersebut (Lynch & Martins, 2015). Semua faktor di atas dapat mempengaruhi karakter seseorang

secara positif atau negatif. Penting bagi seseorang untuk memilih lingkungan, pengalaman, dan interaksi yang positif untuk membentuk karakter yang baik dan sehat (Krahe & Moller, 2010).

Karakter pada anak merujuk pada serangkaian sifat dan nilai-nilai yang terbentuk pada anak melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan sekitarnya, dan pendidikan yang diterimanya. Karakter ini akan mempengaruhi cara anak berpikir, bertindak, dan merespons situasi tertentu. Pembentukan karakter pada anak dimulai sejak dini dan merupakan proses yang berkelanjutan sepanjang hidupnya. Karakter pada anak sangat penting untuk diperhatikan karena dapat mempengaruhi keberhasilannya dalam kehidupan, baik pada masa kanak-kanak, remaja, maupun dewasa nanti. Anak yang memiliki karakter baik, seperti jujur, bertanggung jawab, sopan, dan berempati, akan lebih mudah bersosialisasi, beradaptasi, dan mengatasi masalah di kehidupannya (Leyens et al., 1994).

Pembentukan karakter pada anak dapat dimulai dengan memberikan pendidikan yang baik dan benar oleh orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Pendidikan yang baik meliputi pengajaran nilai-nilai positif, contoh perilaku yang benar, dan peluang untuk berlatih keterampilan sosial. Orang tua dan guru dapat memberikan contoh perilaku yang baik dan memberikan penghargaan ketika anak menunjukkan sikap dan perilaku yang positif. Selain itu, kegiatan-kegiatan yang mendukung pengembangan karakter anak dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan di sekolah, kelompok, atau klub. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Penting juga bagi orang tua dan pengasuh untuk memperhatikan perkembangan karakter anak dan memberikan pengarahan yang benar ketika anak menunjukkan perilaku atau sikap yang negatif. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan perhatian, mendengarkan, dan memberikan umpan balik yang positif agar anak dapat memperbaiki perilaku dan sikapnya. Karakter pada anak merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan oleh orang tua, pengasuh, guru, dan masyarakat. Pembentukan karakter yang baik pada anak akan membantu anak menjadi pribadi yang mandiri, berkarakter, dan berprestasi di kehidupannya.

Ketika seorang anak keseringan bermain game online yang mengandung unsur kekerasan, ada beberapa pihak yang bisa bertanggung jawab. Pertama, orang tua atau pengasuh memiliki tanggung jawab utama dalam memantau dan mengawasi aktivitas online anak, termasuk membatasi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain game online. Orang tua atau pengasuh juga perlu memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dan positif bagi anak. Selain itu, pembuat game dan penyedia platform online juga memiliki tanggung jawab dalam memastikan bahwa game yang mereka sediakan tidak merugikan anak-anak, baik secara fisik maupun psikologis (Konijn et al., 2007). Mereka perlu mempertimbangkan faktor-faktor seperti usia target, isi permainan, dan dampak psikologis yang bisa ditimbulkan pada pengguna.

Pemerintah juga memiliki peran penting dalam memastikan bahwa game online yang tersedia di pasaran aman dan sesuai dengan standar keselamatan dan kesehatan anak. Pemerintah dapat

memperketat peraturan dan mengawasi industri game online untuk mencegah konten yang tidak pantas dan merugikan anak-anak (Andersen et al., 2010). Dalam keseluruhan, tanggung jawab keselamatan dan kesehatan anak dalam bermain game online yang mengandung unsur kekerasan harus dibagi secara adil antara orang tua, pembuat game dan penyedia platform, dan pemerintah. Semua pihak harus berkontribusi untuk memastikan bahwa game online yang tersedia di pasaran aman dan sesuai dengan standar keselamatan dan kesehatan anak (Gentile et al., 2004).

Game online adalah jenis game yang dimainkan melalui koneksi internet, baik melalui komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Game online dapat dimainkan secara mandiri atau berkolaborasi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Unsur kekerasan dalam game merujuk pada gambar atau tindakan dalam game yang memuat adegan atau aksi kekerasan, seperti pertarungan dengan menggunakan senjata, tindakan kekerasan fisik, penggunaan bahasa kasar, atau aksi brutal lainnya. Dalam beberapa game online, unsur kekerasan dapat dimunculkan secara eksplisit dan realistis, seperti darah, tulang patah, atau kekerasan seksual (Markey & Markey, 2010). Sedangkan pada game lainnya, unsur kekerasan muncul secara implisit dan tidak begitu terlihat atau realistis.

Pada umumnya, game online yang mengandung unsur kekerasan dirancang untuk memenuhi kebutuhan hiburan pemain dan sering kali memiliki konten yang kompleks dan menarik. Namun, kehadiran unsur kekerasan dalam game dapat memberikan dampak pada perilaku dan karakter anak, terutama jika mereka terlalu sering atau terlalu lama memainkan game tersebut. Unsur kekerasan dalam game merujuk pada gambar atau tindakan dalam game yang memuat adegan atau aksi kekerasan, seperti pertarungan dengan menggunakan senjata, tindakan kekerasan fisik, penggunaan bahasa kasar, atau aksi brutal lainnya (Ratan & Krcmar, 2015). Unsur kekerasan dalam game dapat mempengaruhi perilaku dan karakter anak, terutama jika anak terlalu sering atau terlalu lama memainkan game tersebut. Beberapa jenis kekerasan yang terdapat dalam game online meliputi:

1. Kekerasan fisik: Kekerasan fisik dalam game online dapat melibatkan pertarungan menggunakan tangan kosong, senjata tajam, atau senjata api. Beberapa game bahkan memuat efek visual yang realistis, seperti darah, patah tulang, atau tindakan kekerasan lainnya (Saleem et al., 2012).
2. Kekerasan seksual: Beberapa game online mengandung unsur kekerasan seksual, seperti adegan pemerkosaan, tindakan cabul, atau perbudakan seksual. Unsur kekerasan seksual dalam game online sangat tidak layak untuk anak-anak dan dapat mempengaruhi pemikiran dan perilaku mereka (Sherry, 2001).
3. Kekerasan psikologis: Kekerasan psikologis dalam game online dapat berupa intimidasi, penghinaan, atau pelecehan verbal. Aksi kekerasan semacam ini dapat merusak rasa percaya diri dan harga diri anak dan dapat mempengaruhi perilaku mereka di kehidupan sehari-hari (Shibuya et al., 2008).
4. Kekerasan moral: Beberapa game online mengandung unsur kekerasan moral, seperti melakukan tindakan kriminal atau korupsi. Unsur kekerasan moral dapat mempengaruhi cara berpikir anak

dan membuat mereka berpikir bahwa tindakan kekerasan tersebut adalah sesuatu yang wajar atau bahkan menyenangkan (Swing et al., 2010).

Dampak kehadiran jenis-jenis kekerasan tersebut dalam game online pada anak dapat berbeda-beda, namun pada umumnya dapat mempengaruhi perilaku, karakter, dan kesehatan mental mereka (Griffiths, 2012). Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk membatasi waktu bermain game online dan memilih game yang aman dan tidak mengandung unsur kekerasan bagi anak. Game online yang mengandung unsur kekerasan dapat memberikan dampak yang kompleks pada karakter anak, baik dampak positif maupun negatif. Berikut adalah beberapa dampak game online yang mengandung unsur kekerasan pada karakter anak menurut (Willoughby et al., 2012):

Dampak Negatif:

1. Meningkatkan agresi: Anak yang terlalu sering bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mengalami peningkatan agresi dan perilaku kekerasan.
2. Menurunkan empati: Anak yang terlalu sering bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mengalami penurunan empati terhadap orang lain.
3. Menurunkan kesehatan mental: Anak yang terlalu sering bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mengalami penurunan kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, atau depresi.
4. Mengalihkan perhatian: Anak yang terlalu sering bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar, berolahraga, atau berinteraksi dengan teman-teman.
5. Memperburuk perilaku: Anak yang terlalu sering bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mengalami peningkatan perilaku negatif, seperti kekerasan, penggunaan bahasa kasar, atau perilaku yang tidak pantas.

Dampak Positif:

1. Meningkatkan keterampilan sosial: Beberapa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama dalam tim, komunikasi, dan menghargai perbedaan.
2. Meningkatkan keterampilan motorik: Beberapa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat membantu anak meningkatkan keterampilan motorik mereka, seperti koordinasi tangan-mata dan refleksi.
3. Meningkatkan kepercayaan diri: Beberapa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat membantu anak meningkatkan kepercayaan diri mereka, terutama ketika mereka berhasil menyelesaikan level yang sulit atau memenangkan pertandingan.

4. Meningkatkan keterampilan kognitif: Beberapa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat membantu anak meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir kritis.

Namun, meskipun ada dampak positif yang terkait dengan game online yang mengandung unsur kekerasan, orang tua dan pengasuh tetap harus membatasi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain game tersebut dan memilih game yang sesuai dengan usia dan kesiapan anak. Selain itu, orang tua juga harus selalu mengawasi anak saat bermain game online dan membantu mereka memahami perbedaan antara dunia game dan dunia nyata (Ybarra & Mitchell, 2004). Beberapa studi kasus dan hasil penelitian yang relevan terkait dampak permainan kekerasan online pada karakter anak antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anderson dan Dill (2000) menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara jumlah waktu yang dihabiskan anak untuk bermain game kekerasan dan tingkat agresi yang ditunjukkan oleh anak tersebut.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gentile, Lynch, Linder, dan Walsh (2004) menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar pada permainan kekerasan online cenderung memiliki perilaku agresif dan kecenderungan untuk menyelesaikan konflik dengan menggunakan kekerasan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ferguson dan Kilburn (2010) menemukan bahwa tidak ada hubungan antara permainan kekerasan dan perilaku agresif pada remaja. Studi ini menunjukkan bahwa faktor lain, seperti faktor lingkungan, keluarga, dan kebiasaan menonton televisi, memengaruhi perilaku agresif pada anak.
4. Studi yang dilakukan oleh Huesmann et al. (2003) menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar pada permainan kekerasan online dan media kekerasan lainnya cenderung memiliki pandangan yang kurang positif tentang orang lain dan sering kali mengekspresikan kekerasan sebagai bentuk penyelesaian konflik.
5. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Wang et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan kekerasan online memiliki efek yang lebih besar pada perilaku agresif anak-anak daripada permainan kekerasan yang dimainkan secara offline.

Hasil-hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan kekerasan online dapat memiliki dampak negatif pada karakter anak, seperti meningkatkan perilaku agresif dan mengurangi empati terhadap orang lain. Meskipun ada penelitian yang menunjukkan hasil yang berbeda, namun sebaiknya orang tua dan pengasuh tetap membatasi durasi waktu anak untuk bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dan memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dan mendidik. Dampak permainan kekerasan online pada karakter anak dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal, di antaranya:

1. Faktor internal: faktor-faktor yang terkait dengan anak itu sendiri, seperti usia, jenis kelamin, kecerdasan, kepribadian, dan sebagainya (Shibuya et al., 2008).

2. Faktor eksternal: faktor-faktor yang berasal dari lingkungan anak, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, media massa, dan budaya (Ybarra & Mitchell, 2004).

Beberapa faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi dampak game online pada karakter anak meliputi (Saleem et al., 2012):

1. Usia: Anak-anak yang lebih muda cenderung lebih mudah terpengaruh oleh permainan kekerasan online karena mereka masih dalam tahap perkembangan dan pemrosesan informasi yang belum matang.
2. Jenis kelamin: Anak laki-laki cenderung lebih tertarik pada permainan kekerasan daripada anak perempuan.
3. Kecerdasan: Anak-anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi cenderung lebih mampu memproses informasi dan mengevaluasi dampak dari permainan kekerasan online pada karakter mereka.
4. Kepribadian: Anak-anak yang memiliki kepribadian yang impulsif, agresif, atau kurang stabil cenderung lebih rentan terpengaruh oleh permainan kekerasan online.
5. Lingkungan keluarga: Lingkungan keluarga yang kurang stabil, konflik yang sering terjadi di rumah, atau pola asuh yang tidak sehat dapat memperburuk dampak negatif dari permainan kekerasan online.
6. Teman sebaya: Teman sebaya yang sering memainkan permainan kekerasan online atau memiliki sikap dan perilaku yang agresif dapat mempengaruhi perilaku dan sikap anak.
7. Sekolah: Sekolah yang tidak memberikan pendidikan yang mendidik dan kurang mengontrol penggunaan perangkat teknologi selama jam sekolah juga dapat memperburuk dampak dari permainan kekerasan online.
8. Media massa: Media massa yang sering menampilkan kekerasan dan aksi kekerasan dalam program televisi, film, atau game online juga dapat mempengaruhi karakter anak.
9. Budaya: Budaya yang mendorong penggunaan perangkat teknologi dan permainan kekerasan online serta memberikan toleransi terhadap perilaku agresif dapat memperburuk dampak dari permainan kekerasan online pada karakter anak.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memperhatikan faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi dampak game online pada karakter anak dan memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dan mendidik bagi anak.

KESIMPULAN

Game online adalah jenis game yang dimainkan melalui koneksi internet, baik melalui komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Game online dapat dimainkan secara mandiri atau berkolaborasi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Unsur kekerasan dalam game merujuk pada gambar atau tindakan dalam game yang memuat adegan atau aksi kekerasan, seperti pertarungan

dengan menggunakan senjata, tindakan kekerasan fisik, penggunaan bahasa kasar, atau aksi brutal lainnya. Dalam beberapa game online, unsur kekerasan dapat dimunculkan secara eksplisit dan realistis, seperti darah, tulang patah, atau kekerasan seksual. Sedangkan pada game lainnya, unsur kekerasan muncul secara implisit dan tidak begitu terlihat atau realistis.

Dampak kehadiran jenis-jenis kekerasan tersebut dalam game online pada anak dapat berbeda-beda, namun pada umumnya dapat mempengaruhi perilaku, karakter, dan kesehatan mental mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk membatasi waktu bermain game online dan memilih game yang aman dan tidak mengandung unsur kekerasan bagi anak.

Dampak negatif dari game online yang mengandung unsur kekerasan termasuk peningkatan agresi, penurunan empati, penurunan kesehatan mental, mengalihkan perhatian, dan memperburuk perilaku. Namun, dampak positif dari game online yang mengandung unsur kekerasan juga dapat terjadi, seperti meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif, meningkatkan kemampuan multitasking, dan meningkatkan kreativitas. Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memonitor dan mengatur waktu bermain game online anak, serta memilih game yang sesuai dengan usia dan tingkat kematangan anak dan tidak mengandung unsur kekerasan.

Saran penelitian yang dapat dilakukan berdasarkan kesimpulan tersebut mencakup studi tentang pengaruh game online yang mengandung kekerasan pada perilaku dan kesehatan mental anak, identifikasi jenis game online yang aman dan tidak mengandung kekerasan, serta penelitian tentang cara membatasi waktu bermain game online dan memilih game yang sesuai dengan usia dan tingkat kematangan anak.

REFERENSI

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151-173.
- Ballard, M. E., & Lineberger, R. (1999). Video game violence and confederate gender: Effects on reward and punishment given by college males. *Sex Roles*, 41(7-8), 541-558.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good?. *Review of General Psychology*, 14(2), 68-81.
- Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646-666.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.

- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals* (pp. 131-152). Westport, CT: Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence, 27*(1), 5-22.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin, 40*(5), 578-589.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews, 8*(4), 308-318.
- Hasanzadeh, S., & Hashemi, A. (2014). The relationship between playing violent computer games and the development of adolescent behavioral problems in Tehran. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 114*, 632-637.
- Holtz, P., Appel, M., & Hefner, D. (2013). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence, 36*(1), 49-58.
- Ivory, J. D., & Kalyanaraman, S. (2007). The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. *Journal of Communication, 57*(3), 532-555.
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology, 43*(4), 1038-1044.
- Krahé, B., & Möller, I. (2010). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence, 33*(1), 105-113.
- Kutner, L. A., & Olson, C. K. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York: Simon and Schuster.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). *Teens, video games, and civics*. Pew Internet & American Life Project, 16, 1-48.
- Leyens, J. P., Yzerbyt, V., & Schadron, G. (1994). *Stereotypes and social cognition*. London: Sage Publications.
- Li, D., Li, X., & Newman, J. (2013). Parental behavioral and psychological control and problematic internet use among Chinese adolescents: The mediating role of self-control. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 16*(7), 442-447.
- Lynch, P. J., & Martins, N. (2015). Children's use of digital technologies and its relationship to their home learning environment. *Journal of Research on Technology in Education, 47*(4), 293-307.

- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2010). Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. *Review of General Psychology*, 14(2), 82-91.
- Ratan, R. A., & Krcmar, M. (2015). Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 277-295.
- Saleem, M., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on college students' affect. *Aggressive Behavior*, 38(4), 263-271.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Shibuya, A., Sakamoto, A., Ihori, N., & Yukawa, S. (2008). The effects of the presence and contexts of video game violence on children: A longitudinal study in Japan. *Simulation & Gaming*, 39(4), 528-539.
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221.
- Willoughby, T., Adachi, P. J., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, 48(4), 1044-1057.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: Associations with caregiver-child relationships, Internet use, and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27(3), 319-336.