

## **Pengaruh Buruk Game Mobile Legends Terhadap Interaksi Sosial Anak – Anak Di Bawah Umur**

**Agung Wijoyo<sup>1\*</sup>, Ferdi Ardiyansyah<sup>2</sup>, Muhammad Azriel Alfahrizie<sup>3</sup>, Muniff Agustiansah<sup>4</sup>, Ray Septian Priyatna<sup>5</sup>**

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia.

Email : <sup>1\*</sup>[dosen01671@gmail.com](mailto:dosen01671@gmail.com), <sup>2</sup>[ferdy9282@gmail.com](mailto:ferdy9282@gmail.com), <sup>3</sup>[azrielalfarizi86@gmail.com](mailto:azrielalfarizi86@gmail.com),  
<sup>4</sup>[munifagustiansyah@gmail.com](mailto:munifagustiansyah@gmail.com), <sup>5</sup>[rayypratama22@gmail.com](mailto:rayypratama22@gmail.com)

(\* : [dosen01671@unpam.ac.id](mailto:dosen01671@unpam.ac.id))

**Abstrak** - Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak besar pada perilaku sosial masyarakat dengan popularitas game daring seperti Mobile Legends yang menjangkau jutaan pemain global. Namun, muncul pertanyaan mengenai dampak buruk terutama pada anak di bawah umur. Jurnal ini mengeksplorasi pengaruh buruk Mobile Legends pada kehidupan sosial anak-anak, fokus pada interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku agresif. Melalui tinjauan literatur dan survei, kami menginvestigasi intensitas bermain Mobile Legends terkait dengan penurunan kualitas interaksi sosial, potensi dampak negatif pada kesehatan mental, dan munculnya perilaku agresif pada anak-anak. Temuan kami menyoroti pentingnya kesadaran akan dampak game daring pada anak-anak dan perlunya keseimbangan dalam mengelola waktu bermain game serta menjaga interaksi sosial yang sehat di dunia nyata.

**Kata Kunci** : Dampak Negative, Game Online, Intraksi Sosial , Anak-Anak

*Abstract* - The development of information technology has had a significant impact on societal behavior with the popularity of online games such as Mobile Legends, reaching millions of global players. However, questions have arisen regarding its negative impact, especially on underage children. This journal explores the adverse effects of Mobile Legends on children's social lives, focusing on social interaction, mental health, and aggressive behavior. Through literature review and surveys, we investigate the intensity of Mobile Legends gameplay in relation to decreased quality of social interaction, potential negative impacts on mental health, and the emergence of aggressive behavior in children. Our findings highlight the importance of awareness regarding the impacts of online gaming on children and the need for a balanced approach in managing gaming time while maintaining healthy social interactions in the real world.

**Keywords**: Negative Impact, Online Games, Social Interaction, Children

### **1. PENDAHULUAN**

Dunia hiburan modern telah diubah secara signifikan oleh kemajuan teknologi, terutama dengan meningkatnya popularitas game online, seperti Mobile Legends, yang saat ini menguasai pasar permainan. Seiring dengan hiburan yang disajikan, muncul pertanyaan yang mengingatkan kita pada potensi dampak negatif, terutama pada kelompok yang rentan seperti anak-anak di bawah umur.

Anak-anak di bawah umur adalah salah satu demografi yang paling terpapar game seperti Mobile Legends. Ketika teknologi ini ada, muncul pertanyaan penting tentang bagaimana permainan seperti ini memengaruhi kemampuan anak-anak untuk berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Apakah keterlibatan mereka dalam bermain game dapat mengalihkan perhatian mereka dari interaksi sosial di dunia nyata? Bagaimana berdampak pada perkembangan keterampilan sosial, kesehatan mental, dan perilaku anak-anak di masa depan?

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang potensi pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh game Mobile Legends terhadap anak-anak di bawah umur, khususnya terkait dengan aspek bersosialisasi. Kami akan menjelajahi bagaimana intensitas bermain game Mobile Legends dapat berhubungan dengan penurunan kualitas interaksi sosial, kemungkinan dampak negatif pada kesehatan mental, serta potensi munculnya perilaku yang agresif pada anak-anak.

Perlu disadari juga kesadaran akan dampak game daring seperti Mobile Legends pada kehidupan bersosialisasi anak-anak di bawah umur menjadi sangat penting. Keseimbangan antara

hiburan dan tanggung jawab dalam mengelola waktu bermain game harus dijaga dengan baik untuk memastikan tetap terjaganya interaksi sosial yang sehat dan produktif di dunia nyata.

Fenomena ini tidak hanya berdampak secara pribadi, tetapi juga memiliki dampak yang lebih luas dari itu dalam masyarakat. Misalnya, penelitian oleh Widjaja (2023) menyoroti bahwa penggunaan game daring pada anak-anak dapat memengaruhi pola belajar mereka dan meningkatkan risiko gangguan perilaku. Di sisi lain, studi oleh Subagio (2022) mengungkapkan bahwa intensitas bermain game Mobile Legends dapat berhubungan dengan peningkatan risiko kesehatan mental, seperti stres dan kecemasan.

Tidak hanya itu, fokus terhadap regulasi dan pengawasan yang lebih ketat terhadap akses anak-anak terhadap game daring juga semakin meningkat. Hal ini tercermin dalam kebijakan yang diusulkan oleh pemerintah Indonesia, yang bertujuan untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh permainan daring.

Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya menekankan pentingnya pemahaman individu terhadap dampak game daring pada anak-anak, tetapi juga mendukung upaya kolektif dalam mengembangkan strategi yang efektif untuk mengelola penggunaan game daring dalam kelompok usia yang lebih muda.

Dalam hal ini, strategi yang paling seimbang antara hiburan dan tanggung jawab dalam mengelola waktu bermain game menjadi krusial. Orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengalaman bermain game yang sehat dan positif bagi anak-anak, sambil tetap memprioritaskan pengembangan keterampilan sosial, kesehatan mental, dan perilaku yang adaptif.

Dengan demikian, melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih holistik dan solusi yang lebih terarah dalam menghadapi tantangan yang berkaitan dengan pengaruh buruk game Mobile Legends terhadap anak-anak di bawah umur. Kesadaran akan dampak tersebut menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang seimbang di era digital ini.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) yang menggabungkan analisis literatur dengan survei langsung dari lingkungan sekitar dan pengalaman pribadi. Pertama, dilakukan tinjauan literatur yang mendalam untuk mengumpulkan data dari studi-studi terdahulu yang dilakukan di Indonesia tepatnya di lingkungan daerah Depok.

Mengenai pengaruh buruk game Mobile Legends pada anak-anak di bawah umur, Studi literatur ini mencakup aspek-aspek seperti interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku agresif yang terkait dengan permainan tersebut.

Selanjutnya, survei dilakukan secara langsung di lingkungan sekitar anak-anak yang sering bermain Mobile Legends. Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi terhadap orang tua atau wali anak-anak tersebut, serta mendengarkan pengalaman pribadi mereka terkait dengan dampak game Mobile Legends pada anak-anak di bawah umur.

Data yang terkumpul dari survei langsung dan tinjauan literatur dianalisis menggunakan metode analisis tematis untuk mengidentifikasi pola umum, tema-tema kunci, dan kesimpulan yang relevan terkait dengan pengaruh buruk Mobile Legends dalam bersosialisasi anak-anak di lingkungan sekitar.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak buruk dari game Mobile Legends pada anak-anak di bawah umur di lingkungan daerah Depok, Indonesia. Melalui pendekatan campuran yang menggabungkan analisis literatur dan survei langsung, kami berusaha untuk mendapatkan

pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan ini memengaruhi interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku anak-anak.

Tinjauan literatur yang kami lakukan mengungkapkan bahwa game Mobile Legends telah menjadi salah satu permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia. Dengan grafis yang menarik dan fitur kompetitifnya, permainan ini menarik banyak pemain, termasuk anak-anak di bawah umur. Namun, di balik kesenangan bermain game, muncul kekhawatiran akan dampak negatifnya, terutama terkait dengan interaksi sosial anak-anak di dunia nyata.

Dari tinjauan literatur tersebut, kami menemukan bahwa ada korelasi yang kuat antara intensitas bermain game Mobile Legends dan penurunan kualitas interaksi sosial anak-anak di luar dunia maya. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu yang lebih banyak di depan layar daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau keluarga. Ini dapat mengakibatkan kurangnya kemampuan untuk membentuk hubungan sosial yang sehat dan memahami norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat.

Selanjutnya, survei langsung yang kami lakukan di lingkungan sekitar anak-anak yang aktif bermain Mobile Legends memberikan gambaran yang lebih detail tentang dampak permainan ini. Orang tua atau wali anak-anak melaporkan adanya perubahan perilaku yang mencolok pada anak-anak mereka setelah terlibat dalam permainan ini secara intensif. Beberapa tema utama yang diungkapkan dalam survei ini termasuk perilaku agresif yang meningkat, kurangnya minat pada aktivitas sosial di dunia nyata, dan ketergantungan yang semakin mendalam pada permainan tersebut.

Perbincangan mengenai hasil ini membawa kita pada kesimpulan bahwa game Mobile Legends memiliki potensi untuk memengaruhi negatif interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku anak-anak di bawah umur. Hal ini menekankan pentingnya kesadaran akan dampak game daring pada anak-anak dan perlunya upaya bersama dari orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk mengelola dengan bijak waktu bermain game dan mendorong interaksi sosial yang sehat di luar dunia maya.

Dalam konteks ini, strategi pencegahan dan intervensi yang holistik perlu dikembangkan. Orang tua perlu dilibatkan secara aktif dalam mengawasi dan membatasi waktu bermain game anak-anak mereka, sambil mempromosikan aktivitas sosial yang bermanfaat di kehidupan sehari-hari. Pendidik juga memiliki peran penting dalam memberikan edukasi tentang penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab terhadap teknologi kepada anak-anak.

Dalam konteks yang semakin menguatkan peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk mengevaluasi dampak-dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh permainan daring, seperti Mobile Legends, terutama pada generasi muda. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa intensitas bermain game Mobile Legends memang memiliki korelasi dengan penurunan kualitas interaksi sosial anak-anak. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Widjaja (2023) yang mengungkapkan bahwa semakin lama anak-anak terpapar dengan teknologi dan game daring, semakin besar risiko terjadinya gangguan perilaku yang dapat memengaruhi interaksi sosial mereka.

Lebih lanjut, survei langsung yang dilakukan di lingkungan sekitar anak-anak yang aktif bermain Mobile Legend menunjukkan bahwa permainan ini juga dapat memicu perilaku agresif yang meningkat pada anak-anak. Ini mencerminkan temuan Subagio (2022) yang menyoroti peningkatan risiko kesehatan mental akibat intensitas bermain game Mobile Legends. Dari segi kesehatan mental, stres dan kecemasan menjadi masalah yang semakin muncul seiring dengan semakin intensifnya interaksi dengan permainan ini.

Pentingnya kesadaran akan dampak game daring juga tercermin dalam kebijakan yang diusulkan oleh pemerintah Indonesia. Upaya pengawasan dan regulasi yang lebih ketat terhadap akses anak-anak terhadap permainan daring menjadi langkah yang sangat diperlukan untuk melindungi mereka dari dampak negatif yang mungkin ditimbulkan. Namun, hal ini juga harus disertai dengan edukasi yang komprehensif kepada orang tua dan pendidik agar mereka mampu

memahami dan mengelola dengan bijak waktu bermain game anak-anak serta mendorong kegiatan sosial yang lebih sehat di dunia nyata.

#### **4. KESIMPULAN**

Game Mobile Legends memiliki potensi untuk memengaruhi negatif interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku anak-anak di bawah umur. Oleh karena itu, kesadaran akan dampak game daring pada anak-anak menjadi sangat penting. Upaya bersama dari orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan diperlukan dalam mengelola dengan bijak waktu bermain game anak-anak, sambil tetap mempromosikan interaksi sosial yang sehat di luar dunia maya.

Strategi pencegahan dan intervensi yang holistik juga perlu dikembangkan untuk mengatasi dampak buruk dari permainan ini. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran penting dalam memberikan edukasi tentang penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab terhadap teknologi kepada anak-anak. Selain itu, orang tua perlu mengawasi dengan bijak waktu bermain game anak-anak mereka dan memastikan tetap terjaganya keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab.

Melalui pemahaman yang lebih holistik dan solusi yang lebih terarah, diharapkan dapat diciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang seimbang di era digital ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Jaya, & S. (2023). *Dampak Buruk Game Mobile Legend pada Anak-anak di Lingkungan Daerah Depok*, 20-35.
- Subagio. (2022). *Pengalaman Pribadi Orang Tua terhadap Dampak Bermain Game Mobile Legend pada Anak di Lingkungan Sekitar*, 45-60.
- Susanto, & Wijaya. (2022). *Pengalaman Pribadi Orang Tua terhadap Dampak Game Mobile Legend pada Anak di Lingkungan Sekitar. Jurnal Keluarga dan Pendidikan Anak*, 78-93.
- Widjaja. (2023). *Pengaruh Game Online terhadap Keterampilan Sosial Anak-anak. Pengaruh Game Online terhadap Keterampilan Sosial Anak-anak*, 150-165.