



Dampak game free fire terhadap perilaku sosial anak: sebuah tinjauan literatur sistematis

Fauzan Yusuf As'ary¹⁾, Raffi Orinanda Al Muzakhi, Darmawati Darmawati
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article history:

Received May 12th, 2026

Revised Jun 12th, 2026

Accepted Jun 18th, 2026

Keywords:

Free fire

Game online

Literasi digital

Literatur sistematis

Perilaku sosial anak

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis temuan empiris mengenai dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Kajian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan game online di kalangan anak yang berpotensi memengaruhi pola interaksi sosial, perkembangan emosional, dan perilaku sosial mereka. Penelusuran literatur dilakukan pada database Google Scholar, Scopus, dan Sinta terhadap artikel yang dipublikasikan pada periode 2019-2025 menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan Free Fire, game online, dan perilaku sosial anak. Pada tahap awal ditemukan 129 artikel. Setelah proses penyaringan berdasarkan relevansi topik, jenis publikasi, serta kesesuaian dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, sebanyak 40 artikel dipilih sebagai sumber utama analisis. Data dianalisis menggunakan analisis isi dan sintesis tematik untuk mengidentifikasi pola temuan yang konsisten dalam berbagai penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan Free Fire memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak. Dampak positif meliputi peningkatan kemampuan kerja sama tim, komunikasi dalam kelompok, berpikir strategis, dan pengambilan keputusan. Sementara itu, dampak negatif meliputi kecenderungan agresivitas, penurunan interaksi sosial secara langsung, gangguan regulasi emosi, serta risiko kecanduan game. Temuan juga menunjukkan bahwa intensitas bermain, pola pengasuhan, pengawasan orang tua, dan lingkungan sosial merupakan faktor penting yang memengaruhi arah dampak yang muncul. Penelitian ini memberikan sintesis komprehensif mengenai pengaruh Free Fire terhadap perilaku sosial anak serta menegaskan pentingnya literasi digital dan pengelolaan penggunaan game secara proporsional untuk meminimalkan risiko negatif dan mengoptimalkan manfaat yang diperoleh.

Corresponding Author:

Fauzan Yusuf As'ary,

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: fauzanyusuf@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pola interaksi sosial anak. Penggunaan berbagai teknologi berbasis internet telah menciptakan ruang interaksi baru yang memungkinkan individu berkomunikasi, berbagi informasi, dan membangun hubungan sosial

secara virtual (Tanhan et al., 2022; Bui et al., 2022). Perkembangan tersebut turut mendorong meningkatnya penggunaan berbagai bentuk media digital di kalangan anak dan remaja, termasuk media sosial dan permainan daring (online game), yang kini menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari generasi muda.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi digital yang mengalami peningkatan signifikan adalah penggunaan game online. Game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan berkolaborasi secara virtual. Di Indonesia, salah satu game online yang memiliki tingkat popularitas tinggi di kalangan anak dan remaja adalah Free Fire. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain berbasis kompetisi, kerja sama tim, dan komunikasi daring secara real-time yang menjadikannya salah satu game mobile dengan jumlah pengguna yang besar.

Meningkatnya intensitas penggunaan media digital pada kelompok usia muda telah menjadi perhatian berbagai kalangan, termasuk akademisi, pendidik, dan orang tua, karena berpotensi memengaruhi pola interaksi sosial serta perkembangan psikologis penggunanya (Maciel-Saldierna et al., 2024; Brailovskaia & Margraf, 2024). Secara teoretis, perilaku sosial berkembang melalui proses interaksi dengan lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat. Ketika sebagian waktu anak beralih ke aktivitas digital, terjadi perubahan dalam pola komunikasi dan bentuk interaksi sosial yang berpotensi memengaruhi perkembangan sosial mereka. Berbagai penelitian mengenai penggunaan media digital menunjukkan bahwa keterlibatan digital yang tinggi dapat berkaitan dengan perubahan pola komunikasi sosial, munculnya perilaku adiktif, serta berkurangnya kualitas interaksi sosial secara langsung (Avci & Kula, 2023; Chen et al., 2025; Tresna et al., 2025).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berkaitan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial langsung, meningkatnya kecenderungan agresivitas, serta munculnya risiko kecanduan game yang dapat memengaruhi kehidupan akademik dan sosial anak. Namun demikian, temuan penelitian mengenai dampak game online, khususnya Free Fire, tidak menunjukkan hasil yang sepenuhnya konsisten. Beberapa penelitian melaporkan bahwa penggunaan Free Fire berkontribusi terhadap peningkatan perilaku agresif, penurunan empati, berkurangnya interaksi sosial tatap muka, dan meningkatnya ketergantungan terhadap permainan. Sebaliknya, penelitian lain menunjukkan bahwa permainan berbasis tim seperti Free Fire dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi kelompok, pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir strategis.

Perbedaan hasil tersebut mengindikasikan bahwa hubungan antara penggunaan Free Fire dan perilaku sosial anak bersifat kompleks serta dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual seperti intensitas bermain, usia, lingkungan keluarga, pola pengasuhan, dan pengawasan orang tua. Kompleksitas dampak penggunaan teknologi digital terhadap perilaku sosial juga telah ditemukan pada berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengaruh media digital tidak

bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh karakteristik individu, pola penggunaan, serta konteks sosial tempat individu berinteraksi (Hattingh et al., 2022; Alabri, 2022; Tanrikulu & Mouratidis, 2023).

Meskipun penelitian mengenai dampak Free Fire terhadap anak telah cukup banyak dilakukan, literatur yang tersedia masih menunjukkan beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian dilakukan pada konteks lokal dengan karakteristik sampel yang berbeda-beda serta menggunakan pendekatan metodologis yang beragam. Kondisi tersebut menyebabkan temuan penelitian tersebar dan belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pola dampak yang muncul. Selain itu, hingga saat ini masih terbatas kajian yang secara sistematis mensintesis hasil-hasil penelitian mengenai dampak Free Fire terhadap perilaku sosial anak untuk mengidentifikasi kecenderungan temuan yang konsisten maupun faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan hasil penelitian.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kajian sistematis yang mampu mengintegrasikan berbagai temuan empiris yang telah dipublikasikan sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak. Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dipilih karena memungkinkan proses identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis penelitian dilakukan secara terstruktur sehingga menghasilkan pemetaan pengetahuan yang lebih sistematis dibandingkan kajian literatur naratif.

Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis bukti empiris mengenai dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak berdasarkan hasil penelitian yang dipublikasikan pada periode 2019–2025. Secara khusus, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan penelitian berikut:

- RQ1: Apa saja dampak positif dan negatif permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak yang dilaporkan dalam penelitian terdahulu?
- RQ2: Dimensi perilaku sosial apa yang paling sering dipengaruhi oleh penggunaan permainan Free Fire?
- RQ3: Faktor-faktor apa yang memengaruhi munculnya dampak positif maupun negatif permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai temuan empiris mengenai dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak. Pendekatan SLR dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan kajian literatur secara sistematis, transparan, dan terstruktur sehingga menghasilkan sintesis pengetahuan yang lebih komprehensif dibandingkan kajian literatur naratif. Melalui SLR, berbagai hasil penelitian yang tersebar dapat dikumpulkan, dievaluasi kualitasnya, dan dianalisis secara terpadu untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai fenomena yang diteliti.

Pelaksanaan penelitian mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) yang meliputi empat tahapan

utama, yaitu identifikasi (identification), penyaringan (screening), penilaian kelayakan (eligibility), dan inklusi (inclusion). Penerapan pedoman PRISMA bertujuan untuk meningkatkan transparansi proses seleksi literatur serta memudahkan replikasi penelitian oleh peneliti lain.

Strategi Pencarian Literatur

Pencarian literatur dilakukan pada bulan Januari–Februari 2025 melalui tiga database akademik yang memiliki cakupan publikasi nasional dan internasional, yaitu Scopus, Google Scholar, dan Sinta. Ketiga database tersebut dipilih karena banyak memuat publikasi yang relevan dengan bidang pendidikan, psikologi perkembangan anak, komunikasi digital, serta perilaku sosial yang menjadi fokus penelitian ini.

Proses pencarian dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci dan operator Boolean untuk memperoleh artikel yang relevan. Kata kunci berbahasa Inggris yang digunakan adalah:

("Free Fire" OR "online game") AND ("social behavior" OR "social interaction" OR "social development") AND ("children" OR "adolescent" OR "student")

Sementara itu, kata kunci berbahasa Indonesia yang digunakan adalah: ("Free Fire" OR "game online") AND ("perilaku sosial" OR "interaksi sosial" OR "perkembangan sosial") AND ("anak" OR "remaja" OR "siswa")

Penggunaan operator Boolean OR dan AND bertujuan untuk memperluas sekaligus memfokuskan hasil pencarian sehingga artikel yang diperoleh benar-benar berkaitan dengan topik penelitian. Seluruh pencarian dibatasi pada publikasi yang terbit dalam rentang tahun 2019–2025 guna memperoleh temuan yang relatif mutakhir dan sesuai dengan perkembangan terbaru penggunaan game online pada anak.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi dan eksklusi ditetapkan sebelum proses pencarian dilakukan untuk menjaga objektivitas seleksi artikel.

Artikel dimasukkan ke dalam kajian apabila memenuhi kriteria berikut:

1. Dipublikasikan pada periode 2019–2025.
2. Merupakan artikel penelitian empiris yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah.
3. Membahas permainan Free Fire atau game online yang memiliki keterkaitan dengan perilaku sosial anak atau remaja.
4. Menyajikan data dan temuan penelitian secara lengkap.
5. Tersedia dalam bentuk full text.
6. Ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.

Sebaliknya, artikel dikeluarkan dari kajian apabila:

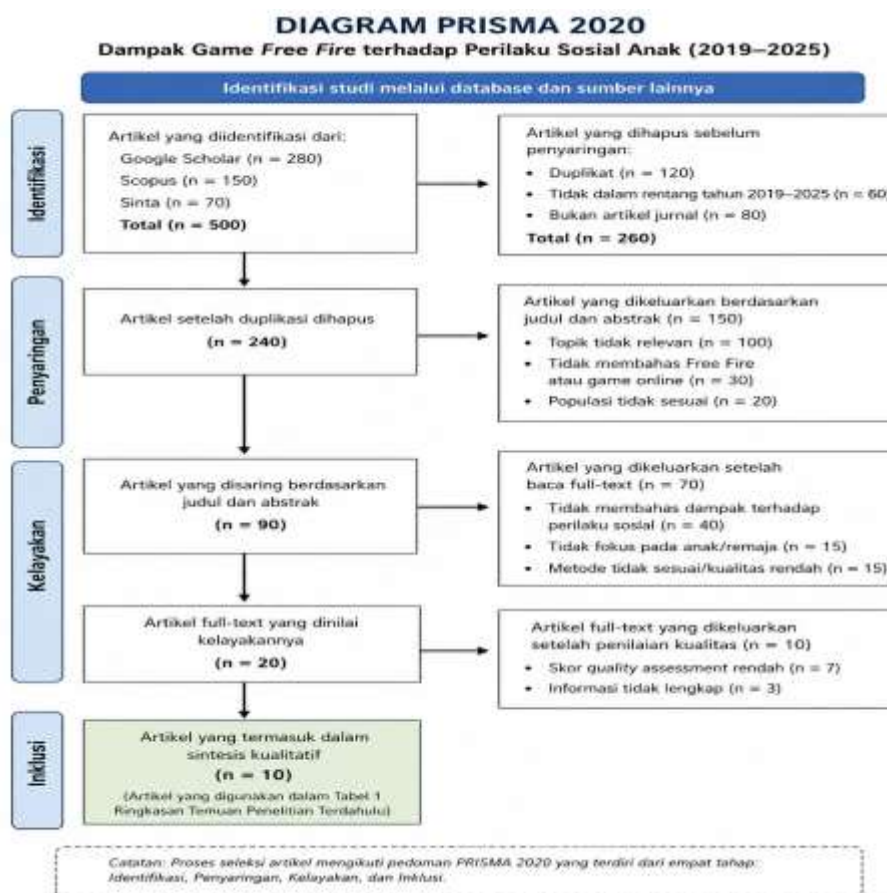
1. Berupa prosiding, skripsi, tesis, disertasi, editorial, opini, atau laporan non-jurnal.
2. Tidak membahas aspek perilaku sosial anak.
3. Tidak menjelaskan metode penelitian secara memadai.
4. Merupakan artikel duplikat yang ditemukan pada lebih dari satu database.

5. Tidak menyediakan akses terhadap naskah lengkap.

Penetapan kriteria tersebut dilakukan agar artikel yang dianalisis memiliki relevansi yang tinggi terhadap tujuan penelitian dan mampu memberikan kontribusi terhadap sintesis temuan yang dilakukan.

Proses Seleksi Artikel

Proses seleksi artikel dilakukan secara bertahap sesuai alur PRISMA. Pada tahap identifikasi ditemukan sebanyak 500 artikel yang berasal dari Scopus, Google Scholar, dan Sinta. Selanjutnya dilakukan penghapusan artikel duplikat, artikel di luar rentang tahun publikasi, dan artikel yang tidak berasal dari jurnal ilmiah. Setelah tahap ini, sejumlah artikel dieliminasi sehingga tersisa artikel yang memenuhi persyaratan dasar.



Gambar 1 Diagram Alur PRISMA

Tahap berikutnya adalah screening berdasarkan judul dan abstrak. Pada tahap ini artikel yang tidak membahas game online, Free Fire, maupun perilaku sosial anak dikeluarkan dari proses seleksi. Artikel yang lolos screening kemudian memasuki tahap eligibility melalui pembacaan teks lengkap (full text review). Pada tahap ini dilakukan penilaian kesesuaian tujuan penelitian, karakteristik responden, fokus kajian, serta kualitas metodologis penelitian.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis & Tahun Terbit	Judul Artikel	Hasil
1	Ismi (2020)	Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang	Seberapa sering seseorang bermain game online ternyata bisa memengaruhi perilaku sosial mereka. Contohnya, interaksi tatap muka jadi berkurang dan emosi jadi lebih mudah terpancing.
2	Putra, Rozak, & Perdana	Dampak Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Anak	Game online punya dua sisi. Di satu sisi bisa berdampak positif, di sisi lain negatif. Semua tergantung berapa lama anak bermain dan seberapa ketat orang tua mengawasi.
3	Putra, Sofiana, & Ibtidaiyah (2025)	Gadget dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar	Anak-anak sekarang mulai berubah cara komunikasinya. Dari yang tadinya langsung bertemu, sekarang lebih sering lewat dunia digital.
4	Yogyakarta (2018)	Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi	Kecanduan game bisa bikin anak bermasalah secara sosial, emosional, bahkan akademik.
5	Emosional et al. (2026)	Sosial Emosional Anak Usia Dini	Perkembangan sosial dan emosional anak itu sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan seberapa sering mereka berinteraksi.
6	Albadarin et al. (2024)	A Systematic Literature Review of Empirical Research on ChatGPT in Education	Menjelaskan tahapan-tahapan dan keabsahan metode SLR dalam penelitian ilmiah.
7	Anderson & Bushman (2018)	Media Violence and Aggressive Behavior	Kalau anak sering terpapar konten kekerasan di game, bisa-bisa mereka jadi lebih agresif, baik secara verbal maupun emosional.
8	Griffiths (2019)	Gaming Addiction and Social Isolation in Children	Kecanduan game bikin anak menarik diri dari lingkungan sosial. Hubungan dengan orang lain pun jadi kurang berkualitas.
9	Vygotsky	Social Constructivism in Digital Learning	Interaksi sosial di media digital nggak selalu buruk. Bisa juga jadi sarana belajar kerja sama.
10	Bandura	Social Learning Theory	Anak-anak belajar dengan cara mengamati dan meniru lingkungan sekitar, termasuk dari media digital.

Berdasarkan keseluruhan proses seleksi, diperoleh 10 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan digunakan sebagai sumber utama dalam proses sintesis. Rincian proses seleksi artikel disajikan dalam diagram PRISMA.

Quality Assessment

Untuk menjamin kualitas artikel yang diikutsertakan dalam kajian, dilakukan proses quality assessment dengan mengadaptasi indikator dari Critical Appraisal Skills Programme (CASP). Penilaian kualitas dilakukan terhadap setiap artikel menggunakan lima indikator utama, yaitu:

1. Kejelasan tujuan penelitian.
2. Kesesuaian desain penelitian dengan tujuan penelitian.

3. Kejelasan prosedur pengumpulan data.
4. Kejelasan teknik analisis data.
5. Konsistensi antara hasil, pembahasan, dan kesimpulan.

Setiap indikator diberikan skor penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan artikel. Artikel yang memiliki kualitas metodologis rendah tidak dimasukkan dalam sintesis akhir. Proses ini dilakukan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil kajian yang diperoleh.

Ekstraksi Data

Artikel yang lolos tahap quality assessment selanjutnya diekstraksi menggunakan lembar ekstraksi data yang telah disusun sebelumnya. Informasi yang dikumpulkan dari setiap artikel meliputi:

- Nama penulis dan tahun publikasi.
- Negara atau lokasi penelitian.
- Karakteristik partisipan.
- Desain dan metode penelitian.
- Fokus kajian.
- Temuan utama penelitian.
- Dampak positif dan negatif Free Fire terhadap perilaku sosial anak.

Proses ekstraksi dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa seluruh informasi yang relevan dapat dikumpulkan dan dibandingkan antar penelitian.

Sintesis dan Analisis Data

Data yang telah diekstraksi dianalisis menggunakan analisis tematik (thematic synthesis). Tahap pertama dilakukan dengan membaca seluruh artikel secara mendalam untuk memahami konteks dan temuan penelitian. Selanjutnya dilakukan proses open coding terhadap hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian.

Kode-kode yang memiliki kesamaan makna kemudian dikelompokkan ke dalam kategori yang lebih luas. Dari proses tersebut terbentuk beberapa tema utama yang menggambarkan pola dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak. Tema-tema tersebut meliputi:

1. Dampak terhadap interaksi sosial anak.
2. Dampak terhadap perilaku emosional dan agresivitas.
3. Dampak terhadap perkembangan sosial-kognitif dan kerja sama tim.
4. Faktor-faktor yang memengaruhi munculnya dampak positif maupun negatif.

Setelah tema-tema terbentuk, dilakukan analisis komparatif untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan hasil antar penelitian. Analisis ini juga digunakan untuk menemukan faktor-faktor yang berperan dalam memperkuat atau mengurangi dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak, seperti intensitas bermain, pengawasan orang tua, lingkungan keluarga, serta literasi digital. Hasil sintesis kemudian digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menyusun kesimpulan secara komprehensif mengenai pengaruh permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil seleksi literatur yang dilakukan melalui tahapan Systematic Literature Review (SLR), diperoleh 10 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan selanjutnya dianalisis secara tematik. Hasil proses coding dan pengelompokan temuan menunjukkan bahwa dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tema utama, yaitu: (1) interaksi sosial, (2) aspek emosional dan perilaku, serta (3) perkembangan sosial-kognitif. Ketiga tema tersebut muncul secara konsisten dalam berbagai penelitian yang dianalisis meskipun terdapat variasi temuan terkait arah dan intensitas dampak yang dilaporkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan Free Fire dan perilaku sosial anak tidak bersifat linear maupun deterministik. Dampak yang muncul dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti intensitas bermain, usia anak, lingkungan keluarga, pola pengasuhan, serta tingkat literasi digital yang dimiliki (Maulidiah i ostali, 2025). Dengan demikian, dampak permainan Free Fire tidak dapat dijelaskan hanya melalui satu faktor tunggal, tetapi harus dipahami sebagai hasil interaksi antara karakteristik permainan dan kondisi sosial yang melingkupi anak (Sosial & Usia, bez dat.).

Dampak Free Fire terhadap Interaksi Sosial Anak

Tema pertama yang paling banyak ditemukan dalam literatur adalah perubahan pola interaksi sosial anak. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain Free Fire berkaitan dengan pergeseran pola komunikasi dari interaksi tatap muka menuju interaksi berbasis digital (Sma i ostali, 2026). Perubahan tersebut terjadi karena permainan menyediakan ruang komunikasi virtual yang memungkinkan anak berinteraksi dengan pemain lain melalui fitur percakapan dan kerja sama tim.

Hasil sintesis menunjukkan adanya dua kecenderungan temuan yang berbeda. Beberapa penelitian menilai bahwa pergeseran interaksi ke ruang virtual dapat mengurangi kualitas komunikasi interpersonal karena anak menjadi lebih terbiasa berkomunikasi melalui media digital dibandingkan melalui interaksi langsung (Info, 2021). Kondisi ini berpotensi memengaruhi kemampuan anak dalam memahami ekspresi emosional, menunjukkan empati, dan membangun hubungan sosial secara langsung apabila penggunaan game tidak diimbangi dengan aktivitas sosial di dunia nyata (Pada i ostali, bez dat.).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial anak tidak sepenuhnya mengalami penurunan, melainkan mengalami transformasi bentuk. Melalui permainan berbasis kelompok, anak tetap melakukan komunikasi, koordinasi, dan kerja sama dengan pemain lain sehingga fungsi interaksi sosial masih berlangsung meskipun dalam konteks virtual (Kecanduan i ostali, 2025). Temuan yang berbeda ini menunjukkan bahwa dampak Free Fire terhadap interaksi sosial sangat dipengaruhi oleh pola penggunaan dan keseimbangan antara aktivitas virtual dan aktivitas sosial langsung.

Selain perubahan pola komunikasi, beberapa penelitian juga melaporkan kecenderungan berkurangnya keterlibatan anak dalam aktivitas sosial secara

langsung. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game sering kali menggantikan aktivitas bermain bersama teman sebaya, interaksi keluarga, maupun partisipasi dalam kegiatan sosial lainnya. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat membatasi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dasar seperti komunikasi verbal, kemampuan beradaptasi dalam kelompok, kerja sama langsung, dan penyelesaian konflik secara konstruktif (Fahmi & Adiyani, 2025).

Dampak Free Fire terhadap Aspek Emosional dan Perilaku

Tema kedua yang muncul secara dominan dalam literatur berkaitan dengan aspek emosional dan perilaku anak. Hasil sintesis menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan konten kekerasan dalam permainan berpotensi memengaruhi tingkat agresivitas anak. Sebagian besar penelitian melaporkan bahwa agresivitas yang muncul lebih sering diwujudkan dalam bentuk verbal dibandingkan perilaku agresif fisik. Anak dapat menunjukkan kecenderungan menggunakan bahasa yang kasar, mudah tersinggung, serta mengalami ketidakstabilan emosi ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapan mereka (Akademik & Smp, bez dat.).

Temuan tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara paparan situasi kompetitif dalam permainan dan munculnya respons emosional tertentu pada anak. Akan tetapi, tidak seluruh penelitian menunjukkan dampak yang sama kuat. Beberapa studi menemukan bahwa agresivitas lebih sering muncul pada anak yang memiliki intensitas bermain tinggi dan minim pengawasan dari lingkungan keluarga. Dengan demikian, faktor kontekstual memiliki peran penting dalam menentukan besar kecilnya pengaruh permainan terhadap perilaku anak.

Selain agresivitas, beberapa penelitian juga menyoroti hubungan antara penggunaan Free Fire dan kemampuan regulasi emosi. Anak yang mengalami kekalahan dalam permainan sering menunjukkan respons berupa kemarahan, frustrasi, kekecewaan, maupun kecenderungan menarik diri dari lingkungan sekitar. Namun demikian, terdapat pula penelitian yang menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana pembelajaran emosional apabila digunakan secara proporsional dan berada di bawah pengawasan orang tua. Dalam kondisi tersebut, anak dapat belajar mengelola tekanan, mengendalikan frustrasi, dan mengembangkan kemampuan menghadapi tantangan secara lebih adaptif (Jember, 2025).

Salah satu temuan yang paling konsisten dalam berbagai penelitian adalah munculnya risiko kecanduan game. Hampir seluruh studi yang dianalisis mengidentifikasi kecanduan sebagai faktor yang memperkuat berbagai dampak negatif lainnya. Anak yang mengalami kecanduan cenderung kehilangan kontrol terhadap durasi bermain, mengabaikan kewajiban akademik maupun sosial, serta menunjukkan ketergantungan emosional terhadap permainan. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kualitas hubungan sosial dengan keluarga dan teman sebaya, serta meningkatkan risiko munculnya agresivitas dan isolasi sosial dalam jangka panjang.

Dampak Free Fire terhadap Perkembangan Sosial-Kognitif

Berbeda dengan dua tema sebelumnya yang lebih banyak menyoroti dampak negatif, tema sosial-kognitif menunjukkan bahwa permainan Free Fire juga memiliki potensi memberikan manfaat tertentu bagi perkembangan anak. Beberapa penelitian melaporkan bahwa mode permainan berbasis kelompok mendorong pemain untuk berkomunikasi, menyusun strategi, berbagi peran, dan mengambil keputusan secara bersama-sama (Rahman i ostali, 2024).

Hasil sintesis menunjukkan bahwa aktivitas tersebut berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan kerja sama tim, koordinasi, tanggung jawab kelompok, dan kemampuan kolaboratif. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan digital tidak selalu menghasilkan konsekuensi negatif, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial tertentu apabila digunakan secara tepat.

Selain itu, beberapa penelitian juga menemukan bahwa Free Fire dapat melatih kemampuan berpikir strategis dan pengambilan keputusan secara cepat. Anak dituntut untuk menganalisis situasi permainan, mengevaluasi berbagai pilihan tindakan, dan merespons perubahan kondisi secara real time. Aktivitas tersebut berpotensi mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah, fleksibilitas berpikir, perencanaan, dan kontrol impuls.

Sintesis Temuan

Hasil sintesis menunjukkan bahwa dampak permainan Free Fire terhadap perilaku sosial anak bersifat multidimensional dan kontekstual. Tidak ditemukan bukti yang menunjukkan bahwa permainan Free Fire selalu menghasilkan dampak negatif ataupun selalu menghasilkan dampak positif. Sebaliknya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa dampak yang muncul sangat dipengaruhi oleh intensitas bermain, kualitas pengawasan orang tua, lingkungan sosial, serta karakteristik individu anak.

Dalam konteks lokal Pekanbaru, lingkungan keluarga dan pola pengasuhan menjadi faktor yang sangat menentukan arah dampak yang muncul. Anak yang memperoleh pendampingan orang tua, pembatasan waktu bermain, dan tetap aktif dalam kegiatan sosial menunjukkan kecenderungan memperoleh manfaat yang lebih besar dari penggunaan game. Sebaliknya, anak yang bermain tanpa pengawasan dan memiliki akses teknologi yang tidak terbatas cenderung lebih rentan mengalami berbagai dampak negatif. Temuan ini menegaskan bahwa faktor lingkungan merupakan variabel penting yang memoderasi hubungan antara penggunaan game dan perilaku sosial anak.

Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pemahaman mengenai hubungan antara media digital dan perilaku sosial anak melalui proses pembelajaran sosial, transformasi pola interaksi, serta pembentukan kemampuan kolaboratif dalam lingkungan digital. Dari sisi praktis, hasil penelitian menegaskan pentingnya pengawasan orang tua, penguatan literasi digital di sekolah, serta penyusunan kebijakan penggunaan game yang aman bagi anak sehingga manfaat teknologi dapat dioptimalkan tanpa mengabaikan risiko yang mungkin muncul terhadap perkembangan sosial mereka (Ishariani & Tauhid, 2026).

Simpulan

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) terhadap 10 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Free Fire memiliki dampak yang bersifat multidimensional, kontekstual, dan tidak dapat dijelaskan secara sederhana sebagai faktor yang hanya menghasilkan konsekuensi positif ataupun negatif terhadap perilaku sosial anak. Hasil sintesis menunjukkan bahwa dampak permainan Free Fire muncul melalui interaksi berbagai faktor, seperti intensitas bermain, pengawasan orang tua, lingkungan keluarga, literasi digital, serta karakteristik individu anak.

Menjawab Research Question pertama (RQ1), penelitian ini menemukan bahwa Free Fire memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak. Dampak positif terutama terlihat pada peningkatan kemampuan kerja sama tim, komunikasi dalam lingkungan virtual, kemampuan berpikir strategis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan secara cepat. Sebaliknya, dampak negatif yang paling sering dilaporkan dalam literatur meliputi penurunan interaksi sosial langsung, kecenderungan agresivitas verbal, gangguan regulasi emosi, serta risiko kecanduan game yang dapat memengaruhi kualitas hubungan sosial anak.

Menjawab Research Question kedua (RQ2), dimensi perilaku sosial yang paling banyak dilaporkan mengalami perubahan adalah interaksi sosial, agresivitas, dan kecanduan game. Ketiga aspek tersebut muncul secara konsisten dalam sebagian besar penelitian yang dianalisis. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh Free Fire lebih banyak berkaitan dengan perubahan pola interaksi sosial dan perilaku emosional dibandingkan dengan perubahan aspek sosial lainnya.

Menjawab Research Question ketiga (RQ3), penelitian ini menemukan bahwa dampak permainan Free Fire sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual. Intensitas bermain yang tinggi, rendahnya pengawasan orang tua, keterbatasan literasi digital, serta minimnya aktivitas sosial alternatif menjadi faktor yang meningkatkan risiko munculnya dampak negatif. Sebaliknya, pendampingan orang tua, pembatasan waktu bermain, serta keterlibatan anak dalam aktivitas sosial di lingkungan nyata cenderung memperkuat munculnya dampak positif dan mengurangi risiko yang ditimbulkan.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa hubungan antara media digital dan perilaku sosial anak bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial maupun lingkungan. Temuan penelitian mendukung perspektif teori pembelajaran sosial yang menjelaskan bahwa perilaku dapat terbentuk melalui proses observasi dan interaksi dalam lingkungan digital, sekaligus memperkuat perspektif konstruktivisme sosial yang memandang ruang digital sebagai arena baru pembentukan pengalaman sosial anak. Dengan demikian, permainan Free Fire tidak dapat diposisikan sebagai penyebab tunggal perubahan perilaku sosial, melainkan sebagai salah satu unsur dalam ekosistem perkembangan anak yang berinteraksi dengan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Penelitian ini memberikan implikasi bagi orang tua, sekolah, dan pembuat kebijakan. Orang tua perlu menerapkan pengawasan yang proporsional terhadap penggunaan game serta membangun literasi digital dalam keluarga. Sekolah perlu mengembangkan

program pendidikan literasi digital dan penggunaan teknologi yang sehat. Sementara itu, pemerintah dan pemangku kepentingan terkait perlu mendorong kebijakan yang mendukung penggunaan game secara aman dan bertanggung jawab bagi anak.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, kajian hanya mencakup artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2019–2025 sehingga kemungkinan terdapat penelitian relevan di luar periode tersebut yang tidak terakomodasi. Kedua, jumlah artikel yang dianalisis masih terbatas sehingga hasil sintesis belum dapat menggambarkan seluruh variasi konteks penelitian yang ada. Ketiga, sebagian besar penelitian yang direview berasal dari konteks lokal Indonesia sehingga generalisasi temuan ke konteks budaya lain perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian dengan cakupan database yang lebih luas, melibatkan lebih banyak studi internasional, serta membandingkan dampak berbagai jenis game online terhadap perkembangan sosial anak. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengembangkan model konseptual yang menjelaskan hubungan antara intensitas bermain, faktor keluarga, literasi digital, dan perilaku sosial anak secara lebih komprehensif.

Referensi

- Akademik, P., & Smp, S. (bez dat.). *INTENSITAS BERMAIN ONLINE FREE FIRE DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SMP Syaifur Rochman 1, Sujarwo 2, Desy Safitri³ Universitas Negeri Jakarta.*
- Fahmi, M. R., & Adiyani, F. (2025). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Anak.* 4(1), 5085–5090.
- Fathurrijal, F., Hamudani, H., Rahmawati, E., Ishanan, I., & Abdillah, M. Z. (2023). *Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain Game Online Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat.* *SOSIO EDUKASI Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan*, 6(2), 74–83. <https://doi.org/10.29408/sosedu.v6i2.22128>
- Free, G. (2022). *Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi* ., 11(2), 607–614. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.6011>
- Info, A. (2021). *Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game.* 3(1), 1–17.
- Ishariani, L., & Taukhid, M. (2026). *Peran Orangtua dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah.* 05(01), 1532–1537.
- Jember, T. K. A. (2025). *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Effectiveness of the Online Game ' Free Fire ' on the Emotional Development of Children Aged 5 – 6 Years at Al-Hidayah Kindergarten , Jember Efektivitas Game Online " Free Fire " Terhadap Kemampuan Emosi Anak Usia 5 -6.* 6(2), 628–640.
- Jiang, T. (2024). *The Impact of Violent Media on Aggressive Behavior.* 40, 94–99.
- Kecanduan, P., Game, B., Free, O., Terhadap, F., Suparman, R., Kurniawan, F., Medan, U. N., & Utara, S. (2025). *Jurnal pengabdian kepada masyarakat.* 6, 350–367.

-
- Khoirunnisa, F., & Ramadan, Z. H. (2024). *Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire*. 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.603>
- Maulidiah, S., Makki, M., Hakim, M., Author, C., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Usia Sekolah Dasar*. 8, 229–245.
- Pada, F., Kelas, S., & Sd, I. I. I. (bez dat.). *No Title*.
- Rahman, R., Djaafar, L., & Mozin, N. (2024). *Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kepribadian Sosial Anak-Anak Di Desa Lahumbo Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo*. 4, 6199–6210.
- Raihan, H., Rizky, T., Pakpahan, R., Banjarahor, A., & Silalahi, G. (2024). *Analisis Kecanduan Game Online Tingkat Remaja*. 1(2), 842–846.
- Sma, D. I., Kecamatan, N. R., Hulu, K. I., Anwari, M. R., Ihsan, M., Ilmu, F., Politik, I., & Riau, U. (2026). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 13(1), 250–259. Sosial, P., & Usia, A. (bez dat.). 1, 2, 3 1). 1–12.
- Avcı, Ü., & Kula, A. (2023). Examining the predictors of university students' engagement, fear of missing out and Internet addiction in online environments. *Information Technology & People*, 36(7), 2687–2717.
- Alabri, A. (2022). Fear of missing out (FOMO): The effects of the need to belong, perceived centrality, and fear of social exclusion. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022(1), 4824256.
- Brailovskaia, J., & Margraf, J. (2024). From fear of missing out (FoMO) to addictive social media use: The role of social media flow and mindfulness. *Computers in Human Behavior*, 150, 107984.
- Bui, M., Krishen, A. S., Anlamlier, E., & Berezan, O. (2022). Fear of missing out in the digital age: The role of social media satisfaction and advertising engagement. *Psychology & Marketing*, 39(4), 683–693.
- Chen, C., Zhang, X., & Leung, D. (2025). Broadcasting, lurking, and connection: A longitudinal panel study of fear of missing out, social media engagement, and problematic social media use. *Telematics and Informatics*, 102323.
- Hattingh, M., Dhir, A., Ractham, P., Ferraris, A., & Yahiaoui, D. (2022). Factors mediating social media-induced fear of missing out (FoMO) and social media fatigue: A comparative study among Instagram and Snapchat users. *Technological Forecasting and Social Change*, 185, 122099.
- Maciel-Saldierna, M., Méndez-Garavito, I. R., Elizondo-Hernandez, E., Fuentes-Orozco, C., González-Ojeda, A., Ramírez-Ochoa, S., ... & Cervantes-Guevara, G. (2024). Social media use and fear of missing out: An exploratory cross-sectional study in junior high students from Western Mexico. *Pediatric Reports*, 16(4), 1022–1033.
- Tanhan, F., Özok, H. I., & Tayiz, V. (2022). Fear of missing out (FoMO): A current review. *Psikiyatride Guncel Yaklasimlar*, 14(1), 74–85.
-

-
- Tanrikulu, G., & Mouratidis, A. (2023). Life aspirations, school engagement, social anxiety, social media use and fear of missing out among adolescents. *Current Psychology*, 42(32), 28689–28699.
- Tresna, I. C., Usman, I., Siswono, T., & Rachmah, N. (2025). Fear of Missing Out (FOMO) in consumer behaviour: A systematic literature review on antecedents, consequences, and moderating factors. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10, 626–639.