

PERKEMBANGAN GAME

BAGUS SATRIA PUTRA

1841720146

DAFTAR ISI

[I. BAB I PENDAHULUAN 2](#_Toc526464889)

[II. Perkembangan game di dunia : 4](#_Toc526464890)

[III BAB II PEMBAHASAN 4](#_Toc526464891)

[IV Dampak Positif dan Negatif 8](#_Toc526464892)

[V Tips dan Solusi 9](#_Toc526464893)

[IV **Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online** 14](#_Toc526464894)

[IIV **Tips Mencegah Anak Kecanduan Game Online** 14](#_Toc526464895)

[IIIV **Tips Cara Mengatasi Anak Kecanduan Game Online** 15](#_Toc526464896)

[IX **Penyebab Anak Malas Belajar dan Solusinya** 16](#_Toc526464897)

# BAB I PENDAHULUAN

A.    Latar Belakang

Semakin melangkah menuju modernisasi , tuntutan dalam berbagai aspek dalam kehidupan dirasakan semakin berat oleh banyak orang. Alhasil hal tersebut mengakibatkan tingkat stress yang tinggi pada masyarakat di berbagai kalangan. Untuk menghindari stress yang berlebih kita membutuhkan waktu untuk beristirahat atau refreshing seperti berjalan-jalan, membaca buku, bermain, dll. Seiring berkembangnya teknologi, permainan yang kita mainkan semakin beragam. Dari permainan yang dulunya petak umpet, kucing-kucingan, bermain gasing dan lain-lain. Sekarang permainan sudah berubah menjadi permainan digital. Bermain games menjadi sarana populer oleh mereka dalam melarikan diri dari beratnya beban dalam hidup ini.

Permainan atau yang sering kita sebut dengan game adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri kita dari rasa jenuh. Seiring berkembangnya IPTEK pada era modern ini membuat banyak beredarnya berbagai jenis games. Tak hanya untuk sekedar refreshing namun aplikasi games telah menjadi sebuah bisnis industri yang sangat besar. Games yang dahulu sering dikaitkan dengan masa kanak-kanak ternyata telah menyedot perhatian remaja dan bahkan orang-orang dewasa sekarang ini.

Game berarti “hiburan”. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Menurut Alan Shiu Ho Kwan (2000), setidaknya ada enam faktor yang melatari seseorang bermain games: adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen gam, antarmuka (interface), tantangan dan aksesibilitasnya. Berdasarkan pengertian di atas, dapat kita simpulkan bahwa hampir seluruh manusia pasti pernah bahkan menyukai games.

Games sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah games, kita dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/games yang kita mainkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kami tertarik membuat makalah dengan judul “Perkembangan Aplikasi Game” guna menyelesaikan tugas pembuatan makalah Perkembangan Teknologi Komputer dan Informasi 1C tahun ajaran 2012/2013.

# Perkembangan game di dunia :

# III BAB II PEMBAHASAN

**A. Sejarah Perkembangan Game**

Asal usul permainan video/video game terletak pada awal tabung sinar katoda berbasis pertahanan peluru kendali sistem pada akhir 1940-an. Game sederhana ini dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann yang kemudian diadaptasi ke dalam permainan sederhana lainnya. Pada akhir 1950-an dan melalui tahun 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan, secara bertahap tingkat kecanggihan dan kompleksitasnya pun turut bertambah.

Banyak yang menyebutkan bahwa penemu video game adalah William Higinbotham.

Pada tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, game grafis noughts and crosses atau nol dan silang, di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan CRT display. Perangkat game portable genggam yang pertama dibuat adalah Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco Company.

Tahun 1958 menciptakan game Tennis for Two pada osiloskop. Game ini menampilkan lapangan tenis sederhana dipandang dari samping. Bola seakan dipengaruhi oleh gravitasi dan harus melewati net/jaring. Dengan dua kontrol yang masing-masing dilengkapi knop untuk mengarahkan bola dan sebuah tombol untuk memukul bola sampai melewati net.

Mistery House, rancangan ibu rumah tangga, Roberta Williams dipercaya sebagai game petualangan pertama dengan grafis pada Apple II. Meski interface untuk input perintah masih berupa teks, ilustrasi grafik hitam putih sebuah rumah bergaya viktoria merupakan gebrakan baru di masa itu. Game ini begitu populer dan mendorong Roberta Williams mendirikan Sierra On-Line bersama suaminya dan terus memproduksi game khususnya petualangan.

Jadi, memang terasa bahwa pasar game komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya.

**Game Generasi Pertama**

1972, pada saat itu orang belum mengenal konsol atau game komputer, yang mereka tahu adalah video game, yaitu sebuah permainan elektronik yang menampilkan gambar bergerak (video). Sebuah perusahaan bernama Magnavox meluncurkan video game pertama, yaitu Odyssey.

Tidak lama setelah itu sebuah game arcade legendaris Atari berjudul “Pong” muncul. Pong merupakan sebuah game sederhana yang mengambil konsep permainan tenis, satu bola dan 2 papan di kiri dan kanan, pemain sebisa mungkin harus berusaha mengembalikan bola ke daerah lawan. Atari merilis Pong dalam bentuk sebuah mesin ding dong bernama Sears.

**Game Generasi Kedua**

Dalam sejarah komputer dan video game, generasi kedua (biasa disebut sebagai awal era 8 bit atau kurang lebih  4 bit era). Di era generasi kedua ini yang menjadi primadona konsol game adalah konsol game ATARI.

1976, Fairchild mencoba menghidupkan kembali dunia video game dengan menciptakan VES (Video Entertainment System). VES adalah mesin pertama yang disebut ”konsol”. Konsol ini menggunakan kaset magnetik yang disebut cartridge. Nah, konsep ini kemudian diikuti oleh beberapa produsen lain, termasuk Atari, Magnavox, dan RCA, ketiga perusahaan tersebut juga merilis konsol serupa.

Fairchild VES, pertama di dunia yang menggunakan media cartridge.

1977, dunia konsol menjadi tidak populer, game-game yang ada tidak berhasil menarik minat. Fairchild dan RCA mengalami kebangkrutan. Praktis, hanya ada Atari dan Magnavox yang masih bertahan di dunia video game.

1978, Magnavox meluncurkan Odyssey 2, namun konsol ini gagal menjadi hit. Tak lama berselang, Atari meluncurkan konsol legendaris, Atari 2600, yang terkenal dengan game Space Invaders-nya.

1980, berbagai produsen konsol muncul, dan mereka mengambil Atari 2600 sebagai konsep dasar, perkembangan dunia game pun semakin pesat.

1983, dunia video game kembali ambruk. Game-game yang kurang kreatif membuat konsol kembali mendapat sambutan dingin, apalagi, PC saat itu menjadi semakin canggih. Orang lebih memilih membeli PC ketimbang konsol video game, selain untuk bermain, PC juga produktif untuk bekerja. Pelopor PC ber-game saat itu adalah Commodore 64, konsol sekaligus personal computer yang menyediakan tampilan grafis 16-warna dan memiliki kapasitas memori jauh lebih baik dari konsol videogame.

**Game Generasi Ketiga**

Generasi ketiga dimulai pada tahun 1983 dengan dipasarkannya Jepang Family Computer atau lebih dikenal dengan nama FAMICOM(kemudian dikenal sebagai Nintendo Entertainment System di seluruh dunia).

1983, perusahaan bernama Famicom (Jepang) menciptakan sebuah konsol bernama Famicom/Nintendo Entertainment System (NES) dirilis di akhir 1983. Konsol ini menampilkan gambar dan animasi resolusi tinggi untuk pertama kalinya. Nintendo memiliki chip pengaman pada cartridge game mereka, dengan demikian seluruh game yang akan dirilis haruslah seijin developer Nintendo. Dan akhirnya, muncul sebuah game legendaris, Super Mario.

Walaupun konsol generasi sebelumnya juga menggunakan 8-bit processor, pada akhir generasi inilah konsol rumah yang pertama kali diberi label oleh mereka “bit”. Ini juga masuk ke mode sebagai sistem 16-bit seperti Mega Drive / Genesis dipasarkan untuk membedakan antara generasi konsol.

Game Generasi Keempat

Generasi keempat atau biasa disebut dengan era 16 bit,pada generasi ini NES mendapat sambutan hangat di seluruh dunia, dan sebuah perusahaan bernama Sega mencoba menyaingi Nintendo.

1988, NES mendapat sambutan hangat di seluruh dunia, dan Sega mencoba menyaingi Nintendo. Sega merilis konsol next-generation mereka, Sega Mega Drive (yang juga dikenal dengan Sega Genesis). Konsol ini menyajikan gambar yang lebih tajam dan animasi yang lebih halus dibanding NES. Konsol ini cukup berhasil memberi tekanan, tetapi NES tetap bertahan dengan angka penjualan tinggi.

1990, Nintendo kembali menggebrak dengan konsol next-gen mereka, SNES (Super Nintendo Entertainment System). Selama 4 tahun, Nintendo dan Sega menjadi bebuyutan, meskipun ada beberapa produsen seperti SNK dengan NeoGeo-nya, NEC dengan TurboGrafx-16 dan Phillips CD-i, tapi kedua konsol mereka begitu handal dan populer.

Rivalitas yang legendaris, Super NES dan Mario Brothers sebagai ikonnya melawan SEGA Mega Drive dan Sonic the Hedgehog sebagai ikonnya.

**Game Generasi Kelima**

Generasi kelima atau disebut juga dengan era konsol 32 bit. dimana konsol game yang paling populer pada generasi ini adalah Sony Playstation.

1990-1994, Sega dan Nintendo tetap bersaing. Berbagai game fenomenal dirilis. SNES menyertakan chip Super FX pada cartridge mereka, dan Sega menggunakan Sega Virtua Processor, keduanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas grafis dari game. Alhasil, SNES dan Sega saling beradu dengan game-game keren seperti Donkey Kong Country (SNES) dan Vectorman (Sega).

1993, sebuah perusahaan ternama, Panasonic, merilis konsolnya yang bernama Panasonic 3DO. Ini adalah konsol pertama yang menggunakan CD sebagai pengganti cartridge. Harganya yang sangat mahal membuat konsol ini tidak populer, 3DO tidak bertahan lama dan harus segera menghentikan produksinya.

Panasonic 3DO, konsol game pertama yang menggunakan media CD.

1994, Atari kembali meluncurkan konsol baru untuk menandingi Nintendo dan Sega. Atari Jaguar jelas jauh lebih canggih ketimbang NES maupun Mega Drive, tetapi penggunaannya yang sulit menjadi batu sandungan, belum lagi, pada tahun yang sama, Sony merilis konsol super legendaris, PlayStation. Atari bangkrut dan akhirnya melakukan merger. Konsol basis CD yang pertama kali menuai sukses adalah Sony PlayStation. PlayStation yang juga disebut PS-One merupakan konsol terlaris sepanjang masa. Sega dan Nintendo tampaknya menyadari ketertinggalan mereka dari Sony. Sega kemudian merilis Sega Saturn, dan Nintendo mengeluarkan Nintendo 64.

**Game Generasi Keenam**

1998, Setelah jatuhnya Nintendo dan Sega, kini dunia konsol jadi milik Sony. PlayStation menjadi raja dan bisa dibilang tidak memiliki pesaing. Sega mencoba meluncurkan Sega Dreamcast untuk mematahkan dominasi Sony, tetapi kembali gagal, akhirnya pada tahun itu juga, Sega mengundurkan diri dari dunia produsen konsol.

2000, Sony semakin ’merajalela’ ketika mereka berhasil merilis konsol barunya, PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD. Nintendo mencoba bertahan di dunia konsol dengan merilis GameCube. Konsol ini tidak menggunakan DVD 12 cm biasa, melainkan DVD yang berukuran lebih kecil, yaitu 8 cm. Ukuran keping medianya yang lagi-lagi nyeleneh membuat GameCube kurang populer. Satu-satunya pesaing serius PlayStation 2 adalah Xbox. Sebuah konsol keluaran Microsoft ini menggebrak dengan tampilan visual yang sangat tajam dan berkualitas yang kala itu lebih menarik dibanding dengan PlayStation 2. Sayangnya game-game Xbox ternyata tidak sepopuler PlayStation 2.

**Game Generasi Ketujuh**

2005, Pada saat Sony masih melakukan riset untuk konsol PlayStation 3 yang menggunakan Blu-Ray, Microsoft kali ini telah mengambil seribu langkah lebih cepat. Xbox 360, konsol generasi terkini yang memanfaatkan media HD-DVD.

2006, Xbox 360 hadir dengan segudang fitur istimewa, mulai dari grafis, hingga titel-titel game terkenal. Apalagi, Xbox Live semakin disempurnakan, dan mendapat sambutan luar biasa dari para gamer. Kali ini, giliran Sony yang terlambat. PlayStation 3 dirilis pada November 2006, selang seminggu sebelum Nintendo meluncurkan terobosannya, yaitu Nintendo Wii. Posisi PlayStation 3 kurang menguntungkan, selain karena Xbox 360 sudah keburu tenar duluan, Wii juga menawarkan inovasi pada stik kontrol mereka yang ’motion sensitive’. Apalagi, harga konsol terbaru Sony itu merupakan yang paling mahal dibanding dua pesaingnya. Alhasil, penjualan PlayStation 3 menjadi yang terendah di bawah Xbox 360 dan Wii.

**Game Generasi Handleheld**

Merebaknya popularitas game membuat berbagai perusahaan elektronik berusaha membuat sebuah mesin game berukuran kecil, yang bisa dibawa ke mana pun. Ini merupakan sebagian terobosan besar yang tidak boleh dilupakan dalam sejarah game.

1976-1979, sejarah video game saku ini bermula, beberapa piranti dari Mattel dirilis ke pasaran, tetapi tidak begitu populer. Demikian pula dengan handheld buatan Milton Bradley yang dilempar ke pasaran.

1980-1984, Perusahaan-perusahaan Jepang mulai merambah pasar handheld, tetapi tetap sama hasilnya. Hal ini terus berlanjut hingga 1984. Pada waktu itu Game Boy, muncul. Handheld buatan Nintendo ini begitu diminati dan dinobatkan sebagai handheld pertama di dunia yang boleh dikatakan sukses.

1989, Atari mengakhiri era handheld hitam putih. Produk andalannya, Atari Lynx, membawa dimensi baru. Ini handheld pertama yang mampu menampilkan warna, sekaligus animasi 3D yang sederhana.

1990, NEC, perusahaan elektronik Jepang membuat handheld yang mampu merender animasi 3D lebih kompleks, karena menerapkan konsep grafis 3D untuk PC (personal computer).

1994, Semenjak tahun tersebut, produsen game semakin gencar melakukan riset untuk handheld. Sega merilis Game Gear dan setahun berselang, Nintendo memperbarui produknya dengan Super Game Boy. Bahkan, Sega memproduksi handheld tanpa layar, Mega Jet, untuk diimplementasikan di pesawat terbang guna menghibur penumpangnya. Nintendo Virtual Boy menyusul, lengkap dengan kacamata 3D-nya, yang sekarang banyak ditiru untuk pelengkap berbagai paket produk grafis 3D.

1995, ada ide untuk mengecilkan ukuran konsol, dimulai dari Sega Nomad. Konsol ini membutuhkan cartridges Sega Mega Drive, tetapi ukurannya kecil, maka dari itu tergolong handheld.

1996, muncul Neo Geo Pocket, disusul oleh beberapa variasi Game Boy Pocket dan Game Boy Color, yang terus berinovasi tiap tahunnya.

1998-2000, Sony merilis PocketStation dan memberikan kejutan besar di dunia konsol. Handheld ini memiliki kualitas visual yang jauh lebih baik dibanding handheld lain yang ada di pasaran. Salah satu pentolan Nintendo, Gumpei Yokoi, memutuskan untuk keluar dan bergabung dengan Bandai, kemudian merilis WonderSwan dan WonderSwan Color.

Nokia NGage QD, usaha pabrikan ponsel Nokia merambah industri game.

2001, Game Park GP32 muncul. Handheld buatan Korea ini sangat unik, selain fitur multimedia, pemiliknya bisa mendesain aplikasi dan game sendiri untuk GP32. Nintendo juga merilis Game Boy Advance pada tahun yansg sama. Bahkan, Nokia produsen ponsel yang tidak asing bagi Anda, merilis handheld Nokia N-Gage. Ini merupakan ponsel sekaligus piranti game yang lengkap dengan fitur-fitur multimedia dan interkonektivitas, seperti Bluetooth. Dan juga pada tahun ini, dirilis Game Boy Advance SP dengan model yang cantik, solid, dan padat.

2004-2006, Sony merilis handheld pertama yang menggunakan cakram bernama PSP dan dibarengi dengan hadirnya Nintendo DS, yang menggunakan konsep dual screen (layar ganda). Disusul oleh Game Boy Micro dan Game Park XGP. Nintendo DS Lite dan Pelican VG Pocket Caplet menjadi handheld terbaru yang dilempar ke pasaran saat itu.

**B. Dampak dan Solusi**

Banyak beredarnya games sekarang ini telah menjadi suatu fenomena yang biasa pada pandangan masyarakat. Merebaknya fenomena video game, tidak terlepas dari mudah dan murahnya dalam mengakses perangkat permainan virtual ini. Tanpa memiliki perangkat pun, para pengguna (gamer) dimanja dengan kehadiran berbagai rental yang menjajakan baik play station ataupun game online. Anak-anak dan remaja sudah terbiasa dengan berbagai perangkat video game, baik yang model arcade, console, personal computer, online, ataupun handheld (mobile).

Belakangan ini, banyak riset yang menunjukkan adanya dampak negatif  bermain game khususnya pada anak-anak, baik itu di komputer, konsol atau pun berbagai perangkat gadget. Hal ini sudah tentu membuat banyak orang tua menjadi khawatir dan was-was. Namun di sisi lain terdapat kelompok yang mengatakan bermain mempunyai dampak positif yang tak kalah pentingnya. Berikut ini dampak positif dan dampak negatif serta solusi yang beredar di masyarakat.

# IV Dampak Positif dan Negatif

|  |  |
| --- | --- |
| positif | negatif |
| Menjadi cekatan | Malas |
| Tidak jenuh | Iq turun |
| ceria | Boros |
| Dapat tahu hal baru | kecanduan |
| Bisa bersosialisasi | Kesehatan berkurang |
| Meningkatkan solidaritas | Lupa waktu |
|  | Lupa olahraga |

# V Tips dan Solusi

# 

> Seleksi/ pilih lah game yang menurut anda bermanfaat buat anda atau (anak anda) yang bisa merangsang pertumbuhan otak.  
Dan hindari game yang mempunyai alur keras.  
Contoh Game yang baik: Game Winning eleven, Harvestmoon, Angry bird. Dan lain-lain  
> Bermainlah dengan sportif dan mengikuti aturan mainya.  
> Pilih game yang sesuai dengan umur anda atau anak anda.  
> Harus bisa mengatur diri, dan emosi anda. Dan anda harus ingat pada waktu dan makan,.  
> Atur waktu saat bermain, seperti pada rentalan atau warnet.Main game sebenarnya bermanfaat atau tidak? Kita sering mendengar efek efek negatif dari main game, seperti sekolah atau kerjaan terbengkalai, pelajaran tertinggal dan sebagainya. Lalu pertanyaannya muncul, apakah ada manfaat dari main game itu?

Yang pertama, adalah gamer yang dilatih dengan game Medal of Honor (Sebuah game FPS yang cukup terkenal). Mereka main game ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa para pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali.

“Video game bergenre action itu menguntungkan, dan ini adalah fakta” kata Daphne Bavelier, ahli syaraf dari Rochester.

“Hasil penelitian kami ini juga sangat mengejutkan karena proses belajar lewat main game ternyata cepat diserap seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu melatih orang orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi" tegas Bavelier.

Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah kelompok gamer yang dilatih dengan Tetris. Tak seperti gamer medal of honor, gamer Tetris hanya berfokus pada satu hal pada satu waktu.

Menurut C. Shawn, rekan Bavelier, kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang main Medal of Honor mengalami peningkatan dalam visual skill (atau penglihatan).

Bermacam-macam tugas/quest yang terdapat dalam game action (misalnya mendeteksi musuh baru, melacak musuh, menghindari serangan, dll) dapat melatih berbagai aspek dari kemampuan visualisasi terhadap kurikulum Sekolah

Menurut Professor Angela McFarlane, Direktur Teachers Evaluating Educational Multimedia, "guru-guru mengalami kesulitan untuk memanfaatkan game pada saat jam pelajaran sekolah karena penggunaan video game tidak termasuk dalam kurikulum nasional"

McFarlane menambahkan bahwa, seandainya, game-game tertentu dapat dimainkan di dalam kelas secara legal dan merupakan bagian dari kurikulum, mungkin bukti dari penelitian para ahli tentang manfaat video game dapat dirasakan.

Murid murid yang memainkan game Battle of Hasting (game perang antara Normandia dan Saxon di Hasting) , di mana mereka berperan sebagai prajurit ataupun jendral dalam game tersebut, juga memberikan manfaat bagi para pemainnya.

Penelitian menunjukkan bahwa Game ini membantu meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis.

James Paul Gee, penulis buku "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", berharap suatu saat nanti guru-guru dapat melibatkan game dalam tugas murud-muridnya.

“Kalau ilmuwan dan kalangan militer sudah memanfaatkan game sebagai simulasi dan pengajaran, kenapa sekolah tidak melakukan yang sama?”

Selain itu para peneliti di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Amerika , sudah memulai proyek yang mereka namakan “Education Arcade”. Proyek ini selain melibatkan peneliti, desainer game, pelajar dan mahasiswa, serta mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan menggunakan game-game komputer dan video game di dalam kelas.

“Walaupun main game menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia dan sudah dilakukan penelitian tentang dampak  positif dan negatifnya terhadap gamer, masih saja game sering kali diremehkan.” Itu pernyataan dari Mark Griffiths, profesor di Nottingham Trent University, Inggris.

Untuk menyeimbangkan antara pro dan kontra terhadap game, selama lima belas tahun terakhir ini ia melakukan riset. Hasilnya? “Video game aman untuk sebagian besar gamer dan bermanfaat bagi kesehatan,” ujar Griffiths.

Menurut Griffiths, game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya chemotherapy.

Dengan main game, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. Game juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Selain itu, bermain game ternyata bisa mengurangi kepikunan pada saat menjelang berumur.

“Bermain (videogame) bersama cucu sangat baik bagi para lansia. Sebab, kami tahu bahwa interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan daya pikir para manula,” kata peneliti yang juga profesor psikologi dari University of Illinois, Amerika Serikat, Dr Arthur F. Kramer.

Dalam penelitian yang dilansir jurnal Psychology and Aging edisi Desember disebutkan, studi itu melibatkan 40 lansia sehat dengan range usia antara 60-70 tahun. Awalnya, para partisipan mengikuti beberapa variasi tes mental. Riset tersebut menunjukkan manula yang bermain videogame dengan strategi berat bisa meningkatkan skor mereka berdasarkan jumlah ujicoba daya ingat.

Riset mencakup 49 manula yang secara acak ditugasi untuk main videogame, dan kelompok yang tidak ditugasi main game selama lebih dari sebulan. Kelompok main game menghabiskan waktu 23 jam untuk terlibat dalam “Rise of Nations, video game dimana para pemain berkeinginan mencapai dominasi dunia. Menguasai dunia membutuhkan setumpuk tugas berat termasuk strategi militer, membangun kota-kota, mengelola ekonomi dan memberi makan rakyat.game-ron-21

Ketika penelitian berakhir, kemampuan mental mereka kembali diuji. Jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memainkan video game, pemain Rise of Nations menunjukkan peningkatan yang lebih besar soal cara kerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan berganti tugas.

Jadi manfaat dari bermain game, dapat disimpulkan dalam beberapa point sebagai berikut:

Bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial.

Membangun semangat kerja sama atau teamwork ketika dimainkan dengan gamers-gamers lainnya secara multiplayer

Bagi manula (lansia) , bisa mengurangi efek kepikunan.

Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.

Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas

Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi – terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak cowok.

Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.

Mengakrabkan hubungan anak dan orangtua. Dengan main bersama, terjalin komunikasi satu sama lain.

Bisa membantu memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan.

Video game telah menjadi gaya hidup masyarakat global, termasuk di Indonesia. Video game tidak lagi menjadi barang mewah. Kemudahan untuk mengakses permainan ini juga telah mendekatkan kepada masyarakat pinggiran kota besar.

Merebaknya fenomena video game, tidak terlepas dari mudah dan murahnya dalam mengakses perangkat permainan virtual ini. Tanpa memiliki perangkat pun, para pengguna (gamer) dimanja dengan kehadiran berbagai rental yang menjajakan baik play station ataupun game online. Anak-anak dan remaja sudah terbiasa dengan berbagai perangkat video game, baik yang model arcade, console, personal computer, online, ataupun handheld (mobile).

Mengamati trend perkembangan dan konsumsi video game pada anak-anak dan remaja Indonesia, diperlukan atensi tersendiri dari orang tua dan pemangku kepentingan lainnya. Betapa gamer yang umumnya kalangan anak-anak dan remaja, betah duduk berjam-jam di depan komputer, play station ataupun perangkat lainnya untuk menikmati berbagai jenis permainan yang sebagian besar menawarkan konten kekerasan dan terkadang terkandung pula unsur-unsur pornografi.

Dapat dibayangkan, proses internalisasi adegan dan nilai-nilai kekerasan yang berlangsung bertahun-tahun akan dapat membentuk sikap, perilaku dan karakter anak-anak dan remaja di masa mendatang. Bangsa Indonesia yang dikenal sebagai bangsa peramah, akan berubah menjadi bangsa pemarah. Setiap persoalan dan perbedaan akan diselesaikan dengan kekerasan, sebagaimana mereka lihat bertahun-tahun di video game. Indikasi kekerasan dalam masyarakat, seperti tawuran misalnya, sudah menggejala di mana-mana. Bukan tidak mungkin fenomena tawuran di kalangan remaja, adalah sebagian andil dari internalisasi nilai-nilai kekerasan yang menjadi konten permainan yang mereka gemari. Memang, gejala tersebut masih bersifat hipotetis dan perlu penelitan tersendiri.

Media tidak pernah menjadi pengaruh tunggal terhadap lahirnya sebuah sikap dan perilaku. Demikian pula video game, sulit untuk serta merta mengkaitkannya dengan beberapa perilaku negatif. Sebab, sikap dan perilaku sejatinya adalah hasil akumulasi dari banyak faktor. Namun demikian, sangat dimungkinkan video game adalah salah satu faktor yang bersama-sama dengan faktor lainnya, mendahului atau menjadi stimulasi dari sebuah perilaku. Dalam cara pandang inilah dapat dimengerti kenapa beberapa peristiwa kekerasan dapat dikaitkan dengan pengaruh video game.

Beberapa penelitian telah membuktikan, baik dalam perspektif psikologi maupun neurologi, bahwa konten ekstrim video game yang berupa kekerasan atau sadisme menjadi pemicu dari sikap dan perilaku agresif. Dominick (1984) menemukan bahwa jumlah video game yang dimainkan memiliki korelasi positif dengan salah satu dari tiga ukuran agresi diantara anak-anak kelas sepuluh dan sebelas. Tiga ukuran sikap agresif yang dimaksud meliputi karakter pemarah, pendendam dan mudah menggunakan pelampiasan dengan kekerasan.

Riset Craig A. Anderson dan Brad J. Bushman (2002) lebih menegaskan hubungan antara kekerasan dengan agresi. Melalui General Aggression Model dijelaskan perkembangan agresi dan perbedaan individu dalam kerentanan terhadap pengaruh video game kekerasan. Model ini menjelaskan bahwa variabel situasional dan personal saling berinteraksi untuk mempengaruhi kondisi internal seseorang. Keadaan internal berisi kognisi yang mempengaruhi perasaan dan arousals (fisik). Model ini juga menjelaskan video game dengan konten kekerasan memiliki efek jangka pendek dan jangka panjang. Dalam jangka pendek, game merupakan variabel situasional yang menyebabkan peningkatan kognisi dan gairah agresif. Efek jangka panjangnya lebih merupakan hipotetis, yaitu kekerasan mempengaruhi perilaku dengan mempromosikan keyakinan dan sikap agresif, sehingga menciptakan skema agresif, skip perilaku agresif dan harapan agresif.

Hipotesa Craig dikukuhkan dalam penelitiannya bersama Akira Sakamoto, Douglas A. Gentile, Nobuko Ihori, Akiko Shibuya Shintaro Yukuwa, Mayumi Naito dan Kumiko Kobayashi (2008) yang hasilnya menunjukkan bahwa mereka yang sering bermain video game dengan konten kekerasan menjadi relatif lebih agresif secara fisik.

Penelitian lainnya menunjukkan stimulasi agresi tidak hanya berasal dari konten tetapi juga dari visualisasi. Penggambaran darah secara verbal diindikasikan turut mendorong peningkatan agresi (Ballard & Wiest, 1996). Sementara Farrar, Kremar dan Novak (2006) dalam penelitannya menemukan orang yang bermain video game dengan visualisasi darah, memiliki tingkat agresi yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang bermain video game tanpa visualisasi darah.

Selain konten kekerasan, unsur pornografi dalam game juga mengemuka. Unsur pornografi bisa tampil secara vulgar ataupun tersamar, lewat tampilan game dengan karakter perempuan dalam format 3 demensi (3 D). Kemajuan teknologi juga semakin memvisualisasikan secara realistik karakter fisik perempuan. Beberapa contoh game yang memvisualisasikan sensualitas perempuan misalnya Shoter Point Blank, Street Fighter, King Fighter, Tekken, Dead or Alive Volleyball atau Grand Thief Auto.

Pada sisi lain, video game juga dapat menimbulkan kecanduan (addiction). Di luar konten, dalam dunia kedokteran, dampak adiksi game juga menunjukkan hasil yang mengejutkan. Berdasarkan riset Profesor Akio Mori dari Nihon University, Tokyo Jepang, diketahui bahwa orang-orang yang menghabiskan waktu lama untuk bermain video game menunjukkan aktivitas kurang dalam wilayah prefrontal otak mereka –yang mengatur emosi dan kreativitas– dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak bermain video game dalam waktu yang lama. Efek samping bermain video game antara lain kehilangan konsentrasi, ketidakmampuan mengendalikan emosi dan masalah dalam bersosialisasi atau bergaul dengan orang lain.

Terpaan video game sudah sangat meluas. Tampilan permainan virtual ini juga sedemikian variatif. Kecanggihan teknologi membuat animasinya semakin realistik, sehingga menjadi lebih impresif. Berbagai karakter yang ditampilkan dalam bentuk 3D, semakin membuat betah para gamer untuk menikmatinya. Pada bagian lain, persaingan diantara para pengembang game juga akan bermuara pada pertaruhan konten yang cenderung semakin tidak edukatif. Munculnya berbagai varian konten kekerasan dan pornografi, tidak terlepas dari upaya pengembang game untuk mengafirmasi minat khalayak.

Sementara, para orang tua yang memiliki kesibukan tersendiri, menyulitkan upaya pendampingan bagi anak-anak atau remaja dalam mengkonsumsi jenis permainan ini. Bahkan, oleh banyak orang tua, video game justru dianggap sebagai teman dalam keseharian selama ditinggal orang tua bekerja.

Dalam ranah hukum, belum ada regulasi yang mengatur soal video game. Padahal dampak video game dapat membahayakan karakter para pecandunya, yang umumnya kalangan anak-anak dan remaja. Jika secara preventif perilaku agresif anak-anak dan remaja ingin dihindari, maka kewaspadaan terhadap dampak video game harus dibangun sejak awal. Selagi penguatan regulasi untuk mengantisipasi dampak video game belum diatur, maka keberdayaan masyarakat melalui media literasi, khususnya video game literasi, yang berbasis keluarga dan lingkungan, mutlak dikembangkan. Perlu kesadaran bersama untuk memagari anak-anak dan remaja Indonesia dari kecenderungan perilaku agresif, yang membahayakan generasi bangsa. (\*/Dari berbagai sumber).

Juliani menyarankan orang tua untuk secara intens menjalin komunikasi dengan anaknya. Kemudian mengubah cara berkomunikasi, dari semula selalu menuntut, beralih menjadi pendamping dan teman bagi si anak. “Kuncinya di orang tua dan keluarga, yang memang sering berinteraksi dengan anak-anak,” ujarnya.

Anak Kecanduan Game Online – Sekarang ini hampir semua anak-anak bermain video game.Permainan ini dapat dimainkan di komputer secara online,konsol game maupun ponsel.Meskipun banyak orangtua akan sangat senang jika game online terbatas hanya pada program-program pendidikan,namun kenyataannya adalah bahwa anak-anak bermain game online terutama untuk hiburan murni,bukan untuk pendidikan.

Perlu diingat bahwa jika anak-anak bermain game online tidak berlebihan,penelitian menunjukkan bahwa sedikit (jika ada) kerugian dari bermain game online.Namun,ada beberapa anak yang bermain game online secara berlebihan,menolak untuk melakukan hal lain dan yang membuat game online menjadi prioritas nomor satu dalam hidup mereka.Anak-anak dapat kecanduan game online dan orangtua memang seharusnya merasa khawatir tentang masalah ini.Apa saja tanda-tanda anak kecanduan game online?

# IV **Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online**

Berikut adalah beberapa gejala atau ciri-ciri anak kecanduan game online serta kecanduan video game ,untuk membantu menentukan apakah anak Anda kecanduan video game.  
  
1.Sebagian besar dari “waktu luang” mereka dihabiskan di komputer atau bermain video game.  
  
2.Kelelahan,kecenderungan untuk tertidur di sekolah.  
  
3.Tidak mengerjakan PR tepat waktu.  
  
4.Nilainya memburuk  
  
5.Memilih komputer atau bermain video game daripada menghabiskan waktu dengan teman-teman atau keluarga.  
  
6.Terputus dari berbagai kegiatan sosial  
  
7.Mudah marah,rewel atau gelisah ketika tidak bermain video game atau game online.

# IIV **Tips Mencegah Anak Kecanduan Game Online**

1.Bermain game online seharusnya diperbolehkan hanya setelah anak selesai mengerjakan tanggung jawabnya. Misalnya,orang tua sangat dianjurkan untuk menetapkan aturan bahwa gama online atau video game hanya boleh dimainkan setelah anak selesai mengerjakan PR.  
  
2.Untuk mencegah kecanduan game online,anak harus di batasi bermain game online tidak lebih dari satu atau dua jam per hari – terutama selama tahun ajaran sekolah.  
  
3.Meskipun jika anak bermain game online beberapa jam dapat memberikan waktu luang yang berharga untuk ibu dan ayah yang sibuk,orang tua perlu memastikan bahwa game online tidak menjadi kegiatan utama anak mereka.  
  
4.Akses untuk game online harus dipandang sebagai hak istimewa yang diperoleh anak,bukan hak otomatis.

# IIIV **Tips Cara Mengatasi Anak Kecanduan Game Online**

1.Expose Anak ke Aktifitas Lain  
  
Kita bisa meminta anak kita untuk bergabung dalam suatu kegiatan positif yang tidak melibatkan hal-hal secara online.  
  
2.Tamasya Keluarga  
  
Ajak mereka untuk pergi ke pantai atau keluar kota di mana mereka akan menikmati alam dengan keluarga dan teman-teman mereka.Dengan melakukan ini,kita dapat mengekspos mereka keluar dan pada saat yang sama membuat mereka offline untuk beberapa waktu.  
  
3.Kegiatan Olahraga  
  
Kegiatan lain seperti olahraga dapat membantu anak melupakan game online. Ajaklah anak pergi ke taman untuk bermain basket,sepak bola atau baseball.Ini akan membantu mereka mengatasi kecanduan game online.  
  
4.Ekstrakurikuler Sekolah  
  
Doronglah anak kita untuk ikut ekstrakurikuler sekolah sepeti misalnya menari,menyanyi,akting seni atau sepak bola.Hal ini dapat berfungsi sebagai gangguan untuk kegiatan online mereka.Dengan demikian dapat membuat mereka menjadi lebih bersosialisasi dan menikmati waktu bersama orang lain secara fisik.  
  
5.Kegiatan Agama  
  
Ajak meraka untuk ikut mengaji di masjid terdekat untuk belajar membaca Quran dan belajar sholat.Aktifitas ini tidak hanya dapat membantu mereka secara fisik dan mental,tetapi juga dapat membantu mereka secara rohani yang pada gilirannya dapat membuat mereka menjadi anak yang lebih baik.

# IX **Penyebab Anak Malas Belajar dan Solusinya**

Melihat perkembangan jaman akhir-akhir ini dibidang teknologi yang semakin canggih membuat beberapa anak kehilangan minat dalam belajar. Seringkali orang tua mengeluhkan akan hal ini, memang tidak bisa kita hindari perkembangan IPTEK yang terus maju di Indonesia, meskipun beberapa factor penyebabnya dikarenakan budaya luar yang mulai masuk di Indonesia.

Ada baik nya bagi para orang tua mulai mengawasi aktivitas anak, yang mungkin nantinya akan berdampak besar terhadap anak tersebut, maka dari itu inilah pentingnya peranan orang tua didalam keluarga.

Beberapa contoh penyebab anak malas belajar, salah satunya yang paling sering terjadi adalah game, mungkin bukan hal yang aneh lagi jika anak mulai malas belajar dikarenakan terlalu asik bermain play station atau lain nya. Disini lah para orang tua mulai meng-antisipasi anak-anak nya agar tidak membebaskan dalam bermain.

Ada beberapa kemungkinan dari anak yang sering bermain game selain malas belajar, diantara nya adalah kurangnya jam istirahat dan lupa segala mulai dari makan, mandi dan masih banyak lagi, anda setuju dengan saya..? Jadi mulai sekarang kurangi jam anak dalam bermain.

Mengatasi Anak Malas BelajarAnak Malas belajar sudah menjadi salah satu keluhan umum para orang tua. Kasus yang biasa terjadi adalah anak lebih suka bermain dari pada belajar. Anak usia sekolah tentunya perlu untuk belajar, antara lain berupa mengulang kembali pelajaran yang sudah diberikan di sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah (pr) ataupun mempelajari hal-hal lain di luar pelajaran sekolah. Malas dijabarkan sebagai tidak mau berbuat sesuatu, segan, tak suka, tak bernafsu. Malas belajar berarti tidak mau, enggan, tak suka, tak bernafsu untuk belajar (Muhammad Ali, Kamus Bahasa Indonesia)Jika anak-anak tidak suka belajar dan lebih suka bermain, itu berarti belajar dianggap sebagai kegiatan yang tidak menarik buat mereka, dan mungkin tanpa mereka sadari juga dianggap sebagai kegiatan yang tidak ada gunanya/untungnya karena bagi ana-anak tidak secara langsung dapat menikmati hasil belajar. Berbeda dengan kegiatan bermain, jelas-jelas kegiatan bermain menarik buat anak-anak, dan keuntungannya dapat mereka rasakan secara langsung (perasaan senang yang dialami ketika bermain adalah suatu keuntungan).

Penyebab :  
Faktor intinsik (dalam diri anak sendiri)  
Kurangnya waktu yang tersedia untuk bermain.  
Kelelahan dalam beraktivitas (misal terlalu banyak bermain/membantu orang tua)  
Sedang sakit  
Sedang sedih (bertengkar dengan teman sekolah, kehilangan barang kesayangan dll)  
IQ/EQ anak  
Faktor ekstrinsika.  
  
Sikap orang tua yang tidak memperhatikan anak dalam belajar atau sebaliknya (terlalu berlebihan memperhatikan) Banyak orangtua yang menuntut anak belajar hanya demi angka (nilai) dan bukan atas dasar kesadaran dan tanggung jawab anak selaku pelajar. Memaksakan anak untuk les ini itu. dsb.  
Sedang punya masalah di rumah (misalnya suasana di rumah sedang “kacau” karena ada adik baru).  
Bermasalah di sekolah (tidak suka/phobia sekolah, sehingga apapun yang berhubungan dengan sekolah jadi enggan untuk dikerjakan).Termasuk dalam hal ini adalah guru dan teman sekolah.  
Tidak mempunyai sarana yang menunjang blajar (misal tidak tersedianya ruang belajar khusus, meja belajar, buku penunjang , dan penerangan yang bagus.alat tulis, buku dll)e. suasana rumah misalnya rumah penuh dengan kegaduhan, keadaan rumah yang berantakan ataupun kondisi udara yang pengap.  
Selain itu tersedianya fasilitas permainan yang berlebihan di rumah juga dapat mengganggu minat belajar anak. Mulai dari radio tape yang menggunakan kaset, CD, VCD, atau komputer yang diprogram untuk sebuah permainan (games), seperti Game Boy, Game Watch maupun Play Stations.  
  
  
Mengatasi Malas Belajar Anak Mencari sebab musababnya anak menjadi malas adalah langkah pertama.  
  
**Game, Untuk Siapa???**

Dewasa ini kata game serasa sudah tidak asing lagi di telinga kita, mungkin kita banyak mengetahui banyak game dan mungkin juga kita sering memainkannya. Ada game offline dan game online yang sedang marak dipasaran. Akan tetapi, apa kita sudah tahu betul apa itu pengertian dari game sendiri ??

Untuk menjawab pertanyaan diatas, mari kita artikan kata Game yang berasal dari Bahasa Inggris yang artinya permainan. Dalam game ini pun banyak terdapat peraturan-peraturan yang harus kita cermati sebagai pemain, dan memiliki tujuan atau target yang ingin dicapai pemainnya. Kita sebagai pemain pun harus memahami betul manfaat dan efek dari game yang kita mainkan. Macam-macam dari game itu sendiri banyak rupanya, seperti :

Dan masih banyak lagi jenis game lainnya. Bermain game di komputer atau di konsol video game seperti : Sega, Nintendo, PlayStation, Xbox, dan lainnya, bisa membuat kita lupa dengan waktu, sehingga yang tujuan awal game untuk melatih otak dan sebagai sarana hiburan, malah bisa menjadi batu sandungan bagi pemainnya.

Fenomena yang sering kita lihat adalah di tempat penyewaan PlayStation dan warnet yang menyediakan layanan game online, sehingga menjadi tempat berkumpulnya anak-anak sampai orang dewasa yang hanya menghabiskan waktunya hanya untuk sekedar bermain saja. Oleh karena itu, tempat-tempat seperti ini sering dirazia oleh polisi saat jam belajar sedang berlangsung. Karena banyak siswa yang membolos sekolah dengan memanfaatkan tempat seperti ini hanya demi untuk bermain game semata.

Sebagian dari mahasiswa pun sering bermain game sepak bola (PES) sampai berlarut-larut, biasanya mereka berkumpul di salah satu tempat kos yang tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas. Akan tetapi, setelah berkumpul mereka hanya bermain game tersebut dan tugas pun jadi terbengkalai.

Akan tetapi yang jadi masalah disini adalah bagaimana kita mengatur waktu dalam bermain game seperti yang telah kita bahas sedikit diatas. Bagaimanakah solusi dari masalah tersebut ?? sebaiknya oknum-oknum yang menyediakan tempat untuk bermain game tersebut mengurangi persediaan jaringan game online bagi pelajar. Tidak menghilangkan tetapi hanya mengurangi saja. Dan sebaiknya mereka menyediakannya hanya dalam waktu yang tepat yakni ketika siswa sudah pulang sekolah baru mereka boleh bermain game tersebut. Supaya para pelajar itu tidak rugi waktu.

Main game juga bisa berdampak kurang baik bagi bagian tubuh kita, terutama mata jika kelamaan bermain, kita bisa membatasi dengan mengatur waktu awal bermain. Maka pemain game tersebut juga tidak meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, makan, mandi dan lain-lain. Peran orang tua disini sangat diperlukan agar bisa lebih mengawasi tingkah laku anak-anaknya saat bermain game. Main game boleh saja asalkan tidak mengganggu aktivitas sehari-hari yang harus dikerjakan.

Jadi, kesimpulannya game itu untuk anak-anak, remaja, dewasa ataukah orang tua ?? Dan game itu sendiri untuk media hiburan atau media penjerumus bagi pemainnya ?? jadi tergantung pemainnya mau memilih yang mana. Akan tetapi saran penulis, jangan sampai kita terjerumus dengan game dan mengorbankan banyak waktu yang tersita dan terbuang sia-sia.