



Sebagai makhluk bermain, manusia memperoleh banyak manfaat dari kegiatan bermain. Videogame tidak lagi menjadi monopoli anak-anak, namun juga dewasa. Videogame tidak lagi medium untuk mengisi waktu luang di akhir pekan, namun sudah menjadi kebutuhan yang dimainkan saat jeda aktivitas. Kelompok usia dewasa awal dapat memainkan videogame bahkan saat waktu kuliah atau kerja. Videogame dapat menjadi hal yang tidak terlepas dalam hidup kita. Untuk itu, literasi terkait videogame juga perlu disosialisasikan kepada orang dewasa, khususnya dewasa awal. Paparan videogame tentu berdampak bagi pemainnya. Karena itu literasi terkait videogame juga perlu dikaitkan dengan konteks dan kebutuhan orang dewasa. Videogame merupakan aspek yang tidak bisa lepas, sehingga tidak bisa dilarang. Untuk itu perlu pemahaman juga untuk mengoptimalkan peran bermain videogame dalam kehidupan dewasa. Diharapkan, panduan yang merupakan bagian dari Seri Literasi Digital Japelidi ini, dapat memberikan sedikit arahan bagi kita untuk memahami dan memaksimalkan videogame dalam kehidupan sehari-hari.



Lembayung
Embu Candikala



LITERASI GAME UNTUK REMAJA DAN DEWASA

Seri Literasi Digital Japelidi



YUDHA WIRAWANDA
SIDIQ SETYAWAN



LITERASI GAME UNTUK REMAJA DAN DEWASA

Penulis

Yudha Wirawanda

Sidiq Setyawan

Layouter dan Ilustrator

Dwi Bagus N

M. Khadafi

Sampul

Gilang Adikara

Dwi Bagus N

Diterbitkan oleh

Lembayung Embun Candikala

Jalan Surya Utama, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah

0838-6605-0234

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang Mengutip atau Memperbanyak Sebagian atau Seluruh Isi Buku Ini Tanpa

Izin Tertulis dari Penerbit

Cetakan 1, 20 September 2018

ISBN 978-602-5686-25-2

Program Studi Ilmu Komunikasi UMS

Gedung J, Lt.2, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Jalan Ahmad Yani 1, Mendungan, Pabelan Kartasura, Jawa Tengah 57102

Dicetak oleh:

Percetakan Lembayung

PRAKATA JARINGAN PEGIAT LITERASI DIGITAL (JAPELIDI)

Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) adalah komunitas yang sebagian besar terdiri dari akademisi dan pegiat literasi digital yang tersebar di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Komunitas yang mulai beraktivitas pada tahun 2017 peduli pada beragam upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia. Beragam program literasi digital dilakukan baik secara kolaboratif atau di masing-masing perguruan tinggi untuk mengatasi beragam persoalan masyarakat digital.

Salah satu pekerjaan kolaboratif Japelidi yang dilakukan tahun 2017 adalah penelitian peta gerakan literasi digital di Indonesia. Penelitian yang dikoordinatori oleh Program Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada (UGM) ini memetakan 342 kegiatan literasi digital dengan melibatkan 56 peneliti dari 26 perguruan tinggi. Salah satu temuan yang menarik dari penelitian ini adalah bahwa ragam yang sering dilakukan dalam kegiatan sosialisasi digital adalah sosialisasi. Sedangkan kelompok sasaran yang paling sering menjadi target beragam gerakan literasi digital adalah kaum muda.

Untuk mendiskusikan hasil penelitian Japelidi sekaligus memetakan berbagai isu terkini terkait literasi digital di Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) menyelenggarakan Konferensi Nasional Literasi Digital pada tanggal 12 September 2017. Konferensi ini diikuti oleh 30 pemakalah dan 200 peserta. Lebih separuh dari makalah yang disampaikan dalam konferensi ini sudah dan akan diterbitkan di Jurnal Informasi UNY.

Berbeda dengan kegiatan pada tahun 2017 yang memfokuskan pada kegiatan penelitian dan konferensi, pada tahun 2018 Japelidi melakukan program penerbitan serial buku panduan literasi digital. Untuk itu, selain mengadakan serial rapat pra-workshop di Yogyakarta pada tanggal 21 dan 22 Maret 2018, Japelidi menyelenggarakan workshop penulisan pedoman buku literasi digital pada tanggal 27 dan 28 April 2018. Workshop yang dijamu oleh Universitas Lambung Mangkurat (Unlam) ini diikuti oleh 30 peserta dari 13 perguruan tinggi di Indonesia dari 9 kota. Salah satu hasil workshop ini adalah perumusan 23 proposal buku panduan literasi digital yang direncanakan akan disusun dan diproduksi oleh 23 perguruan tinggi dari 11 kota dalam kurun waktu 2018-2019.

Untuk mendiskusikan hasil penelitian Japelidi sekaligus memetakan berbagai isu terkini terkait literasi digital di Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) menyelenggarakan Konferensi Nasional Literasi Digital pada tanggal 12 September 2017. Konferensi ini diikuti oleh 30 pemakalah dan 200 peserta. Lebih separuh dari makalah yang disampaikan dalam konferensi ini sudah dan akan diterbitkan di Jurnal Informasi UNY.

Berbeda dengan kegiatan pada tahun 2017 yang memfokuskan pada kegiatan penelitian dan konferensi, pada tahun 2018 Japelidi melakukan program penerbitan serial buku panduan literasi digital. Untuk itu, selain mengadakan serial rapat pra-workshop di Yogyakarta pada tanggal 21 dan 22 Maret 2018, Japelidi menyelenggarakan workshop penulisan pedoman buku literasi digital pada tanggal 27 dan 28 April 2018. Workshop yang dijamu oleh Universitas Lambung Mangkurat (Unlam) ini diikuti oleh 30 peserta dari 13 perguruan tinggi di Indonesia dari 9 kota. Salah satu hasil workshop ini adalah perumusan 23 proposal buku panduan literasi digital yang direncanakan akan disusun dan diproduksi oleh 23 perguruan tinggi dari 11 kota dalam kurun waktu 2018-2019.

Tujuan dari penerbitan serial buku panduan Japelidi ini adalah untuk menyediakan pustaka yang memadai sekaligus aplikatif sehingga bisa diterapkan secara langsung oleh kelompok sasaran yang dituju. Dengan begitu, buku-buku tersebut bisa dimanfaatkan untuk baik akademisi, pegiat maupun kelompok sasaran kegiatan literasi digital.

Atas terbitnya serial buku panduan literasi digital Japelidi, kami mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya atas bantuan seluruh pihak yang terlibat. Semoga buku-buku ini berhasil menjadi bagian dari meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia.

Yogyakarta, 15 September 2018

Koordinator Japelidi
Novi Kurnia

PRAKATA

KAPRODI ILMU KOMUNIKASI UMS

Perkembangan teknologi komunikasi membawa dampak pada cara interaksi manusia dalam kehidupan individu dan bermasyarakat. Kehadiran teknologi membawa kemudahan bagi manusia dalam berinteraksi, mereduksi jarak dan waktu, menghilangkan batasan fisik, dan pesan mampu tersampaikan dalam waktu yang sama (*real time*). Perkembangan teknologi komunikasi pada akhirnya mencapai era dimana kita hidup saat ini, era komunikasi interaktif.

Dalam setiap era perkembangannya teknologi turut membentuk bagaimana manusia, salah satunya bagaimana manusia berinteraksi melalui media. Teknologi sebagai sebuah media dalam berkomunikasi pada akhirnya membentuk bagaimana masyarakat itu berbudaya. Salah satu teknologi yang turut berkembang adalah *videogames*. Sebagai sebuah media, *videogames* awalnya erat hubungan dengan bagaimana manusia berelaksasi dari hiruk pikuk kehidupan nyata. *Videogames* pula erat dihubungkan dengan anak-anak yang menjadi pemain utamanya. Pada kenyataannya *videogames* berevolusi dari sisi konten dan permainan hingga pada akhirnya menyentuh semua kaum dari berbagai usia.

Dampak *videogames* pun meluas, dari awalnya kecanduan kini aspek sosial lain turut menjadi turunan dampak dari permainan ini. Format *arcade*, *console*, *PC Games*, *Online Games*, dan berbagai bentuk *videogames* lainnya perlu untuk dicermati keberadaanya. Semua bisa memiliki dan bermain, maka semua orang akan berpotensi untuk terdampak dengan bentuknya masing-masing.

Prodi Ilmu Komunikasi UMS memiliki kewajiban secara moral untuk mengambil peran dalam upaya meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan potensi positif dari *videogames*. Hingga pada akhirnya akan tercipta masyarakat yang melek teknologi khususnya dalam memahami *videogames*. Gerakan literasi merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk melibatkan dan memperkuat peran civitas academica Prodi Ilmu Komunikasi UMS di masyarakat. Bekerjasama dengan Japelidi sebagai komunitas kampus dan elemen terkait dalam melakukan gerakan literasi, diharapkan nantinya mampu memberikan dampak positif dalam memberikan gerakan literasi yang lebih terstruktur, bersinergi, dan mampu memberikan luaran yang luas pada khalayak.

Sebagai sebuah bentuk buku panduan literasi *videogames*, kami berharap kekurangan yang ada akan menjadikan sebuah koreksi bagi kami ke depan dan kelebihan yang didapat dari buku ini hendaknya menjadi sumbang positif kami bagi masyarakat di Indonesia. Salam literasi untuk Indonesia yang lebih baik.

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi UMS

Dr. Dian Purworini, S.Sos., MM.

KATA PENGANTAR

Kemajuan teknologi menciptakan disrupsi pada kehidupan sehari-hari, mulai dari otomatisasi yang mengancam ragam mata pencaharian, hingga bagaimana masyarakat mencerna dan mengabarkan informasi. Dewasa ini, lebih dari setengah populasi di Indonesia sudah terhubung Internet. Angka penetrasi Internet makin tinggi dari tahun ke tahun. Eric Schmidt, insinyur dari Google, bahkan memprediksi bahwa tahun 2020 nanti seluruh manusia didunia akan online.

Sayangnya, kemajuan inovasi digital dan kemudahan mengakses Internet masih belum diiringi dengan kualitas sumber daya manusia yang memadai. Bak air maupun api, teknologi juga bisa dilihat sebagai anugerah sekaligus ancaman. Jika tidak dikelola dengan baik dan tidak dimanfaatkan dengan bijaksana, ia bisa jadi sangat berbahaya. Maka dari itulah, Seri Buku Literasi Digital hasil kolaborasi para pemangku kepentingan multisektoral ini kami anggap perlu kembali diluncurkan ke publik.

Gerakan Nasional Literasi Digital SiBerkreasi berterima kasih pada para mitra kami yang tanpa lelah menerahkan waktu dan tenaganya untuk mengedukasi masyarakat. Kedewasaan, kecakapan, dan keamanan dalam menggunakan media digital sangat perlu diperjuangkan. Di balik jutaan kesempatan bagi masyarakat Indonesia pada era transformasi digital, terdapat masalah serius yang sama banyaknya, mulai dari: penyebaran konten negatif, seperti perundungan siber, ujaran kebencian, radikalisme daring, ketergantungan pada gawai, eksplorasi seksual dan pornografi; hingga keterbatasan kompetensi dasar menuju revolusi industri 4.0. Kami percaya bahwa pendidikan adalah pilar paling penting untuk mencegah dan menanggulangi potensi ancaman yang ditimbulkan oleh penyimpangan pemanfaatan teknologi.

Literasi digital telah menjadi keharusan yang mendesak dilakukan dalam skala nasional secara masif, komprehensif, dan sistematis. Presiden Joko Widodo dalam pidato pada Sidang Tahunan MPR RI 2018 telah secara khusus mendorong institusi pendidikan untuk lekas beradaptasi di era revolusi industri 4.0, salah satunya dengan memantapkan kemampuan literasi digital. Sembari mengawali proses tersebut, SiBerkreasi merasa perlu menyatukan pegiat literasi digital dari berbagai disiplin ilmu dan sektor untuk menyediakan sumber ilmu yang berkualitas, mudah dijangkau, serta bebas biaya.

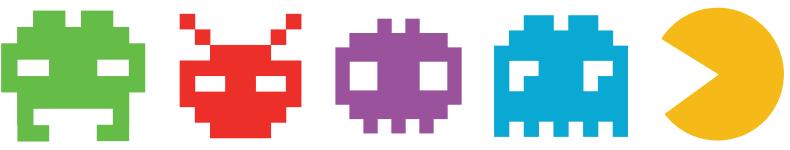
Sasaran literasi digital perlu diperluas, sehingga dalam Seri Buku Literasi Digital kali ini kami dengan bangga mempersembahkan terbitan dari pelbagai kontributor dari bidang keahlian yang majemuk. Tema-tema literasi digital, antara lain: tata kelola digital, pola asuh digital, ekonomi digital, gaya hidup digital, dan kecakapan digital; dapat ditemui untuk dipelajari serta disebarluaskan ke khalayak ramai. Kami harap, para orang tua, siswa, anak-anak, hingga pemerintah daerah, dapat mengambil manfaat penuh dari rangkaian terbitan ini.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam peluncuran Seri Buku Literasi Digital yang kedua. Untuk para pembaca, kami sampaikan selamat menjumpai ilmu baru dan jangan segan menjadi duta literasi digital bagi sekitar.

Jakarta, 15 September 2018

Ketua Umum SiBerkreasi

Dedy Permadi



1

DAYA PIKAT VIDEO GAMES

Manusia lahir seiring dengan keinginan bermain. *Homo Ludens*, manusia dalam kehidupan berbudaya akan selalu ingin bermain. Dari permainan fisik yang membutuhkan tatap muka hingga permainan dengan medium virtual. *Videogames* hadir sebagai sebuah medium yang menawarkan kesenangan.

Tahun 1990-an, permainan *arcade* muncul dan berkembang mengambil perhatian khalayak. Menjamur lokasi yang menawarkan permainan *arcade* atau di sebagian besar wilayah Indonesia kita lazim menyebutnya sebagai *ding dong*. Anak-anak, remaja, hingga dewasa tidak luput dari terpaan media *arcade*. Tempat persewaan *arcade* menjamur dan riuh dengan teriakan dan luapan bahagia pemain dalam pertarungan menyelesaikan satu level *Space Invaders*, atau luapan amarah ketika terkena tendangan lawan dengan karakter *Chun-Li*, dalam game besutan *Capcom, Street Fighter*.

Kita terbiasa dengan tampilan *arcade*, yang pada waktu itu, mungkin menjadi tampilan terbaik dari permainan virtual ini. Tampilan dan *gameplay* sederhana, grafis dua dimensi, tidak ada tantangan serumit permainan saat ini, namun mereka membiasakan pemain pada masanya.

Videogames sebagai sebuah budaya media menyumbang terbentuknya masyarakat pada masing-masing era. Kehadirannya diawali dianggap hanya berdampak pada anak-anak sebagai konsumennya namun, perkembangannya saat ini media *videogames* bukan mutlak menjadi hak anak sebagai pemain akan tetapi remaja dan dewasa pun menjadi usia yang sering memainkan berbagai genre dan judul *videogames*. Era permainan *videogames* telah berkembang dari format *arcade, console, Personal Computer (PC), dan mobile phone*. *Videogames* menjadi salah satu pengawal kehidupan anak-anak hingga mereka berubah menjadi remaja. Dari era *ding-dong* sampai *Player Unknown's Battleground*.

Untuk memperkuat data, dalam buku panduan ini, kami mengajak empat orang remaja dengan kriteria usia 20 – 25 tahun dan belum bekerja. Penulis kemudian melakukan *focus group discussion (FGD)* terkait perilaku pemain dalam bermain

DAFTAR ISI

PRAKATA JARINGAN PEGIAT LITERASI DIGITAL (JAPELIDI)	i
PRAKATA KAPRODI ILMU KOMUNIKASI UMS	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
1 DAYA PIKAT VIDEOGAME	1
1.1 KUALITAS GRAFIS	2
1.2 ALUR PERMAINAN MENARIK	6
1.3 INTERACTIVITY : LIVING A VIRTUAL LIFE	9
2 DAMPAK DAN OPTIMALISASI VIDEOGAMES	13
2.1 PERHATIKAN DURASI BERMAIN GAME	13
2.2 DAMPAK NEGATIF VIDEO GAME BAGI DEWASA AWAL	15
2.2.1 GANGGUAN KESEHATAN JASMANI	15
2.2.2 BERMAIN GAME TIDAK SELAMANYA MURAH	18
2.2.3 GANGGUAN KESEHATAN MENTAL	18
2.3 DAMPAK POSITIF VIDEOGAME BAGI REMAJA DAN DEWASA	20
2.3.1 RELAKSASI DAN KOMPENSASI KETERASINGAN	20
2.3.2 MENGATASI KECEMASAN	22
2.3.3 MEMUASKAN RASA KOMPETITIF YANG MENYENANGKAN	23
2.3.4 MENGHADAPI TANTANGAN DAN MENYELESAIKAN MASALAH	23
2.3.5 BERSOSIALISASI DAN BEKERJA SAMA	24
2.3.6 BEREKSPERIMEN TERHADAP IDENTITAS DAN PRAKTIK SOSIAL	25
2.3.7 MENJADI PEMIMPIN	26
2.4 OPTIMALISASI VIDEO GAME	26
2.4.1 MEMAINKAN SESUAI JATAH WAKTUNYA	27
2.4.2 GUNAKAN SEBAGAI SARANA BERSOSIALISASI ATAU MENGHASILKAN MANFAAT	27
2.4.3 GAME UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN	28
KESIMPULAN	29
DAFTAR PUSTAKA	30



videogames serta pengalaman yang dibangun dalam proses permainan tersebut.

Dalam sebuah proses literasi perlu adanya kompetensi yang disertakan untuk melihat keberhasilan sebuah literasi. Literasi harus bertahap dan masing-masing kompetensi diperlukan untuk menguasai kompetensi selanjutnya. Berikut ini adalah sepuluh kompetensi literasi digital yang digunakan di dalam buku panduan ini: 1. Mengakses 2. Menyeleksi 3. Memahami 4. Menganalisis 5. Memverifikasi 6. Mengevaluasi 7. Mendistribusikan 8. Memproduksi 9. Berpartisipasi 10. Berkolaborasi

1.1 KUALITAS GRAFIS

Kemampuan *gamers* dalam mengakses, menyeleksi, dan memahami *videogame* berhubungan dengan pengalaman pribadi, terutama pertama kali mengenal *videogame*. Semua informan memainkan *videogame* sejak kanak-kanak. Mulanya mereka memainkan *arcade* yang sederhana dengan menggunakan *console* sejuta umat. Namun sekarang, ketika pengguna di usia dewasa, permainan *arcade* mulai ditinggalkan. Televisi mulai menghiasi rumah, berkolaborasi dengan *console* seperti *Nintendo*, *Sega*, *Super Nintendo*, hingga *Playstation*. Kita tidak perlu keluar rumah, membawa recehan koin. Cukup menyalakan televisi dan menghubungkannya dengan *console*, maka permainan akan tersaji. Kualitas gambar dan permainan meningkat.

Sebagai gambaran, melalui laman *Business Insider UK*, penjualan *console* terus mengalami tren meningkat. *Playstation2* misalnya, hingga tahun 2016 sudah terjual sebanyak 158 juta buah. Adik termudanya, PS4 sejak diluncurkan tahun 2013 sudah terjual 50 juta buah.

Hingga saat *Videogames* terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang mendukungnya. Grafis *videogames* tidak pernah memburuk, *gameplay* *videogames* tidak pernah mengalami *downgrade*, mereka berevolusi seiring dengan perkembangan perangkat keras maupun lunak dari komputer maupun *console* yang mampu mengakomodasi kebutuhan grafis setiap *game*. *Playstation console* misalnya, tahun 2013 melahirkan produk terbarunya

PS4 dengan spesifikasi AMD “Jaguar” 8 cores, dan kartu grafis 1.84 TFLOPS AMD Radeon. Secara singkat, dia mampu menghasilkan *FPS rate* yang tinggi dan kualitas gambar *HDR* bagi setiap game yang disajikan, artinya setiap *gamer* akan dimanjakan dengan kualitas grafis yang semakin detail tanpa perlu khawatir *lagging* akan menghampiri pada setiap permainan.



<http://www.ign.com/videos/2015/07/09/god-of-war-3-remastered-graphics-comparison>

Beberapa informan, karena belum berpenghasilan mandiri, menyisihkan uang yang didapat dari orangtua untuk mengembangkan PC yang mereka punya untuk bermain game terbaru yang mereka inginkan. Menurut mereka, kebutuhan grafis dan memori untuk setiap *game* baru makin meningkat dan perlu dukungan *hardware* yang kuat pula untuk memainkannya. Mereka perlu mengikuti perkembangan *hardware* demi bermain game yang mereka inginkan.

Untuk masalah konektivitas, informan yang sering memainkan *games online* memilih berlangganan layanan internet dalam rumah untuk memainkan *game* favoritnya yang berformat online, *PUBG (Player Unknown's Battleground)*. Orang tua, sebagai seama orang dewasa namun berpenghasilan sendiri, menjadi pendukung aktivitas bermain *videogames* mereka.

Tipe *game console* kurang diminati oleh informan. Harga yang mahal dan pilihan *game* yang sedikit menjadi alasan mereka kurang berminat pada tipikal *game* tersebut. Mereka merasa, melalui persewaan rental, kerinduan pada *game console* bisa terobati.

Teknologi makin memanjakan pemain dengan kualitas perangkat yang apik. Sajian grafis permainan dan detail situasi yang menarik dalam sebuah permainan akan membawa setiap pemain pada situasi bermain yang menyenangkan dan makin mendorong setiap pemain berlama-lama dalam situasi virtual yang dihadapinya.

Teknologi *game PC* misalnya turut berkembang dengan kualitas *hardware* yang mumpuni, kebutuhan spesifikasi grafis tinggi dijawab dengan produksi kartu grafis maupun memori yang menjawab kebutuhan tersebut. Tidak heran tampilan grafis sebuah game adalah daya pikat yang penting bagi seorang *gamer* untuk betah berlama-lama di depan *console* maupun *PC* mereka.

Sebagai gambaran, melalui laman *Business Insider UK*, penjualan *console* terus mengalami tren meningkat. *Playstation2* misalnya, hingga tahun 2016 sudah terjual sebanyak 158 juta buah. Adik termudanya, *PS4* sejak diluncurkan tahun 2013 sudah terjual 50 juta buah.

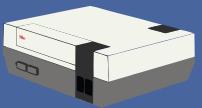
Seiring perkembangan teknologi komputer dan internet, *videogames* telah berevolusi dengan bentuk yang baru. Mereka tidak hanya dimainkan dalam format *console*, maupun *PC game* namun sudah berpindah format dan mampu dimainkan melalui *personal mobile phone*.

Semua informan dalam FGD menunjukkan bahwa kegemaran bermain *videogame* tidak berhenti pada bentuk permainan format *PC* saja. Mereka melakukan seleksi, baik dari konten maupun alat yang mereka gunakan untuk memainkan *videogames*. Mereka turut mengikuti perkembangan permainan yang tengah berkembang di dunia *mobile*, khususnya *Mobile Legend*. Permainan ini sering disebut dengan *ML* oleh para pemainnya. Dengan media permainan melalui *smartphone* pemain dengan mudah mengunduh permainan melalui aplikasi *playstore*.



<https://mobilelegends.gcube.id/>

Mobile Legend (*ML*) di Indonesia menjadi salah satu game mobile yang sangat diminati. Hingga bulan September 2018, aplikasi ini telah diunduh 100 juta kali. Kehadirannya merubah *videogames* yang awalnya dimainkan dalam format perangkat *PC* dan *console* dengan mudah diakses dan dimainkan dengan kepemilikan *smartphone*.



1.2 ALUR PERMAINAN MENARIK

Pengguna kemudian mulai memahami daya tarik dan manfaat dari *videogames*. Beberapa permainan seperti *console* saat ini menyajikan dirinya sebagai sebuah paket permainan yang komplit. Dari sisi grafis hingga skenario permainan *videogames* menyajikan permainan yang mengajak para pemainnya untuk berinteraksi dan berlomba-lomba menyelesaikan sebuah misi.

Bagi pemain pun yang telah menyelesaikan sebuah level, dia akan berlomba menyebarkan melalui forum bagaimana cara untuk menuntaskan sebuah misi. Sebagai gambaran PC games seperti *Call of Duty*, sejak kemunculannya di Tahun 2003 hingga 2018 sudah melahirkan 15 seri permainan dengan latar perperangan yang berbeda, dari latar Perang Dunia hingga latar perang modern. Pada salah satu judul anda dituntut menyelesaikan beberapa misi dengan level permainan *easy to hard*, seseorang yang tertantang dengan misi *hard* akan menghabiskan waktunya beberapa jam di depan monitor untuk menyelesaikan misi tersebut.

Daya tarik yang dijual melalui konten *game* maupun grafis yang selalu update menjadi salah satu alasan kuat dimana penjualan *console*, *PC game*, dan *mobile game* terus mengalami tren positif. *Videogames* memiliki daya tarik yang unik. Melalui berbagai *genre* permainan yang disajikan, misal *action*, *adventure*, *shooter*, *simulation*, *sport*, dan *strategy* *videogames* selalu menarik untuk dimainkan penggemarnya.

Selain alasan grafis, *gameplay* atau alur permainan menjadi salah satu alasan pemain betah berlama-lama di depan layar monitor. *Videogames*, khususnya yang dimainkan di komputer atau *PC games* memberikan situasi dimana pemain seolah-olah berada pada alur cerita yang telah disusun sedemikian rupa. Markku Eskelinen (2001) dalam jurnal yang berjudul *Gaming Situation* mendeskripsikan bahwa *videogames* adalah sebuah produk multimedia gabungan dari literasi, drama, narasi kompleks, dan cerita prosedural. Sehingga *videogames* menuntut perhatian lebih dari pemain untuk mau bermain dan menyelesaikan sebuah level permainan.

Sebagai gambaran *PC games* seperti *Call of Duty*, sejak kemunculannya di Tahun 2003 hingga 2018 sudah melahirkan 15 seri permainan dengan latar perperangan

yang berbeda, dari latar Perang Dunia hingga latar perang modern. Pada salah satu judul anda dituntut menyelesaikan beberapa misi dengan level permainan *easy to hard*, seseorang yang tertantang dengan misi *hard* akan menghabiskan waktunya beberapa jam di depan monitor untuk menyelesaikan misi tersebut



<https://www.nme.com/news/grand-theft-auto-v-most-successful-entertainment-title-ever-2289320>

Salah seorang informan lebih menyukai jenis *game PC* tipe *adventure* dan *action*. Game besutan *Rockstar* dengan judul *Grand Theft Auto (GTA)* seri lima menjadi pilihannya saat ini. Selain sajian alur yang menarik, permainan GTA 5 selalu memberikan alur permainan yang menarik dengan jalur cerita yang kuat.

Game tipe *strategy*, semisal *Stracraft* turut menjadi pilihan. Tantangan dalam membangun koloni dan saling serang antar koloni merupakan tantangan tersendiri yang ditawarkan untuk pemain. Pemain bisa menentukan level permainan dan bermain menyelesaikan level tersendiri di dalam *gameplay*.

Sedang permainan genre *military* dengan tipe *First Person Shooter (FPS)* mengajak pemain untuk memiliki akses atas senjata yang tidak dimiliki oleh dirinya di dunia nyata. Format permainan *kill for win* dirasa menarik karena pemain harus memahami karakter *map*, pergerakan musuh, dan membangun kerjasama dalam tim untuk menaklukan musuh.

Informan lain memiliki kesenangan terhadap jenis game PC dengan tipe olahraga seperti *Pro Evolution Soccer*. Kegemaran olahraga di dunia nyata di mediasi dengan adanya game serupa yang menempatkan dirinya sebagai pemain atas sebuah klub sepakbola level dunia.

Secara visual, *videogames* memberikan gambaran fantasi melalui narasi yang apik, membangun imajinasi pemain dengan situasi yang dibangun dalam sebuah *gameplay*. Jesper Juul (2001) dalam jurnal *A brief note on Games and Narratives* menyebutkan bahwa narasi dalam sebuah game hadir pada awal cerita bahkan hingga cerita tersebut selesai. Dalam game *Space Invaders* (1977) seorang pemain dibawa menjadi pilot pesawat luar angkasa, cerita dimulai ketika invansi alien dimulai, pemain dipaksa untuk menyelesaikan cerita, membentuk pola permainan ideal alien melawan umat manusia. Dalam game seri *shooter* seperti *Point Blank*,

misalnya mempertemukan antara grup anti teroris dengan teroris, menggagalkan aksi pemasangan bom, membunuh satu sama lain untuk memenangkan sebuah *round*. Game dibangun melalui narasi yang dibantu visual membentuk alur cerita yang menarik pemain.

Permainan dengan tipikal cerita yang kuat dirasakan salah satu informan sebagai pendorong dirinya berlama-lama di dalam game. Dia mengaku kesenangan nya dalam memecahkan masalah diakomodir oleh game dengan karakter strategi yang kuat seperti *Starcraft*.

Informan ketiga saat ini gemar memainkan permainan tipe *Moba*, dalam format game mobile. Dirinya mengakui kesukaan terhadap game tipe *Moba* dikarenakan game tersebut memungkinkan adanya permainan dengan keterlibatan banyak pemain di dalamnya. Sistem *ranking* yang diadopsi game memaksa seorang pemain harus berlama-lama bermain dalam game tersebut. Game yang berkembang saat ini, khususnya *MMORPG* maupun *Moba* juga memberikan sistem *reward* dalam permainan yang diberikan dalam reedem voucher maupun item yang bisa dimiliki pemain.

Sementara informan keempat menggemari game PC dengan genre FPS. Kegemaran terhadap *Point Blank (PB)* didorong adanya ajakan teman. Kegemaran terhadap game seri FPS membuat AR menyukai game yang melibatkan senjata dalam permainannya.

Jurnal *Moral Disengagement in Violent Videogames Model* oleh Tilo Hartmann tahun 2017 menghadirkan beberapa premis menarik bahwasanya pada game dengan bau kekerasan pun (*violent videogames*) pemain yang bermain menjadi seorang tokoh karakter, mengalami proses *moral disengagement* atau pelepasan moral. Salah satu premis yang menarik adalah seorang pemain misalkan menganggap tindakan membunuh adalah tidak benar dilihat dari nilai moral apapun. Akan tetapi di dalam sebuah game ber-genre *shooter* seperti *Call of Duty*, kita merasakan mendapat legitimasi untuk membunuh musuh dalam bingkai ancaman terorisme, semisal. Padahal dalam diri seorang tersebut dia tidak membenarkan tindakan membunuh, namun alur cerita dan visual memaksa seorang pemain untuk melakukan hal yang telah diprogram oleh sebuah *games*.

Informan keempat mengaku menyukai permainan GTA 5 dengan alasan permainan tersebut mampu dijadikan sarana pelepasan stres atau permasalahan yang dia alami di dunia nyata. Dalam permainan GTA5 pemain diberikan hak membunuh orang lain dengan persenjataan yang tersedia. Hal ini tidak mungkin dilakukannya di dunia nyata, namun melalui permainan ini dirinya merasa puas bisa membunuh karakter dalam game sebagai sarana kepuasan. Penolakan atas moral terjadi pada proses ini.

Salah satu adegan kontroversial dalam *Call of Duty : Modern Warfare 2*, dengan scene : No Russian rilis tahun 2009 sempat menjadi perdebatan di berbagai negara. Adegan dimulai ketika gerombolan dari Vladimir Makarov, melakukan pembunuhan masal di sebuah bandara bernama, Zakhnev. Anda sebagai pemain berperan sebagai Joseph Allen, yang menyamar menjadi Alexei Bordoin. Untuk mendapatkan kepercayaan pemimpin, Anda diwajibkan menembaki seluruh penumpang yang berada pada ruang tunggu bandara tersebut. Pemain diberikan kebebasan membunuh, dalam moral apapun kita setuju, hal itu tidak dibenarkan. Adegan tersebut menimbulkan beberapa reaksi dari negara seperti Rusia, Amerika Serikat, dan Jepang yang mengakibatkan perubahan beberapa konten tersebut.



CoD - "No Russian" by Nadeshot Plays

<https://www.youtube.com/channel/UCBHEr3fzHMr3iogH0MgBPPg>

Videogames dengan alur kekerasan pun menjadi "menarik" bagi beberapa pemain karena menganggap hal tersebut tidak mungkin bisa dilakukan di kehidupan nyata, namun videogames memfasilitasi hal tersebut dengan adegan yang disusun sedemikian rupa untuk memuaskan hasrat pemain.

1.3 INTERACTIVITY: LIVING A VIRTUAL LIFE?

Setelah memahami dan menyeleksi penggunaan *videogames* sesuai kebutuhan masing-masing, pengguna juga mulai mencoba untuk menganalisis proses mereka memainkan *videogames*. Tahapan ini juga sampai ke tataran pemaknaan yang lebih mendalam dari berbagai aspek dalam *videogames*, mulai dari perkembangan teknologi, konten, hingga sudut pandang pemain.

Videogames berkembang dengan pesat. Ketika console terlahir seperti seri Playstation, Dia sudah menghendaki interaksi dengan menempatkan dua *stick* game sebagai penggerak permainan. Artinya seorang pemain bisa ditemani pemain lain untuk menyelesaikan sebuah misi atau sekedar bertanding satu lawan satu dalam sebuah pertandingan *Pro Evolution Soccer*.

Seri *game shooter, counter strike* dari *Half Life* mengumpulkan anda dengan pemain lain dalam sebuah tim anti-teroris maupun teroris. Anda bekerjasama membangun kemenangan dengan saling mengeliminasi musuh satu demi satu. Kita bisa berkoordinasi melalui *chat team* maupun *whisper*, bahkan kita bisa menggunakan *voice command* untuk berkomunikasi dengan rekan berbeda tim dan negara. Interaksi dalam dunia *videogames* menjadi hal yang mudah dan menarik.

Pemain mendapat peran dalam *videogames*, memberi tampilan *super power* melalui kepemilikan *item* yang tidak dimiliki oleh pemain lain. Pemain akan memiliki kepercayaan diri ketika menggunakan *cash item* untuk membeli item yang memperkuat dirinya dalam permainan, artinya lebih berkuasa dan membunuh lebih banyak dalam *game*. Pemain akan melibatkan persona (*character*) lain dalam *game* untuk bekerjasama menyelesaikan sebuah misi.

Pemain diwakili sebagai sebuah *avatar*, bisa bermain sebagai karakter tunggal maupun bekerjasama. Dia bisa digambarkan sebagai tokoh yang kuat dan memiliki kuasa dan hal itu dirasa menjadi gambaran diri pemain dalam *game*. Permainan *Moba* memberikan gambaran *super power* melalui karakter fiksi *non human*.



Sebuah *game* dengan level permainan yang sulit, memaksa pemain untuk bekerjasama menyelesaikan sebuah *level* atau *stage* secara bersamaan. *Game PC* dengan genre *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) memungkinkan ratusan pemain dalam berbagai negara untuk berkumpul dalam satu buah map secara bersamaan, bekerjasama satu sama lain, membentuk koloni, mengumpulkan *quest* secara bersamaan dan saling menaklukan satu koloni dengan koloni lainnya. Videogames telah berevolusi dari permainan personal menjadi melibatkan ratusan pemain dalam sebuah permainan.

Jurnal *Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming* tahun 2004 menunjukkan bahwa isu terkait dengan permainan masif dalam format game text-based *MMORPG* telah menjadi isu menarik yang menjadi kajian Ilmu Komunikasi dalam beberapa dekade terakhir. Melalui dunia virtual game *MMORPG* seorang pemain ditawarkan untuk menjadi persona lain dalam game yang kemudian akan disebut menjadi sebuah karakter. Anda sebagai pemain akan hidup pada sebuah narasi dan dunia virtual yang telah disusun, memainkan peran anda, dengan aturan yang telah disetujui bersama, Anda menjalin hubungan paralel dengan pemain dari seluruh penjuru dunia.

Satu hal yang menarik dari permainan masif ini adalah mereka menyajikan pemain dengan segmen yang luas, memungkinkan terjadinya interaksi lintas kultural yang dimediasi oleh sebuah *videogames*. Dampaknya pada beberapa pemain interaksi ini akan terbawa pada kehidupan *offline* mereka. Keinginan pemain untuk selalu terhubung dengan rekan yang memiliki kesamaan karakter maupun kegemaran akan sebuah game membuat mereka intens untuk berada pada dunia tersebut.

Interaksi dibawa ke bentuk media lain seperti media sosial yang mereka miliki untuk berbagi *gilt*, *achievement*, atau memberikan *problem solving* atas sebuah level kepada pemain lain. Format *game* yang awalnya terbatas pada interaksi di dalam permainan (map) kini telah meluas pada interaksi dengan personal yang terlibat di dalam game dibawa ke interaksi nyata.

Lazim bagi pemain untuk membawa hubungan virtual menjadi hubungan personal lebih intim. Mereka membentuk grup di media sosial karena kesamaan jenis permainan, pola permainan, posisi dalam game, atau kebutuhan bermain bersama di lain waktu. Media sosial seperti *facebook, instagram, dan youtube* menjadi



pilihan bagi pemain untuk berinteraksi satu sama lain. Lahirnya internet misalnya, turut melahirkan forum *gamer* yang saling berinteraksi dan bertukar pikiran bagaimana menyelesaikan step/ level permainan yang dirasa menyulitkan.

Sebagai contoh, pemain membuat sebuah grup *whatsapp* sebagai salah satu media berkoordinasi strategi dalam satu buah *clan*, berkoordinasi untuk melakukan seleksi terhadap *user* yang akan mereka rekrut sebagai anggota *clan baru*.

2

DAMPAK DAN OPTIMALISASI VIDEOGAME

Seperti dipaparkan di bab sebelumnya, manusia merupakan makhluk bermain yang tidak dapat dilepaskan dari permainan. *Videogame* merupakan salah satu sarana manusia untuk bermain. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka video semakin interaktif, tersimulasi mirip kenyataan, dan mudah diakses. Kemudahan akses ini memungkinkan kita untuk semakin bisa memainkan *videogame* di mana saja dan kapan saja.

2.1

PERHATIKAN DURASI BERMAIN GAME

Setelah memahami dan menganalisis berbagai aspek dalam *videogames*, pengguna lalu berusaha memverifikasi dan mengevaluasi bagaimana mereka memainkannya. Paparan konten media berdampak pada *audiens*. Dampak ini kian terasa jika kita terpapar dalam jangka waktu yang lama dan terus menerus. Pada anak-anak, tentu akan susah untuk mengatur dan membagi waktunya tanpa kontrol orang dewasa di sekitarnya. Kelompok dewasa awal lebih memiliki otoritas untuk mengatur kegiatan mereka sehari-hari. Karena itu, durasi kelompok dewasa awal dalam bermain *videogames* merupakan satu faktor yang semestinya dapat dikontrol secara mandiri.

Dr. Douglas Gentile dari Iowa State University (dalam Iqbal, 2013) melakukan riset durasi bermain *videogame* pada anak-anak. Pada tahun 2012 bahwa anak laiki-laki usia sekolah dasar dan menengah rata-rata bermain *videogame* 13 jam/ minggu. Jenis kelamin perempuan akan menghabiskan 5,5 jam/ minggu. Lebih menarik pada anak prasekolah umur dua sampai lima bermain videogames rata-rata 28 menit/ hari.

Hingga umur 21 tahun, anak-anak Amerika telah menghabiskan 10 ribu jam bermain *videogame*, belum termasuk game arcade (semacam dingdong). Douglas menyarankan agar penggunaan *videogame* di kontrol dan tidak menyita banyak waktu luang anak-anak.

Para pakar ilmu kesehatan anak dari *The American Academy of Pediatrics* sepakat bahwa waktu ideal untuk screen time (termasuk menonton televisi dan bermain

videogame) untuk anak-anak adalah tidak lebih dari dua jam per hari. Lalu bagaimana sebuah teknologi bisa mengambil waktu remaja dan dewasa demikian besar?

Mengatur diri sendiri tidak semudah yang dibayangkan. Bagaimana kita mengkonsumsi media seringkali sudah dibiasakan sejak kecil. Dan jika pun seseorang telah dibatasi mengakses media oleh orang tua pada waktu mereka anak-anak, bisa jadi saat dewasa merupakan peluang bagi mereka untuk mengakses media tanpa batas, tanpa larangan. Remaja dan dewasa dapat mengakses *videogame* dengan lebih mudah dan merdeka karena mereka telah independen dan bebas dari pengaruh orang tua.

Dewasa awal dalam penelitian ini menghabiskan rata-rata 4 jam dalam sehari untuk bermain game mobile, untuk hari libur permainan meningkat menjadi 6-8 jam sehari. Maka jumlah jam bermain akan berkisar pada angka 28-56 jam per minggu. Game mobile menjadi penyumbang durasi bermain terlama.

Paparan manusia dalam memainkan *videogame* mungkin tidak sebanyak paparan dari media lain seperti internet atau televisi. Namun dengan adanya akses gawai telepon pintar yang memuat aplikasi permainan, maka akses manusia dengan *videogame* menjadi lebih mudah. Kita tidak perlu menggunakan konsol khusus untuk memainkan *videogame*. Kita dapat memainkan permainan di telepon pintar kapan saja di mana saja. Hal ini membuat durasi pemakaian *videogame* meningkat. Akibatnya dampak dari *videogames* akibat durasi pemakaian yang tinggi juga perlu diperhatikan.

Pada remaja dan dewasa, dampak dari durasi bermain yang tinggi agak berbeda dengan anak-anak. Remaja dan dewasa memiliki otoritas mandiri terhadap dirinya. Bagi anak-anak, paling tidak waktu bagi mereka sehari-hari banyak dikontrol orang dewasa di sekitarnya. Di rumah akses mereka terhadap game dapat diawasi oleh orang tua. Di sekolah, ada guru yang dapat memantau aktivitas mereka. Bagi remaja dan dewasa, waktu mereka sehari-hari memang dapat disibukkan dengan kegiatan rutin seperti bekerja atau belajar. Namun tidak ada orang dewasa yang benar-benar mengontrol aktivitas mereka.



Karena itu kemandirian bagi dewasa juga harus diimbangi dengan tanggung jawab. Seseorang dapat telah menghabiskan ratusan ribu jam bermain *videogame* dari kecil hingga dewasa. Manusia di era internet telah terbiasa untuk menghabiskan waktu untuk bermain *videogame*. Dengan adanya akses yang lebih mudah atas *videogame* di telepon pintar, memungkinkan manusia memanfaatkan untuk bermain di segala waktu. Kita tidak hanya dapat bermain *videogame* di waktu santai, namun juga untuk mengisi waktu jeda: misal saat jeda istirahat di kantor atau jeda menunggu antrian di bank.

Karena itu literasi pemahaman terhadap durasi memainkan *videogame* tidak hanya diberikan kepada orang tua dan anak-anak, namun juga bagi remaja dan dewasa. Tentu pendekatannya berbeda. Bagi anak-anak, pemahaman mengenai durasi ini dapat dikaitkan dengan informasi terkait dampak negatif konten *videogame*. Bagi remaja dan dewasa, literasi terkait durasi penggunaan *videogame* harus berangkat dari kesadaran atas nilai dan tanggung jawab yang semestinya dimiliki orang seusi mereka.

2.2

DAMPAK NEGATIF VIDEOGAME BAGI DEWASA AWAL

Evaluasi yang dilakukan pengguna bisa dari dampak yang mereka rasakan dari bermain *videogame*. Tentu kita tidak bisa menakuti orang remaja dan dewasa terkait bahasa konten kekerasan dan adegan vulgar di *videogames*. Sesuai dengan rating *videogames*, mereka merupakan kelompok masyarakat yang memang boleh untuk mengakses konten tersebut. Karena itu, dampak terkait konten *videogames* tidak terlalu signifikan bagi dewasa, berbeda saat konten yang sama berdampak bagi anak-anak.



2.2.1

GANGGUAN KESEHATAN JASMANI

Bagi remaja dan dewasa, beberapa dampak bermain *videogame* dapat terkait dengan jasmani dan mental. Terkait dengan tubuh, aktivitas bermain game dapat berdampak buruk bagi tubuh manusia remaja dan dewasa. Tubuh orang dewasa

dewasa berbeda dengan anak-anak. Orang dewasa tidak seperti anak-anak dalam memilih asupan dan olah tubuh. Orang dewasa tidak dapat mengkonsumsi makanan sebebas anak-anak. Organ tubuh manusia dewasa perlu menyesuaikan asupan dan kebutuhan tubuh. Beberapa penyakit mengincar orang dewasa yang tidak pandai mengolah asupan dan dirinya sendiri.

Bermain game terus menerus memunculkan isu kesehatan, bahkan pada dewasa awal. Anak-anak perlu banyak bergerak karena dalam masa pertumbuhan. Sedangkan remaja dan dewasa perlu olahraga karena metabolisme mereka sudah berbeda dengan anak-anak. Duduk terlalu lama dan tidak pernah olahraga dapat memunculkan gejala kesehatan yang serius bagi remaja dan dewasa. Remaja dan dewasa seringkali sudah terbagi waktunya untuk rutinitas sehari-hari seperti bekerja dan belajar. Seringkali olahraga hanya dapat dilakukan di waktu senggang. Namun dengan adanya kemudahan bermain *videogame* di telepon pintar membuat waktu luang itu tidak terisi dengan olahraga. Keluhan kesehatan seperti masalah penglihatan, tulang belakang, kulit, atau gangguan pernapasan adalah jamak bagi anak-anak dan remaja. Namun bagi dewasa, keluhan ini bisa juga ditambah hal lain seperti obesitas, diabetes, darah tinggi, dan kolesterol.

Gangguan emosi juga ditemukan pada pemain videogames. Pada format online misalnya durasi bermain bisa berlangsung lebih dari 10 jam dalam sehari, pemain akan merubah pola hidup keseharian dimana waktu beraktivitas akan berbalik aktif di malam hari dan menggunakan pagi hingga siang hari untuk beristirahat. Jika terdapat aktivitas fisik harus mereka kerjakan di siang hari, tingkat emosi menjadi tidak stabil dan produktivitas akan menurun. Isu pengaturan durasi bemain menjadi hal yang penting.



Beberapa pengembang konsol juga memperhatikan masalah kurang gerak bagi pemain game. Mereka sudah memunculkan beberapa konsol game yang dapat dimainkan dengan rangkaian gerakan sistem motorik. Permainan ini menuntut pemain untuk banyak bergerak. Langkah ini patut diapresiasi. Walaupun bermain *videogame* aktif tidak dapat sepenuhnya mengganti keperluan kegiatan olahraga bagi dewasa. Orang dewasa dianjurkan berolahraga seperti jalan santai 30 menit perhari. Permainan

game aktif dapat membantu hal tersebut. Namun dengan adanya pilihan bermain game di telepon pintar dengan mudah, murah, dan sama menghiburnya, dapat membuat orang dewasa dan remaja tidak banyak bermain permainan interaktif. Apalagi konsol game untuk memainkan permainan interaktif tersebut tidak mudah dan murah selayaknya bermain di telepon pintar. Unsur kemudahan dan kemurahan tentu menjadi pertimbangan bagi pengguna. Jika hasil yang diraih sama, mengapa harus merogoh kocek lebih dalam?

Karena itu literasi terkait paparan media dapat dihubungkan dengan aspek lain dalam kehidupan orang dewasa dan remaja. Kesehatan menjadi salah satu faktor, dan bentuk investasi, bagi manusia. Ancaman terkait kesehatan dapat membangkitkan rasa tanggung jawab remaja dan dewasa. Manusia memiliki apa yang disebut Pierre Bourdieu sebagai habitus. Habitus merupakan sistem disposisi dalam diri manusia yang berasal dari pengalaman manusia dan nilai yang tumbuh dalam hidupnya. Habitus ini berperan dalam segala keputusan, kebiasaan, dan tindakan manusia. Habitus juga terkait dengan kalkulasi manusia terhadap untung rugi dalam hidupnya. Karena itu ancaman terkait kesehatan memiliki dampak yang berbeda bagi dewasa dan anak-anak. Persepsi dewasa terhadap kesehatan berbeda, karena mereka telah bertanggung jawab mandiri terhadap diri mereka, termasuk segala ongkos yang harus mereka keluarkan ketika kesehatan mereka terganggu. Habitus seseorang akan mempertimbangkan ancaman tersebut. Karena itu perlu diingatkan lagi segala ancaman kesehatan bagi tubuh orang dewasa terkait dengan kurang aktifnya mereka bergerak karena waktu senggangnya telah dipakai untuk bermain *videogame*.

Dari dampak tersebut, pengguna dapat mengambil peran selanjutnya dalam literasi *videogame*. Peran selanjutnya ini adalah mendistribusikan, memproduksi, berpatisipasi, dan kolaborasi. Kebanyakan *gamers* memang bukan pengembang *videogame*. Untuk itu peran yang bisa diambil adalah menyebarkan informasi terkait dampak-dampak *videogames*, tidak perlu dalam bentuk seminar, namun bisa juga ketika *chatting* ketika bermain *videogame* dan bergaul sesama *gamers*. Sebagai seorang dewasa yang paham dampak *videogame*, maka mereka dapat memberikan pemahaman terutama kepada anak-anak dan remaja yang sama-sama memainkan *videogame* yang sama. Sesama *gamers* memiliki ikatan relasi yang lebih sehingga distribusi dan produksi informasi literasi *videogames* lebih mengena dibandingkan jika *non-gamers* yang berbicara.

2.2.2

BERMAIN GAME TIDAK SELAMANYA MURAH

Ancaman terhadap orang dewasa tidak hanya terkait dengan kesehatan, namun juga secara ekonomi. Anak-anak biasanya tidak memikirkan masalah ekonomi dalam hidupnya. Orang dewasa sudah memikirkan masalah pemasukan dan pengeluaran dalam hidupnya. Adanya permainan *videogame* perlu dikaitkan dengan hal tersebut. Beberapa orang menghabiskan uang yang banyak saat bermain *videogame*. Tidak hanya saat membeli aplikasi , namun ketika bermain *videogame* banyak fitur yang hanya bisa diakses setelah pengguna membayar. Namun kebanyakan *videogame* tidak membutuhkan pengeluaran terlalu banyak, apalagi banyak akses gratis untuk bermain. Namun dengan dihubungkan aspek lain seperti kesehatan, maka pengguna mulai membayangkan bahwa investasi ekonomi juga berhubungan dengan kesehatan jasmaninya.

Pemain mengenal istilah *pay for win*. Mereka harus membeli *item* tertentu untuk menciptakan karakter yang lebih kuat dibandingkan pemain lain. Mereka harus membeli mata uang virtual untuk ditukar menjadi senjata dan peralatan lain yang mendukung kekuatan bermain dalam game. Hal ini harus ditukar dengan investasi uang yang tidak sedikit, walaupun ada beberapa pemain yang bisa mengambil untung dari penjualan *item game*.

Sebagai orang dewasa dalam dunia permainan, maka pengguna dapat berbagi informasi dengan sesama usia atau remaja dan anak-anak terkait informasi ini. Seringkali anak-anak dan remaja tidak berpikir mengenai pemasukan dan pengeluaran. Pengeluaran dari *videogame* seringkali berdampak buruk pada kebiasaan pengelolaan seseorang. Jika hal ini dibiasakan sejak anak-anak, tentu dapat merugikan saat dia dewasa. Untuk itu pengguna dewasa yang sudah memiliki pemahaman literasi dapat berkolaborasi dalam komunitas *gamers* untuk meregulasi sesamanya agar tidak merugikan pengguna lain dalam penggunaan uang terkait pembelian item.



Selain kesehatan jasmani, permainan *videogame* juga dapat berdampak pada kesehatan mental orang dewasa dan remaja. Kesehatan jasmani dan kesehatan mental seringkali berkaitan. Adanya gangguan mental dapat berdampak buruk bagi tubuh manusia, begitu juga sebaliknya. Contoh masalah mental ini adalah kecanduan. Kecanduan dapat diartikan sebagai sebuah kondisi obsesi berlebihan dan kebergantungan terhadap suatu hal. Seseorang yang kecanduan selalu merasa resah jika berpisah dengan suatu hal tersebut bahkan untuk waktu yang singkat. *Videogame* dapat memunculkan kasus kecanduan, tidak hanya bagi anak-anak tapi juga dewasa. Banyak kasus remaja dan dewasa yang studi dan pekerjaannya terganggu karena kecanduan *videogame*. Beberapa mahasiswa yang kecanduan *videogame* dapat memfokuskan aktivitasnya pada permainan, bukan pada kuliah dan tugas dia lainnya sebagai pelajar. Bahkan waktu istirahat seseorang dapat tersita oleh *videogame*. Anak-anak akan dikontrol orang tua untuk senantiasa bangun pagi dan berangkat ke sekolah. Seorang mahasiswa dapat memutuskan secara lebih independen untuk membolos dan tidur hingga siang hari karena semalam bermain *videogame*.

Karena itu masalah kecanduan pada remaja dan dewasa bukanlah hal sepele. Lebih pelik, karena remaja dan dewasa secara “independen” memutuskan untuk kecanduan dan tidak ada yang mengontrol. Peran orang dewasa di sekitar mereka sangat penting. Di saat nasihat kerabat diabaikan karena posisi mereka setara, maka peran otoritas lebih tinggi diperlukan. Pihak kampus dan kantor sudah harus memperhatikan aspek kecanduan *videogame* pada mahasiswa dan karyawan mereka. Perlu peran aktif dan pendekatan literer yang dilakukan pihak kampus dan kantor terkait faktor ini. Sebagai orang dewasa, tentu kita bertanggung jawab penuh terhadap diri kita sendiri. Namun jika kita melihat konsep habitus, maka peran agen akan penting untuk mengontrol perilaku manusia agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.



2.2.3 GANGGUAN KESEHATAN MENTAL

Anak-anak atau remaja awal dengan kondisi psikologis yang masih labil rawan untuk mereplikasi adegan kekerasan dalam game karena tuntutan emosi sesaat. Game dengan genre kekerasan begitu detail menyajikan darah dan adegan kekerasan, bahkan tidak jarang memberikan “tutorial” bagi pemainnya. Karena itu, menjadi tugas bagi orang dewasa *gamers* untuk mengingatkan dampak kekerasan ini. Dewasa sudah dapat memahami dan memisahkan kekerasan di dunia maya dan dunia nyata. Pemahaman semacam inilah yang harus direproduksi juga kepada *gamers* anak-anak dan dewasa.

Remaja dan orang dewasa telah memiliki peran dalam masyarakat. Mereka tidak dapat mengabaikan posisi ini. Karena itu, *videogame* juga dapat berdampak pada hal tersebut. Kecanduan *videogame* juga dapat mengganggu peran orang dewasa dan remaja dalam masyarakat. Banyak permasalahan dan kegiatan di masyarakat yang terganggu jika orang dewasa menghabiskan waktu mereka bermain *videogame*. Karena itu, perlu literasi terkait kesadaran dan tanggung jawab dalam masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari peran manusia dewasa.



2.3

DAMPAK POSITIF VIDEOGAME BAGI REMAJA & DEWASA

Videogame tentu tidak hanya berdampak negatif bagi kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk bermain akan menerima manfaat positif ketika dia bermain. Begitu juga ketika orang dewasa bermain *videogame*, ada banyak manfaat yang dapat mereka peroleh.

2.3.1

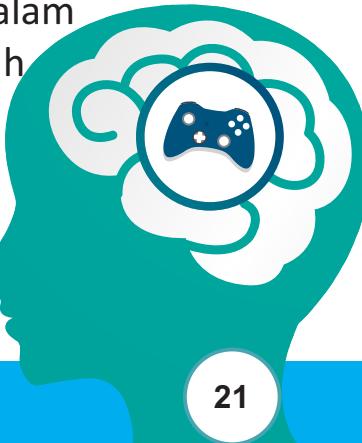
RELAKSASI DAN KOMPENSASI KETERASINGAN

Kehidupan orang dewasa dan remaja banyak dihabiskan oleh rutinitas yang membosankan dan tidak menyenangkan. Tidak ada lagi saat bermain dengan

sesama saat sore hari. Tidak ada hadiah es krim dari orang tua. Seorang remaja dan dewasa menghabiskan rutinitas yang nyaris serupa setiap hari. Berangkat kerja dan kuliah, menghabiskan waktu di depan komputer, dan melakukan pekerjaan yang penuh tekanan. Karena itu manusia dewasa membutuhkan leisure time. Waktu senggang ini diberikan sistem untuk mengantisipasi ledakan mental bagi orang dewasa dalam masyarakat modern. Waktu luang ini diisi manusia dewasa modern dengan memuaskan diri sendiri. Ada yang mentraktir dirinya dengan makanan enak, nonton film, nonton sepakbola, atau bermain *videogame*. Pilihan ini merupakan bentuk kompensasi manusia atas keterasingan dirinya pada waktu mereka melakukan aktivitas rutin sehari-hari.

Bermain *videogame* merupakan salah satu pilihan bentuk kompensasi dan sarana rekreasi manusia modern. Dengan bermain *videogame*, kita memperoleh kesenangan dan kepuasan yang tidak dapat kita dapatkan saat menjalankan rutinitas. Rutinitas selalu berkaitan dengan tanggung jawab dan tekanan. Sedangkan rekreasi di waktu luang selalu berkaitan dengan aktualisasi diri dan kepuasan. Bermain *videogame* memiliki dampak positif untuk memenuhi rasa aktualisasi diri dan kepuasan tersebut.

Sudah disebutkan di atas, rutinitas yang mengungkung memungkinkan ledakan mental manusia modern. Manusia dituntut untuk kompetitif, terkendali, ramah, dan sigap ketika menjalankan rutinitas yang penuh tekanan dan tanggung jawab. Semua ini harus dipenuhi walaupun rutinitas tersebut tidak menyenangkan dan penuh tekanan. Emosi manusia yang dikendalikan secara paksa oleh sistem kompetitif ini memungkinkan bocor dan meldak. Ledakan mental ini muncul dalam banyak hal: kita berteriak saat macet di jalan, kita menggerutu saat mengantre panjang, bahkan kita marah-marah sendiri saat melihat berita politik di televisi. Bagi *gamers*, ledakan mental ini dapat dilampiaskan saat mereka bermain *videogame*. Permainan *videogame* memungkinkan manusia melampiaskan emosi secara legal dan tidak disesali di kemudian hari. Penelitian Cheryl K. Olson (2010) misalnya menyebutkan bahwa memainkan konten kekerasan dalam *videogame* salah satunya dapat digunakan *gamers* untuk mengolah dan menguasai emosinya.



Beberapa informan mengakui bahwa mereka memanfaatkan *videogames* untuk melampiaskan emosinya. Dalam tataran produksi dan partisipasi, pengguna ini dapat membantu reproduksi banalisasi kekerasan, sehingga pengguna lain mampu memahami dan memisahkan aspek kekerasan yang ada di *videogames* dan di dunia nyata.

2.3.2 MENGATASI KECEMASAN

Penyakit mental bagi orang dewasa lainnya adalah kecemasan. Kecemasan ini muncul dari adanya tuntutan untuk senantiasa kompetitif dan berprestasi di masyarakat. Keberhasilan tidak akan dicapai karena selalu ada tuntutan baru yang harus dipenuhi. Sebagaimana emosi, kecemasan juga dapat mengganggu kesehatan manusia. *Videogame* sebagai sarana rekreasi dapat mengurangi gejala kecemasan. *Videogame* dengan fitur yang modern memungkinkan simulasi yang mengalihkan perhatian *gamers* dari dunia nyata.

Seorang *gamers* dapat “hidup” dalam dunia simulasi yang ditawarkan *videogame*. Dunia yang menyenangkan ini sejenak mengurangi kecemasan manusia dewasa dari tekanan dan tuntutan hidup. Ohannessian (2017) menyebutkan bahwa remaja laki-laki yang sering bermain *videogames* kebanyakan memiliki rasa cemas yang rendah. Bagi remaja perempuan hasilnya berbeda. Hasil ini berhubungan dengan konteks budaya game yang maskulin dan konstruksi budaya terkait rasa kompensasi kecemasan yang berbeda bagi perempuan. Namun secara umum bermain *videogame* membantu kebanyakan dari pemain untuk bersantai dan rileks dari rutinitas sehari-hari.

Pemain menjadikan game sebagai sarana melepaskan diri dari kepenatan hubungan secara fisik di dunia nyata. Game mampu memberikan pandangan interaksi yang lebih luas dengan kesamaan yang dimiliki antar pemain. Jaringan sosial yang dibentuk para *gamers* ini dapat membantu reproduksi, partisipasi, dan kolaborasi para pemain untuk saling mengingatkan mengenai dampak kecemasan dari *videogames*.



2.3.3

MEMUASKAN RASA KOMPETITIF YANG MENYENANGKAN

Olson (2010) juga menyebutkan bahwa bermain *videogame*, terutama untuk laki-laki, memenuhi rasa puas mereka terkait hal kompetitif. Rutinitas dalam pekerjaan dan studi tidak selalu memenuhi rasa kompetitif laki-laki, karena tidak semua menjumpai pekerjaan dan pelajaran adalah sesuatu yang menyenangkan. Berbeda

halnya dengan game yang mereka pilih. Mereka merasa senang dan sukarela untuk berkompetisi dan mencapai kemenangan. Bagi remaja dan dewasa, terutama laki-laki, kompetisi merupakan ajang berebutan status sosial. Pellegrini (2003) menyebutkan bahwa game dapat dijadikan laki-laki dewasa dan remaja sebagai ajang kompetitif yang menyenangkan untuk mencapai status sosial.



Permainan *videogame* disajikan dalam format persaingan atau rank. Pemain akan berlomba mencapai *rank* maupun *tier* terbaik dalam *game*. Tujuannya satu, menjadi yang terbaik dalam permainan dan dibicarakan banyak pemain lainnya.

2.3.4

MENGHADAPI TANTANGAN DAN MENYELESAIKAN MASALAH

Gamers mendapatkan keuntungan untuk selalu menghadapi tantangan dan dapat menyelesaikannya. Ada kebiasaan untuk menyelesaikan masalah dalam segala permainan. Hal ini memberikan dampak positif bagi *gamer*. Mereka terbiasa menyelesaikan masalah dan menghadapi tantangan dengan baik. Segalai game membutuhkan pemainnya untuk menyelesaikan masalah untuk menang dan mencapai level tertentu. Kita dapat memilih game yang kita suka sehingga kita dapat terbiasa untuk menyelesaikan tantangan dan masalah secara menyenangkan. Tidak ada tekanan untuk berprestasi selayaknya kehidupan orang dewasa. *Gamer* memaksa dirinya untuk berprestasi dalam *videogame* karena benar-benar menyukai dan menginginkannya, berbeda dengan tuntutan berprestasi dalam kehidupan *offline* yang seringkali berbasis pada keinginan lingkungan sosial.



Format *game online* lebih jauh menuntut kerjasama antar pemain dalam menyelesaikan sebuah *quest* atau misi tertentu. Pemain biasanya akan membentuk grup atau clan guna mengatasi level yang menyulitkan mereka. Ada proses belajar dalam menganalisis masalah baik secara individu maupun kelompok, satu kemenangan akan berdampak kemenangan bagi seluruh anggota tim.

2.3.5 BERSOSIALISASI DAN BEKERJASAMA

Selain untuk memenuhi kepuasan untuk selalu kompetitif, bermain game juga memungkinkan *gamers* untuk bersosialisasi dan bekerja sama. Tidak sepenuhnya benar bahwa bermain game membuat seseorang tidak bersosialisasi dengan orang lain. Bagi mereka yang memainkan game *online*, maka permainan ini menjadi sarana untuk membangun pertemanan lewat interaksi dalam *videogame*. Tidak hanya interaksi, namun pemain juga dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama dengan pemain lain. Hal ini lebih mudah daripada bekerja sama di ruang kerja, karena dalam game pemain bekerja sama secara sukarela untuk mencapai tujuan yang disenangi bersama. Relasi dan kebiasaan bekerja sama ini bahkan dapat memberi dampak positif bagi kehidupan *offline* pemain. Jaringan ini juga dapat menghasilkan pemasukan dan kemungkinan pengembangan diri pemain di kehidupan *offline*.



Format *clan* yang hampir ada pada berbagai jenis *videogames* merupakan wujud nyata dimana interaksi kelompok dalam sebuah game itu sudah lazim terjadi. Setiap game dengan format kelompok mewajibkan anggotanya terkoneksi dan bekerjasama satu sama lain, komunikasi melalui *chat* maupun *voice command* secara tidak langsung menggambarkan makna kerjasama dan koordinasi dalam game. Format *online* juga memungkinkan pemain berbagi pengalaman melalui sharing di media sosial lain.

2.3.6

BEREKSPERIMENT TERHADAP IDENTITAS DAN PRAKTIK SOSIAL

Banyak praktik sosial yang ingin dilakukan manusia namun terhalang kesempatan dan tekanan lingkungan sosial. Kungkungan ini dapat menimbulkan masalah mental bagi manusia. Adanya ruang siber dan *videogame* memungkinkan manusia untuk bereksperimen terkait praktik sosial.



Kehidupan *offline* dan kehidupan *online* seseorang memang dapat berkaitan, namun bisa juga berbeda jauh. Identitas sosial manusia modern sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Pilihan seseorang dapat menampilkan identitasnya tidak bisa lepas dari aturan, nilai, ketentuan, dan tekanan lingkungan sosial. Mungkin ada praktik identitas sosial seseorang yang tidak dapat ditunjukkan di dunia nyata. Praktik identitas sosial ini dapat diperlakukan di ruang siber, salah satunya *videogame*. Seseorang dapat menampilkan dan bereksperimen terkait dengan identitas sosial mereka. Kita dapat membentuk karakter di *videogame* tidak seperti karakter yang kita tampilkan di dunia *offline*. Eksperimen semacam ini juga memunculkan kepuasan pada diri pemain, karena belum tentu praktik sosial dan identitas sosial yang mereka inginkan dapat mereka tunjukkan di dunia *offline*. Misalnya seseorang yang merasa minder dengan kondisi fisiknya dapat menjadi orang yang supel dan percaya diri di dunia *online*, karena karakter yang dia bangun adalah karakter yang percaya diri.



2.3.7 MENJADI PEMIMPIN



Saat bermain sebagai kelompok dalam game, seseorang dapat berposisi sebagai anggota maupun sebagai pemimpin. Tidak semua orang memiliki kesempatan untuk menjadi pemimpin, atau melatih kepemimpinan dalam kehidupan *offline*. Dalam game, semua orang dapat mencoba untuk menjadi pemimpin. Sebagai suatu ruang yang lebih bebas, maka kita dapat melatih kemampuan praktik sosial yang tidak pernah dilakukan di ruang *offline*, termasuk kepemimpinan. Kita dapat mencoba dan gagal di *videogame*, karena tidak seperti di dunia *offline*, dunia game memungkinkan kesempatan yang lebih luas untuk menjajal suatu praktik sosial.

Bermain *videogame* secara rutin dan terus menerus memberikan dampak bagi *gamers*. Dampak *videogames* bagi dewasa dan remaja sedikit berbeda dengan anak-anak. Perbedaan ini memungkinkan pendekatan yang berbeda terkait literasi *videogame* bagi dewasa dan remaja. Perlu pemahaman mengenai dampak negatif dan positif serta optimalisasi *videogame*.

Pemain yang memainkan karakter tertentu dalam sebuah *videogame* adalah mereka yang secara tidak langsung mempraktekan bagaimana membentuk koloni dan membangun pasukan untuk menjadi pemenang. Pada tipikal game strategi hal ini wajib dilakukan bersama kelompok dengan pemimpin yang menjadi pemandu gerak mereka.

2.4 OPTIMALISASI VIDEOGAME

Dalam memainkan *videogame*, pengguna dapat diberikan informasi bagaimana memaksimalkan sarana ini agar memperoleh dampak yang positif. Dampak positif bermain *videogame* memberikan manfaat yang berguna bagi orang dewasa dan remaja. Kita dapat memperoleh hal ini dengan memaksimalkan beberapa hal terkait permainan *videogame*.



2.4.1 MEMAINKAN SESUAI JATAH WAKTUNYA



Secara mental dan jasmani, *videogame* memberikan dampak positif dan negatif bagi orang dewasa dan remaja. Dampak *videogame* bagi kesehatan jasmani orang dewasa dan remaja tidak terlalu signifikan, bahkan cenderung merugikan. Kecuali *videogame* dengan konsol interaktif, maka pemain tidak banyak bergerak ketika bermain *videogame*. Karena itu perlu juga pembatasan waktu bermain games bagi orang dewasa dan remaja. Waktu luang bagi orang dewasa dan remaja perlu dimanfaatkan secara maksimal dan dibagi dengan cermat. Harus ada waktu untuk mengurus diri, lingkungan pribadi, lingkungan sosial, kesehatan jasmani, dan kesehatan mental. Belum lagi waktu yang perlu diluangkan untuk memenuhi tanggung jawab sebagai orang dewasa di masyarakat.

Karena itu perlu jadwal yang ketat mengenai waktu bermain *videogame* bagi dewasa. Karena orang dewasa independen terhadap dirinya sendiri, maka dia perlu membuat jadwal yang diawasi dan dituruti sendiri. Sebagaimana waktu untuk mengisi leisure time, maka bermain *videogames* juga perlu diatur sesuai dengan kapasitas, kesempatan, dan kebutuhan orang dewasa. Perlu diingat bahwa kedewasaan untuk mengikuti jadwal berimplikasi pada optimalisasi dampak positif dari *videogame*. Secara mental, *videogame* banyak membantu orang dewasa dan remaja. Namun jika dimainkan terlalu sering, maka permainan *videogame* malah dapat memunculkan gangguan kesehatan mental.

2.4.2 GUNAKAN SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI ATAU MENGHASILKAN MANFAAT

Orang dewasa, tidak seperti remaja dan anak-anak, memiliki lingkungan sosial yang terbatas. Waktu mereka banyak dihabiskan di ruang kuliah atau kerja. Tidak semua relasi di kuliahan dan pekerjaan cocok dan menyenangkan untuk diajak bersosialisasi. Remaja dan anak-anak paling tidak memiliki waktu dan kondisi untuk membantun relasi dengan orang di luar lingkungan sosial. Karena itu, adanya ruang siber memberikan kesempatan bagi orang dewasa untuk membangun relasi. Contohnya

dalam *videogame*, kita bisa mengenal dan berinteraksi dengan pemain game serupa lewat komunitas *online* atau dalam fitur dalam game itu sendiri.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan relasi dengan manusia lain. Adanya relasi yang rehat di *videogame* memenuhi kebutuhan ini. Tidak sama dengan relasi orang dewasa di ruang kerja yang berorientasi tuntutan, maka relasi dalam *videogame* berorientasi rekreasi dan hiburan. Relasi semacam ini tentu lebih menyehatkan bagi mental pemain game.

2.4.3

GAME UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN

Videogame juga dapat dimanfaatkan untuk membantu kebutuhan manusia. Dalam banyak hal, *videogame* merupakan sarana yang mumpuni sebagai media pembelajaran. Dengan kemasan konten dan gameplay yang menarik, pengguna dapat melatih kemampuan dirinya dengan *videogame* sebagai medianya. Penggunaan game sebagai media pembelajaran ini tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja. Orang dewasa dan lanjut usia juga dapat menggunakan *videogame* sebagai media untuk melatih kemampuan otak. Orang dewasa dan lanjut juga membutuhkan latihan otak secara rutin karena terkait dengan kesehatan mental dan jasmani. Pengembang game sudah banyak memproduksi game yang memenuhi kebutuhan ini. Tidak hanya di ruang kelas, game terkait hal ini juga dipergunakan di ruang kerja bahkan ruang terapi institusi kesehatan dan pendidikan tinggi.



2.5

KESIMPULAN

Videogame merupakan media yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Tidak hanya monopoli anak-anak, *videogame* juga dimainkan oleh remaja dan orang dewasa. Banyak *videogame* yang diproduksi pengembang game memang dikhususkan untuk remaja dan dewasa. Dampak *videogame* bagi remaja dan dewasa agak berbeda dibandingkan dengan anak-anak. Salah satu penyebabnya adalah kemandirian dan tanggung jawab sosial. Karena itu pendekatan literasi penggunaan *videogame* bagi remaja dan dewasa perlu disesuaikan dengan kondisi ini. Orang dewasa dan remaja telah memiliki bangunan nilai dan perilaku, sehingga literasi terkait *videogame* juga perlu penyesuaian.

Bagi orang dewasa dan remaja, *videogame* memiliki banyak dampak positif terhadap kesehatan mental. Karena itu perlu pemahaman literasi untuk mengoptimalkan dampak positif tersebut. Di sisi lain, penggunaan *videogame* yang berlebihan juga berbahaya bagi orang dewasa dan remaja. Adanya pemahaman mengenai dampak negatif juga perlu disosialisasikan agar orang dewasa dan remaja tidak terjebak di dalamnya secara sukarela.



DAFTAR PUSTAKA

Eskelinan, M. (2001). The Gaming Situation. *The International Journal of Computer Game Research*, Vol 1, Issue 1.

Gazzard, A. (2011). Unlocking the Gameworld : The Rewards of Space and Time in Videogames. *The International Journal of Computer Game Research*, Vol 11, Issue 1.

Hartmann, T. (2017). The Moral Disengagement in Violent Videogames Model. *The International Journal of Computer Game Research*, Vol 17, Issue 2.

Juul, J. (2001). Games Telling Stories ? –A brief Note on Games and Narratives. *The International Journal of Computer Game Research*, Vol 1, Issue 1.

Kolo, K & Baur, T. (2004). Living a Virtual Life : Social Dynamics of Online Gaming. *The International Journal of Computer Game Research*, Vol 4, Issue 1

.
Kurnia, Novi., dan Santi Indra Astuti. (2017). *Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra*. *Jurnal Informasi*, Vol. 47, No.2, 149-166.

Ohannessian, C.M. (2017). Videogame Play and Anxiety during Late Adolescence: The Moderating Effects of Gender. *Journal of Affective Disorders*. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.10.009>

Olson, C.K. (2010). Children's Motivations for Videogame Play in the Context of Normal Development. *American Psychological Association*, Vol. 14, No. 2, 180–187

Pellegrini, A. D. (2003). Perceptions and functions of play and real fighting in early adolescence. *Child Development*, Vol. 74, No.5, 1522–1533.

Tawakal, I. (2013). Video Game : Kenali, Pelajari, dan Sikapi. NXG Indonesia.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9, No.6, 772–775.

www.playstation.com

www.uk.businessinsider.com

