

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan video game telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat di kota-kota besar maupun kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game center itu sendiri tidak seperti halnya warnet ataupun rental video game, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet ataupun rental video game. Disamping itu, biaya yang dikeluarkan di game center ini cenderung lebih murah daripada bermain game di warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Dewasa ini, game tidak seperti yang dahulu. Jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan, di seluruh dunia. Bahkan dalam keanggotaan game tertentu sudah memakai kartu dalam pembayaran game tersebut.

Walaupun game ditujukan untuk berbagai alasan seperti refreshing maupun bersenang-senang, game juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan pola belajar dan prestasi pelajar. Walaupun pelajar dapat bersosialisasi dalam game dengan pemain lainnya, Game kerap membuat pelajar melupakan tugas dan kewajibannya.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah definisi game ?
2. Bagaimana perkembangan game ?
3. Apa saja jenis-jenis game itu ?
4. Apa pengaruh game terhadap kehidupan pelajar ?
5. Apa tindakan dari pelajar untuk menghentikan kecanduan terhadap game yang berlebihan ?

C. Pemecahan Masalah

1. Definisi Game
2. Sejarah dan Perkembangan Game
3. Jenis-Jenis Game
4. Pengaruh Game Terhadap Kehidupan Pelajar
5. Upaya Pelajar untuk Menghentikan Kecanduan Terhadap Game yang Berlebihan

D. Maksud dan Tujuan

Tujuan penulisan karya tulis ilmiah ini adalah :

1. Melatih pelajar untuk membuat karya tulis ilmiah dengan data-data yang tepat.
2. Memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pelajar mengenai peranan game dalam kehidupan sehari-hari.
3. Untuk mengetahui sejarah dan perkembangan game dari awal keberadaannya hingga sekarang.
4. Memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pelajar mengenai pengaruh game.
5. Melatih pelajar untuk kritis dalam menghadapi kehidupan.
6. Melihat game dari sudut pandang yang berbeda.
7. Memberikan masukan bagi pelajar yang sangat ketergantungan pada game.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Definisi Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan disini merupakan pengertian kelincahan intelektual (Intellectual Playability Game) yang bisa diartikan sebagai tempat keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai oleh pemain. Target-target inilah yang

kemudian membuat para pemain menjadi kecanduan.

Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan buatan dari para programmer. Dalam permainan, terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi dan menentukan pemain. Permainan bertujuan untuk menghibur, baik anak-anak maupun orang dewasa. Game atau permainan sebenarnya penting untuk perkembangan otak. Selain itu, game juga dapat meningkatkan konsentrasi, melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga dapat merugikan kita apabila terlalu sering bermain hingga ketergantungan dan lupa akan segalanya.

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

Game merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Game juga merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya. Jadi, sebelum bermain game sebaiknya mengecek terlebih dahulu keadaan komputer.

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

B. Sejarah dan Perkembangan Game

Tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, game grafis noughts and crosses (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. Bahkan, perangkat game portable genggam yang pertama dibuat adalah Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang game 'jadul' ini masih populer di internet. Kalau kita menoleh ke belakang, tahun 1947 dipercaya sebagai tahun pertama di mana game didesain untuk dimainkan dengan layar CRT (cathode ray tube). Game sederhana dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann.

Aplikasi ini mendapatkan paten tanggal 14 Desember 1948. Sistem yang dibuatnya terdiri dari 8 vacuum tubes dan menyimulasikan peluru ditembakkan pada target, terinspirasi dari display radar pada Perang Dunia II. Diyakini bahwa ini adalah sistem pertama yang secara spesifik didesain untuk game pada layar CRT.

Banyak yang menyebutkan bahwa penemu video game adalah William Higinbotham. Tahun 1958 menciptakan game Tennis for Two pada osiloskop. Game ini menampilkan lapangan tenis sederhana dipandang dari samping..

Tahun 1972 dirilis perangkat video game pertama untuk pasar rumahan, Magnavox Odyssey, dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. tetapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan Pong sebuah video game ping-pong pada 29 November 1972. Berawal dari sini, video dan komputer game menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas.

Perkembangan game komputer dan video game yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi modern merupakan poin menarik untuk dicermati. Meski sejarah video game dan game komputer mencakup rentang waktu sekira lima dekade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia modern di akhir tahun 1970.

Meski baru di pertengahan sampai akhir 1980-an game yang muncul di pasaran hadir dengan fungsi scrolling atau virtual paging, hadirnya produk monitor warna di awal tahun 1980-an membuat para penggila game makin antusias, sehingga perpindahan suasana game dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup.

Awal tahun 1980-an ditandai dengan hadirnya media penyimpan CD-ROM yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era game 3 dimensi (3D) dengan perspektif orang pertama dan multiplayer game mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk sound card. Jadi, memang terasa bahwa pasar game komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya.

Industri game yang masih berdiri kokoh sampai hari ini memegang dua pasar besar yaitu video game dan game komputer. Dan tak diragukan, game komputer memang lebih banyak item judulnya karena dengan perangkat standar hampir semua game produksi pihak ketiga bisa dimainkan di PC. Sedangkan untuk pasar video game, didominasi oleh pemilik standar, siapa lagi kalau bukan Sony dengan Play Station, Microsoft dengan Xbox 360, dan Nintendo.

Yang menarik, game komputer telah berkembang ke arah Network Multimedia Game, di mana banyak pemain dari lokasi yang saling berjauhan berinteraksi satu sama lain secara real time dalam satu jaringan komputer. Sebut saja misalnya Quake III Arena yang pernah membuat demam kampus sekira tahun 2001 lalu.

Sebuah Gaming PC berbasis prosesor terbaru (Core2 Duo) dan menggunakan generasi videocard terkini (Geforce 8800GTS) memang akan menelan biaya nyaris 2X harga XBOX 360, namun Gaming PC tersebut memiliki fungsi yang 7X lebih banyak dibanding sebuah game console. Dan perlu diingat bahwa tampilan game di Gaming PC tersebut jauh lebih baik dibanding di XBOX 360.

C. Jenis-jenis Game

Jenis game berdasarkan alat yang digunakan :

1.Arcade games :

Game yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).

2.PC Games :

yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.

3.Console games :

yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.

4. Handheld games:

yaitu game yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.

5.Mobile games:

yaitu game yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

Jenis game berdasarkan jenis permainan :

1. Aksi – Shooting :

video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak.

2. Fighting (pertarungan) :

Inti dari game ini adalah penguasaan jurus. Pemain dituntut untuk mengenali setiap karakter tokoh lawan main yang ada di dalamnya. Contohnya pada game Seri Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur dan King of Fighter.

3. Aksi – Petualangan :

Game ini telah berkembang hingga menjadi genre campuran *action beat-em up*, dan sekarang, di tahun 2000 an, jenis ini cenderung untuk memiliki visual 3D dan sudut pandang orang ke-tiga. Tomb Rider, Grand Theft Auto dan Prince of Persia termasuk didalamnya.

4. Petualangan :

Bedanya dengan jenis video game aksi-petualangan, refleks dan kelihaian pemain dalam bergerak, berlari, melompat hingga memecut atau menembak tidak diperlukan di sini. Video Game murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat

5. Simulasi, Konstruksi dan manajemen :

Game jenis ini menggambarkan sesuatu dalam dunia nyata seperti membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Video Game jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: Sim City, The Sims, Tamagotchi.

6. Role Playing :

Game jenis ini sesuai dengan terjemahannya, yaitu bermain peran. Memiliki penekanan pada tokoh di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utama dalam cerita itu. Seperti Final Fantasy, Dragon Quest dan Xenogears.

7. Strategi.

Kebalikan dari video game jenis action yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, video game jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur,

tergantung dari tema ceritanya

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

8. Puzzle

Video game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam video game petualangan maupun game edukasi. Tetris, Minesweeper, Bejeweled, Sokoban dan Bomberman.

9. Simulasi kendaraan

Video Game jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, meskipun terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detil dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut.

10. Olahraga

Game disini dibuat semirip mungkin dengan permainan aslinya, seperti NBA JAM. Contohnya pun jelas, Seri Winning Eleven, seri NBA, seri FIFA, John Madden NFL, Lakers vs Celtics, Tony hawk pro skater, dll.

Jenis game berdasarkan kategorinya :

1. Multiplayer Online

Game ini sedang menjadi tren di dalam maupun luar negeri. Karena pembayarannya online dan melalui voucher, game ini aman dari pembajakan. Contoh: Ragnarok online, O2jam, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online

2. Casual games

Game ini sangat mudah dipelajari. Bahkan bisa langsung dimainkan begitu dibuka. Jenis game ini biasanya dimainkan hanya menggunakan mouse saja. Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium.

3. Edugame

Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain

harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh edugames : Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy.

4. Advergames

Jenis game yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan produk atau brand mereka baik secara gamblang maupun tersembunyi. Video game sekarang telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif. Contoh produk di Indonesia yang membuat advergames: A-Mild, Rexona teens, Axe

D. Pengaruh Game Terhadap Kehidupan Pelajar

Munculnya video game sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang positif dan negatif menurut penggunaannya. Sebagai manusia yang menerima perubahan, perlu adanya pembatasan-pembatasan tentang sejauh mana dampak negatif yang diakibatkan.

Kehadiran video game memang mendapatkan apresiasi di kalangan remaja, khususnya para pelajar. Hal ini dapat menumbuhkan kreativitas dan daya reaksi selama permainan itu tidak dimainkan selama berulang-ulang.

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak video game pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dua point penting yaitu :

Pertama , penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

Kedua , penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami “ autonomic nerves “ yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat , sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya .

Dampak positif game online adalah :

1. Membuat Orang Pintar

Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setar kemampuan atlet.

2. Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

3. Meningkatkan Ketajaman Mata

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.

4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.

5. Membantu Bersosialisasi

Beberapa professor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi social yang menentang stereotif gamer yang terisolasi.

6. Meningkatkan Kinerja Otak dan Membantu Otak dalam Menyerap Cerita

Bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.

7. Meningkatkan Kecepatan dalam Mengetik

Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.

8. Menghilangkan Stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

9. Memulihkan Kondisi Tubuh

Dr. Mark Griffiths psikolog dari Nottingham Trent University meneliti sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

Dampak negative dari game akan sangat terasa apabila pemain tidak bisa mengendalikan diri. Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman mengatakan game online dapat mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita yang sering bermain game online tiap hari selama 3 bulan dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda, ternyata tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kepribadian dan kehidupan sosialnya.

Dampak negatif game online adalah :

1. Menimbulkan efek ketagihan
2. Membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya
3. Membuat orang menjadi malas
4. Mengganggu kesehatan
5. Menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan
6. Mengganggu kehidupan di dunia nyata
7. Pemborosan apabila kecanduan game online

E. Upaya Pelajar untuk Menghentikan Kecanduan Terhadap Game yang Berlebihan

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

Banyak dari pelajar yang telah kecanduan terhadap game mengaku susah sekali untuk menghentikan hal ini. Berikut ini adalah cara-cara untuk menghentikan rasa kecanduan tersebut.

1. Menyibukkan diri dengan hal-hal baru. Contohnya seperti membuat janji dengan teman untuk mengadakan suatu acara yang banyak menyita waktu.
2. Saat berada di tempat game sebisa mungkin membuat diri tidak nyaman. Seperti duduk di kursi yang panas, atau memilih komputer yang rusak.

3. Saat ingin bermain game, sebaiknya mengatakan hal ini kepada orang yang dirasa paling dekat Sehingga orang itu dapat melarang agar tidak bermain game.
4. Melakukan hal-hal nyata seperti yang ada dalam game. Misal game sepakbola, pemain lebih baik langsung bermain sepakbola di lapangan.
5. Niat tidak ingin main game. Hal ini adalah cara paling ampuh karena hanya diri sendiri yang mengetahui dan mampu mengendalikan.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Game telah mengalami perkembangan yang pesat, baik game online ataupun video game sama-sama memiliki peminat yang besar. Game memang mempunyai banyak manfaat bagi pelajar untuk menunjang daya pikirnya. Namun bila dalam pemakaian tidak dikontrol dapat mengakibatkan kebiasaan dan menimbulkan manfaat buruk nantinya.

<http://contohsimpler.blogspot.com/>

B. Saran

Berdasarkan pembahasan masalah yang ada diatas, disarankan bagi pelajar agar :

1. Mengurangi intensitas bermain game
2. Mencari kesibukan lain agar terlepas dari kecanduan bermain game
3. Meningkatkan prestasi akademik
4. Berhati-hatilah dengan radiasi media visual video game, karena bisa mengganggu kerja tubuh dan otak
5. Pintar memilih waktu dan jenis permainan, yang lebih edukatif

DAFTAR PUSTAKA

www.google.com

www.wikipedia.com

www.serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/neuro_04/web/ekandaras.html