

2. IDENTIFIKASI DATA

Pada Bab ini, difokuskan pada pengkajian landasan teori dan kerangka berpikir. Penyajian dalam bab ini dirinci sebagai berikut (1) pengertian Iklan Layanan Masyarakat, (2) *game*, (3) anak, (4) kasus fakta dampak *game*, (5) Lembaga Perlindungan Anak, dan (6) Analisis Kuisisioner

2.1 Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

2.1.1 Sejarah Iklan Layanan Masyarakat

Sejarah iklan layanan masyarakat dimulai sejak tahun 31 M yang pada saat itu masih sangat sederhana dengan menggunakan buku *History of Graphic Design*, Philip B. Meg mengatakan bahwa iklan layanan masyarakat justru lebih dulu ada sebelum iklan komersial. Pada umumnya bentuk ini publikasi ini berasal dari gereja. Isinya antara lain anjuran kepada umat untuk cinta damai, mengasihi sesama walau itu musuh. Publikasi ini tidak dicetak diatas kertas melainkan dipahatkan pada batu Kisva (semacam batu karang) atau ditorehkan pada selembar kulit binatang. Iklan Layanan Masyarakat seperti ini dipasang pada tempat-tempat umum seperti pasar. Terkadang secara atraktif, kulit domba yang sudah ditulisi digantungkan pada leher punggawa kerajaan dan berkeliling pasar. Punggawa yang lain berjalan dibelakangnya sambil memukul benda keras untuk mencari perhatian dari masyarakat yang sedang melintas.

Iklan layanan masyarakat dikenal di Amerika mulai tahun 1942 ketika dibentuk The Advertising Council, yaitu beberapa hari setelah pengeboman markas militer milik Amerika Serikat, Pearl Harbour, oleh Jepang. Perang Dunia II telah mendorong para ahli komunikasi untuk memanfaatkan pengetahuan mereka untuk memobilisasi masyarakat Amerika untuk memenangkan perang dunia. Semula lembaga ini dinamakan War Advertising Council, yang bertujuan untuk mendorong penghematan bahan, mendorong kaum muda menjadi sukarelawan perang, memotivasi rakyat Amerika untuk membeli surat-surat berharga guna membiayai perang, sampai memberi penjelasan tentang pentingnya informasi rahasia.

Setelah perang, Ad.Council menggabungkan berbagai macam kekuatan, diantaranya kalangan periklanan,bisnis,dan media untuk menanggulangi pemberitaan kontroversial yang mengancam masyarakat. Dengan dukungan dari berbagai kalangan Ad. Council tidak hanya tangguh tetapi juga disegani oleh masyarakat,dan mampu mencapai tujuan dengan lebih profesional dan tampil dengan pesan-pesan yang mengigit.

Pada tahun 1989 Ad.Council telah menerima 300 sampai 400 permintaan dari berbagai pihak, baik organisasi maupun nirlaba dan pemerintah,untuk mengkampanyekan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah sosial.Pada tahun 1988 lebih dari 500 perusahaan memberikan sumbangan kepada Ad.Council senilai 1,9 juta dollar

Iklan Layanan Masyarakat ini dikenal di Indonesia sejak tahun 1990,saat pemerintah sedang gencar mengajak masyarakat menggunakan produk dalam negeri.Iklan layanan masyarakat kembali populer tahun 1993. Pada saat itu SPSI,GPBSI,PRSSNI dengan TURI dan Departemen Penerangan menyatakan perang terhadap obat – obatan terlarang,narkotika, minuman keras dan sejenisnya.

2.1.2 Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Berdasarkan Undang – Undang RI No.32 Bab I pasal I tentang Penyiaran, siaran iklan layanan masyarakat didefinisikan sebagai berikut: “Siaran iklan non komersial yang disiarkan melalui video atau televisi dengan tujuan memperkenalkan, memasyarakatkan atau mempromosikan gagasan, cita – cita,anjuran atau pesan lainnya kepada masyarakat untuk mempengaruhi khalayak agar berbuat atau bertingkah sesuai dengan pesan tersebut”.

Selain itu biasanya iklan layanan masyarakat didefinisikan sebagai iklan yang melayani ketertarikan atau keinginan masyarakat. Tujuan dari Iklan ini adalah mendidik dan menumbuhkan rasa kepedulian terhadap masalah sosial yang signifikan, dimana iklan ini berguna untuk menyampaikan pesan moral atau memberikan peringatan, menyadarkan atau merubah kebiasaan buruk untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Iklan semacam ini sudah ada sejak perang Dunia II. Pada saat itu iklan disponsori oleh departemen pemerintah yang menjadi badan donatur yang menjalin kerjasama dalam penempatan dan

penayangan media untuk menyampaikan pesan moral yang sangat dibutuhkan dalam keadaan perang.

Adapun iklan ciri - ciri dari iklan layanan masyarakat adalah :

- a. ukuran iklan layanan masyarakat umumnya besar ($\frac{1}{4}$ atau $\frac{1}{2}$ halaman surat kabar). Untuk majalah kadang – kadang *full page* atau *dobel page*.
 - b. pesan berupa himbauan, ajakan atau peringatan yang diajukan kepada masyarakat atau kepentingan umum.
 - c. iklan layanan masyarakat adalah iklan non profit, sama sekali tidak ada unsur komersial. Oleh karena itu, biaya pemasangannya juga cuma - cuma. Pemasangan biasanya hanya dibebani 10 % dari total biaya resmi.
 - d. karena non profit, iklan layanan masyarakat justru mempunyai keuntungan yang luar biasa untuk menciptakan *good will*, dan menumbuhkan *image* yang bagus.
 - e. selalu mencantumkan nama sponsor yang jelas, biasanya nama biro iklan bekerja sama dengan departement pemerintah terkait dan media eksposurnya.
- (Grace Puspa Dewi, p.29-30)

2.2 Game

Saat ini *game* bukan lagi merupakan sesuatu hal yang baru, permainan yang berbasis pada console dan komputer ini telah tersebar di seluruh pelosok dunia, berikut uraian tentang (1) pengertian *game*, (2) sejarah *game*, (3) jenis *game Real-Time Strategi (RTS)*, (4) jenis *game first-Person Shooter (FPS)*, (5) jenis *game Role-playing Game (RPG)*, (6) jenis *game Action Adventure*, (7) jenis *game Race*, (8) jenis *game turn bace strategy*, dan (9) jenis *game sport*.

2.2.1 Pengertian Game

Elliot Avedon and Brian Sutton-Smith menyatakan “ *Game are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between power, confined by rules in order to produce a diseqilibril outcome*” (Jesse Schell, 31).

Permainan (*game*) merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga santai. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan pada pengertian luas

dilakukan secara berkelempok, dengan cara berlarian, atau duduk melingkar untuk menciptakan keakraban. Permainan yang tercipta di masa yang lama berlalu disebut dengan permainan tradisional, sedangkan beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan modern (modul pemrograman *game* java, J.E.N.I, n.d.).

Ciri-ciri mendalam pada *game* adalah, adanya keinginan untuk bermain (*entered willfully*), adanya tujuan akhir (*goals*), terdapat permasalahan (*conflict*), Adanya peraturan (*rules*), dan adanya kompetisi menang dan kalah (*won and lost*). Greg Costikyan menyatakan " (a *game* is) an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward goal" (*The Art Of Game Design- a book of license*, Jesse Schell, 2008, p.31)

Dalam Le Blanc's Taxonomy of *game* pleasure, terdapat beberapa unsur yang mendefinisikan lebih jauh tentang *game*, yaitu terdapat unsur sensasi (*sensation*), fantasi (*fantasy*), unsur cerita naratif (*narative*), tantangan (*challenge*), hubungan pertemanan (*fellowship*), penjelajahan (*discovery*) peluapan ekspresi (*expression*), dan adanya sensasi dunia baru (*submission*) (*The Art Of Game Design- a book of license*-, Jess Schell, p.110)

2.2.2. Sejarah *game*

Menurut Rafi P Rantau dari sumber Wikipedia "History of video game console". Tahun 1952, di Universitas Cambridge, A.S Douglas menulis sebuah tesis untuk gelar sebuah PhD-nya mengenai interaksi antara komputer dan manusia. Dalam tesisnya itu ia menciptakan *game* komputer dari sebuah permainan tradisional bernama *Tic-Tac-Toe*. *Game* ini diprogram dengan memakai komputer EDVAC vacuum tube yang memiliki layar berupa *cathode ray tube* (CRT). Permainan ini dengan dua orang dan 1 Televisi jenis permainan pertama ini bermain tenis 2 orang di oscilloscope kelebihan pada Tic-Tac-Toe bisa bermain 2 orang



Gambar 2.2.1 Magnavox Odyssey, konsol *game* pertama di dunia

Pada tahun 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.

Pada tahun 1977, dunia konsol menjadi tidak populer, *game-game* yang ada tidak berhasil menarik minat. Sekitar tahun 1978, Atari meluncurkan konsol legendaris, Atari 2600, yang terkenal dengan *game* Space Invaders-nya. Dan mulai tahun 1980, berbagai produsen konsol muncul, dan mereka mengambil Atari 2600 sebagai konsep dasar, perkembangan dunia *game* pun semakin pesat. Permainan dilakukan dengan 1 orang dimana langsung berhadapan dengan layar. Kelebihan Atari 2600 Ada fasilitas kaset (cartridge) yang bisa diganti- ganti. Game mulai banyak berkembang dengan kaset- kaset untuk atari 2600



Gambar 2.2.2 Atari 2600, sempat hit tahun 80-an.

Sumber: rusukkiri.blogspot.com/2009/02/sejarah-console-game.html

Selanjutnya, tahun 1994, Sony merilis konsol super legendaris, PlayStation. Konsol basis CD yang pertama kali menuai sukses adalah Sony PlayStation. Konsol Jepang ini segera mendapat sambutan hangat, dan hingga saat ini, PlayStation sudah terjual ratusan juta unit. 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. Tapi, sayangnya, dua konsol tersebut sudah nggak sekuat dulu lagi. Permainan dilakukan dengan 2 orang atau 4 orang dengan langsung berhubungan dengan layar tv. Kelebihan Playstation dapat dimainkan dengan 4 orang. Adanya memory card penyimpan data dalam permainan, kaset dapat diganti – ganti dengan menggunakan CD, graphic lebih bagus



Gambar 2.2.3 Sony Playstation meraih keuntungan terbesar sepanjang era *game*

Sumber: rusukkiri.blogspot.com/2009/02/sejarah-console-game.html

Sony semakin 'merajalela' ketika mereka berhasil merilis konsol barunya, PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD pada tahun 2000. 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 aneh membuat *GameCube* kurang populer.

Permainan Playstation 2 ini berkembang dengan graphic lebih bagus dengan adanya dvd sebagai kaset. Kelebihan Playstation 2 dapat bermain 4 orang bisa bermain secara online bersama teman lain berbasis DVD dengan data game yang lebih banyak

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. Satu *game* Xbox yang menjadi hit dan cukup fenomenal yaitu Halo. Karena *game* ini sudah memanfaatkan fasilitas 'unggul' dari Microsoft, yaitu Xbox Live.

Pada saat ini Xbox terlambat meluncur ke pasaran dibanding PlayStation 2, dan support *game-game* tenar juga sangat minim. Tetapi, Microsoft seolah belajar dari kesalahannya. 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 (nantinya) meluncur pada November 2005 silam. Xbox 360 hadir dengan segudang fitur istimewa, mulai dari grafis, hingga titel-titel *game* terkenal. Di antaranya Best *Game* of The Year 2006 versi beberapa situs *game* terkemuka, Gears of War. 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.

Perbandingan antara ketiga konsol game terbaik saat ini

Kelebihan Playstation 3:

- Gambar berbasis HD *blue-ray*
- Dapat dimainkan dengan 4 orang dan stik dapat dibawa tanpa kabel
- Dapat dimainkan di HD tv dengan visual yang lebih baik
- Dapat bermain secara online

Kelebihan X-Box 360:

- Harga lebih murah dari Playstasion 3 dengan kualitas hampir sama
- Dengan berbasis hd *blue-ray*
- Tidak semua game x-box dapat dimainkan di ps 3
- Dapat bermain secara online

Kelebihan Wii:

- Dapat dimainkan di HD TV
- Bermain dengan menggerakkan tangan sesuai game
- Stik dapat dibawa dengan basis wireless



Gambar 2.2.4 Xbox 360, Wii, Playstation 3, menjadi pesaing tetap dari generasi sebelumnya.

Sumber: rusukkiri.blogspot.com/2009/02/sejarah-console-game.html

Generasi *HandHeld*

Merebaknya popularitas *game* membuat berbagai perusahaan elektronik berusaha membuat terobosan baru. Di antaranya adalah membuat sebuah mesin *game* berukuran kecil, yang bisa dibawa ke mana pun. Belakangan, konsol pun dibuat mini, serupa dengan *handheld*, tentu saja, ini merupakan sebagian terobosan besar yang tidak boleh dilupakan dalam sejarah *game*.

Sejarah video *game* saku ini bermula pada tahun 1976, beberapa piranti dari Mattel dirilis ke pasaran, tetapi tidak begitu populer. Demikian pula dengan *handheld* buatan Milton Bradley yang dilempar ke pasaran tahun 1979 silam. Perusahaan-perusahaan Jepang mulai merambah pasar *handheld* pada awal 1980-an, tetapi tetap sama saja hasilnya. Hal ini terus berlanjut hingga 1984. Pada waktu itu, sebuah nama yang tentu tidak asing sampe sekarang, *Game Boy*, muncul. *Handheld* buatan Nintendo ini begitu diminati dan dinobatkan sebagai *handheld* pertama di dunia yang angka penjualannya boleh dikatakan sukses.



Gambar 2.2.5 Mattel Electronics, video *game* saku pertama di dunia

Sumber: rusukkiri.blogspot.com/2009/02/sejarah-console-game.html

Lima tahun kemudian, pada 1979, 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. Tahun 1990, dunia *handheld* semakin menggila, NEC, perusahaan elektronik terkemuka di Jepang membuat *handheld* yang mampu merender animasi 3D lebih kompleks, karena menerapkan konsep grafis 3D untuk PC (personal computer)

Akhir 2004, 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* yang rilis sepanjang 2005. dan akhirnya tahun 2006 lalu, Nintendo DS Lite dan Pelican VG Pocket Caplet menjadi *handheld* terbaru yang dilempar ke pasaran.

Kelebihan dari *handheld* dapat dibawa kemana – mana sebab kecil ukurannya, dapat dibuat main lebih dari 1 orang dengan menggunakan wireless dengan model yang sama seperti psp dengan psp, Grafis dengan 3D sehingga hampir sama dengan playstation 3



Gambar 2.2.6 *Handheld* beda generasi: 1. Sony PSP, 2. *GamePark XGP*, 3. *GamePark GP32*, 4. Atari Lynx, dan 5. NEC TurboExpress.

Sumber: rusukkiri.blogspot.com/2009/02/sejarah-console-game.html

Generasi *game Online/PC* Teknologi *games online* diilhami oleh penemuan metode networking komputer tahun 70-an oleh militer di Amerika. Dari konsep inilah dikembangkan berbagai fitur baru termasuk *game*. Pertama jaringan yang digunakan masih Lokal Area Network (LAN). Kesininya sudah menggunakan jaringan yang luas melalui jalur www (world wide web) atau internet yang bisa diakses via nirkabel. Tidak seperti kirim *email* atau *browsing* yang tinggal langsung klik IE (internet explorer), netscape navigator, atau opera

browsing, untuk bisa memainkan *game online* kita harus meng-install dulu program *game*-nya. Tentunya agar lebih asyik, perangkat keras (hardware) yang digunakan harus memadai juga. Berbeda dengan *game* biasa.

Di *game online* kita harus mendaftar atau register terlebih dahulu. Tidak semua *games online* dapat dimainkan secara gratis, beberapa di antaranya ada yang memerlukan registrasi atau pembuatan member yang memerlukan sejumlah biaya. Biasanya *games* yang tidak memerlukan sejumlah biayaan untuk pemnbuatan member, kita hanya perlu register dan dapat langsung memainkannya. Sedangkan untuk *games* yang tidak gratis, kita harus memasukan *source code* yang ada pada voucher *games* yang kita beli. Di dunia *games online* kita mengenal adanya level pada permainan. Untuk tahap awal, kita harus memulai pada level satu. Kemudian level akan bertambah seiring dengan tingkat kemampuan kita untuk memainkan permainan tersebut. Pada *games on line* kita pasti memiliki sebuah id character yang harus kita jaga agar id character kita dapat “diperhitungkan “ di dunia maya. Banyak sekali jumlah *game online* yang dapat dimainkan. Mulai dari *game arcade* sampai *game perang* atau petualangan. Contohnya ada catur *online* yang disediakan Yahoo! dan juga pool (biliard) *online* dari Yahoo!. Sementara *game online* lainnya ada Gunbound, Ragnarok, Laghaim, Spiderman 2, Final Fantasy, Roadrash, bahkan *game* startegi seperti Rise of Nations keluaran Microsoft dan Big Huge yang dapat dimainkan. Di Indonesia, on line *game* mulai berkembang di pertengahan 90-an, saat *game Nexia* beredar. Dan sekarang, salah satu *game* yang lagi digandrungi adalah Ragnarok *online* (RO), sebuah *game* yang diangkat dari komik berjudul sama. RO adalah sebuah *game* yang cukup fenomenal karena tak hanya booming di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. “RO sangat digemari karena menawarkan kekuasaan penuh atas karakter yang diciptakan dan memberikan banyak pilihan, apakah karakter tersebut akan menjadi karakter yang beruntung, lemah, pemurah atau yang lainnya,” kata Alvanov. “Pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya.” Bagi penggemar RO sendiri, kesempatan untuk bertemu dengan *gamer* lain adalah salah satu daya tariknya. Bila dalam *game offline* kita hanya dapat bermain dengan orang yang terbatas, lewat RO kita dapat bermain

dengan begitu banyak orang. Begitu mewabahnya on line gaming, membuat para pengusaha warnet memakainya sebagai salah satu penarik minat *gamers* untuk mengunjungi tempat mereka.

Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis yang sederhana dengan console sampai menjadi kompleks dan muktahir. Permainan *Online (online game)* adalah jenis permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer (WLAN), umumnya dengan internet sebagai medianya.

Permainan *Online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Server adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*. Contoh permainan *online* adalah *Ragnarok Online (RO)*, *Xian*, *Dota Allstar Battle Net*, *World Of Warcraft*, *Point Blank*, dan permainan lain-lainnya. (Prayudi, .par.1-5)

Permainan video ditinjau dari cara memainkan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis (*genre*). Antara lain adalah *Real Time Strategy (RTS)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Role Playing Game (RPG)*, *Action Adventure Strategy*, *Race*, *Turn Based*, dan *Sport*.

2.2.3 Game Jenis Real-Time Strategy (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (*genre*) dalam permainan computer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan kekuatan atau Negara, pengumpulan sumber daya, serta pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disbut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan perang tingkat strategis, misalnya pasukan, peperangan, dan diplomasi

Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis *game* ini, tetapi *game RTS* juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara.

RTS dibedakan dari *Turn-Based Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, teman permainan dapat berubah

sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*). (Wikipedia bahasa Indonesia, 2009)



Gambar2.2.3.1 Contoh Game Age Of Empire

Sumber: trivuz.com

2.2.4 Game Jenis *First-Person Shooter* (FPS)

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layer yang menstimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata genggam jarak jauh.

FPS modern muncul ketika computer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara waktu nyata. (Wikipedia bahasa Indonesia, 2009)



Gambar 2.2.4.1 Contoh Game Counter Strike

Sumber: aisar.wordpress.com

2.2.5 Game Jenis *Role-Playing Games* (RPG)

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Selama tetap mengikuti peraturan yang

ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Role-Playing Game (RPG) adalah istilah yang mengacu pada salah satu *genre* dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi (*quest*) yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah ”*team*”, *guild*, atau *clan*.

Standar permainan RPG bertipe ”*slash-em-up*” atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada pula yang memfokuskan pada *quest*. (Wikipedia bahasa Indonesia, 2009)



Gambar 2.2.5.1 Contoh game RPG final fantasy

Sumber: my.mmosite.com/fe9eb446902444357...12c.html

2.2.6 Game Jenis Action Adventure Strategy

Action Adventure Strategy adalah jenis permainan video yang mengkombinasi *adventure game* dan *action game*.

Adventure game adalah petualangan interaktif yang mengandung unsure eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan. Sedangkan *action game* adalah permainan video yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam permainan jenis ini menwarakan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog, dan fitur *adventure game* lainnya. Jenis *game* ini dapat dibedakan kembali menjadi jenis *survival horror game*, *platform-adventure games*, *action-role-playing games*, *isometric platform games*, dan *first-person action-adventure*. (Wikipedia English, 2009).



Gambar 2.2.6.1 Contoh game Adventure Devil My Cry 4

Sumber: blog.nola.com/dougelfman/2008/01...e_w.html

2.2.7 Game Jenis Race

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur *sport racing* biasanya lebih dominant dalam permainan ini (*Wikipedia English, 2009*)



Gambar 2.2.7 Contoh game Race Need For Speed

Sumber: pirateblogz.com/need-for-speed-m...anted-2/

2.2.8 Game Jenis Turn Base Strategy

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik jenis *game* ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi (*Wikipedia English, 2009*)



Gambar 2.2.8.1 Contoh game Turn Base Strategy General

Sumber: games.softpedia.com/progScreensh...055.html

2.2.9 Game Jenis Sport

Sport *game* adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis *game* ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan *game* sesungguhnya (Wikipedia English, 2009)



Gambar 2.2.9 Contoh game sport PES 2009

Sumber: ps3.gamespy.com/dor/objects/1426...188.html

2.3 Anak

Anak adalah miniatur manusia dewasa. Pada masa ini anak-anak, remaja masih sangat menggemari *game*. Berikut ini akan diuraikan tentang (1) Pengertian Anak, (2) Perkembangan Anak secara umum, (3) Perkembangan Kepribadian Anak, (4) Dampak *game* pada Anak.

2.3.1 Pengertian Anak

Menurut UU RI No.23 Tahun 2002 pengertian anak dapat diartikan sebagai berikut yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Replublik Indonesia yang berisi peraturan tentang kesejahteraan anak.

Pasal 1

1. Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.
2. Perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.
3. Keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami istri, atau suami istri dan anaknya, atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya, atau keluarga sedarah dalam garis lurus ke atas atau ke bawah sampai dengan derajat ketiga.
4. Orang tua adalah ayah dan/atau ibu kandung, atau ayah dan/atau ibu tiri, atau \ ayah dan/atau ibu angkat.
5. Wali adalah orang atau badan yang dalam kenyataannya menjalankan kekuasaan asuh sebagai orang tua terhadap anak.
6. Anak terlantar adalah anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya secara wajar, baik fisik, mental, spiritual, maupun sosial.
7. Anak yang menyandang cacat adalah anak yang mengalami hambatan fisik dan/atau mental sehingga mengganggu pertumbuhan dan perkembangannya secara wajar.
8. Anak yang memiliki keunggulan adalah anak yang mempunyai kecerdasan luar biasa, atau memiliki potensi dan/atau bakat istimewa.

9. Anak angkat adalah anak yang haknya dialihkan dari lingkungan kekuasaan keluarga orang tua, wali yang sah, atau orang lain yang bertanggung jawab atas perawatan, pendidikan, dan membesarkan anak tersebut, ke dalam lingkungan keluarga orang tua angkatnya berdasarkan putusan atau penetapan pengadilan.
10. Anak asuh adalah anak yang diasuh oleh seseorang atau lembaga, untuk diberikan bimbingan, pemeliharaan, perawatan, pendidikan, dan kesehatan, karena orang tuanya atau salah satu orang tuanya tidak mampu menjamin tumbuh kembang anak secara wajar.

2.3.2 Perkembangan anak secara umum

Menurut Buku dari H. Syamsu Yusuf LN. dalam buku perkembangan anak dan remaja berdasarkan keadaan atau proses pertumbuhan tertentu. Pendapat para ahli tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Menurut Aristoteles menggambarkan perkembangan individu sejak anak sampai dewasa itu kedalam 3 tahapan. Setiap tahapan lamanya 7 tahun. yaitu:

- Tahap I : dari 0,0 sampai 7,0 tahun (masa anak kecil atau masa bermain).
- Tahap II : dari 7,0 sampai 14,0 tahun (masa anak, masa anak sekolah rendah).
- Tahap III: dari 14.0 sampai 21,0 tahun (masa remaja/pubertas, masa peralihan dari usia anak menjadi dewasa).

Penahapan ini didasarkan pada gejala dalam perkembangan fisik (jasmani). Hal ini dapat dijelaskan bahwa antara tahap I dan tahap II dibatasi oleh pergantian gigi; antara tahap II dengan tahap III ditandai dengan mulai berfungsinya organ-organ seksual.

2) Menurut Kretschmer mengemukakan bahwa dari lahir sampai dewasa individu melewati empat tahapan, yaitu :

- Tahap I : dari 0,0 sampai kira-kira 3,0 tahun; *Fullungs* (pengisian) periode I; pada fase ini anak kelihatan pendek gemuk.
- Tahap II : dari kira-kira 3,0 sampai kira-kira 7,0 tahun; *Streckungs* (rentangan) periode I, pada periode ini anak kelihatan langsing (memanjang//meninggi).
- Tahap III : dari kira-kira 7,0 sampai kira-kira 13,0 tahun; *Fullungs* periode II; pada masa ini anak kelihatan pendek gemuk kembali.

- Tahap IV :dari kira-kira 13,0 sampai kira-kira 20,0 tahun;*Streckungs* periode II;pada periode ini anak kembali kelihatan langsing.
- 3) Menurut Elizabeth Hurlock mengemukakan penahapan perkembangan individu,yakni sebagai berikut.
- Tahap I : *Fase Prenatal* (sebelum lahir),mulai masa konsepsi sampai proses kelahiran,yaitu sekitar 9 bulan atau 280 hari.
 - Tahap II:*Infancy* (orok),mulai lahir sampai usia 10 atau 14 hari.
 - Tahap III:*Babyhood* (bayi) mulai dari 2 minggu sampai usia 2 tahun.
 - Tahap IV:*Childhood* (kanak-kanak),mulai 2 tahun sampai masa remaja (puber).
 - Tahap V :*Adolensence/puberty*,mulai usia 11 sampai 13 tahun sampai usia 21 tahun..a) *Pre Adolensence*,pada umumnya wanita usia 11-13 tahunsedangkan pria lebih lambat dari itu.b)Early Adolensence,pada usia 16-17 tahun;c)*Late Adolensence*,masa perkembangan yang terakhir sampai masa usia kuliah di perguruan tinggi.
- 4)Menurut Comenius.dipandang dari segi pendidikan,pendidikan yang lengkap bagi seseorang itu berlangsung dalam empat jenjang,yaitu:
- a) Sekolah Ibu (*scola materna*),untuk anak-anak 0,0 sampai 6,0 tahun.
 - b)Sekolah bahasa Ibu (*scola vernaculan*) untuk anak-anak usia 6,0 sampai 12,0 tahun.
 - c)Sekolah Latin Academi (*academica*) untuk pemuda-pemudi usia 18,0 sampai 24,0 tahun. Pada setiap sekolah tersebut harus diberikan bahan pengajaran (bahan pendidikan) yang sesuai dengan perkembangan anak didik,dan harus dipergunakan metode penyampaian yang sesuai dengan perkembangannya.
- Kriteria tahapan perkembangan dibagi dalam empat tahap yang digambarkan dalam fase-fase berikut.

Tabel 2.3.2.1 Tahapan Perkembangan Anak

(Sumber: Buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja,2009.p 23)

TAHAPAN PERKEMBANGAN	USIA
Masa usia pra sekolah	0.0 -6,0
Masa usia sekolah dasar	6,0 -12,0
Masa usia sekolah menengah	12,0 – 18,0
Masa usia mahasiswa	18,0 – 25,0

a) Masa usia pra sekolah

Pada masa usia pra sekolah ini dapat diperinci lagi menjadi dua masa, yaitu masa vital dan masa estetik.

1) Masa vital

Pada masa ini, individu menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Untuk masa belajar, Freud menamakan tahun pertama dalam kehidupan individu itu sebagai masa oral (mulut), karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan dan tidak kenikmatan. Anak memasukkan apa saja yang dijumpai ke dalam mulutnya itu, tidaklah mulut sebagai kenikmatan utama karena mulut merupakan alat untuk melakukan eksplorasi (penelitian) dan belajar.

Pada tahun kedua anak telah belajar berjalan, dengan mulai berjalan anak akan mulai belajar menguasai ruang. Mula-mula ruang tempatnya saja, kemudian ruang dekat dan selanjutnya ruang yang jauh. Pada tahun kedua ini, umumnya terjadi pembiasaan terhadap kebersihan (kesehatan). Melalui latihan kebersihan ini, anak belajar mengendalikan impuls-impuls atau dorongan-dorongan yang datang dari dalam dirinya. (Umpamanya buang air kecil dan air besar).

2) Masa estetik

Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik disini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi pancainderanya. Kegiatan eksploitasi dan belajar anak juga terutama menggunakan pancainderanya. Pada masa ini, indera masih peka, karena itu Montessori menciptakan bermacam-macam alat untuk melatih pancaindranya.

b) Masa Usia Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian baru bersekolah. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahu, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi 2 fase seperti berikut.

1) Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut.

- a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh)
- b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut namanya sendiri).
- d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
- e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
- f) Pada masa ini (terutama usia 6,0 – 8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah :

- a) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan
- b) pekerjaan - pekerjaan yang praktis.
- c) amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar
- d) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus)
- e) sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.

f) pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Masa keserasian bersekolah ini diakhiri dengan suatu masa yang biasanya disebut *poeral*. Berdasarkan penelitian para ahli, sifat-sifat khas anak-anak masa *poeral* ini dapat diringkas dalam dua hal, yaitu:

- a. Ditujukan untuk berkuasa : sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak *poeral* ditujukan untuk berkuasa; apa yang diidam-idamkannya adalah si kuat, si jujur, si juara dan sebagainya.
- b. Ekstraversi: berorientasi keluar dirinya misalnya, untuk mencari teman sebaya untuk memenuhi kebutuhan fisiknya. Anak-anak masa ini membutuhkan kelompok-kelompok sebaya. Pada mereka dorongan bersaing besar sekali, karena itu masa ini serung diberi ciri sebagai masa "*competitive socialization*"

Suatu hal penting pada masa ini ialah sikap anak terhadap otoritas (kekuasaan), khususnya otoritas orangtua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Justru karena hal tersebut, anak-anak mengharapkan adanya pihak orangtua dan guru serta pemegang otoritas orang dewasa yang lain.

c) Masa Usia Sekolah Menengah

Masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifatnya khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut.

1) Masa praremaja (remaja awal)

Masa praremaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga

seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik, dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkas, yaitu a) negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun prestasi mental; dan b) negatif dalam sikap sosial baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif positif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

2) Masa remaja (remaja madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja.

Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah *pertama*, karena tiadanya pedoman, si remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dipuja walaupun sesuatu yang dipujanya belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan seringkali remaja hanya mengetahui bahwa dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya. *Kedua*, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu (jadi personifikasi nilai-nilai). Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

3) Masa remaja akhir

Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

d) Masa Usia Kemahasiswaan

Masa usia mahasiswa sebenarnya berumur sekitar 18,0 sampai 25,0 tahun. Mereka dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal atau dewasa madya. Dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pemantapan pendirian hidup. ("Psikologi Perkembangan Anak & Remaja", H. Syamsu LN, p.23-27)

2.3.3 Perkembangan kepribadian anak

Menurut H Syamsu Yusuf LN. Pada masa perkembangan kepribadian ini dibagi menjadi 4 tahap yaitu: bayi, kanak-kanak (prasekolah), anak (usia SD), dan remaja.

Perkembangan kepribadian pada waktu bayi

Pada masa ini setiap individu masih berkembang sikap egosentris. Ini berarti bahwa anak memandang segala sesuatu dilihat dari sudut pandang sendiri, dan ditujukan untuk kepentingan dirinya sendiri. Dia hanya mementingkan dirinya sendiri, tidak menghiraukan kepentingan orang lain. Ia adalah raja (ratu) kecil yang hanya memerintah dunia sekitarnya.

Sikap egosentris ini mempengaruhi sikap sosialnya, seperti (a) semua orang harus melayani dia, (b) semua orang harus tunduk pada kehendaknya, dan (c) segala sesuatu yang dikehendaknya harus ada dan dipenuhinya.

Sikap-sikap yang tampak tidak baik ini merupakan keadaan yang normal atau wajar bagi perkembangan usia bayi karena masa ini sangat dikuasai nalurinya (bersifat implusif), dan kemampuan berpikirnya belum cukup berkembang.

Menurut Erikson (Abin Syamsuddin M, 1996; Patricia H. Miller, 1993; Sueann Robinson Ambron, 1981 (dalam kutipan buku "Psikologi Perkembangan anak dan remaja") usia ini merupakan masa yang secara psikososial amat fundamental bagi tahapan perkembangan berikutnya. Masa ini ditandai dengan sifat dasar *Trust vs Mistrust*. Tugas perkembangan pokok bagi bayi adalah memperoleh atau mengembangkan sikap percaya diri (*trust*) dan mengatasi atau menghidarkan diri dari sikap tidak percaya (*mistrust*). Erikson mengartikan "basic trust" ini sebagai suatu sikap mempercayai orang lain, dan perasaan yang

fundamental untuk menghargai diri-sendiri secara penuh,serta persesuaian antara pemenuhan kebutuhan diri dan lingkungannya.Kualitas perkembangan kepribadian masa bayi sangat bergantung pada tercapai tidaknya sikap/dasar ini.Ketercapaian sikap tersebut,amat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dimana bayi itu masih hidup.Lingkungan pertama bagi anak adalah orangtuanya,dalam hal ini terutama ibunya.Apabila dia memberikan perawatan,pemeliharaan,atau pemberian kasih sayang yang cukup,seperti melalui senyuman,belaian,dan pemberian air susu Ibu kepada anak,maka cenderung anak akan mengembangkan sikap positif (menaruh kepercayaan) terhadap ibunya atau lingkungannya.Sikap ini menjadi dasar bagi perkembangan kepribadian anak secara normal,dan berpengaruh juga bagi perkembangan selanjutnya.Apabila yang berkembang itu sikap "mistrust"(sikap tidak percaya) maka anak atau pada usia dewasanya,cenderung akan mengalami kelainan dalam perkembangan kepribadiannya,seperti mudah frustrasi,senang menarik diri,bersikap curiga,dan kurang percaya diri.Berkembangnya "mistrust " ini, disebabkan karena faktor lingkungan yang kurang kondusif,seperti sikap dan perlakuan Ibu yang kasar,sering marah-marah,menampilkan kebencian,kurang memberikan perawatan atau pemeliharaan kepada anak.

Perkembangan kepribadian pada waktu kanak-kanak (prasekolah)

Pada masa ini lazim disebut masa Trotzalter, periode perlawanan ata masa krisis pertama.Krisis ini terjadi karena ada perubahan hebat dalam dirinya,yaitu dia mulai sadar akan dirinya,dia menyadari bahwa dirinya terpisah dari lingkungan atau orang lain dia suka menyebut nama dirinya apabila berbicara dengan orang lain.Dengan kesadaran ini anak menemukan bahwa ada dua pihak yang berhadapan yaitu dirinya dan orang lain (orang tua,saudara,guru,dan teman sebayanya).Dia mulai menemukan bahwa tidal setiap keinginan dipenuhi orang lain, memperhatikan kepentingannya.

Pertentangan antara kemauan diri dan tuntutan lingkungannya,dapat mengakibatkan ketegangan dalam diri anak,sehingga tidak jarang anak meresponnya dengan sikap membandel atau keras kepala.Bagi usia anak sikap membandel ini merupakan suatu kewajaran,karena perkembangan pribadi mereka sedang bergerak dari sikap dependen ke independen.

Pada masa ini, berkembang kesadaran dan kemampuan untuk memenuhi tuntutan dan tanggung jawab (Ambron, 1981). Oleh karena itu, agar tidak berkembang sikap membandel anak yang kurang terkontrol, pihak orang tua perlu menghadapinya secara bijaksana, penuh kasih sayang, dan tidak bersikap keras. Meskipun mereka mulai menampilkan keinginan untuk bebas (independen) dari tuntutan orang tua, namun pada dasarnya mereka masih sangat membutuhkan perawatan, asuhan, bimbingan, atau curahan kasih sayang orang tua (dependen).

Aspek-aspek perkembangan kepribadian anak itu meliputi hal-hal berikut.

a) *Dependency & Self- Image*

Konsep anak prasekolah tentang dirinya sulit dipahami dan dianalisis, karena ketrampilan bahasanya belum jelas, dan pandangannya terhadap orang lain masih egosentris. Mereka memiliki sistem pandangan dan persepsi yang kompleks, tetapi belum dapat menyatakan. Perkembangan sikap "independensi" dan kepercayaan diri (*self confidence*) anak amat terkait dengan cara perlakuan orang tuanya. Sebagai orang tua, mereka memberikan perlindungan kepada anak dari sesuatu yang membahayakan, dan dari kefrustasian. Gaya perlakuan orang tua kepada anak, ternyata sangat beragam, ada yang terlalu memanjakan, bersikap keras, penerimaan dan kasih sayang, dan acuh tak acuh (permisif). Masing-masing perlakuan itu cenderung memberikan dampak yang beragam bagi kepribadian anak.

Anak yang biasa dihukum karena pelanggaran biasa dengan tidak memberikan kasih sayang atau perhatian kepadanya, maka anak tersebut cenderung lebih dependen daripada anak yang diikuti keinginannya dengan pengasuhan yang penuh kasih sayang. Anak yang kurang mendapat pengasuhan atau perhatian yang cukup dari orang tuanya di rumah, maka dia akan menuntut perhatian dari guru-guru pada saat dia masuk TK.

Namun apabila perlindungan orang tua itu terlalu berlebihan (terlalu memanjakan) maka anak cenderung kurang bertanggung jawab dan kurang mandiri (senantiasa meminta bantuan kepada orang lain). Salah satu penelitian Braumrind (Ambron, 1981) menemukan bahwa anak yang orang tuanya memberikan pengasuhan atau perawatan yang penuh kehangatan, dan pemahaman serta memberikan arahan atau tuntutan (pemberian tugas yang sesuai dengan

umurnya), maka anak akan memiliki rasa percaya diri (*self confidence*), bersikap ramah, mempunyai tujuan yang jelas, dan mampu mengontrol (mengendalikan) diri. Sementara anak yang dikembangkan dalam keluarga yang memperturutkan semua keinginan anak dan bersikap permisif, cenderung mengembangkan pribadi anak yang kurang memiliki arah hidup yang jelas dan kurang percaya diri.

b) *Initiative vs Guilt*

Erik Erikson mengemukakan suatu teori bahwa anak prasekolah mengalami satu krisis perkembangan, karena mereka menjadi kurang dependen, dan mengalami konflik antara "*initiative dan guilty*". Anak berkembang, baik secara fisik maupun kemampuan intelektual serta berkembangnya rasa percaya diri untuk melakukan intelektual serta berkembangnya rasa percaya diri untuk melakukan sesuatu. Mereka menjadi lebih mampu mengontrol tubuhnya. Anak mulai memahami bahwa orang lain memiliki perbedaan dengan dirinya, baik menyangkut persepsi maupun motivasi (keinginan), dan mereka menyenangi kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu.

Perkembangan ini semua mendorong lahirnya apa yang disebut Erikson dengan *initiative* (inisiatif). Pada tahap ini, anak sudah siap dan berkeinginan untuk belajar dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuannya. Yang berbahaya pada tahap ini, adalah tidak tersalurkan energi yang mendorong anak untuk aktif (dalam rangka memenuhi keinginannya), karena mengalami hambatan atau kegagalan, sehingga anak mengalami *guilt* (rasa bersalah). Perasaan bersalah ini berdampak kurang baik bagi perkembangan kepribadian anak, dia bisa menjadi nakal atau pendiam (kurang bergairah).

Faktor eksternal yang mungkin menghambat perkembangan inisiatif anak, diantaranya: (1) Tuntutan kepada anak diluar kemampuannya. (2) sikap keras orang tua/guru dalam memperlakukan anak, (3) terlalu banyak larangan, dan (4) anak kurang mendapat dorongan atau peluang untuk berani mengungkapkan perasaannya, pendapatnya, dan keinginannya.

Perkembangan kepribadian usia sekolah dasar

Pada masa ini anak mulai menyadari bahwa anak harus dapat mengontrol dan mengendalikan diri disaat inilah saat paling penting untuk mendidik dimana anak akan menurut pada orang tua/guru sehingga anak ini bisa menjadi baik dalam bermasyarakat dan sosialisasi. Peran orang tua dalam mendidik anak ini sangat penting disini dimana orang tua juga harus menjaga keharmonisan antara anak dan keluarga sehingga kepribadian anak dapat menjadi baik sesuai dengan perkembangan didalam keluarga apabila tidak ada keharmonisan maka hal ini sangat berpengaruh pada kepribadian anak dimana dapat menjadi bandel, nakal, tidak mau dinasehati, dan sebagainya. Pada waktu inilah saat-saat paling penting mendidik anak untuk kebaikannya di masa depan. Dimana juga hal ini berlaku untuk guru dalam mendidik siswa agar terciptanya kondisi belajar dan mengajar yang kondusif.

Perkembangan kepribadian usia remaja

Perkembangan kepribadian pada waktu remaja yang mencerminkan perkembangan fisik, seksual, emosional, sosial, kognitif, dan nilai-nilai. Fase remaja merupakan saat yang paling penting bagi perkembangan dan integrasi kepribadian. Faktor-faktor dan pengalaman baru yang tampak terjadinya perubahan kepribadian pada masa remaja, meliputi (1) perolehan pertumbuhan fisik yang menyerupai masa dewasa; (2) kematangan seksual yang disertai dengan dorongan-dorongan dan emosi baru; (3) kesadaran terhadap diri sendiri, keinginan untuk mengarahkan diri dan mengevaluasi kembali persahabatan yang bersifat heteroseksual, berteman dengan pria atau wanita; dan (5) munculnya konflik sebagai dampak dari masa transisi antara masa anak dan masa dewasa.

Masa remaja merupakan saat berkembangnya *identity* (jati diri). Perkembangan "identity" merupakan isu sentral pada masa remaja yang memberikan dasar bagi masa dewasa. Dapat dikatakan juga sebagai aspek sentral bagi kepribadian yang sehat yang merefleksikan kesadaran diri, kemampuan mengidentifikasi orang lain dan mempelajari tujuan-tujuan agar dapat berpartisipasi dalam kebudayaannya. Erikson meyakini bahwa perkembangan *identity* pada masa remaja berkaitan erat dengan komitmennya terhadap okupasi masa depan, peran-peran masa dewasa dan sistem keyakinan pribadi (Nancy

J.Cobb,1992;75).Sejak masa anak,sudah berkembang kesadaran akan diri dan masa remaja merupakan saat pertama berkembang usahanya yang sadar untuk menjawab pertanyaan "who am I?" (Siapa saya?)

Menurut James Marcia &Waterman (Anita E.Woolfolk,1995) identitas diri itu merujuk kepada "pengorganisasian atau pengaturan dorongan-dorongan,kemampuan-kemampuan dan keyakinan-keyakinan ke dalam citra diri secara konsisten yang meliputi kemampuan memilih dan mengambil keputusan yang baik menyangkut pekerjaan,orientasi seksual,dan filsafat hidup".

Apabila remaja gagal mengintegrasikan aspek-aspek dan pilihan atau merasa tidak mampu untuk memilih,maka dia akan mengalami kebingungan (*confusion*).

Dalam mengolaborasi teori Erikson tentang *identity* remaja,James Marcia dkk.Mengemukakan bahwa ada empat alternatif bagi remaja dalam menguji diri dan pilihan-pilihannya,yaitu sebagai berikut.

1. "*Identity Achievement*",yang berarti bahwa setelah remaja memahami pilihan yang realistik,maka dia harus membuat pilihan dan berperilaku sesuai dengan pilihannya.
2. "*Identity Foreclouser*",yang berarti menerima pilihan orangtua tanpa mempertimbangkan pilihan-pilihan.
3. "*Identity Diffusion*",yang berarti kebingungan tentang siapa dirinya,dan mau apa dalam hidupnya.
4. *Moratorium*,yang menurut Erikson berarti penundaan dalam komitmen remaja terhadap pilihan-pilihan aspek pribadi atau okupasi.Marcia memperluas pengertiannya,yaitu meliputi usaha –usaha yang aktif remaja untuk menghadapi krisis pembentukan identitas diri.Dalam hal ini Erikson menyadari bahwa remaja dalam masyarakat nya kompleks mengalami krisis identitas ata periode *moratorium* dan kebingungan yang temporer.

Perkembangan identitas dipengaruhi oleh berbagai faktor,diantaranya sebagai berikut.

1)*Iklm keluarga*,yaitu yang berkaitan dengan interaksi sosioemosional antara anggota keluarga (ayah,ibu,orangtua-anak,dan anak-anak) sikap dan perlakuan orangtua terhadap anak.Apabila hubungan antar anggota keluarga sangat

harmonis,serta kasih sayang,maka remaja akan mampu mengembangkan identitasnya secara realistik dan stabil (sehat).Namun apabila sebaliknya,yaitu hubungan keluarga penuh konflik,tegang dan perselisihan,serta orang tuanya bersikap keras dan kurang memberikan lkasih sayang,maka remaja akan mengalami kegagalan da;am mencapai identitasnya secara matang,dia akan mengalami kebingungan,konflik atau frustasi.

2)*Tokoh idola*,yaitu orang-orang yang dipersepsi oleh remaja sebagai figur yang memiliki posisi di masyarakat. Pada umumnya, tokoh yang menjadi idola atau pujaan remaja berasal dari kalangan selebritis seperti para penyanyi, bintang film, dan olahragawan. Meskipun persentasenya sedikit, ada juga tooh idola remaja itu berasal dari para tokoh masyarakat, pejuang atau pahlawan.

3)*Peluang pengembangan diri*, yaitu kesempatan untuk melihat ke depan dan menguji dirinya dalam *setting* (adegan) kehidupan yang beragam, Dalam hal ini, eksperimentasi atau pengalaman dalam meyampaikan gagasan, penampilan peran-peran dan bergaul dengan orang lain (dalam aktivitas yang sehat) sangatlah penting bagi perkembangan identitasnya.

Pengalaman sejak masa kecil yang penuh konflik atau frustasi dan kurang mendapat bimbingan keagamaan (*akhlaqul-karimah*) akan berdampak kurang baik bagi perkembangan remaja. Remaja cenderung akan mengalami kegagalan dalam mengikuti program sekolah dan cenderung memiliki sifat pribadi: tidak jujur, rasionalisasi (suka memberi alasan-alasan untuk menutupi kelemahan dirinya) dan menyenangkan akan mempengaruhi sifat-sifat probadi yang taat hukum dan tidak melampaui batas.

Apabila remaja dapat memperoleh pemahaman yang baik tentang aspek-aspek poko identitas dirinya, seperti fisik, kemampuan intelektual, emosi, sikap, dan nilai-nilai, maka dia akan siap untuk berfungsi dalam pergaulannya yang sehat baik dengan teman sebaya, keluarga atau masyarakat dewasa tanpat dibebani oleh perasaan cemas atatu frustasi.

Masa remaja akhir sudah mampu memahami dan mengarahkan diri untuk mengembangkan dan memelihara identitas dirinya. Dalam proses perkembangan indepedensi sebagai antisipasi mendekat masa dewasa yang matang, remaja (1) berusaha untuk bersikap hati-hati dalam berperilaku, memahami kemampuan dan

kelemahan dirinya; (2) meneliti dan mengkaji makna, tujuan, dan keputusan tentang jenis manusia seperti apa yang dia inginkan; (3) memperhatikan etika masyarakat. Keinginan orang tua, dan sikap teman-temannya dan (4) mengembangkan sifat-sifat pribadi yang diinginkannya.

Berdasarkan paparan di atas dapat dikemukakan bahwa remaja dapat dipandang telah memiliki *identity* yang matang (sehat), apabila sudah memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan diri sendiri, peran-perannya dalam kehidupan sosial (di lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat), dunia kerja dan nilai-nilai agama.

Dalam upaya membantu remaja atau siswa (SLTP/SLTA) menemukan identitas dirinya, Woolfolk (1995: 73) menyarankan sebagai berikut

- 1) Berilah para siswa informasi tentang pilihan-pilihan karier dan peran-peran orang dewasa. Caranya: (1) menyarankan kepada remaja untuk membaca literatur yang isinya menyangkut dunia kerja; dan (2) mendatangkan nara sumber untuk menjelaskan tentang bagaimana dan mengapa mereka memilih tentang profesi yang dijalannya.
- 2) Membantu siswa untuk menemukan sumber-sumber untuk memecahkan masalah pribadinya. Caranya: (1) mendorong keberanian mereka untuk berbicara kepada konselor (guru pembimbing), dan (2) mendiskusikan potensi-potensi dirinya.
- 3) Bersikap toleran terhadap tingkah laku remaja yang dipandang aneh, seperti dalam berpakaian. Caranya, dengan mendiskusikan tentang tatakrama dalam berpakaian atau berpenampilan.
- 4) Memberi umpan balik yang realistis terhadap siswa tentang dirinya. Caranya: (1) pada saat siswa berperilaku menyimpang, maka diskusikanlah dengan mereka tentang dampaknya baik terhadap dirinya maupun terhadap orang lain, (2) memberi contoh kepada siswa tentang orang lain yang berhasil baik dalam studi maupun dalam bekerja, dan (3) mendiskusikan tentang penampilan atau perilaku yang menyimpang atau malasuai (faktor penyebab, dampak dan solusinya). ("Perkembangan Psikologi anak dan Remaja", p.50-58)

2.3.4 Dampak game pada anak

Dampak game pada anak ini dibagi menjadi 2 gejala yang pada umumnya dari penelitian yang telah dilakukan yaitu

1) Gejala Psikologi, meliputi (a) rasa nyaman, bahagia, dan gembira berlebihan selama bermain game baik komputer atau console; (b) ketidakmampuan menghentikan kegiatan tersebut; (c) keinginan yang tak terbendung/kerinduan (*craving*) untuk bermain game lebih lama lagi; (d) mentelantarkan keluarga dan teman-teman; (e) merasa "kosong", depresi, dan mudah marah bila sedang tidak bisa bermain dengan komputer; (f) bohong pada keluarga dan teman-teman tentang kegiatan tersebut; (g) bermasalah dengan pekerjaan dan kegiatan sekolah.

2) Gejala fisik, meliputi (a) Carpal tunnel syndrome; (b) mata kering; (c) nyeri kepala migrain; (d) nyeri punggung; (e) pola makan tidak teratur, bahkan tidak makan; (f) tidak merawat diri, tidak mandi; (g) gangguan tidur atau perubahan pola tidur-bangun.

Gejala pada anak meliputi (a) Saat diluar sekolah hampir seluruhnya digunakan di depan komputer atau *video-game*; (b) ketiduran saat pelajaran berlangsung di kelas; (c) tidak menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya; (d) prestasi belajar turun; (e) berbohong mengenai penggunaan komputer atau *video-game*; (f) memilih bermain komputer atau *video-games* daripada bermain dengan teman; (g) keluar dari kegiatan sosial/ekstrakurikuler; (h) mudah marah bila tidak sedang bermain komputer atau *video-game*; (i) lupa makan dan merawat tubuhnya (lupa mandi).

Gejala pada dewasa/remaja meliputi (a) sangat menikmati penggunaan komputer; (b) waktu yang digunakan di depan komputer semakin meningkat sehingga menterlantarkan kebersamaannya dengan keluarga, kegiatan sosial, maupun pekerjaannya; (c) berbohong tentang penggunaan komputer dan *video-game*; (d) mengalami gejala *withdrawal*, berupa marah atau depresi, cemas, saat tidak bisa terkoneksi dengan komputer atau *video-game*; (e) tagihan telepon meningkat tajam untuk penggunaan *on-line*; (f) tidak bisa mengontrol jumlah waktu untuk penggunaan komputer dan *video-game*; (g) kehidupan fantasy *on-line* menggantikan kehidupan emosional dengan partnernya; (h) *Carpal tunnel syndrome*; (i) gangguan tidur; (j) nyeri

punggung,leher,kepala;(k) mata kering;(l) meninggalkan jadwal makan dan tidak mengurus diri.

Sumber :Anima,Indonesian Psychological Journal,2008,Vol.23,No.2,180-183,Ketergantungan pada game online,video game dan sejenisnya,Sasanti Yuniar

2.4 Kasus fakta dampak *game*

2.4.1 Kasus fakta yang terjadi diluar negeri :



Gambar2.4.1 Grand Theft Auto

Sumber: www.dl4all.com/search/Gta%2Bsan%...sed.html

Berikut ini dampak game dari seri game Grand Theft Auto yang terjadi di luar negeri. Kali ini akibat sebuah permainan GTA terjadi insiden yang melibatkan seorang pemuda 18 tahun dan terbunuhnya seorang supir taksi. Rantai kejadian tersebut berlangsung bermula pada hari sabtu lalu, dimana seorang pemuda ditangkap saat sedang mencoba mengendarai sebuah taksi dengan gigi mundur dan sang supir terluka parah dikursi belakang. Saat dinterogasi, pemuda yang masih mengenyam pendidikan SMA itu mengaku merampok dan menusuk sang supir taksi hingga tewas karena ingin mencoba merampas sebuah mobil seperti dalam game Grand Theft Auto. Berdasarkan penyelidikan kepolisian, si pemuda tidak memiliki gangguan jiwa, hanya kegemaran akut terhadap game Grand Theft Auto. Kecanduan itu harus dibayar mahal, karena bila terbukti bersalah dipengadilan, maka si pemuda bisa terancam hukuman mati.

Isu kekerasan dalam seri Grand Theft Auto memang bukan hal baru. Seri GTA telah berulang kali dituding sebagai penyebab berbagai tindak kekerasan yang terjadi di Amerika, salah satunya kasus penembakan di Virginia Tech.

Sampai sejauh ini Take Two sebagai publishernya masih mampu mengelakkan semua tuduhan tersebut, namun untuk kali ini mereka harus mengakui kalau game mereka memiliki pengaruh negatif bagi beberapa pemainnya. (Disitu.com,par.1-5)

Sedangkan kasus akibat game lainnya di luar negeri adalah di kota BLACKSBURG, VIRGINIA, SENIN - Seorang pria bersenjata secara membabi-buta menembaki mahasiswa di Universitas Virginia, AS, Senin (16/4) hingga menewaskan 32 orang. Terakhir, si penembak lalu menembak dirinya sendiri hingga tewas. Insiden ini disebut sebagai kasus paling mematikan dalam sejarah AS.

Sebagian besar korban tewas adalah mahasiswa yang akan mengikuti kuliah di satu ruangan di Virginia Tech. Sebelum melakukan aksinya, pria bersenjata itu menggunakan rantai untuk mengunci pintu. Hal ini dituturkan beberapa pejabat universitas dan juga pihak kepolisian. Di samping 32 orang tewas, lima belas orang dilaporkan cedera, termasuk mereka yang ditembak dan beberapa mahasiswa cedera karena melompat dari jendela saat berupaya menyelamatkan diri.

Seorang saksi mata yang adalah mahasiswa universitas setempat menyebutkan, penembak adalah pria Asia, dengan tinggi sekitar 1,8 meter. Ia berjalan memasuki kelas bahasa Jerman dan menembak seorang mahasiswa serta dosen, sebelum secara membabi-buta menembaki hampir semua mahasiswa lain di ruang itu. "Saya bersembunyi di bawah meja dan ia praktis terus menembaki setiap orang di kelas tersebut," kata Derek O'Dell, yang menderita luka tembak di lengannya. "Barangkali ada 15 sampai 20 orang di kelas itu dan ia menembak 10 sampai 15 di antara mereka," sambungnya. Ia mengatakan pria bersenjata tersebut, yang memakai jaket kulit berwarna hitam dan topi, melepaskan beberapa tembakan dari senjata genggam, mengisi-ulang dan menembak lagi. Pria itu meninggalkan ruangan tersebut, tapi belakangan kembali dan menembak pintu sebelum pergi lagi, kata O'Dell.

Kepala polisi kampus Virginia Tech, Wendell Flinchum, mengatakan orang bersenjata tersebut adalah seorang pria, tapi tak memberi perincian

mengenai usia atau kewarganegaraannya dan juga jenis senjata yang digunakannya. Kemudian, meskipun ia tak bersedia mengkonfirmasi bahwa hanya ada seorang pria bersenjata, Flinchum mengatakan polisi tak mencari tersangka lain.

Satu rekaman video mengenai kekacauan itu oleh seorang mahasiswa berulang kali ditayangkan di jaringan televisi AS. Rekaman tersebut memperlihatkan orang-orang berlarian di kampus itu sementara lebih dari dua lusin tembakan dilepaskan. "Hari ini bangsa kita berduka bagi mereka yang telah kehilangan orang-orang yang mereka cintai di Virginia Tech," kata Presiden AS George W. Bush. (DetikInet, p.1-7)



Gambar 2.4.2 Mortal Kombat

Sumber: www.forumbebas.com/thread-50189.html

Kasus akibat game di luar negeri akibat dari permainan Mortal Kombat seorang pemuda 36 tahun penjara di Colorado, akibat video game itulah ia menghilangkan nyawa gadis 7 tahun.

Aksi yang termasuk penganiayaan terhadap anak-anak (child abuse) ini bermula ketika Lamar Roberts dan Heather Trujillo -- kedua pelaku -- diminta untuk menjaga Zoe Garcia, gadis cilik yang baru berusia 7 tahun.

Namun bukannya menjaga Zoe baik-baik, seperti kami kutip dari detik dan msnbc, gadis kecil ini malah dijadikan sasaran kekerasan untuk menirukan gaya pertarungan dalam game Mortal Kombat. Sejumlah tendangan dan pukulan terpaksa diterima Zoe, pelaku bahkan menghantamnya ke lantai. Tak kuat

menahan serangan yang bertubi-tubi, gadis cilik ini pun akhirnya meregang nyawa.

Sementara para pelaku harus mempertanggungjawabkan perbuatannya. Robert divonis pengadilan Greeley Weld County District dengan kurungan selama 36 tahun, sedangkan Trujilo cuma diharuskan menghabiskan 6 tahun di penjara khusus remaja Colorado.(Forum Bebas Indonesia,par.1-5)

2.4.2 Kasus di Indonesia :



Gambar2.4.3 Smack Down vs Raw 2008

Sumber: daymix.com/Wwe-Smackdown/

Akibat game yang terjadi di Indonesia dengan permainan smackdown di Indonesia ini sudah tidak bisa dipungkiri lagi dimana telah memakan korban anak-anak yang masih tidak tahu dengan jelas apa yang benar atau salah dimana selalu mengikuti apa sesuatu yang membuatnya senang dan mencobanya ini beberapa kejadian yang terjadi akibat game dan tv dari smack down ini.Beberapa diantaranya adalah:

1. Reza Ikhsan Fadillah, 9 tahun, siswa SD Cingcing 1 Ketapang, Soreang, Bandung (meninggal 16 november 2006),
2. Angga Rakasiwi (11 th), siswa SD 7 Babakan Surabaya (dijahit lima jahitan di kening),
3. Fayza Raviansyah (4 tahun 6 bulan), siswa TK Al-Wahab Margahayu, Bandung (luka, muntah darah),
4. Ahmad Firdaus (9), siswa kelas III SD 7 Babakan Surabaya (pingsan),
5. Nabila Amal (6 tahun 6 bulan), siswa kelas I SD Margahayu Raya 1, Bandung (patah tulang paha),
6. Mar Yunani, siswa kelas III SD Wates Kulonprogo, Yogyakarta (gagar otak),

7. Yudhit Bedha Ganang (10), siswa kelas V SDN 5 Duren Tiga, Jakarta Selatan (luka pada kepala dan kemaluan).

Ini merupakan hal yang tidak bisa dianggap sepele. Dimana sudah banyak korban yang di akibatkan acara smackdown ini. Ini merupakan data-data yang dilaporkan. Mungkin masih ada lebih banyak lagi korban-korban yang berjatuh akibat acara ini yang masih belum dilaporkan. (Edy Kurnia, par.1-8)

Akibat game di Indonesia pada anak kecil saat liburan yang asyik sudah membayang di benak Fiona. Perth, Australia, sudah dikejutnya. Aneka tempat wisata sudah siap dikunjungi. Tapi sial, Juan, anak Fiona, justru merengek minta pulang ke Jakarta. "Aku enggak betah di sini, kangen PS-ku di rumah," kata siswa kelas II sekolah dasar itu mengeluh.

Gemas betul Fiona mengenang kejadian tahun lalu itu. Juan, anaknya yang berumur delapan tahun, memang keranjingan *game* sejak masih di taman kanak-kanak. Setiap hari, sepulang sekolah sampai menjelang tidur, ia lebih banyak berkutat di depan layar televisi, memainkan *video game*. Bahkan, di akhir pekan, saat teman sebayanya bermain sepeda atau berenang, Juan tak jua rela bercerai dari perangkat *game* PS, PlayStation. Fiona kini mulai resah dengan kebiasaan buruk Juan—untuk dimaklumi, keduanya bukan nama asli.

Kecemasan sang ibu bukan tak beralasan. Belakangan, makin banyak ditemukan kasus gangguan kesehatan akibat terlalu banyak main game. Bahkan, di Amerika Serikat, sejumlah orang tua menekan pemerintah agar mewajibkan setiap perusahaan *video game*—Nintendo, PlayStation, dan sejenisnya—mencantumkan bahaya produknya bagi kesehatan anak. (Andi Karina Anom, par.1-2)

2.5 Lembaga Perlindungan Anak (LPA Jatim)

2.5.1 Latar Belakang berdirinya LPA Jatim

Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Jawa Timur merupakan kaukus perlindungan anak di Propinsi Jawa Timur yang kiprah kerjanya melibatkan jaringan institusi terkait yg peduli anak. LPA Jawa Timur didirikan sejak **18 Desember 1998** oleh 65 stakeholder yang terdiri dari instansi Pemerintah, LSM, perguruan tinggi, pers, dan Ikatan profesi yang kemudian disebut sebagai **Majelis Perlindungan Anak Jawa Timur** sebagai pemegang kekuasaan tertinggi.

Sampai dengan Tahun 2008 ini sudah terjadi 4 kali dilaksanakannya Sidang Majelis yang diadakan setiap 3 tahun sekali. Berdasarkan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Lembaga Perlindungan Anak pada Bab VI Pasal 18 tentang Sidang Majelis di ayat (4) menyatakan bahwa *Sidang Tahunan Majelis*

Perlindungan Anak Memberikan Laporan perkembangan LPA yang dilakukan minimal 1 (satu) tahun. Pada saat Sidang Tahunan agenda rutusnya adalah penyampaian laporan perkembangan Organisasi, Program dan keuangan kepada stakeholders.

VISI

Visi LPA Jawa Timur adalah terwujudnya tata kehidupan dan penghidupan masyarakat yang mampu melindungi dan mewujudkan hak-hak anak.

MISI

Untuk mewujudkan tujuan dan visinya LPA Jatim melaksanakan misi sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran semua pihak terhadap hak-hak anak dan pelaksanaannya.
2. Mendorong terimplementasikannya hak-hak anak sesuai konvensi hak anak dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
3. Mengembangkan kerjasama jaringan yang kuat dari semua komponen masyarakat dalam memberikan perlindungan terhadap anak.
4. Mengembangkan sistem rujukan dan meningkatkan akses pelayanan perlindungan anak dalam masyarakat.
5. Mengembangkan informasi tentang hak anak dan pelanggaran-pelanggaran terhadap anak

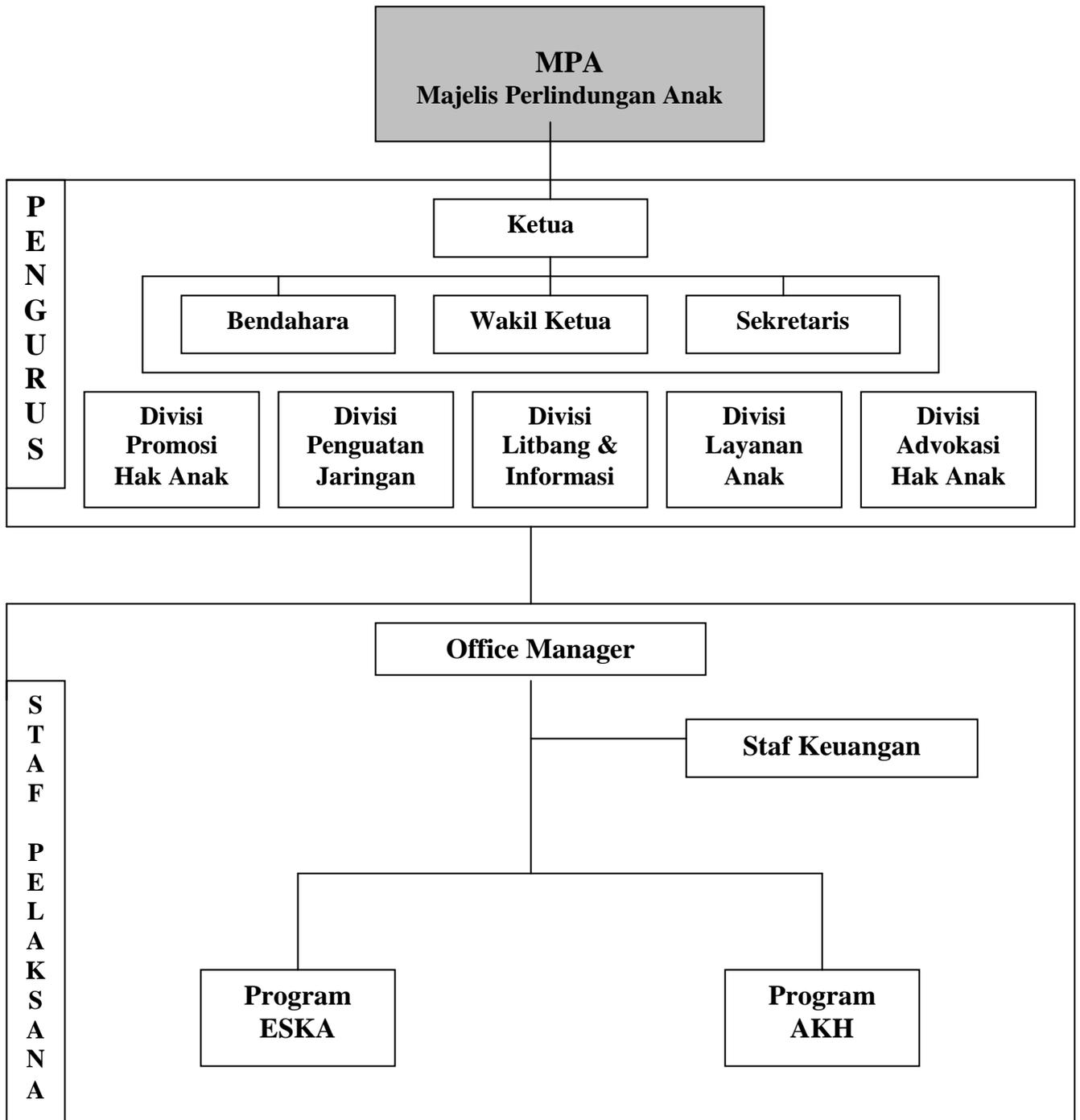
SIFAT

LPA Jatim adalah organisasi *nirlaba, independen, non partisan transparan dan memegang teguh akuntabilitas publik, menjunjung tinggi keadilan, kebenaran dan demokratis.*

AKTIFITAS

Untuk merelisasikan misi tersebut LPA Jawa Timur selama ini telah melaksanakan berbagai kegiatan yang menunjang perlindungan anak. Beberapa program advokasi yang telah dilakukan LPA dalam upaya perlindungan anak di Jawa Timur adalah isu pencatatan kelahiran, anak konflik hukum kekerasan seksual pada anak, Partisipasi anak dan penghapusan trafiking

2.5.2 Struktur Organisasi LPA Jatim



Tabel 2.5.1 Bagan Organisasi LPA Jatim

2.6 Analisis Kuisisioner

Dalam penelitian ini saya menggunakan metode pengisian kuisisioner dimana pembagian kuisisioner ini dilakukan pada anak-anak sepulang sekolah di daerah Surabaya Selatan khususnya daerah Jemursari, dimana terdapat sekolah SD, SMP dan SMA dari hasil penelitian ini didapatkan sejumlah jawaban bahwa akibat game ini juga cukup berpengaruh ke anak-anak.

2.6.1 Daftar anak-anak pengisi kuisisioner:

Tabel 2.6.1 Daftar pengisi kuisisioner

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1.	Prayanden	Laki – laki	9
2.	Franky	Laki – laki	10
3.	Russal	Laki – laki	10
4.	Niken	Perempuan	10
5.	Exousia Kirana C	Perempuan	11
6.	Thomas Michael L	Laki – laki	11
7.	Jason J	Laki – laki	11
8.	Angie	Perempuan	11
9.	Vivian T	Perempuan	11
10.	Tisa	Perempuan	11
11.	Brian	Laki – laki	11
12.	Randy	Laki – laki	11
13.	Kenny	Laki – laki	12
14.	Vanessa P	Perempuan	12
15.	Debby	Perempuan	12
16.	Joshua	Laki – laki	12
17.	Michael N.C	Laki – laki	12
18.	Putri	Perempuan	12
19.	Jansen	Laki – laki	12
20.	Edo	Laki – laki	12
21.	Monica H	Perempuan	12
22.	Sheena S	Perempuan	12

Tabel Sambungan 2.6.1 Daftar Pengisi Kuisisioner

22.	Sheena S	Perempuan	12
23.	Yoel	Laki – laki	12
24.	Aldi	Laki – laki	12
25.	Jason R	Laki – laki	12
26.	Billy D	Laki – laki	12
27.	Winston	Laki – laki	12
28.	Billy G	Laki – laki	12
29.	Timothy I	Laki – laki	12
30.	Aldi L	Laki – laki	12
31.	Karen Christabel	Perempuan	13
32.	Henry	Laki – laki	13
33.	Yesayai	Laki – laki	13
34.	Ferni	Perempuan	13
35.	Jason	Laki – laki	13
36.	Michelle Sinatra	Perempuan	13
37.	Egbert	Laki – laki	13
38.	Thalia M	Perempuan	13
39.	Isabella Jovita	Perempuan	13
40.	Henry	Laki – laki	13
41.	Andrew Pahpahan	Laki – laki	13
42.	Enrick	Laki – laki	13
43.	Vanny	Perempuan	13
44.	Hans S	Laki – laki	13
45.	Jennifer M	Perempuan	13
46.	Samuel S	Laki – laki	13
47.	Patrick A	Laki – laki	13
48.	Kevin Marcelino	Laki – laki	13
49.	Okky	Laki – laki	13
50.	Edwin	Laki – laki	14
51.	Dea Angelia	Perempuan	14
52.	Anastasia	Perempuan	14
53.	Felicia	Perempuan	14

Tabel Sambungan 2.6.1 Daftar Pengisi Kuisisioner

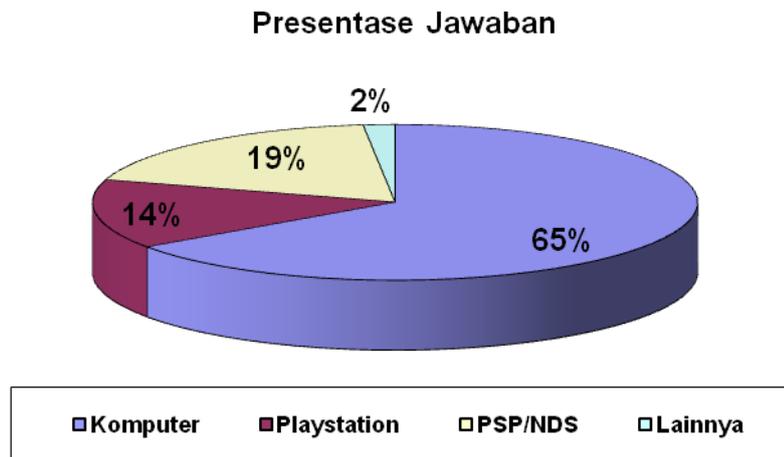
54.	Cindy	Perempuan	14
55.	Clarisa Agnes Y	Perempuan	14
56.	Sashy	Perempuan	14
57.	Marcel	Laki – laki	14
58.	Jeremy W K	Laki – laki	14
59.	Ongky	Laki – laki	14
60.	Charles	Laki – laki	14
61.	Christian E M	Laki – laki	14
62.	Thomas	Laki – laki	14
63.	Favian	Laki – laki	14
64.	Ling-ling	Perempuan	14
65.	Alfarafin N E B	Perempuan	14
66.	Isaac	Laki – laki	14
67.	Michael	Laki – laki	14
68.	G Aldwin	Laki – laki	14
69.	Petrus Billy	Laki – laki	14
70.	Rapha	Laki – laki	14
71.	Patric	Laki – laki	15
72.	Kenny	Laki – laki	15
73.	Bernard	Laki – laki	16
74.	Anton Krisna	Laki – laki	16
75.	Juvicko	Laki – laki	16
76.	Hanz	Laki – laki	16
77.	J Andre R	Laki – laki	16
78.	Jeffry	Laki – laki	16
79.	Vincent	Laki – laki	16
80.	Maria	Perempuan	16
81.	Ardhiananta K H	Laki – laki	16
82.	Victor	Laki – laki	16
83.	Hadi	Laki – laki	16
84.	Andrew	Laki – laki	16
85.	Jefferson	Laki – laki	16

Tabel Sambungan 2.6.1 Daftar Pengisi Kuisisioner

87.	Peter	Laki – laki	16
88.	Alkent	Laki – laki	16
89.	Ryan O H	Laki – laki	16
90.	Yohan	Laki – laki	16
91.	Steven	Laki – laki	16
92.	Timothy	Laki – laki	16
93.	Alveno	Laki – laki	16
94.	Johansyah	Laki – laki	16
95.	Aldo	Laki – laki	16
96.	Andre	Laki – laki	16
97.	Bryan	Laki – laki	16
98.	Ferry	Laki – laki	16
99.	Daniel A G	Laki – laki	16
100.	Andrian	Laki – laki	16
101.	Ivan	Laki – laki	16
102.	Frengky	Laki – laki	16
103.	Adrian	Laki – laki	17
104.	Feri	Laki – laki	17

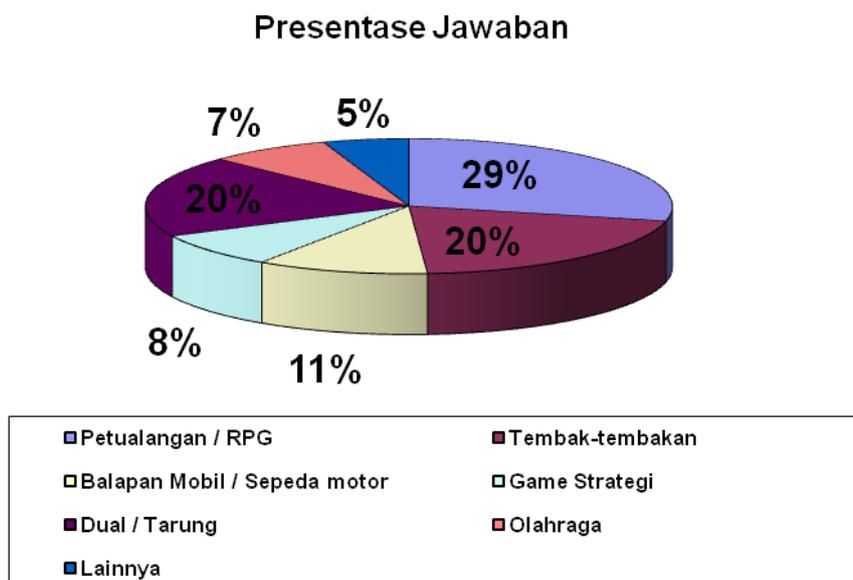
2.6.2 Analisis kuisioner secara presentase jawaban

1. Kamu suka bermain game di mana sih?



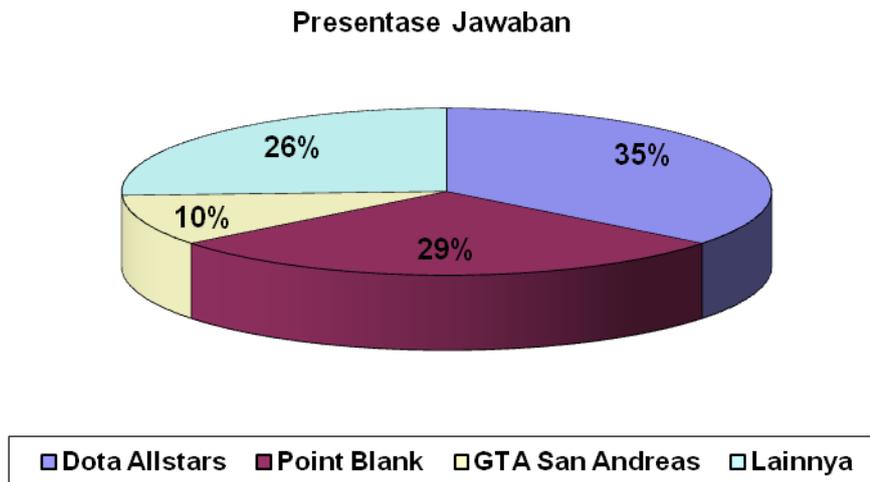
Asumsi jawaban dari pertanyaan no.1 ini adalah untuk mengetahui anak-anak senang bermain di mesin portable atau komputer ternyata hasil yang diperoleh lebih banyak kearah komputer dimana dengan grafik visual yang lebih baik.

2. Menurut kamu game tipe apa yang kamu sering mainkan?



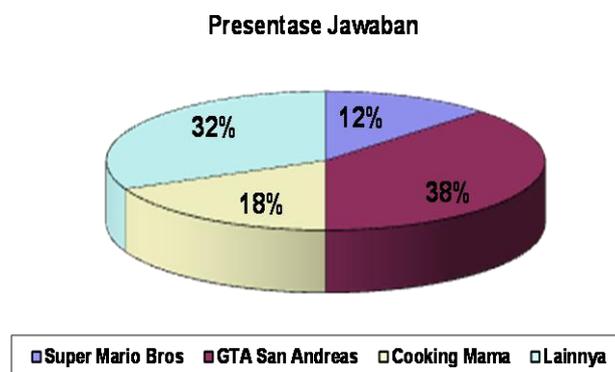
Asumsi jawaban dari pertanyaan no.2 ini adalah untuk mengetahui anak-anak senang jenis game yang sering dimainkan hasilnya didapati petulangan/RPG yang pertama,dan yang kedua ada tembak-tembakan serta yang ketiga adalah duel atau tarung.

3. Menurut kamu game komputer apa yang paling kamu sukai?



Asumsi jawaban dari pertanyaan no.3 ini adalah untuk mengetahui game apa yang sedang menjadi favorit anak-anak hasilnya Dota Allstar menjadi favorit pertama serta kedua ada Point Blank.

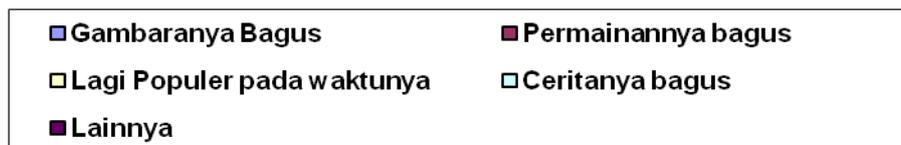
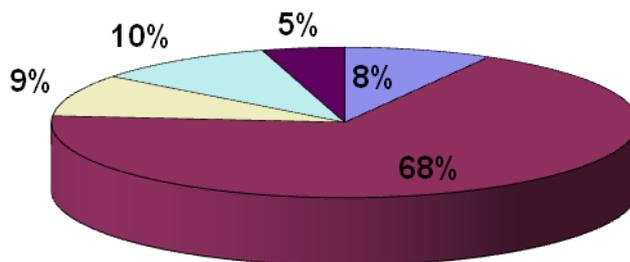
4. Menurut kamu game offline di Playstation / PSP game apa yg sering kamu mainkan?



Asumsi dari pertanyaan no.4 ini adalah apakah anak-anak masih sering bermain mesin portable selain komputer ternyata didapati hasil bahwa game GTA menjadi game favorit untuk mesin portable selain komputer.

5. Apa yg kamu sukai dari suatu game itu?

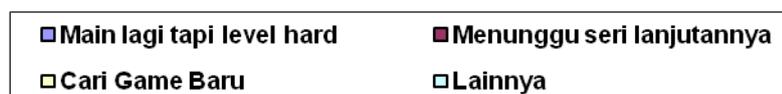
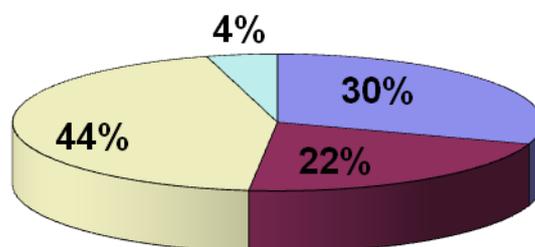
Presentase Jawaban



Asumsi dari pertanyaan no.5 ini adalah untuk mengetahui apa yang membuat game ini menarik hasilnya didapati dari segi permainan yang bagus, dan ceritanya bagus sehingga membuat anak-anak tertarik untuk memainkannya.

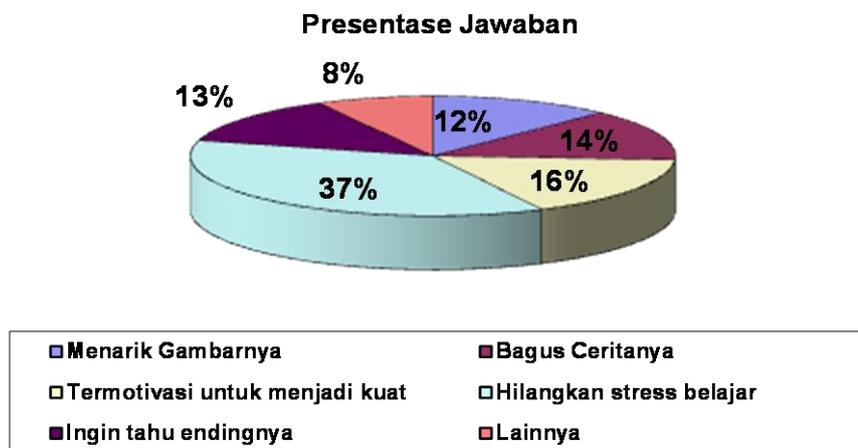
6. Kalau uda tamat gamenya kamu apa yang kamu lakukan?

Presentase Jawaban



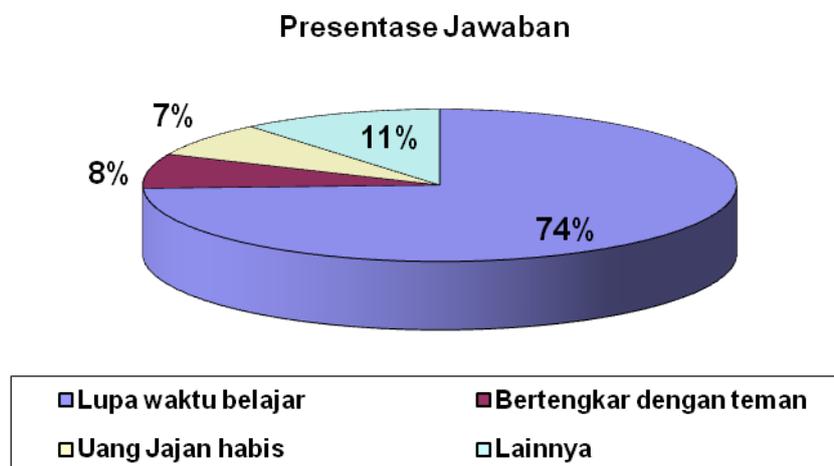
Asumsi dari pertanyaan no.6 ini adalah untuk mengetahui apa yang dilakukan anak setelah menamatkan suatu game dan hasilnya didapati bawa anak tidak bisa lepas dari game dengan hasil tertinggi cari game lagi.

7. Menurut kamu apa sih yang buat game gak bikin kamu bosan?



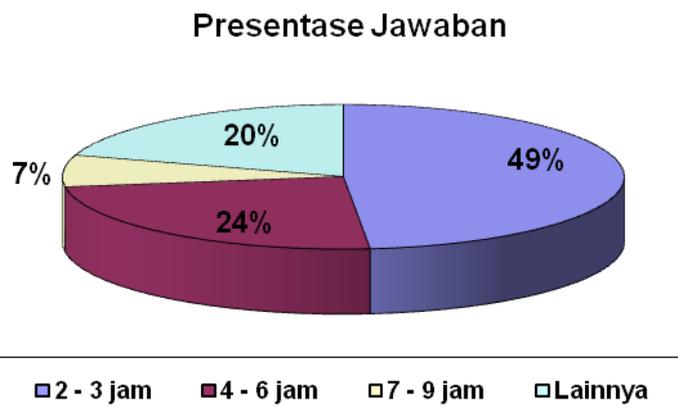
Asumsi dari pertanyaan no.7 ini adalah untuk mengetahui apa sih yang buat anak-anak gak bosen main game dan hasilnya ternyata adalah hilangkan stress belajar dan yang kedua adalah ingin tahu endingnya.

8. Apa kamu pernah mengalami dampak / akibat buruk dari bermain game?



Asumsi dari pertanyaan no.8 ini adalah untuk mengetahui dampak buruk apa yang membuat anak berlebihan main game hasilnya adalah lupa waktu belajar dan bertengkar dengan teman,serta uang jajan habis untuk bermain.

9. Kira-kira berapa lama sih waktumu untuk bermain game dalam 1 hari?



Asumsi dari pertanyaan no.9 ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak waktu anak bermain dalam 1 hari dan hasilnya adalah 2-3 jam per hari kemudian 4-6 jam per hari dimana ini sudah menyita banyak waktu selain sekolah.

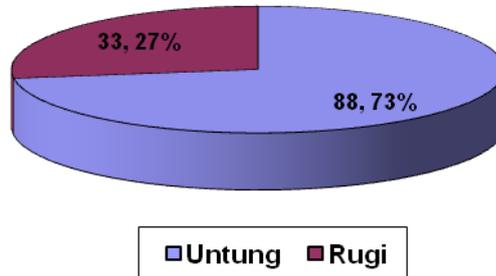
10. Pernahkah kamu termotivasi oleh suatu game?



Asumsi dari pertanyaan no.10 ini adalah untuk mengetahui apa berdampak dalam psikis anak saat bermain dari hasil yang diperoleh anak mengatakan lainnya, sedangkan hasilnya kedua adalah ingin menjadi seperti hero yang disukai.

11. Menurut kamu bermain game ada untung atau ruginya gak ?

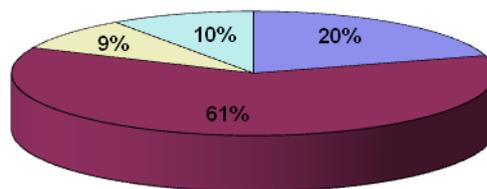
Presentasi Jawaban



Asumsi dari pertanyaan no.11 ini adalah untuk mengetahui pendapat anak-anak tentang game hasilnya untung dari main game karena untuk *refresing* sedangkan yang pendapat rugi karena menghabiskan waktu dan uang.

12. Pada saat kamu bermain suatu game bersama teman dimana memancing Amarah kamu apa yang kamu lakukan?

Presentasi Jawaban

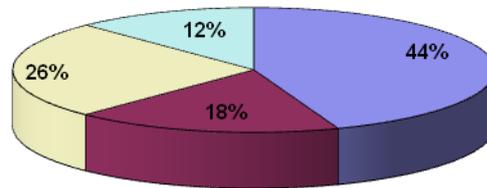


■ Balas Marah ■ Didiemin aja □ ditantang/didatangi □ lainnya

Asumsi dari pertanyaan no.12 ini adalah untuk mengetahui apabila anak menghadapi kendala psikis atau marah hasilnya didapati lebih baik didiami oleh anak.

13. Tindakan kamu bagaimana jika teman lawanmu membuat perlawanan apabila tidak terima dengan permainanmu ?

Presentase Jawaban

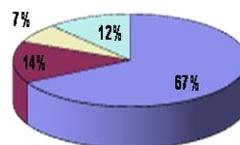


■ Menerima ■ Membalas □ Menantang □ Lainnya

Asumsi dari pertanyaan no.13 ini adalah untuk mengetahui apa ada terjadi perlawanan dari permainan game jika bermain dalam tim dan ada yang tidak suka dengan permainan seseorang maka hasilnya didapati menerima, sedangkan yang kedua membalas dengan perlawanan.

14. Apabila hal buruk/perkelahian gara-gara game terjadi diantara teman-teman Apa yang kamu lakukan?

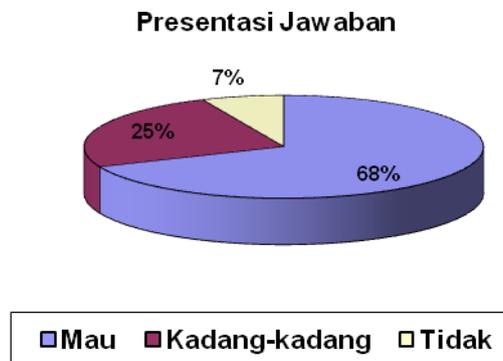
Presentase Jawaban



■ Melerai
■ Ikut Berkelahi
□ memanggil orang tua/pihak berwajib
□ Lainnya

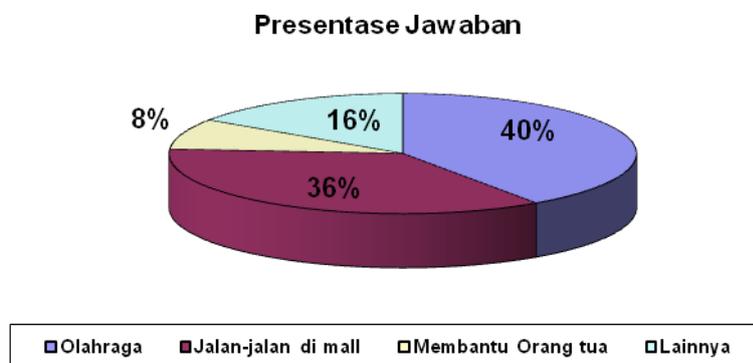
Asumsi dari pertanyaan no.14 ini adalah untuk mengetahui tindakan apa yang dilakukan anak setelah terjadi perkelahian akibat game hasilnya didapat melerai menjadi pilihan pertama, sedangkan yang kedua adalah ikut dalam perkelahian tersebut.

15. Apabila sudah terjadi hal buruk dari akibat game misal perkelahian antar teman apakah kamu masih mau bermain game?



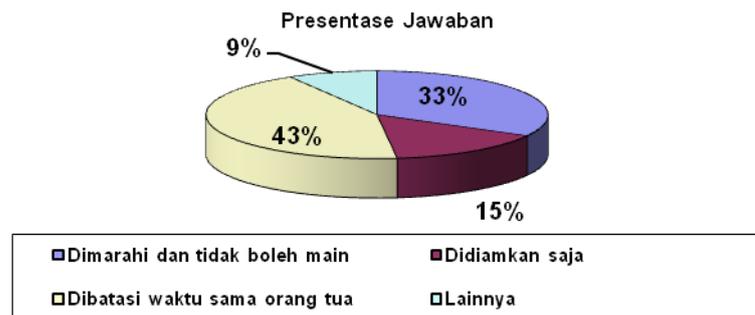
Asumsi dari pertanyaan no.15 ini adalah untuk mengetahui apabila hal buruk atau perkelahian akibat game terjadi apa anak-anak masih mau bermain game hasil yang didapat adalah masih mau menjadi pilihan pertama, sedangkan kedua kadang kadang.

16. Apa kamu pernah berniat untuk berhenti bermain game dengan cara apa yang kamu lakukan?



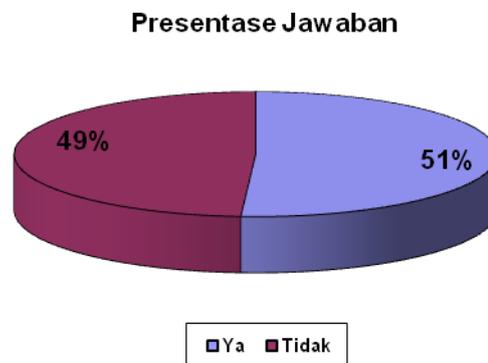
Asumsi dari pertanyaan no.16 ini adalah untuk mengetahui cara alternatif anak yang dilakukan untuk menghentikan game hasilnya didapat bawa olahraga menjadi pertama pilihan sedangkan yang kedua adalah jalan-jalan.

17. Menurut kamu bagaimana sikap orang tuamu terhadap kamu apabila kamu bermain game terus-terusan?



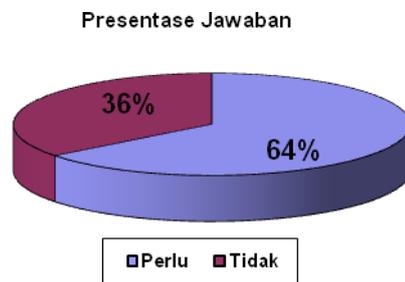
Asumsi dari pertanyaan no.17 ini adalah untuk mengetahui pengaruh orang tua terhadap anak yang berlebihan bermain game dan hasilnya adalah dibatasi waktu oleh orang tua sedangkan yang kedua dimarahi dan tidak boleh main.

18. Apa kamu pernah main game terlalu berlebihan sampai mempengaruhi kesehatanmu?



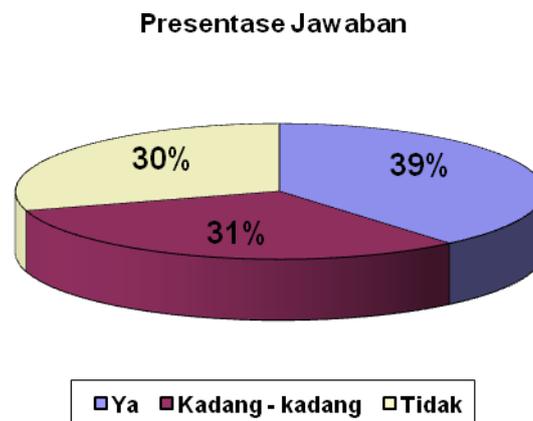
Asumsi dari pertanyaan no.18 ini adalah untuk mengetahui apakah bermain mempengaruhi kesehatan anak-anak saat bermain dan hasilnya didapati ya seperti sakit mata (rabun jauh),flu,pusing-pusing,panas,dlln.

19. Menurut kamu perlukah dibuat iklan kepada anak agar tidak bermain game terlalu berlebihan?



Asumsi dari pertanyaan no.19 ini adalah untuk mengetahui apakah perlu dibuatkan iklan untuk mengurangi dampak game ini dan hasilnya Perlu yang pertama dan tidak yang kedua.

20. Menurut kamu apakah game mempengaruhi sifat kamu?



Asumsi dari pertanyaan no.20 ini adalah untuk mengetahui apakah bermain dapat mempengaruhi sifat anak dan hasilnya adalah Ya yang pertama dan kadang-kadang yang kedua.

2.6.3 Kesimpulan dari analisis kuisisioner

Menurut hasil survei yang telah dibagikan kepada anak-anak didapati bahwa anak-anak sudah menjadi korban game dari sejak usia SD dimana cukup banyak yang tidak mau untuk melepaskan game dan adanya ketergantungan akan game dalam kuisisioner dimana adanya akibat game ini masih membuat anak tidak mau melepaskan game ini. Serta dari hasil survei didapati juga bahwa anak-anak yang bermain game secara berlebihan mengalami gangguan kesehatan baik sakit flu, sakit mata (rabun jauh), dan pusing-pusing menurut hasil kuisisioner yang telah ditulis. Secara pelajaran sekolah anak-anak juga mengalami penurunan nilai akibat ngegame.

Sedangkan game juga mempengaruhi temperamen sifat anak dimana anak-anak menjadi egois, seperti yang didapati dalam kuisisioner. Dari hasil jawaban kuisisioner tersebut maka diharapkan adanya iklan layanan masyarakat ini dan bantuan dari orang tua atau guru untuk mengawasi kegiatan anak-anak sepulang sekolah agar tidak membuang waktunya terlalu banyak buat game.