

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. PENGERTIAN ANAK USIA SEKOLAH

Anak sekolah menurut definisi WHO (*World Health Organization*) yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 6-12 tahun.

Kebanyakan Negara memiliki peraturan bahwa anak usia sekolah dimulai pada usia 6 atau 7 tahun dan anak tetap berada di bangku sekolah hingga mereka berusia 14 hingga 17 tahun<sup>13</sup>. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

#### B. PENGERTIAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH

Perkembangan sosial anak Dapat diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama<sup>14</sup>. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi:

---

<sup>13</sup> Santrock John W., *adolescence perkembangan remaja* ( Jakarta: Erlangga, 2003), 256.

<sup>14</sup> Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, 65.

meleburkan diri menjadi suatu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerja sama<sup>15</sup>.

Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lain<sup>16</sup>.

Perkembangan sosial pada anak masa sekolah ini ditandai dengan beberapa aktivitas dengan teman sebaya, yang akan mengurangi interaksi anak dengan keluarga. Anak pada masa ini akan membagi interaksinya antara pergaulan sosialnya dengan kehidupan keluarga yaitu :

#### 1. Kegiatan Bermain

Dibanding dengan masa sebelumnya anak pada usia sekolah ini mau tidak mau akan mengurangi waktu bermain daripada masa sebelumnya. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman yang akan memberikan berbagai pengalaman berharga.

#### 2. Interaksi dengan anak-anak sebaya

Meluasnya lingkungan sosial bagi anak menyebabkan anak menjumpai pengaruh-pengaruh yang ada diluar pengawasan orang tua. Interaksi dengan teman sebaya merupakan permulaan hubungan persahabatan. Persahabatan pada awal masa sekolah pada umumnya

---

<sup>15</sup> Budiamin, Amin, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, 122.

<sup>16</sup> Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, 65.

terjadi atas dasar aktivitas bersama. Hubungan persahabatan itu bersifat timbal balik dan memiliki sifat saling pengertian, saling membantu, saling percaya, saling menghargai dan menerima.

Teman sebaya pada umumnya adalah teman sekolah atau teman bermain di luar sekolah. Minat terhadap kegiatan kelompok mulai timbul. Mereka memiliki teman-teman sebaya untuk melakukan kegiatan bersama, seperti belajar bersama, melihat pertunjukan, bermain dan sebagainya<sup>17</sup>.

### **C. KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH**

Karakteristik dan ciri tingkah laku sosial anak usia Sekolah yaitu minat terhadap kelompok makin besar dan mulai mengurangi keikutsertaannya pada aktivitas keluarga.

Pada fase ini Anak sudah mulai mengenal Tuhan melalui bahasa. pada masa ini ide keagamaan anak di dasarkan atas emosional, maka wajar bila konsep Tuhannya pun bersifat formal. Menurut Zakiah Daradjat merupakan masa usia sekolah dasar disebut juga masa tamyiz (6-12 tahun), artinya anak harus mulai dibekali pengetahuan dasar yang tentunya penting untuk keberhasilan anak dikemudian hari<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Psychologymania”perkembangan sosial anak pada masa sekolah”, <http://www.psychologymania.com/2012/06/perkembangan-sosial-pada-anak-masa.html>. 25 mei 2013.

<sup>18</sup> Bintang malam”perkembangan manusia menurut Islam”, <http://abshor-faqih.blogspot.com/2012/01/perkembangan-manusia-menurut-islam.html>, diakses 22 oktober 2013

Karakteristik anak pada masa ini ialah : Anak mulai bersekolah, Guru mulai menjadi pujaannya, Gigi tetap mulai tumbuh, Anak mulai gemar membaca, Anak mulai malu apabila auratnya di lihat orang, Hubungan anak dengan ayahnya semakin erat, Anak suka menghafal.

Hurlock mengemukakan Pola perilaku sosial pada awal masa anak-anak terbagi atas dua kelompok, yaitu pola perilaku yang sosial dan pola perilaku yang tidak sosial<sup>19</sup>. Pola perilaku yang termasuk dalam perilaku sosial adalah :

1. Kerja sama

Sekelompok anak belajar bermain atau bekerja bersama dengan anak lain. Semakin banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan bekerja sama.

2. Persaingan

Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk yang dialami anak.

3. Kemurahan hati

Kemurahan hati, terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin

---

<sup>19</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Child Development, Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), 239.

berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial<sup>20</sup>.

#### 4. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya<sup>21</sup>.

#### 5. Simpati

Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

#### 6. Empati

Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang pada anak jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.

#### 7. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang

---

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Ibid.

diterima secara sosial. Anak akan berusaha menunjukkan perilaku sosial yang dapat diterima agar dapat memenuhi keinginannya

#### 8. Sikap ramah

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka<sup>22</sup>.

#### 9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain<sup>23</sup>.

Adapun pola perilaku yang tidak sosial adalah perilaku yang menunjukkan:

##### 1. Negativisme

Negativisme adalah perlawanan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Biasanya hal itu dimulai pada usia dua tahun dan mencapai puncaknya antara umur 3 dan 6 tahun. Ekspresi fisiknya mirip dengan ledakan kemarahan, tetapi secara setahap demi setahap diganti dengan penolakan lisan untuk menuruti perintah.

##### 2. Agresi

Agresi adalah tindakan permusuhan yang nyata atau ancaman permusuhan. Biasanya tidak ditimbulkan oleh orang lain. Anak-anak mengekspresikan sikap agresif mereka berupa penyerangan secara fisik

---

<sup>22</sup> Ibid, 240.

<sup>23</sup> Ibid.

atau lisan terhadap pihak lain, dan biasanya terhadap anak yang lebih kecil<sup>24</sup>.

### 3. Pertengkaran

Pertengkaran merupakan perselisihan pendapat yang mengandung kemarahan yang umumnya dimulai apabila seseorang melakukan penyerangan yang tidak beralasan. Pertengkaran berbeda dari agresi. Pertengkaran melibaaan dua orang atau lebih sedangkan agresi merupakan tindakan dirinya sendiri. Dalam pertengkaran salah seorang yang terlibat memainkan peran bertahan sedangkan dalam agresi peran dirinya yang selalu agresif.

### 4. Mengejek dan menggretak

Mengejek merupakan serangan secara lisan terhadap orang lain, sedangkan menggretak merupakan serangan yang bersifat fisik. Dalam kedua hal tersebut si penyerang memperoleh keputusan dengan menyaksikan ketidakenakan (ketidak senangan) korban dan usahanya untuk balas dendam.

### 5. Perilaku yang sok kuasa

Perilaku ini adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain atau menjadi "majikan". Jika diarahakan secara tepat hal ini dapat menjadi sifat kepemimpinan, tetapi umumnya tidak demikian, dan

---

<sup>24</sup> Ibid.

biasanya hal ini mengakibatkan timbulnya penolakan dari kelompok sosial<sup>25</sup>.

#### 6. Egosentrisme

Hampir semua anak kecil bersifat egosentrik, dalam arti bahwa mereka cenderung berpikir dan berbicara tentang diri mereka sendiri. Apakah kecenderungan ini akan hilang, menetap atau akan berkembang semakin kuat, sebagian bergantung pada kesadaran anak bahwa hal itu membuat mereka tidak populer dan sebagian lagi bergantung pada kuat lemahnya keinginan mereka untuk menjadi populer.

#### 7. Prasangka

Landasan prasangka terbentuk pada masa kanak-kanak awal yaitu ketika anak menyadari bahwa sebagian orang berbeda dari mereka dalam hal penampilan dan perilaku dan bahwa perbedaan ini oleh kelompok sosial dianggap sebagai tanda kerendahan. Bagi anak kecil tidaklah umum mengekspresikan prasangka dengan bersikap membedakan orang-orang yang mereka kenal.

#### 8. Antagonisme jenis kelamin

Ketika masa kanak-kanak berakhir, banyak anak laki-laki ditekan oleh keluarga laki-laki dan teman sebaya untuk menghindari pergaulan dengan anak perempuan atau memainkan "permainan anak perempuan". Mereka juga mengetahui bahwa kelompok sosial memandang laki-laki lebih tinggi derajatnya daripada anak perempuan. Walaupun demikian,

---

<sup>25</sup> Ibid, 241.

pada umur ini anak laki-laki tidak melakukan pembedaan terhadap anak perempuan, tetap menghindari mereka dan menghindari aktivitas yang dianggap sebagai aktivitas anak perempuan<sup>26</sup>.

#### **D. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK**

Faktor utama yang dapat mempengaruhi proses sosialisasi anak ada dua, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah atau luar keluarga. Faktor tersebut adalah:

##### **1. Faktor Keluarga**

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Bahkan dalam hadist nabi mengatakan “ Tiap bayi lahir dalam keadaan fitrah Orang tuanyalah yang mermbuatnya Yahudi, Nasrani, atau Majusi. Seperti binatang yang lahir sempurna, adakah engkau melihat mereka terluka pada saat lahir?’’ (HR Bukhari)<sup>27</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh keluarga terhadap anak cukup kuat.

Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan:

- a. Status sosial ekonomi keluarga
- b. Keutuhan keluarga.
- c. Sikap dan kebiasaan orang tua

---

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Psikologi untuk semua kebaikan”psikologi perkembangan menurut islam”, <http://radiefwisnu.blogspot.com/2012/08/psikologi-perkembangan-menurut-islam.html>, diakses 22 Oktober 2013

## 2. Faktor Lingkungan Luar Keluarga

Pengalaman sosial awal diluar rumah melengkapi pengalaman didalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Sedangkan menurut Elizabeth B. Hurlock menambahkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu faktor pengalaman awal yang diterima anak. Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya<sup>28</sup>. Faktor lingkungan luar keluarga itu meliputi:

### a. Teman sebaya (*peer group*)

Dalam konteks perkembangan anak, teman seusia adalah anak pada usia yang sama atau pada level kedewasaan yang sama. Salah satu fungsi terpenting dari kelompok teman seusia adalah memberikan sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga<sup>29</sup>.

### b. Sekolah

Sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan sikap sosial anak, karena selama masa pertengahan dan akhir anak-anak, Anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah sebagai anggota suatu masyarakat kecil yang harus mengerjakan sejumlah tugas dan mengikuti sejumlah aturan yang menegaskan dan membatasi perilaku, perasaan dan sikap mereka<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup> Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010). 100

<sup>29</sup> Ibid.

<sup>30</sup> Ibid.

Di sekolah, guru membimbing perkembangan kemampuan sikap, dan hubungan sosial yang wajar pada peserta didiknya. Hubungan sosial yang sehat dalam sekolah dan kelas seyogyanya diprogram, dikreasikan, dan dipelihara bersama-sama dalam belajar, bermain dan berkompetisi sehat. Sekolah mengupayakan layanan bimbingan kepada peserta didik. Bimbingan selain untuk belajar adalah untuk penyesuaian diri ke dalam lingkungan atau juga penyerasian terhadap lingkungannya. Kepada siswa diajarkan tentang disiplin dan aturan melalui keteraturan atau *conformity* yang disiratkan dalam tiap pelajaran<sup>31</sup>.

## **E. GAME ONLINE**

### **1. Pengertian *game online***

Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai

---

<sup>31</sup> Bagi-bagi pengetahuan” perkembangan social anak”, <http://s3s3p.wordpress.com/2012/12/11/perkembangan-sosial-anak/>. diakses tanggal 26 mei 2013.

sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan<sup>32</sup>.

Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan RPG keluaran *Game* dengan grafik sederhana berbasis 2D.[4] *Nexia* hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan chat pertama di Indonesia.<sup>33</sup>

## 2. Jenis-jenis *game online*

### a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games*"(MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

<sup>32</sup> Adams, Ernest & Rollings, Andrew, *Fundamentals of Game Design*. (Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall, 2006), 770.

<sup>33</sup> Wikipedia "*Permainan Daring*", [http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring), diakses tanggal 5 april 2013

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*"(MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)<sup>34</sup>.

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games*"(MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

d. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online.

---

<sup>34</sup> Ibid.

misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360<sup>35</sup>.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi *scripting* HTML (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

f. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya

---

<sup>35</sup> Ibid.

manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*<sup>36</sup>.

g. *Massively multiplayer online games* (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)

MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)

MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)

MMOSG (*Massively Multiplayer Online Sosial Game*)<sup>37</sup>.

## F. DAMPAK GAME ONLINE PADA ANAK

*Games* (permainan) dan anak-anak adalah dua hal yang sangat berkaitan. Masa kanak-kanak adalah masa dimana hampir semua waktu digunakan mereka untuk hiburan dan bermain. Mereka belum terlalu memikirkan masa depan, belum mempunyai tanggung jawab lebih, dan tidak mempunyai jadwal tetap selain jadwal sekolah. Sehingga waktu mereka banyak digunakan untuk bermain..

---

<sup>36</sup> Ibid.

<sup>37</sup> Ibid.

*Game online* hanyalah satu bentuk media yang ikut mempengaruhi kehidupan anak-anak dan remaja dibelahan dunia<sup>38</sup>. Banyak dampak bagi anak dengan trend *game online* masa sekarang ini. Baik itu dampak positif, maupun negatif.

1. Dampak positif *game online*

a. Meningkatkan konsentrasi.Kemampuan

Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

b. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

Penelitian yang dilakukan di *Manchester University* dan *Central Lanchashire University* menyatakan bahwa orang yang bermain *game* 18 jam seminggu atau sekita dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan

c. Meningkatkan kemampuan membaca,

Psikolog dari *Finland Univesity* menyatakan bahwa *game* meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan game* (Jakarta: PT. Gramedia pustaka Utama, 2010), 39.

<sup>39</sup> Jejak bocah " dampak positif dan negative *game online* ",  
<http://www.jejakbocah.com/2012/05/dampak-game-online-bagi-kesehatan.html>, diakses tanggal 26 Mei 2013

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

Sebuah studi menemukan bahwa *gamers* mempunyai *skil* berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka *chat* dengan pemain lain dari berbagai negara.

e. Meningkatkan pengetahuan tentang *computer*

Untuk Dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang peman *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut. Karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar *troubleshooting* komputer dan *overclocking*.

f. Meningkatkan kemampuan mengetik

Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk mengendalikan permainan.

g. Koordinasi mata dan tangan

Bermain *game online* sebenarnya dapat meningkatkan ketangkasan anak Anda, yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak untuk

mencobanya<sup>40</sup>.

h. Peningkatan kemampuan belajar

Kompleksitas *games* memberikan anak Anda kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. *Game online* telah berkembang ke titik di mana penggunaannya harus mengambil kendali dan berpikir sendiri. Bahkan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.

i. Sportivitas dan adil

*Sportivitas* dan adil (*fair play*) adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. *Game* secara tidak langsung menawarkan Anak Anda nilai-nilai ini, terutama saat bersaing satu sama lain.

j. Mengurangi stres

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres<sup>41</sup>.

k. Kerja tim

Kerjasama dan kebutuhan untuk membangun *team work* kuat

---

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> Ibid.

pengaruhnya saat anak bermain *game online*. Bahkan beberapa *game online* harus membutuhkan sebuah kerjasama tim untuk mencapai kemenangan<sup>42</sup>.

l. Mengatasi rasa sakit

Bermain *game online* bisa menjadi sarana untuk mengatasi rasa sakit fisik atau emosional, misalnya, pada orang yang sedang menderita suatu penyakit di mana hanya dapat melakukan aktivitas di kamar tidur.

m. Membuat orang senang

Salah satu efek terbesar dari bermain *game* adalah membuat orang bahagia. Namun, sangat penting untuk membatasi waktu bermain *game*, karena ada kemungkinan bahwa alat ini membuat Anda menjadi kecanduan. Biarkan anak-anak Anda untuk bermain *game* sesering mungkin, tapi jangan lupa mengingatkan mereka untuk berhenti. Pastikan pula anak Anda tetap melakukan aktivitas di lingkungan sosial<sup>43</sup>.

2. Dampak negative *game online*

a. Menimbulkan indiksi (Kecanduan) yang kuat

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan

---

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> ibid

sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian *id* dan *password* tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

c. Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh ini banyak ditemui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*<sup>44</sup>.

d. Terbengkelainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan

---

<sup>44</sup> Ibid.

terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*<sup>45</sup>.

e. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

f. Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

Mengganggu kesehatan

duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh

g. *Eye strain*

*eye strain* adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer, TV, mikroskop dan mengendarai mobil. Pada *online gamers* selain melihat monitor terus

---

<sup>45</sup> Ibid.

menerus, mata juga semakin jarang berkedip yang justru menambah kelelahan<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> Ibid.