

M IQBAL TAWAKAL

Video Game

KENALI, PELAJARI, DAN SIKAPI

*"Panduan Praktis Bagi Orang Tua
Menghadapi Isu Video Game
dan Anak di Era Digital"*





www.nxgindonesia.org
facebook : /nxgindonesia
twitter : @nxgindonesia

Terima Kasih

Semangat orang tua dan guru adalah energi kami. NXG Indonesia tak mungkin sampai sejauh ini tanpa dukungan semua pihak. Termasuk buku saku ini. Berkat dorongan, masukan, dan saran itulah buku sederhana ini sampai pada Anda.

Berawal dari ide menyebarkan pesan-pesan bermedia yang sehat, khususnya video game. Hingga diharapkan menjadi panduan singkat orang tua dan guru. Media berbagi informasi seputar video game dan keluarga, termasuk cerita pengalaman bermedia positif, sampai tips ringan. Semua itu berawal dari Anda, untuk kita semua.

NXG Indonesia hanyalah fasilitator. Andalah aktornya! Anda -orang tua dan guru- merupakan ujung tombak pendidikan bermedia. Baik itu di rumah, lingkungan sekitar, dan sekolah. Melalui media ini, kami berharap kesadaran akan bermedia positif semakin terbangun. Tentunya itu tak mungkin terwujud tanpa peran aktif Anda.

Ayo! Jangan ragu untuk bertanya dan berbagi. Karena kami hadir untuk menemani Anda 'menyelam' di era digital seperti sekarang. Melalui buku ini, kami ingin mengucapkan terima kasih. Terima Kasih telah mendorong kami, membuat kami lebih baik. Terima Kasih telah membantu orang tua dan guru di Indonesia memahami media dengan lebih baik lagi.

Selamat Membaca. Salam Media Sehat!

Bandung. 2013

M Iqbal tarvakal

“Saya rasa salah paham terbesar dikalangan orang tua adalah mereka berpikir video game hanya untuk anak-anak”

Patricia Vance

Presiden Entertainment
Software Rating Board
(ESRB)

Bagian 1

‘Orang Asing’ di Ruang Keluarga

Sepertinya ucapan Patricia Vance itu ada benarnya. Banyak masyarakat yang tak peduli dengan (konten) video game. Mereka menilai ‘permainan layar kaca’ itu cuma untuk anak-anak. Sama seperti ketika mereka menilai permainan lainnya (tradisional). Memang pada dasarnya permainan tercipta di dunia anak-anak. Terlebih orang dewasa terlalu ‘sibuk’ sehingga tak sempat bermain. Padahal, kata Patricia, orang tua yang hidup di era sekarang tumbuh bersama video game. Sehingga sangat mustahil mereka tak mengenal ‘isi’ video game. “Tapi saya rasa salah paham itu masih ada dan bersifat fundamental,” imbuhnya.

Debut video game dimulai sejak awal 1950-an. Lalu mulai tenar ketika video game arcade (kita kenal sebagai ding-dong) diperkenalkan tahun 70-an. Sejak saat itu industri video game berkembang pesat. Sekarang beragam jenisnya, mulai dari konsol besar (ding-dong) hingga perangkat mobile. Bagi kita yang hidup di era 70-an, terutama di Indonesia tentu akan merasa asing dengan video game. Pakar Media Massa, Santi Indra Astuti melabeli dengan istilah ‘masyarakat transisi’. Yakni, mereka yang hidup ditengah perubahan massal ‘wajah dunia’. Semula tradisional mendadak jadi digital.

“Sedangkan mereka yang lahir tahun 80-an ke atas sudah mulai terbiasa dengan teknologi,” jelas dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung (Unisba) itu. Wajar bila para orang tua sekarang masih ‘kebingungan’ dengan gejala lompatan teknologi. Sedangkan, anak-anak mereka

Kini Saatnya Orang Tua 'Melek Video Game'. Kenali dan kendalikan penggunaannya.



yang sekarang sudah berumur 20-an atau kurang begitu terbiasa dengan era 'serba-cepat'. Apalagi anak-anak sekarang, mereka terbiasa dengan YouTube, Google Play, Twitter, Xbox, hingga iPad. Lonjakan kebudayaan inilah yang kerap menimbulkan 'salah paham'.

Santi menjelaskan, posisi video game sangat vital. Selaku produk media massa, video game juga punya andil besar di masyarakat dan keluarga. Di Amerika, video game sudah jadi bagian dari keluarga. Sebuah data tahun 2010 menunjukkan 72% rumah di Amerika dilengkapi dengan konsol video game. Data yang dilansir oleh Entertainment Software Association (ESA) menunjukkan setiap detik dalam sehari di Amerika terjual 9 judul video game (2009). Di sektor ekonomi industri software video game begitu diperhitungkan. Selama 2009, video game sudah menyumbang USD 4,9 miliar untuk perekonomian Amerika.

Melihat pertumbuhan 'si bungsu' yang begitu cepat, kita *kudu* siap-siap. Globalisasi memperlancar transfer teknologi dan budaya, termasuk dalam video game. Video game baru masuk Indonesia akhir 90-an dan langsung menjamur. Trend-nya mulai mencolok medio tahun 2001, saat game online mulai *booming*. Berlanjut begitu cepat hingga sekarang. Sebut saja beberapa video game yang sempat mencuri perhatian kaula muda; Counter Strike, Nexia, Ragnarok, Tomb Rider, World of Warcraft, Call of Duty, Grand Theft Auto, dan sebagainya. Tak lupa konsol video game yang tiap tahun selalu ada inovasi.

Cerdas Sikapi Video Game

Disadari atau tidak, video game sekarang sudah berada di 'ruang tamu'. Tumbuh bersama anak-anak kita, bermain dan belajar bersama. Bila tak disikapi, bukan tak mungkin video game akan 'membawa' anak kita. Seperti televisi, yang beberapa tahun kebelakang sempat 'menculik' anak-anak Indonesia. Sudah banyak 'korban' media massa. Mulai dari urusan kesehatan, psikologis, hingga yang kecanduan. Para pegiat komunikasi dan media massa menggelorakan isu 'melek media'. Seperti yang dilakukan Santi di Unisba melalui program media literasi. Kita harus mampu mengontrol konsumsi media, alih-alih kita yang 'dikuasai'. "Itu artinya Anda yang pegang kendali," tutur Santi.

Lalu, bagaimana dengan video game? Sama saja. Kita tak boleh lengah, apa lagi sampai 'menyerahkan' buah hati pada video game. NXG Indonesia, selaku pemantau konten video game satu-satunya di Indonesia berusaha membantu masyarakat 'memegang kendali'. Sudah saatnya kita mengenali 'mainan' baru anak-anak kita. Lebih dari itu, kita harus memahami dan 'menguasainya'. Hal ini penting! Sebab tanpa kendali, video game justru memberi efek negatif. Misalnya, penggunaan video game yang tidak sesuai atau durasi bermain yang berlebihan. Disinilah orang tua berperan. Sebagai 'pemandu' kegiatan bermedia yang dilakukan anak-anak.

Pendiri FamilyFriendlyVideoGame.com, Johner Riehl berpendapat bahwa sekarang adalah saat yang tepat bagi orang tua untuk mulai merubah cara pandang mereka terhadap video game. "Mungkin 15 tahun yang lalu kita masih bisa menyampingkan isu video game. Tapi kini, semua orang 'hidup' bersama video game." Video game ibarat perabot dapur, kata Johner, mereka ada di setiap rumah. Baik itu konsol, komputer, perangkat *portable*, hingga video game berbasis web -seperti permainan facebook. Anda perlu mengidentifikasi, apa yang digunakan oleh anggota keluarga di rumah, terlebih yang digunakan anak-anak.

Kenyataannya orang tua yang tumbuh di awal 'era' video game 'menularkan' hobi barunya kepada anak-anak. Penulis sendiri misalnya, pengalaman pertama bermain video game justru diperkenalkan oleh ayah. "Tapi

orang tua yang lebih tua lagi atau kakek dan nenek tidak melakukan hal itu, karena mereka tak sempat 'menenal' video game," tambah Johner. Mereka masih menilai video game sebagai 'barang asing' yang berbahaya. Walaupun penilaian mereka tak semua salah. Hingga kini diskusi dan kajian tentang video game memang banyak mengungkap sisi negatif, seperti kekerasan, erotisme, aksi-aksi terorisme, hingga pengaruhnya pada perilaku. Tapi dilain pihak, banyak juga yang menentang hal itu. Salah satunya seperti yang pernah dibawakan oleh FOX News, 2011 lalu. Sebuah tayangan televisi dengan menampilkan para 'expert' video game secara tegas menyatakan, "siapa bilang tayangan dan sindirian bertema seks dan kekerasan dalam video game punya efek 'peluru'?"

Pro dan kontra video game tetap berlangsung hingga kini. Sementara itu industri video game terus merngkak dan semakin maju. Tentu saja kita perlu 'amunisi' guna menjamu tamu yang satu ini. Pengetahuan baru, keterampilan, hingga software khusus. Penulis menyajikan beberapa pengetahuan dasar untuk menghadapi video game, bahkan lebih dari itu. Informasi setelah ini sangat penting diketahui. Anggap saja ini langkah awal. Selanjutnya, Adalah pengambil keputusan. Berikut beberapa hal yang perlu kita ketahui;

Sistem Rating Video Game



Layaknya film atau program televisi, video game juga punya rating. Setiap rating merepresentasikan konten di dalam video game. Beberapa negara punya standar rating masing-masing. Di Eropa misalnya, terdapat Pan European Game Information (PEGI) yang bertugas 'melabeli' setiap video game yang beredar. NXG Indonesia juga bergerak dibidang peratingan video game. Silakan pelajari rating-rating tersebut, dapat diakses melalui www.nxgindonesia.org. Mengapa

Anda harus menggunakan sistem rating lokal? Bisa jadi standar-standar budaya pada satu wilayah berbeda. Eropa dan Amerika saja punya standar rating yang berbeda; PEGI (Eropa) dan ESRB (Amerika). Apalagi dengan Indonesia. NXG Indonesia merupakan sistem rating yang telah disesuaikan dengan kultur dan pola perilaku konsumsi video game masyarakat Indonesia pada umumnya.

Parental Control

Ini merupakan fitur yang sudah tersedia di dalam perangkat video game. Baik itu konsol seperti Play Station, Nintendo, Xbox, atau komputer. Melalui fitur ini, orang tua diberi keleluasaan untuk mengatur penggunaan konsol. Mulai dari pengaturan waktu dan durasi bermain anak hingga memblokir video game dengan label tertentu. Beberapa perangkat generasi baru telah dilengkapi dengan sistem Parental Control. Cara mengaturnya sangat mudah. Anda bisa mengunjungi laman resmi dari developer konsol bersangkutan. Atau melihat lampiran empat pada buku ini.

Peraturan di Rumah

Scott Steinberg dalam *The Modern Parent Guide to Kids and Video Game* (2011) menegaskan pentingnya *House Rules* terhadap video game. Hal ini penting guna tercipta iklim bermedia yang sehat. Inti dari kegiatan ini adalah mendidik keterbukaan dan disiplin. Setiap anggota keluarga diharapkan mengetahui jenis media apa saja yang

Scott Steinberg

merupakan *parenting expert*, terkenal lewat buku serial *The Modern Parent Guide*, juga pengisi acara di beberapa program televisi di Amerika, seperti Family Tech: Technology for Parents and Kids, Tech Industry Insider, dan Game Theory. Scott dikenal sangat vokal soal teknologi informasi dan keluarga. Baginya, teknologi dan keluarga tak bisa terpisah. Ia yakin, bila media seperti video game dapat digunakan maksimal maka hasilnya akan luar biasa, terutama bagi pendidikan anak-anak di rumah maupun sekolah, tentu tak selalu berkaitan dengan nilai akademis. Scott pernah berkata,

“At the end of the day, only you can decide what’s right for your children. But when it comes to making informed decisions, knowledge is power!”

digunakan sebagai hiburan dirumah. “Termasuk video game apa saja yang bisa dimainkan bersama,” tambah Scott. Ia juga menjelaskan pentingnya komunikasi dan pengatur waktu bermain video game. Bila perlu semua anggota keluarga harus terlibat saat anak-anak akan bermain. Cari waktu yang memungkinkan, seperti hari libur dan akhir pekan. Selain menyenangkan, kegiatan macam ini membantu mengurangi stres dan konflik.

Aplikasi dan Software

Bagi Anda yang sibuk, cara terakhir bisa jadi langkah jitu. Setelah mengatur parental control, kita sempurnakan proteksi konsol melalui aplikasi dan software. Biasanya ukuran aplikasi begitu mini sehingga mudah diunduh. Penggunaannya pun mudah dan praktis, tapi punya manfaat yang luar biasa. Bila parental control membantu kita ‘menyeleksi’ aktivitas bermain game. Maka, aplikasi dan software mampu melakukan lebih. Anak-anak kini lebih aman berselancar di dunia maya. Beberapa software untuk keamanan komputer dan kegiatan on-line : www.webwatcherkids.com, www.onlinefamily.norton.com, www.k9webprotection.com. Sedangkan bagi Anda pengguna Android dan iPad bisa mencoba aplikasi Kids Place dan Kid Mode yang bisa Anda unduh gratis di Google Play. Tentu saja banyak aplikasi dan software lain yang bisa Anda gunakan. Mulai dari yang berbayar maupun yang gratis.



OnlineFamily.Norton



Bagian 2

Mengapa Isu Video Game Penting?

Merujuk kajian dan diskusi-diskusi tentang video game beberapa tahun terakhir, penulis merangkum beberapa isu penting terkait video game. Isu ini nantinya yang akan menjawab beberapa pertanyaan yang kerap orang tua ajukan seperti; *Kenapa video game penting? Apakah betul video game menimbulkan kecanduan? Konten seperti apa yang perlu diwaspadai?* Tentu saja banyak isu dan perhatian seputar dunia video game. Akan tetapi, penulis hanya memilih beberapa saja yang paling sering didiskusikan oleh masyarakat kita. Beberapa isu itu adalah; **(1) Durasi Bermain, (2) Kesehatan dan Kecanduan, dan (3) Konten Kekerasan.**

Ketiga isu itulah yang membuat video game menjadi penting dan layak mendapat perhatian orang tua. Seperti halnya konsumsi televisi dan internet, video game pun menuntut pemahaman media literasi yang tinggi. Orang tua selaku garda terdepan pendidikan anak-anak, merupakan penanggung jawab atas perilaku dan pola konsumsi media anak-anak. Kita tak mungkin selamanya menyalahkan lingkungan dan institusi sekolah bukan? Sudah saatnya kita membuka diri dan sama-sama belajar bahwa pendidikan media yang paling utama dimulai dari keluarga. Sudah saatnya kita bekali diri dengan pengetahuan terbaru. Termasuk isu seputar video game dan anak-anak. Mengetahui isu-isu terkini sama saja dengan meng-*upgrade* pengetahuan. Diharapkan dari pengetahuan baru ini, wawasan dan strategi kita guna menangkal dampak buruk video game semakin baik.

Durasi Bermain

Beberapa orang tua mengeluhkan durasi bermain video game anak mereka. Kebanyakan mengaku kewalahan dan kesulitan mengatur waktu bermain. Pasalnya, video game sangat asik dimata anak-anak. Tak hanya menyuguhkan grafis yang indah, tantangan yang diberikan kadang menjadi motivasi bagi anak-anak untuk terus bermain. Karena itu, isu durasi bermain video game menjadi problem bersama orang tua saat ini. Setelah sibuk 'mengatur' durasi televisi dan internet, kini orang tua juga harus memasukan video game kedalam daftar 'pekerjaan rumah' mereka.

Seorang psikolog dan peneliti asal Iowa State University, Dr. Douglas Gentile melakukan riset unik tentang durasi bermain video game pada anak-anak. Ia membuat laporan (2012) bahwa anak-anak usia sekolah dasar dan menengah rata-rata bermain video game 13 jam/ minggu untuk anak laki-laki dan 5,5 jam/ minggu untuk anak perempuan. Bukan hanya anak sekolah dan remaja, anak-anak prasekolah umur dua sampai lima main video game rata-rata 28 menit/ hari. "Memang paparan video game tak 'sehebat' televisi yang mencapai 24 jam/ minggu bahkan lebih, akan tetapi resiko kesehatan, prestasi akademis, dan perilaku agresif berlaku juga untuk video game."

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

Screen Time
untuk anak-anak tidak lebih dari **dua jam per hari!**



anak-anak. Peralnya, penggunaan media seperti ini telah menyita banyak waktu bagi anak-anak. "Bayangkan saja, anak-anak kita menghabiskan 37 jam/ minggu di depan layar monitor," tambah Douglas yang juga peneliti dari National Institute on Media and the Family. Para pakar ilmu kesehatan anak dari The American Academy of Pediatrics sepakat bahwa waktu ideal untuk *screen time* (termasuk nonton televisi dan main video game) untuk anak-anak adalah tidak lebih dari **dua jam per hari!**

Diakhir penelitian, Douglas berharap peran aktif dari orang tua dengan mengatur durasi bermain anak-anak dan konten video game. "Pada akhirnya kita harus meminimalisasi efek negatif sembari mendulang potensi berharga dari video game."

Kesehatan dan Kecanduan

Tentu kita semua tak ingin anak kita jadi pemalas dan kurang berolah raga. Dr. Douglas telah menyinggung bahwa durasi bermain yang berlebihan akan berdampak buruk pada kesehatan. Isu kesehatan pada pemain video game merupakan masalah. Biasanya, para pecandu video game punya keluhan seputar mata, tulang belakang, kulit, hingga gangguan pernapasan. Beberapa pakar menyebutkan bahwa korelasi antara kecanduan video game dengan obesitas pun positif.

Beberapa pengembang konsol game mulai menilai masalah kesehatan sebagai hal serius. Kini, beberapa konsol game di buat seinteraktif mungkin, dengan memasukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan sistem motorik. Misalnya beberapa produk Nintendo seperti Wii Fit Plus dan Wii Sports. Ada juga video game serial EA Sports Active atau Dance-Dance Revolution (DDR), yang menuntut pemain banyak bergerak. Tentu saja niat baik dari pengembang ini patut diacungi jempol. Tetapi, apakah bermain video game 'aktif' seperti yang mereka tawarkan mampu mensubstitusi kegiatan olahraga? Ternyata tidak.

Jawaban itu dipertegas oleh penelitian The American Academy of Pediatrics, Maret 2012 lalu. Melalui jurnalnya, mereka mengeluarkan artikel ilmiah *Impact of an Active Video Game on Healthy Children's*. Penelitian yang melibatkan 84 anak (rentang umur 9-12) dan dilakukan selama 13 minggu itu menunjukkan tidak ada dampak signifikan dari

video game aktif, semisal Wii Fit Plus dan DDR terhadap perbaikan kesehatan anak. "Tak ada alasan bagi kita untuk percaya bahwa video game aktif mampu memberikan dampak signifikan pada kesehatan anak Anda," imbuh kepala riset, Tom Baranowski. Tapi, Tom melanjutkan, dibandingkan dengan video game pasif, jelas hal ini lebih baik. Orang tua bisa saja memilihkan Nintendo Wii atau Microsoft Xbox Kinect untuk anak mereka, tapi harus merogoh kocek yang tak sedikit. Bandingkan dengan lari pagi dan olahraga bersama; gratis.

Tak cuma kesehatan, beberapa pemain benar-benar kecanduan. Masalah kesehatan dan kecanduan dalam video game adalah dua hal yang beriringan. Seorang pecandu video game biasanya punya masalah serius soal kesehatan mereka. Kecanduan diartikan sebagai obsesi berlebihan terhadap sesuatu. Misalnya, rokok, alkohol, obat, hingga video game. Tahun 2003 lalu, Dr. Douglas Gentile melakukan penelitian tentang *video game addiction*. Ia tak sendiri, kali ini ditemani oleh peneliti dari Minnesota School on Professional Psychology, Argosy University, Marny R. Hauge. Hasilnya, kecanduan video game paling sering menimpa remaja akhir (*adolescent*).

Tentu saja orang tua bisa sedikit bernafas lega, karena kecanduan video game biasanya tidak terjadi pada anak-anak usia SD dan SMP. Itu sih teorinya, tetapi tetap saja kita sering menemukan anak-anak SMP, malahan SD yang tergila-gila dengan video game. Bahkan, untuk beberapa mahasiswa di Amerika, lebih mementingkan bermain video game dari pada kuliah adalah hal biasa. "Biasanya mereka akan tidur larut atau tidak tidur, bolos kuliah, tidak mengerjakan tugas, beberapa mahasiswa menunjukkan perilaku agresif terhadap instruktur atau dosen."

Beberapa karakteristik yang umum ditemukan pada pecandu video game; Tak acuh, baik itu pada pola makan, tidur, ibadah, maupun kesehatan; Obsesi berlebihan pada video game; Mudah Berbohong, baik saat bermain video game online atau dikehidupan sehari-hari; Pemaarah dan depresi, emosi para pecandu biasanya sulit dikontrol, mereka mudah marah untuk perkara sepele sekalipun; Ketergantungan dan utang, banyak diantara pecandu yang berutang karena perlu memenuhi hasratnya dalam bermain. Dalam catatan penelitiannya, Douglas dan

Marny menemukan satu siswa yang bermain sampai 20 jam sehari!

Kem Lee dalam *Gamer Addiction: A Threat To Student Success! What Advisors Need To Know* (2005) berpendapat bahwa pihak kampus/ sekolah perlu mengambil langkah tegas bila mendapati siswanya kecanduan video game. Beberapa langkah yang bisa diambil adalah mengidentifikasi siswa yang berpotensi kecanduan, membuat regulasi dan program-program yang berkaitan dengan pengentasan kecanduan, hingga melakukan pendekatan personal guna menggali latar belakang dan proses kecanduan pada siswa. Kem menilai, para pecandu biasanya punya 'masalah' sosial di kelas atau kampus. Memang hal ini bukan sepenuhnya tanggung jawab pihak sekolah dan kampus, karena para siswa semestinya telah dewasa. Akan tetapi, kampus bisa membantu mengurangi dampak buruk video game ini dengan membuat regulasi yang tepat.

Terlepas hal ini tanggung jawab sekolah atau bukan, penulis rasa peran orang tua tetap signifikan. Pola pendidikan orang tua dirumah berpengaruh pada perilaku anak di luar. Meski anak kita masih kecil, bukan berarti isu-isu kecanduan media tidak kita perhatikan. Justru saat mereka kecil adalah saat yang paling tepat untuk mengajarkan pola konsumsi media yang sehat.

Konten Kekerasan

20 April 1999. Columbine High School, Colorado. Dua pelajar, Eric Harris (18 tahun) dan Dylan Klebod (17) datang ke sekolah sembari membawa senapan. Mereka membunuh 13 orang temannya (termasuk guru) dan melukai 24 lainnya, meledakan sebuah mobil, bunuh diri setelahnya. 16 April 2007. Virginia Tech, Virginia. Seung Hui Cho (23) membunuh 32 orang, 17 terluka, kemudian bunuh diri. 14 Desember 2012. Sandy Hook Elementary, Connecticut. Pemuda setempat, Adam Peter Lanza (20) membunuh 28 orang (termasuk ibunya sendiri), akhirnya bunuh diri.

Ketiga kasus ini punya satu benang merah yang sama; para pelaku kecanduan video game. Eric Harris dan Dylan Klebod kecanduan Doom, Seung Hui Cho bermain Counter Strike, sedangkan Adam Peter Lanza penggemar

Call of Duty. Tentu banyak faktor yang memotivasi pelaku melakukan aksi brutal ini. Sebut saja *bullying* (Eric dan Dylan), depresi (Cho), atau *autism* (Peter), serta beberapa faktor eksternal lainnya. Tetapi, beberapa pakar psikologi mengungkapkan bahwa perilaku agresif mereka banyak dipengaruhi oleh konten kekerasan video game. Mengingat keempat pelaku adalah pecandu video game.

Sebuah penelitian dipandu oleh Prof. Brad Bushman, ahli komunikasi dan psikologi Ohio State University, Amerika membuktikannya. Ia didukung oleh peneliti lain; Laurent Bègue dari University Pierre Mendès (Perancis) dan Michael Scharnow dari University of Hohenheim (Jerman). Penelitian ini melibatkan 70 mahasiswa di Perancis sebagai partisipan yang dilakukan Desember 2012. Mereka kemudian dibagi kedalam dua kelompok dan disuruh main video game selama 20 menit setiap hari, selama tiga hari berturut-turut.

Kelompok pertama diberi video game yang penuh dengan aksi kekerasan; *Condemned 2*, *Call of Duty 4* dan *The Club*. Kelompok dua sebaliknya, tanpa konten kekerasan. Hanya kelompok pertama yang menjadi lebih agresif dalam kehidupan sehari-hari. "Setelah bermain video game kekerasan, mereka cenderung berpikir dan bertindak agresif," tutur Bushman. Mereka melihat dunia nyata dengan 'pikiran yang penuh aksi'. Sehingga bersikap agresif sebagai bentuk defensif akan lingkungannya. Sikap ini bisa ditunjukkan dalam bentuk tidak sabaran atau mudah marah. "Kami berharap melakukan penelitian lebih lama agar hasilnya lebih matang, tapi itu tidak etis."

Tentu saja penelitian Bushman hanya satu dari sekian banyak penelitian. Rata-rata berkesimpulan paparan konten kekerasan berkorelasi positif dengan perilaku. Tapi, banyak juga yang menentang. Mereka beranggapan bahwa potensi kekerasan pada anak-anak atau remaja tidak dipengaruhi oleh konten kekerasan video game. Pro dan kontra dalam isu *violent video* masih berlanjut, sementara industri hiburan terus saja memproduksi konten-konten kekerasan. Bagi mereka konten seperti ini adalah yang paling laku dan menguntungkan. Bagaimana tidak, game terbaik dari tahun ke tahun selalu didominasi oleh video game berlabel 'dewasa'. Sebut saja serial *Grand Theft Auto*, *Call of Duty*, *Battlefield*, dan *Assassins Creed*.

Hampir semua bertema kekerasan dan pembunuhan.

Bagi penulis, hal yang paling menyedihkan adalah penghargaan atas tindak kekerasan itu sendiri. Dalam video game kita sudah biasa dengan skor atau poin. Nah, banyak video game memberikan skor atas tindak kekerasan yang pemain lakukan. Misalnya ketika kita memukul kita akan mendapat 50 poin, membunuh dengan senjata mendapat 100 poin. Semakin tinggi poin kita maka semakin baik level atau reputasi permainan kita. Dalam permainan Point Blank (PB) misalnya, para pemain harus saling bunuh agar mendapat pangkat lebih tinggi. Semakin tinggi pangkat mereka, semakin besar 'hadiah' yang akan mereka dapatkan.

Ironis memang, ditengah budaya Indonesia yang santun dan menjunjung tinggi etika, video game hadir menawarkan hal lain. Anak-anak 'diajarkan' saling bunuh satu sama lain, memukul dan merusak sesuatu adalah prestasi dalam video game. Mempelajari sistem rating dan mengaktifkan parental kontrol adalah keharusan. Tak ada alasan untuk tidak peduli! Karena kini, video game sudah ada di rumah Anda, di ruang keluarga, bahkan di kamar anak-anak Anda.

Seorang
pecandu
video game
akut, mampu
bermain
hingga 20 jam
sehari!



School Shooting Influence
Karikatur karya Brian Fairrington.
Dipublikasikan oleh www.caglecartoons.com
29 Maret 2005

Bagian 3

Menggunakan Sistem Rating

Memilih video game untuk anak-anak adalah langkah tepat. Selain untuk menghindarkan konten 'berbahaya' dari anak-anak, orang tua pun bisa lebih terlibat pada aktivitas bermain anak-anak. Kebiasaan buruk orang tua pada umumnya adalah tidak peduli terhadap video game yang dimainkan oleh anak mereka. Baru setelah mendapati anak mereka main video game berkonten kekerasan mencolok atau terdapat adegan porno orang tua akan bertindak. Biasanya, dengan memarahai anak karena bermain terlalu lama atau langsung mematikan konsol video game karena kesal.

Tentu akan lebih bijak bila kita ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain anak-anak. Saat bermain video game bersama, ajaklah anak untuk berdiskusi tentang konten video game. Memang tak semua orang tua punya waktu untuk melakukan hal itu. Bila Anda salah satu orang tua yang sibuk, maka memilihkan video game yang tepat adalah solusi dan sistem rating memudahkan kita melakukan hal itu. Orang tua cukup melihat rating video game yang bersangkutan, lalu menyesuaikannya dengan usia anak. Setiap rating merepresentasikan konten di dalamnya. Misalkan, video game berating "Dewasa 18+" sudah pasti mengandung konten kekerasan yang tinggi, lain lagi dengan rating "Semua Usia." Mulai sekarang pastikan anak-anak memainkan video game yang sesuai untuk usia mereka.

NXG Indonesia, merupakan komunitas Pemantau Konten Video Game pertama dan satu-satunya di

Indonesia. Mereka memastikan tiap video game yang didistribusikan di Indonesia telah 'terlabeli' oleh rating versi Indonesia. Hal ini bertujuan untuk memudahkan kita memilih video game. Berikut adalah klasifikasi rating versi NXG Indonesia;



Klasifikasi ini mengindikasikan video game layak untuk semua usia, termasuk anak-anak. Tidak ada konten video game yang dianggap berbahaya atau bermasalah. Rentang umur yang dianjurkan adalah 6-12 tahun.



Rating ini mengindikasikan video game mulai tidak cocok untuk anak-anak dibawah umur 12 tahun. Karena mulai terdapat konten kekerasan fantasi tingkat rendah di dalam video game. Hendaknya penggunaan video game berlabel A12+ ini mulai dibatasi dan diperlukan bimbingan orang tua. Rentang umur yang disarankan adalah 12 - 15 tahun.



Klasifikasi ini mengindikasikan bahwa konten video game hanya cocok untuk pengguna yang sudah menginjak usia remaja. Atau pengguna dengan rentang umur 15 - 18 tahun. Konten video game dengan label R sudah mulai mengandung konten kekerasan yang intensif, simulasi perjudian, hingga konten porno/ erotisme tingkat sedang. Pada label R juga pemain kerap menemukan role model karakter yang buruk; misalnya perokok berat, suka bermain judi, minum alkohol, hingga tukang pukul.



Video game dengan label D18+ sangat tidak cocok untuk anak-anak. Hanya diperuntukan bagi pengguna/ pemain dengan rentang umur 18 tahun atau lebih. Banyak konten dalam video game label D18+ yang dianggap BERBAHAYA untuk anak-anak. Misalnya adegankekerasan tingkat tinggi dan sadisme. Tak jarang memunculkan tayangan pembunuhan yang sangat gamblang; misalkan menggorok leher musuh, mutilasi, penampilah darah dan potongan tubuh manusia, dan sebagainya. Kita juga akan menjumpai konten prostitusi, porno/ erotisme, perjudian, serta penggunaan obat terlarang. Role model yang dimainkan juga kerap mencerminkan seorang pembunuh, pecandu alkohol, atau pelaku prostitusi.

Beberapa negara di dunia punya sistem rating berbeda. Misalkan, di wilayah Amerika terdapat Entertainment Software Rating Board (ESRB) yang memiliki hingga tujuh klasifikasi. Di Eropa ada Pan European Game Information (PEGI) punya lima klasifikasi. Jepang punya Computer Entertainment Rating Organization (CERO), Game Rating Board (GRB) di Korea Selatan, Entertainment Software Rating Association (ESRA) dari Iran, bahkan di Rusia proses perating dilakukan oleh Departemen Kebudayaan milik pemerintah (Ministry of Culture), dan masih banyak lagi.

Tentu saja, setiap lembaga punya standar penilaian berbeda. Rating sebuah video game di suatu negara bisa saja berbeda. Perbedaan ini bisa dikarenakan oleh sistem penilaian konten hingga norma budaya setempat. Bisa saja, sebuah adegan dikatan porno di negara tertentu tapi tidak bagi yang lain. Mengingat perbedaan budaya dan norma inilah, penulis sangat menganjurkan untuk selalu menggunakan rating lokal milik Indonesia. Selain sistem

penilaian telah disesuaikan, klasifikasi yang dibuat NXG Indonesia juga lebih sederhana dan mudah dipahami.

Salah satu faktor penentu klasifikasi video game adalah unsur konten. Konten dalam video game umumnya bersifat majemuk, sehingga dalam satu video game mungkin saja mengandung banyak konten berbahaya! Beberapa konten dibagi lagi kedalam tiga kategori; Rendah, Sedang, dan Berbahaya. Berikut ini, adalah daftar konten 'bermasalah' versi Next Generation:

ALKOHOL, TEMBAKAU/ ROKOK, & NARKOTIKA - Penggunaan alkohol, produk tembakau, serta obat-obatan terlarang dan/ atau yang dilarang oleh pemerintah. Baik digunakan oleh tokoh utama maupun tokoh pendukung. Beberapa video game menggambarkan karakter pecandu berat, penjudian, atau bandar. Adegan itu juga termasuk kedalam konten ini.

SIMULASI PERJUDIAN - Aktivitas/ kegiatan perjudian tanpa melibatkan uang/ alat transaksi lainnya yang sah secara hukum. Misalkan menggunakan poin tertentu di dalam video game yang tidak dapat ditukar dengan uang.

PERJUDIAN - Aktivitas/ kegiatan perjudian dengan melibatkan uang/ alat transaksi lainnya yang sah. Biasanya pemain diharuskan menyimpan/ transfer sejumlah uang atau menggunakan kartu kredit.

PORNO/ EROTISME - Menampilkan adegan / tayangan baik berupa audio maupun visual yang tidak sesuai dengan norma kesusilaan. Biasanya berupa penggunaan suara seperti desahan, penampilan karakter yang mengeksploitasi bagian tubuh tertentu, misalnya dada, paha, dan bokong, atau menampilkan tokoh dalam kondisi tanpa busana/ setengah telanjang.

KEGIATAN SEKS - Menampilkan, baik secara visual maupun audio kegiatan-kegiatan seksual (biasanya disertai tayangan porno), seperti bersetubuh (meski tak selamanya menampilkan adegan secara utuh), masturbasi, serta aktivitas prostitusi. Beberapa video game menggambarkan seorang tokoh yang mengelola tempat prostitusi dan mengatur pelacur, serta melakukan promosi kegiatan seksual. Hal itu juga masuk di konten ini.

KEKERASAN - Aktivitas fisik/ psikologis dengan motivasi intimidasi/ penunjukan kekuatan dengan menimbulkan luka (fisik/ non-fisik), darah terhadap objek kekerasan, kegiatan menggunakan benda tajam/ senjata api/ tangan kosong dalam aksi kekerasan, maupun aksi pembunuhan. Bisa juga kekerasan dalam bentuk psikologis, seperti seseorang yang diancam akan dipancing bisa tidak menyelesaikan misi, adegan yang menunjukkan seseorang ditodong oleh senapan dikepala, atau aksi pengerusakan.

KEKERASAN FANTASI - Kekerasan yang menimbulkan luka, dan/atau adegan pembunuhan terhadap makhluk fantasi, termasuk eksploitasi objek kekerasan. Bisa juga penggambaran kekerasan dengan grafik yang tidak realistis. Misalkan penggunaan gambar pixel atau ilustrasi yang sedikit abstrak.

KEKERASAN SEKSUAL - Adegan/ kegiatan pemerkosaan, pelecehan, atau kegiatan kekerasan lainnya yang berbasis gender.

SADISME/ AKSI TERORISME - Tampilan potongan tubuh, daging manusia, tulang, atau luka serius yang membuat objek tereksploitasi, tampilan mayat manusia secara massal, mutilasi, penampilan darah dalam jumlah besar/ menjijikan, pembantaian, aksi terorisme, serta perusakan materi dalam skala besar. Bisa juga adegan kejahatan yang terencana dengan melibatkan banyak karakter guna menyerang tokoh/ fraksi tertentu. Biasanya luka dan kerusakan ditampilkan berlebihan.

TINDAK KRIMINAL - Adegan yang menampilkan tindakan yang melanggar hukum atau kejahatan, seperti mencuri, merampok, membunuh, atau kegiatan lainnya yang merugikan diri sendiri/ orang lain. Biasanya berkaitan dengan konten kekerasan atau sadisme. Beberapa video game menggunakan karakter perampok sebagai tokoh utama atau seorang pencuri ulung.

DIALOG KASAR - Penggunaan bahasa yang tidak semestinya, dan/atau penggunaan bahasa yang tidak patut dan dianggap tidak sopan oleh norma/ aturan yang berlaku. Termasuk penggunaan bahasa asing yang tidak sesuai.

Sama seperti klasifikasi video game, daftar konten 'bermasalah' pada tiap lembaga pemantau bisa sangat berbeda. Bila NXG Indonesia, membuat sebelas daftar konten berbahaya. Maka ESRB punya 30 daftar konten, sedangkan PEGI membagi konten kedalam delapan kategori. Tentu saja hal ini sah-sah saja, mengingat tiap pemantau punya sistem ratingnya sendiri. Guna memudahkan, penulis akan menampilkan sistem rating ESRB dan PEGI sebagai bahan komparasi. Mengingat kedua sistem rating inilah yang paling sering digunakan oleh para *developer* video game.

Perlu diketahui, ESRB merupakan lembaga rating untuk wilayah Amerika Utara dan Kanada. Akan tetapi ratingnya banyak juga digunakan di Indonesia, sebab ketika itu belum ada lembaga rating khusus Indonesia. Sehingga jangan heran, bila kita menjumpai simbol klasifikasi ESRB pada video game yang kita beli. Beberapa video game yang masuk Indonesia juga ada yang menggunakan rating milik PEGI. Lalu dimana rating NXG Indonesia? Karena organisasi ini baru terbentuk dua tahun lalu, sehingga ratingnya baru bisa kita temui di laman website resmi : nxgindonesia.org. Kedepannya bukan tak mungkin, rating lokal ini yang akan digunakan.

Berikut ini adalah rating versi ESRB :



EC - Early Childhood. Game dengan rating ini tidak mengandung konten-konten ofensif, seperti kekerasan, tema-tema seksual, dan bahasa kasar. Biasanya video game dengan label EC memang diperuntukan untuk anak-anak. Cocok untuk anak umur 3-6 tahun.



E - Everyone. Kategori ini bisa saja berisi kekerasan kartun ringan atau bahasa dan tema-tema yang sugestif. Direkomendasikan untuk umur 6 tahun keatas.



E10+ - Everyone 10+. Permainan ini berisi konten yang mungkin dianggap tidak cocok untuk anak di bawah usia 10 tahun. Beberapa konten mulai menunjukkan intensitas moderat, mungkin berisi kekerasan kartun, humor-humor slapstick, animasi darah, dan tema-tema sugestif.



T - Teen. Permainan ini berisi konten yang mungkin tidak sesuai untuk anak di bawah usia 13 tahun. Konten kekerasan mulai muncul, menampilkan darah dan beberapa adegan sadis, konten perjudian juga mulai ditemui, tema-tema seksual dapat terlihat misalkan dari karakter-karakter setengah telanjang, beberapa dialog kadang menggunakan bahasa kasar.



M - Mature 17+. Game dengan rating ini memiliki konten yang tidak cocok untuk pemain dibawah 17 tahun, termasuk membeli, meminjam, atau hanya melihat isi permainan. Konten pada rating ini punya intensitas kekerasan yang tinggi, dengan menampilkan darah dan adegan sadisme, konten perjudian mulai sering muncul, konten dan tema seksual mendominasi (meski sesekali disensor), juga penggunaan bahasa kasar oleh karakter.



AO - Adult Only 18+. Konten dalam video game ini hanya cocok untuk usia 18 tahun atau lebih. Terdapat adegan sadisme yang mencolok, konten seksual, dan perjudian yang melibatkan uang sungguhan.



RP - Rating Pending. Merupakan rating yang diberikan kepada video game yang belum rampung. Biasanya diberikan untuk melengkapi materi promosi sebuah video game yang akan terbit. Setelah video game rilis, ESRB akan mengganti ratingnya.

Selain ketujuh rating diatas, ESRB juga kadang menambahkan logo tambahan untuk beberapa video game tertentu (biasanya online). Akan tetapi banyak juga video game online yang tidak mendapat logo tambahan. Hal itu bisa dikarenakan penilaian dilakukan saat video game pertama kali rilis. Kita tahu, video game online kerap melakukan penambahan fitur maupun gameplay lebih cepat dibanding yang offline. Tiga elemen penunjang ini mulai diberlakukan Oktober 2012 lalu. Berikut adalah simbol tambahan ESRB;



User Interact. Video game dengan logo ini mengindikasikan para pemain dapat berinteraksi secara virtual. Baik itu melalui pesan tertulis, maupun audio dan video. Baik menggunakan internet, maupun koneksi lokal (LAN).



Shares Info. Beberapa video game mengharuskan pengguna untuk memasukan data pribadi (seperti nama, tanggal lahir, dan email) untuk keperluan login.



Shares Location. Beberapa video game online tertentu mampu melacak lokasi pemain. Video game dengan logo ini, mengindikasikan kemampuan itu.

ESRB juga memberikan deskripsi konten 'bermasalah' versi mereka. Sama seperti NXG Indonesia, konten 'bermasalah' ini akan memengaruhi klasifikasi video game. Berikut adalah daftar konten milik ESRB :

Alcohol Reference - Merefereasikan/ menayangkan penggunaan produk alkohol

Animated Blood - Menampilkan darah yang tidak realistik/ kartun

Blood - Menampilkan darah

Blood and Gore - Menampilkan darah dan potongan tubuh

Cartoon Violence - Aksi kekerasan bernuansa kartun -baik karakter maupun situasi

Comic Mischief - Mengisyaratkan humor-humor slapstik

Crude Humor - Mengisyaratkan humor yang lebih vulgar

Drug Reference - Merefereasikan/ menayangkan penggunaan obat-obatan ilegal

Fantasy Violence - Kekerasan yang ditujukan kepada lingkungan fantasi, baik karakter manusia ataupun karakter selain manusia, biasanya karakter yang tidak kita jumpai di dunia nyata

Intense Violence - Menampilkan gambar yang realistik dalam tindak kekerasan, biasanya melibatkan darah, sadisme, senjata, dan penampilan luka juga pembunuhan

Language - Penggunaan bahasa slang

Lyrics - Merefereasikan kekerasan, seksualitas, penggunaan alkohol dan obat ilegal dalam lirik lagu atau musik pengiring

Mature Humor - Mengisyaratkan humor-humor dewasa, biasanya bertema seksual

Nudity - Menampilkan karakter telanjang

Partial Nudity - Menampilkan karakter setengah telanjang

Real Gambling - Pemain menggunakan uang sah untuk berjudi

Sexual Content - Menampilkan kegiatan seksual, meski tak selalu eksplisit, biasanya dibarengi dengan penampilan karakter setengah telanjang

Sexual Themes - Mereferensikan kegiatan seksual

Sexual Violence - Menayangkan aksi pemerkosaan atau kejahatan seksual lainnya

Simulated Gambling - Berjudi tanpa uang sah

Strong Language - Penggunaan bahasa kasar dalam dialog

Strong Lyrics - Penggunaan lirik dan musik yang mereferensikan secara eksplisit kekerasan, tema seksual, penggunaan alkohol dan obat ilegal

Strong Sexual Content - Kegiatan seksual yang digambarkan secara vulgar, biasanya dibarengi dengan karakter yang telanjang penuh

Suggestive Themes - Mereferensikan tema-tema provokatif

Tobacco Reference - Mereferensikan penggunaan produk-produk tembakau

Use of Drugs - Menampilkan konsumsi obat-obatan ilegal

Use of Alcohol - Menampilkan konsumsi produk alkohol

Use of Tobacco - Menampilkan konsumsi produk tembakau

Violence - Adegan kekerasan tanpa menampilkan darah

Violent References - Mereferensikan kekerasan dan sikap agresif

Selain 30 konten itu, terdapat pula konten tambahan pada beberapa video game. Misalnya **Animated Blood and Gore** (animasi darah dan mutilasi tubuh manusia), **Animated Violence** (kekerasan kartun), **Edutainment** (hiburan yang mendidik), **Informational** (mengandung konten promosi), **Realistic Blood** (darah yang sangat nyata), **Realistic Blood and Gore** (sadisme yang nyata), **Realistic Violence** (kekerasan yang lebih vulgar), **Mature Sexual Theme**

(konten seksual khusus dewasa), **Gaming** (permainan judi, digantikan oleh konten Gambling), dan **Some Adult Assistance May Be Needed** (perlu pendampingan orang dewasa. Semua konten ini ditampilkan bersandingan dengan klasifikasi video game bersangkutan. Tentu hanya konten dominan yang ditampilkan.

Selanjutnya rating video game versi PEGI :



Cocok untuk umur 3 tahun lebih. Bisa saja mengandung unsur kekerasan ringan dalam konteks yang dapat diterima untuk anak-anak, tetapi masih menggunakan bahasa yang baik.



Cocok untuk umur 7 tahun lebih. Bisa saja mengandung kekerasan kartun ringan, kegiatan olah raga, atau ada beberapa elemen yang mungkin menakutkan bagi anak-anak di bawah umur tujuh.



Cocok untuk umur 12 tahun lebih. Menampilkan kekerasan yang bertema fantasi, bahasa slang, sindiran seksual, atau perjudian.



Cocok untuk umur 16 tahun atau lebih. Menampilkan kekerasan yang vulgar, bahasa kasar, tema-tema dan konten seksual, perjudian, atau penggunaan obat-obatan ilegal.



Cocok untuk umur 18 tahun atau lebih. Menampilkan kekerasan yang vulgar, pembunuhan dalam jumlah banyak, pembunuhan tanpa alasan, bahasa kasar, konten seksual vulgar, penggunaan obat-obatan ilegal secara terbuka, hingga konten diskriminasi.

Berbeda dengan NXG dan ESRB, PEGI hanya membagi konten 'bermasalah' kedalam delapan kategori saja. Konten ini juga dibarengi dengan penggunaan simbol. Sehingga pada rating versi PEGI kita akan melihat banyak simbol dalam satu video game. Kedelapan kategori itu adalah **Violence** (kekerasan), **Bad Language** (bahasa kasar), **Fear** (sesuatu yang menakutkan), **Sex** (kegiatan seksual), **Drugs** (obat-obatan ilegal), **Gambling** (perjudian), **Discrimination** (diskriminasi), dan **Online** (interaksi pemain melalui internet).



*Sumber gambar dan logo rating
nxgindonesia.org; esrb.org; dan pegi.info*

Kita bisa melihat terdapat beberapa perbedaan signifikan diantara ketiga lembaga rating itu. Misalnya, PEGI tidak mengkategorikan penggunaan alkohol dan rokok sebagai konten yang perlu diwaspadai, sedangkan NXG dan ESRB memasukannya. NXG memasukan "tindak kriminal" seperti mencuri, merampok, atau kejahatan lainnya yang melanggar hukum sebagai konten 'bermasalah' sedangkan PEGI dan ESRB tidak. Perbedaan konten ini akan berpengaruh pada hasil penilaian akhir dan klasifikasi video game itu sendiri. Silakan Anda pilih yang paling sesuai dengan budaya setempat, agar rating yang kita gunakan tepat.

Mungkin beberapa rating ini akan kita jumpai sehari-hari. Dengan mempelajari dan menggunakannya berarti kita telah 'menjauhkan' konten berbahaya dari anak-anak. Karena disadari atau tidak, banyak anak-anak yang mengkonsumsi konten dewasa pada video game, karena ketidaktahuan orang tua akan sistem rating itu sendiri. Mulai sekarang, cobalah lihat judul video game yang anak Anda mainkan kemudian cari tahu ratingnya di nxgindonesia.org. Selain menggunakan sistem rating, orang tua juga bisa memeriksa konten video game melalui ulasan dari pemerhati video game. Banyak sekali website yang menyajikan ulasan tentang video game terbaru. Bahkan, beberapa penyedia ulasan kerap menyajikan screenshot dari video game yang bersangkutan. Dengan begitu orang tua tak perlu repot memainkan video game untuk mengetahui isinya.

Tentang Lembaga Pemantau

Pemantau konten video game awalnya dipandang sebelah mata. Berbeda dengan 'pemantau' film dan televisi yang sudah populer sedari tahun 80-an. Lembaga pemantau video game pertama adalah ESRB yang berdiri sejak September 1994. Ketika itu, lembaga macam ini masih belum diperhitungkan. Baru setelah tragedi Columbine High School yang memakan 13 korban jiwa, publik mulai serius tanggap isu video game. Sejak saat itu bermunculan lembaga sejenis; CERO (2002), PEGI (2003), GRB (2006), ESRA (2007), dan banyak lagi di beberapa negara lain. Sedangkan NXG Indonesia secara resmi berdiri November 2011 lalu. Memang hal ini agak terlambat, mengingat video game telah masuk Indonesia pada akhir 90-an.

Tetapi, munculnya lembaga rating video game perlu kita sambut baik. Mengingat video game telah menjadi ‘konsumsi’ sehari-hari anak-anak Indonesia.

Bila Anda membuka website nxgindonesia.org maka akan tampil judul-judul video game, lengkap dengan rating, konten dominan, hingga rangkuman penelitian (ulasan singkat), beberapa dilengkapi gambar video game. Hal ini dilakukan guna mempermudah orang tua memilihkan video game di rumah. Anda juga bisa memasukan judul video game dan mencari tahu ratingnya melalui kolom ‘cari’. Berikut penulis lampirkan contoh video game yang dirating oleh NXG Indonesia, mencakup semua klasifikasi.



Bob The Builder: Can-Do Zoo

Platform : Windows PC

Rating : Semua Usia

Rangkuman Penelitian: Ini merupakan salah satu dari serial video game Bob the Builder. Pemain akan memerankan tokoh Bob, seorang tukang bangunan. Misi utama adalah membantu pembangunan di kebun binatang. Kita akan disuguhkan beragam mini-game, mulai dari memecahkan teka-teki, menyusun pola, mencocokkan warna, berhitung, hingga mencari benda tersembunyi.

Konten Dominan : -



LEGO The Lord of the Rings

Platform : Windows PC

Rating : Anak 12 +

Rangkuman Penelitian:

Permainan ini mengambil setting seperti dalam film trilogi Lord of The Ring, tapi dalam versi Lego. Pemain akan memainkan tokoh-tokoh seperti Frodo, Gandalf, Aragorn, dan sebagainya. Menggunakan pedang (ala Lego), busur, kapak, dan tongkat sihir untuk mengalahkan musuh, goblin, troll, dan makhluk fantasi lainnya. Setiap pertempuran akan diiringi suara efek yang realistis, seperti tebasan pedang, ledakan api, dan teriakan musuh. Saat musuh dikalahkan mereka akan berubah menjadi kepingan Lego yang berserak. Beberapa adegan terdapat humor-humor slapstick, misalkan saat tokoh ditendang selangkangannya oleh musuh, atau karakter yang terperosok ke tumpukan kotoran hewan.

Konten Dominan : Kekerasan Fantasi (rendah)



Batman: Arkham City

Platform : Windows PC

Rating : Remaja

Rangkuman Penelitian:

Ini adalah game aksi-petualangan mem-fitur karakter dari franchise Batman. Pemain mengambil peran Batman selama ia menyelidiki Kota Arkham, sebuah kota tetangga yang dikuasai oleh para psikopat dan mantan napi. Sementara pemain menjelajahi kota dan menginfiltrasi tempat-tempat persembunyian, ia menonjok dan menendang para kriminal dalam pertarungan jarak dekat, menggunakan berbagai alat (seperti gel yang dapat meledak, pistol, batarang dsb) untuk melindungi diri dari penjahat yang membawa-bawa senjata (beberapa membawa senjata api). Pertarungan yang hingar bingar didukung dengan teriakan kesakitan, suara tonjolan, suara tembakan realistis, dan efek melambat. Dalam beberapa sequence, pemain perlu menyelesaikan teka-teki dan menggunakan berbagai trik tersembunyi untuk melumpuhkan musuh dan menyelamatkan tawanan; ketika pemain gagal, tawanan akan mati. Beberapa seting tempat memiliki noda darah pada lantai dan/atau perabotan; beberapa scene lain menampilkan noda darah pada tokoh-tokoh yang terluka. Selama permainan, beberapa karakter wanita berpakaian ketat dengan model baju yang menunjukkan belahan dada; satu plang di latar belakang menunjukkan bayangan hitam perempuan dengan tulisan "Live Nude". Dialog-nya mengandung kata-kata referensi sugestif, misalnya "*The anger, the frustration, the hints of repressed sexual tension*" dan "*Sure could go for some porn right now.*". Sebuah adegan menampilkan karakter merokok, dan ada berbagai referensi kepada alkohol, misalnya kata-kata "*She got a little drunk and killed her classmates,*" "*I'd give anything for a nice cold beer right now.*" Kata-kata kasar "b*tch," "a*s," and "bastard" dapat kita dengar dalam dialog.

Konten Dominan : Alkohol, Rokok, dan Narkotika (Sedang), Kekerasan (Sedang), Porno/ Erotisme (Sedang)



Max Payne 3

Platform : Windows PC

Rating : Dewasa 18+

Rangkuman Penelitian:

Pemain memerankan karakter Max Payne, seorang detektif NYPD yang menyamar sebagai bodyguard keluarga kaya di Brasil. Dengan menggunakan sudut pandang orang ketiga, pemain melakukan aksi tembakan-menembak, menggunakan senapan mesin, senapan laras

panjang (sniper), bahan peledak, hingga belati dalam mengalahkan musuh (preman, anggota geng, militer, dan para pembunuh bayaran). Beberapa adegan disisipi gerakan lambat (slow motion), yakni ketika tembakan pemain mengenai kepala musuh (headshot), atau adegan-adegan pertempuran jarak dekat. Setiap adegan tembakan dibarengi oleh suara-suara tembakan yang realistis dan teriakan kesatikan dari korban lengkap dengan efek darah. Bahkan bila pemain menggunakan bahan peledak akan mengakibatkan tubuh musuh terkoyak menjadi potongan tubuh yang berserakan. Pemain juga dapat membunuh karakter selain musuh (seperti rekan kerja dan warga sipil) tanpa konsekuensi. Beberapa adegan juga menayangkan adegan kekerasan tingkat tinggi, seperti menembak sandera dari jarak dekat, mengikat musuh lalu menyiramnya dengan bensin kemudian dibakar, memukul dengan benda tumpul saat interogasi.

Adegan porno dan kegiatan prostitusi juga ditunjukkan dalam video game ini. Misalnya saat Max pergi ke klub malam dan menonton penari dengan pakaian setengah telanjang menari di sebuah tiang. Beberapa kegiatan seksual menjadi latar belakang pada adegan itu, seperti seorang wanita yang bertelanjang dada duduk di atas pangkuan lelaki, serta wanita telanjang yang digoda lelaki. Permainan ini juga mereferensikan penggunaan obat terlarang secara vulgar. Misalkan ketika Max menghirup kokain dari meja, tumpukan heroin dalam bentuk bubuk yang berserakan di klub, serta penggunaan alkohol yang berlebihan—karena Max digambarkan sangat kecanduan alkohol. Kata-kata “f**k”, “sh*t”, “c*cks*cker”, “c*nt”, “sp*c”, dan “n*gga” dapat didengar dalam dialog selama permainan berlangsung.

Konten Dominan : Alkohol, Rokok, dan Narkotika (Berbahaya), Dialog Kasar (Berbahaya), Sadisme/ Aksi Terorisme, Porno/ Erotisme (Berbahaya), Kegiatan Seksual



Bagian 4

Aktifkan *Parental Control*

Ini adalah salah satu cara paling ampuh dalam membatasi durasi bermain anak-anak. Seperti namanya, parental control adalah fitur khusus untuk orang tua. Melalui panel ini, orang tua dapat mengatur penggunaan konsol video game. Mulai dari durasi waktu, menyetel rating video game, hingga memblokir video game tertentu. Misalkan, Anda ingin komputer keluarga hanya menyala di hari Minggu pukul 10.00 - 12.00 dan hari Sabtu pukul 14.00 - 18.00 saja. Atau ingin penggunaan Xbox oleh anak-anak tidak lebih dari 4 jam/minggu. Semua bisa dilakukan melalui parental control.

Selain itu, mengaktifkan parental control memudahkan orang tua untuk membatasi *screen time* pada anak-anak. Bukankah waktu bermain di depan monitor yang ideal tidak lebih dari dua jam per hari? Sebuah laporan dari The American Academy of Pediatrics tahun 2010 menyatakan bahwa 40% orang tua di Amerika memberlakukan 'disiplin' waktu bagi anak-anak dalam bermain video game. Salah satu cara terbaik bagi mereka adalah dengan mengaktifkan *parental control*. Hal senada juga dikemukakan oleh pakar media dan psikologi, Dr. Douglas. "Cara terbaik membatasi penggunaan konsol video game adalah saat permainan belum dimulai," ungkapnya. Bila waktu bermain sudah habis, orang tua hendaknya mengalihkan perhatian anak-anak kepada aktivitas lain.

Hemat penulis, aturlah konsol video game sebelum diberikan kepada anak-anak. Berikut tips mudah mengaturnya;



Microsoft Xbox 360

1. Saat berada pada panel “Xbox Dashboard” (atau panel “New Xbox Experience” pada Xbox versi terbaru), gunakan tombol kiri pada alat pengatur kontrol (stick) untuk masuk panel “System”, lalu pilih menu “Family Setting” tekan tombol A (hijau) untuk masuk menu “Console Control”.
2. Gunakan tombol A kembali untuk memilih menu “Game Rating”, lalu pilih level rating yang dikehendaki untuk anak Anda (level maksimum memungkinkan perangkat untuk tidak memroses video game berating ‘Dewasa’)
3. Sekarang aturlah nomor kunci di menu “Set Pass Code” (kembali gunakan tombol A untuk memilih), masukanlah empat digit nomor yang diinginkan, tambahkan pula kombinasi pertanyaan dan jawaban apabila Anda lupa nomor kunci.
4. Pilih “Done” setelah mengatur nomor kunci, pilih “Done” sekali lagi di menu “Console Control”, lalu pilih “Yes, Save Change” untuk menyimpan seting Anda pada perangkat video game.

Pada menu “Console Control” orang tua juga bisa mengaktifkan “Family Timer” untuk mengatur jumlah durasi pemakaian perangkat video game (durasi bisa di sesuaikan secara harian atau mingguan). Pengaturan akses film DVD pun dapat

diatur di dalam menu ini, termasuk menyembunyikan konten yang dianggap berbahaya (konten yang biasanya di download, trailer video game/ film, dan demo).

Masih di menu yang sama, Anda akan menemukan fitur "Ratings and Content" isinya adalah pengaturan rating untuk video game. Perlu diketahui, bahwa rating yang digunakan adalah versi ESRB. Anda bisa memblokir video game dengan rating M atau AO, juga beberapa rating lain sesuai kebutuhan. Video game yang tidak memiliki rating akan masuk kedalam kategori "Unrated Content" Anda bisa memblokir semua video game tanpa rating atau membiarkannya.



Sony Playstation 3

1. Saat berada pada "Main Menu" gunakan tombol kiri pada alat pengatur kontrol (stick) untuk masuk panel "Settings", lalu pilih menu "Security Setting" tekan tombol X (hijau) untuk mengakses menu, pada menu "Parental Control" Anda akan menemukan beberapa pilihan angka untuk mengatur kontrol rating pada perangkat.
2. Setiap nomor berkorelasi dengan Sistem Rating Next Generation; 2 - SU (Semua Usia), 3 - SU (Semua Usia), 4 - A12+ (Anak-anak 12+), 5 - R (Remaja), 9 - D18+ (Dewasa 18+), 10 - D17+ (Dewasa 18+)
3. 'Parental Control' dilengkapi dengan nomor kunci sebanyak

empat digit (nomor kunci awal adalah 0000), untuk merubah nomor kunci masuklah panel "Settings" lalu pilih menu "Change Password",

4. kemudian masukan nomor kunci awal serta dan nomor kunci yang diinginkan. Kembalilah ke "Main Menu" untuk menyimpan pengaturan.

Pengaturan 'Parental Control' ini juga berlaku untuk perangkat PlayStation Portable (PSP) dan PSP Go. Melalui menu 'Parental Control' Anda juga bisa mengatur penggunaan fitur DVD & Blu-Ray Player. Anda juga bisa menonaktifkan fitur Internet Browser pada PS3 untuk mencegah anak-anak melakukan browsing internet saat bermain game.



Nintendo Wii

1. Saat berada pada panel "Wii Menu" gunakan tombol panah pada alat pengatur kontrol (stick) lalu tekan tombol A untuk masuk panel "Wii Options" diikuti memilih menu "Wii Setting", gunakan tombol panah kembali untuk memilih menu "Wii System Setting".
2. Di dalam panel "Wii System Setting" pilihlah menu "Parental Control", kemudian pilih "Yes". Setelah itu Anda diminta untuk membuat nomor kunci (pin) sebanyak empat digit, masukan nomor lalu pilih pertanyaan dan jawaban rahasia untuk digunakan

apabila Anda lupa nomor kunci. Setelah selesai, pilih “Ok”.

3. Kini Anda bisa mengakses panel “Game Setting and PIN”, lalu pilih menu “Highest Game Rating Allowed” atau disesuaikan dengan keperluan penggunaan perangkat video game, pilih “Ok”, “Confirm”, dan “Setting Complete” untuk menyimpan pengaturan.



Nintendo 3DS

1. Masuklah pada “System Settings” dari Main Menu (ikon kunci inggris). Lalu pilihlah “Parental Control”, atur nomor kunci (pin) sebanyak empat digit, dan masukan pertanyaan dan jawaban rahasia bila Anda lupa nomor kunci.
2. Aturlah rating video game yang akan Anda gunakan. Rating yang tersedia adalah rating video game versi ESRB.
3. Pada menu ini juga orang tua dapat mematikan fitur Internet Browser, Nintendo 3DS Shop, Berbagi gambar dan musik, mengatur kata kunci untuk akses wireless, pengaturan registrasi teman, dan DS Download Play.

Bagi pengguna Nintendo 3DS dibawah umur enam tahun, kami menyarankan untuk mematikan fitur “3D Images” untuk mencegah penyakit mata dan gangguan pengelihatan. Hal ini dikarenakan radiasi gambar 3D sangat tinggi.



Windows 7

1. Buka "Control Panel" melalui tombol "Start". Pilihlah menu "User Accounts and Family Safety", klik "Set up Parental Controls for Any User"
2. Klik satu kali pada user yang diinginkan (saran kami, buatlah user khusus untuk anak-anak), lalu aktifkan 'Parental Control' dengan memilih opsi "On, Enforce Current Settings"
3. Setelah opsi terpilih, maka 'Parental Control' mulai bisa diatur. Terdapat beberapa pilihan bagi orang tua; "Time Limits" untuk mengatur durasi penggunaan komputer untuk anak-anak, "Games" untuk mengatur penggunaan video game berdasarkan Sistem Rating mitra Microsoft Windows 7, "Program Restrictions" memungkinkan orang tua untuk mengatur penggunaan program/ aplikasi komputer. Anda bisa memilih rating video game dari beberapa lembaga; misalkan PEGI, ESRB, atau CERO. Hanya saja rating versi NXG belum bisa dipilih. Metode ini juga berlaku untuk Windows Vista.

Windows 8

Pengaturan “Parental Control” pada windows 8 sangat mirip dengan windows 7. Perbedaannya, pada saat membuat akun baru Anda akan langsung ditanya “apakah ini aku milik anak-anak?” bila jawaban Anda ya, secara otomatis akan langsung terbuka menu Parental Control.

Fitur yang tersedia dalam menu ini tidak berbeda jauh dengan sebelumnya; Time Limit, Game, dan Program Restrictions. Bedanya, pada Win 8 terdapat fitur Web Filtering, App Restriction, dan Windows Store. Fungsinya adalah untuk memblokir konten-konten yang tidak diinginkan saat online, juga untuk mencegah anak-anak membeli program/ software premium dari Windows Store.

Pada Win 8 Anda juga bisa melihat laporan aktivitas dari user anak Anda melalui panel “Activity Reporting” misalkan website apa saja yang paling sering dikunjungi, aplikasi dan video game yang sering digunakan, hingga riwayat pencarian pada laman web.

Windows XP

Aplikasi pada sistem operasi XP sangat terbatas. Tetapi Anda bisa mengatur penggunaan internet untuk anak-anak melalui fitur “Internet Explorer’s Content Advisor”.

Cara melakukannya, saat menggunakan Internet Explorer pilihlah menu “Tools” lalu klik “Internet Options”. Di dalam menu ini, Anda bisa mengatur intensitas konten dengan mengaktifkan “Content Advisor” setelah itu tinggal mengatur intensitas konten yang ingin di blokir (misalnya, pornografi, kata-kata kasar, atau gambar kekerasan dan hal-hal yang menjijikan). Windows XP belum mampu memblokir video game.



Machintosh

1. Akses "System Preferences" dari menu Apple pada monitor Anda. Setelah itu pilihlah "Parental Control" pada kolom "System". Masukkan username administrator dan kata kunci untuk mengakses fitu ini. Setelah berada pada menu "Parental Control" Anda akan disuguhi beragam fasilitas untuk membantu mengurangi penggunaan aplikasi atau video game.
2. Restrict App Usage, memungkinkan Anda untuk memilih aplikasi apa saja yang boleh digunakan oleh satu user. Anda akan memilih dari sekian banyak aplikasi yang diinstall, kemudian menyembunyikan sisanya untuk administrator.
3. Anda juga bisa mengatur intensitas konten pada jendela internet, dengan mengaturnya pada bagian "Content" termasuk mematikan fitur iChat dan Mail.
4. Anda juga bisa mengatur durasi penggunaan komputer melalui panel Time Limits.

Terdapat dua kategori yang dapat digunakan; harian dan mingguan. Misalkan, penggunaan komputer tidak lebih dari 2 jam per hari atau 14 jam per minggu. Waktu akan diakumulasi, sehingga bila anak-anak menghabiskan jatah mingguan dalam satu hari, itu artinya dalam seminggu kedepan mereka tidak bisa mengakses komputer.

Mengenal Android

Video game 'berteman' baik dengan teknologi. Smartphone dengan sistem aplikasi Android adalah salah satunya. Selain gunakan untuk kegiatan komunikasi, smartphone kini menjadi primadona anak-anak untuk bermain video game. Selain banyak pilihan video game, gratis Android kini tak kalah dibandingkan konsol portable sebelumnya (misalnya PSP atau Wii U). Selain itu, banyak video game gratis di Android yang dapat diakses dan diunduh dengan mudah oleh anak-anak.

Beberapa hal yang perlu Anda ketahui tentang Android; *Open Source*, artinya semua orang bisa membuat aplikasi dan sistem, mengunggahnya, kemudian disebarakan secara gratis (maupun berbayar) melalui portal khusus Google Play; *Custom*, artinya pemiliknya lah yang paling bertanggung jawab atas aplikasi-aplikasi yang mereka unduh dan *install*. Perlu diketahui, bahwa developer inti Android tidak melengkapi sistem mereka dengan perangkat perlindungan khusus (anti-virus, atau fitur parental control). Hal inilah yang menjadikan sistem operasi ini unik. Untuk menggunakan parental control, Anda harus mencari aplikasi yang cocok lalu mengunduhnya.

Beberapa cara yang dapat Anda lakukan agar Android lebih 'aman' untuk anak-anak;

1. Tema. Penulis merekomendasikan **Go Launcher EX**, kemudian pilihlah **Cartoon Theme** untuk membuat Android lebih nyaman bagi anak-anak.
2. Kunci. Pastikan anak-anak tidak mengganggu informasi penting milik Anda. Atau sekadar memastikan anak-anak tidak mendownload aplikasi sembarangan dari Google Play.

Rekomendasi penulis adalah **App Lock**, aplikasi sederhana dan gratis ini memungkinkan Anda menjaga semua aplikasi dan penggunaan smartphone secara keseluruhan. Misalkan, memblokir telepon masuk dan pesan saat digunakan oleh anak-anak.

3. Online. Lengkapilah Android Anda dengan *browsing filter* agar anak-anak lebih nyaman dan aman berselancar di dunia maya. Anda bisa mencoba, **Ranger Pro Safe Browser** sebagai langkah awal. Opsi lain adalah dengan mengatur page restriction secara manual pada *browser* yang Anda gunakan (misalnya Chrome atau Opera Mobile).
4. Parental Control. Ini adalah cara termudah yang bisa dilakukan orang tua agar konsol 'aman' untuk anak-anak. Berbeda dengan perangkat lain, smartphone berbasis Android tak punya fitur parental control bawaan. Sehingga Anda harus mencari dan mengaturnya sendiri. Dua aplikasi terbaik untuk Parental Control pada Android versi penulis adalah **Kid Place** dan **Kid Mode**.

iPhone dan iPad

Berbeda dengan Android, kebanyakan aplikasi iPhone dan iPad perlu Anda beli di App Store atau iTunes. Selain itu, video game untuk iPad tidak dirating melalui ESRB, PEGI, atau lembaga rating manapun. Karena mereka punya lembaga rating sendiri, khusus untuk produk-produk Apple. Selain itu, hal lain yang perlu Anda ketahui adalah beberapa aplikasi dan game dalam iPad memerlukan data pribadi pengguna (seperti email, atau lokasi pengguna). Beberapa game ada yang gratis, tapi memerlukan upgrade berbayar. Terakhir, iPad dan iPhone memiliki fitur *parental control*.

Mengaktifkannya sangatlah mudah, cukup sentuh ikon setting lalu pilih menu General dan pilih Restriction. Setelah itu aktifkan dengan menekan "Enable Restriction", didalamnya Anda bisa melakukan banyak hal. Mulai dari mematikan aplikasi Safari, Youtube, iTune, Camera,

FaceTime (video chat), Locations, TV Show, Music Podcast, hingga mencegah anak-anak untuk membeli aplikasi dan video game premium (In-App Purchases).

Penulis menyarankan bagi pengguna iPad yang memiliki anak-anak untuk menonaktifkan fitur In-App Purchases, App Installation, dan App Deletion. Agar anak-anak tidak menghapus aplikasi yang telah Anda beli. Termasuk untuk mencegah mereka membeli aplikasi dan membuat 'bengkak' tagihan kartu kredit Anda. Tahun 2010, Johner Riehl kaget melihat tagihan kartu kreditnya naik 100 dolar tiap bulannya. Setelah diselidiki, ternyata anak sering mengunduh video game premium dari App Store. Riehl kemudian menelpon petugas Apple dan menceritakan kisahnya, beruntung ketika itu tagihan Riehl dibatalkan. Anda tidak ingin seperti Riehl bukan?



Orang Tua harus mengaktifkan 'Parental Control' perangkat video game, sebelum digunakan oleh anak-anak. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak mengatur 'Parental Control' dan menyimpan nomor PIN untuk dirinya sendiri.

Bagian 5

Tentang Next Generation

Peran KPI dan AJI sangat signifikan dalam memantau dan menjaga independensi media massa, cetak dan elektronik. Tapi, siapa yang memantau video games? Dunia hiburan bertransformasi bersama digitalisasi. Salah satu produk unggulannya : video games. Apakah semua video games itu sehat dan layak? Tentu tidak. Hanya saja, itu butuh pembuktian. Sebuah analisis, penelitian ilmiah, dan pengujian. Itulah yang dilakukan para “*watch dog*” bukan? Mereka mengawasi, lalu meniuip ‘peluit’ bila ada melenceng.

Next Generation Indonesia (NXG Indonesia), berusaha memantau video games, menganalisisnya, memberikan penilaian dan rekomendasi, lalu mempublikasikan hasilnya. Berbeda dengan para ‘*watcher*’ lainnya, NXG Indonesia tidak memiliki ‘peluit’ apalagi ‘kentongan’ berupa regulasi. Bagi NXG Indonesia, hal itu akan sangat sulit, karena itu jalur pendidikan menjadi pilihan. NXG Indonesia tidak akan menegur para publisher/ developer video games bila ternyata permainan mereka ‘sakit’. Tapi, pendekatan akan dilakukan kepada user (biasanya anak-anak) dan kepara pendidik (orang tua dan guru) agar lebih ‘melek’ media –khususnya video games.

Di Indonesia proses pemantauan media masih terfokus ke televisi dan lembaga-lembaga pemberitaan (cetak, elektronik, dan online). Tapi, perkembangan industri hiburan telah melahirkan sesuatu yang lain, yakni video game. Di Eropa dan Amerika, lembaga pemantau video game sudah menjadi keharusan. Sebagai salah satu produk

komunikasi, video game juga memenuhi syarat-syarat sebagai media massa. Attie Rachmiate (2008) menyebutkan lima konsep inti mengenai media massa; sumber (pencipta pesan/ komunikator), pesan (bentuk penyajian), khalayak (orang yang diterpa pesan), konten (isi pesan), dan maksud dan tujuan pesan. Karena itu, pemantauan dan kontrol juga perlu dilakukan. Belum adanya lembaga formal yang melakukan kegiatan pemantauan video games, menjadikan produk komunikasi yang satu ini semakin 'liar'.

Selain pemantauan, aktivitas lain yang dirasa perlu adalah kegiatan media literasi. Art Silverblatt dan James Potter (2001) menyatakan lima elemen media literasi; (1) kesadaran akan dampak media terhadap individu dan masyarakat, (2) pemahaman akan proses komunikasi massa, (3) kesadaran akan isi media yang membawa budaya kontemporer, (4) strategi yang digunakan untuk menganalisis dan membahas pesan-pesan media, (5) peningkatan pemahaman dan apresiasi terhadap isi media. Kegiatan macam ini di Indonesia mulai populer pada 2007, hanya saja kekhawatiran para praktisi dan akademisi masih terfokus pada dampak buruk televisi bagi anak-anak. Padahal Teori Jarum Hipodermik pada media massa juga berlaku untuk video games. Sehingga, bukan televisi saja yang punya dampak buruk jangka panjang, tapi video games juga.

Media massa secara tradisional kerap diartikan sebagai surat kabar, radio, televisi, dan film. Namun kemajuan teknologi dan konvergensi membuat definisi media massa kian luas. Stephen Kline (2003) dalam *Digital Play* mengemukakan konsep Computer Mediated Communication (CMC), baginya dunia analog kini sudah berakhir. Perkembangan komputer yang pesat mampu mengakomodasi kepentingan komunikasi massa, kelompok, dan personal secara bersamaan. Sedangkan video game hanyalah salah satu dari sekian banyak media yang menggunakan CMC. Kline menjelaskan, video games tak sekadar urusan hiburan belaka. Kini, video games sudah mirip media massa pendahulunya (televisi dan radio); memuat norma, budaya, urusan politik, bahkan ideologi tertentu.

Developer video games tak sembarangan dalam

memproduksi sebuah video game, apalagi sekelas Activision, EA Games, dan Microsoft. Mereka punya tim khusus untuk merancang semua itu, alhasil bukan video games rendahan yang ramai di game center. Pusat rating video games juga tak main-main dalam memberi label. Bahkan para reviewer semisal ESRB, PEGI, dan CERO tak segan melarang sebuah video game untuk beredar di satu wilayah tertentu, karena dianggap rasis atau terlalu vulgar. Distribusi video game juga sangat dijaga ketat, video games untuk dewasa hampir tak mungkin dinikmati oleh anak-anak.

Namun, apa yang terjadi di Indonesia? Anak-anak bebas menikmati video games dengan label 'Mature' yang notabene penuh adegan kekerasan di game center atau tempat rental. Secara kasat mata kita bisa melihat lemahnya sistem regulasi di Indonesia. Karena itulah NXG Indonesia tidak bergerak di ranah hukum dan regulasi, karena akan berbenturan dengan birokrasi dan iklim pemerintahan yang kurang kondusif. Jalur pendidikan sengaja ditempuh dengan harapan terciptanya kesadaran dari diri masyarakat akan bahaya jangka panjang dari video games yang tidak sesuai. Meski langkah ini tidak mampu sepenuhnya merubah 'wajah' industri hiburan dan sistem pendidikan di Indonesia, tapi setidaknya bila masyarakat sadar, tentu mereka akan mulai 'terbangun' dan 'berbenah'.

DIDUKUNG OLEH :



FORDFOUNDATION





Apakah Anda termasuk orang tua yang khawatir bila anak berjam-jam main video game? Bila ya, Anda tidak sendiri. Video game kini menjadi 'konsumsi' anak-anak kita. Anak-anak kini tumbuh dan besar bersama konsol video game. Membelikan perangkat video game untuk anak kita tidaklah salah. Tapi, ingat selalu untuk menggunakan parental control dan memilihkan video game yang tepat untuk anak sesuai rating.

Melalui buku ini, penulis ingin berbagi tips dan informasi seputar dunia video game. Mulai dari hal teknis, hingga isu-isu terkini. Karena video game sangat dekat dengan anak-anak kita, mau tidak mau orang tua pun harus mengenal 'mainan' canggih yang satu ini.

Sekarang sudah saatnya kita ganti kebiasaan. Bila sebelumnya *cuek* dan tak peduli dengan video game. Sekarang, kita harus lebih peduli. Minimalnya, bila kita hendak memberikan anak kita Playstation Portable (PSP) kita harus tahu dulu fitur-fiturnya. Selain itu, cari informasi tentang permainan apa saja yang kelak dikonsumsi anak. Mau tidak mau, kita harus gali informasi dan *up-date* terus pengetahuan. *Yuk*, mulai sekarang kita lebih peduli dengan apa yang anak-anak mainkan.



M Iqbal Tawakal

Muhamad Iqbal Tawakal, lahir di Bandung 1989. Menikah. Lulusan Fakultas Ilmu Komunikasi Unisba, tertarik meneliti video game dan media massa. Karya tulisnya bertema "Citra Teroris Terhadap Timur Tengah dan Rusia dalam Video Game" mengantarkan ia menjadi lulusan terbaik Jurusan Jurnalistik tahun 2011. Tahun sebelumnya, membuat karya tulis untuk Lazuardi Birru dengan topik "Konten Anarkisme Video Game." November 2011, bersama NXG Indonesia mendapat hibah Ford Foundation dalam program Cipta Media Bersama untuk kategori Pemantauan Media, khususnya Video Game. Kini, ia aktif sebagai Koordinator Departemen Konten dan Rating NXG Indonesia, juga sebagai kru redaksi di penerbit Khazanah Intelektual.