

Media dan Kekerasan: PERILAKU KEKERASAN DALAM VIDEO GAMES (SUATU ANALISIS TEKS TERHADAP RATING VIDEO GAMES) = Media and Violence: VIOLENT BEHAVIOR IN VIDEO GAMES (A TEXT OF RATING VIDEO GAMES)

PRAYOGI ANUGRAHADI, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920535033&lokasi=lokal>

Abstrak

Media seperti video games memiliki efek positif dan negatif. Jenis game yang tepat dapat membantu penggunanya meningkatkan kemampuan sosial dan memecahkan masalah, akan tetapi video games juga membawa dampak negatif terutama bagi remaja dan anak yang masih rentan. Pergeseran pola hidup anak dan remaja yang tidak lagi bermain bersama peer group diluar rumah dan menjadi ketergantungan terhadap gadget membuat mereka sulit untuk membedakan antara dunia maya dan nyata. Interaktivitas dalam game yang menuntut penggunanya untuk aktif menjalani perannya dapat merubah persepsi remaja yang masih rentan. Adegan kekerasan baik fisik dan verbal juga terdapat di dalam game, bahkan di game yang mendapat rating “E” (everyone) yang seharusnya aman dimainkan oleh segala usia. Lantas apakah sistem rating yang diberikan badan Entertainment Software Rating Board (ESRB) dari Amerika Serikat cocok dengan Indonesia?

..... Media like video games have positive and negative effects. Game that suitable for the users can help them to improve their social and solving problem skills, but some video games especially for adolescence and child that still on developing stage have more negative effects. Changing life style from playing with peer group outdoor to become gadget dependency make them hard to differentiate between real and cyber world. Interactivity on games which lead the user to have a full role to their character makes change their perception of life. Violence scene like physical and verbal violence, even in E-rated (Everyone) games which should be safe for every age. Then, is the rating system which given from Entertainment Software Rating Board (ESRB) from United States suitable for Indonesian?