



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Seri Pendidikan Orang Tua

Mendampingi Anak dalam Permainan Interaktif Elektronik (*Games*)



No. C3.2.SPOT.022.

Seri Pendidikan Orang Tua

Mendampingi Anak dalam Permainan Interaktif Elektronik (*Games*)



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2017

Judul Seri Pendidikan Orang Tua: Mendampingi Anak dalam Permainan Interaktif Elektronik (*Games*)
Cetakan Pertama 2017

CATATAN: Buku ini merupakan buku untuk pegangan orang tua yang dipersiapkan Pemerintah dalam upaya meningkatkan partisipasi pendidikan anak, baik di satuan pendidikan maupun di rumah. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku ini merupakan “dokumen hidup” yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Dalam rangka meningkatkan mutu buku, masyarakat sebagai pengguna buku diharapkan dapat memberikan masukan kepada alamat penulis dan/atau penerbit dan laman <http://buku.kemdikbud.go.id> atau melalui *e-mail* buku@kemdikbud.go.id.

Pengarah : Sukiman
Penanggungjawab : Palupi Raraswati
Penyunting Naskah : Agus M. Solihin, Suradi
Kontributor Naskah : Hario Bismo Kuntarto, Luat Sihombing, Roland M. Zakaria
Penelaah : Anggiastri Hanantyasari Utami, Dewi Widya Ningrum, Eri K. Gafar, Indy Ari Pratiwi,
Lilis Hayati, Ninin Nirawaty, Sri Lestari Yuniarti
Penyunting Bahasa : Meity Taqdir Qadratillah
Layout : Damar Fitriana, Harta Dewa, Intan Nur Fajri, Jodi Rahman, Nur Afni Yustikasari
Sekretariat : Anom Haryo Bimo, Indah Meliana, Maryatun, Nugroho Eko Prasetyo,
Reza Oklavian, Surya Nilasari, Titien Erwinawati

Diterbitkan oleh:



Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga
Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

@2017 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Diperbolehkan mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku dengan izin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Direktur Pembinaan Pendidikan Keluarga

Keluarga merupakan pendidik pertama dan utama bagi pembentukan pribadi dan karakter setiap individu. Orang tua memegang peran penting dan strategis dalam mengantarkan pendidikan bagi putra-putrinya. Keberhasilan orang tua dalam mendidik akan sangat bergantung pada kecakapan dan pola asuh yang dimilikinya. Oleh karena itu, Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga menyediakan sumber belajar bagi orang tua dalam bentuk buku seri pendidikan orang tua.

Buku seri pendidikan orang tua yang berjudul *Mendampingi Anak dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games)* disusun untuk memberikan informasi tentang apa dan bagaimana cara orang tua dalam mendampingi anak bermain *games* sesuai dengan usia dan mengetahui penyebab terjadinya kecanduan.

Besar harapan kami, buku ini dapat bermanfaat dan menjadi rujukan bagi orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak di rumah.

Jakarta, November 2017

Salam,

Dr. Sukiman M.Pd.

Ayah dan Bunda,

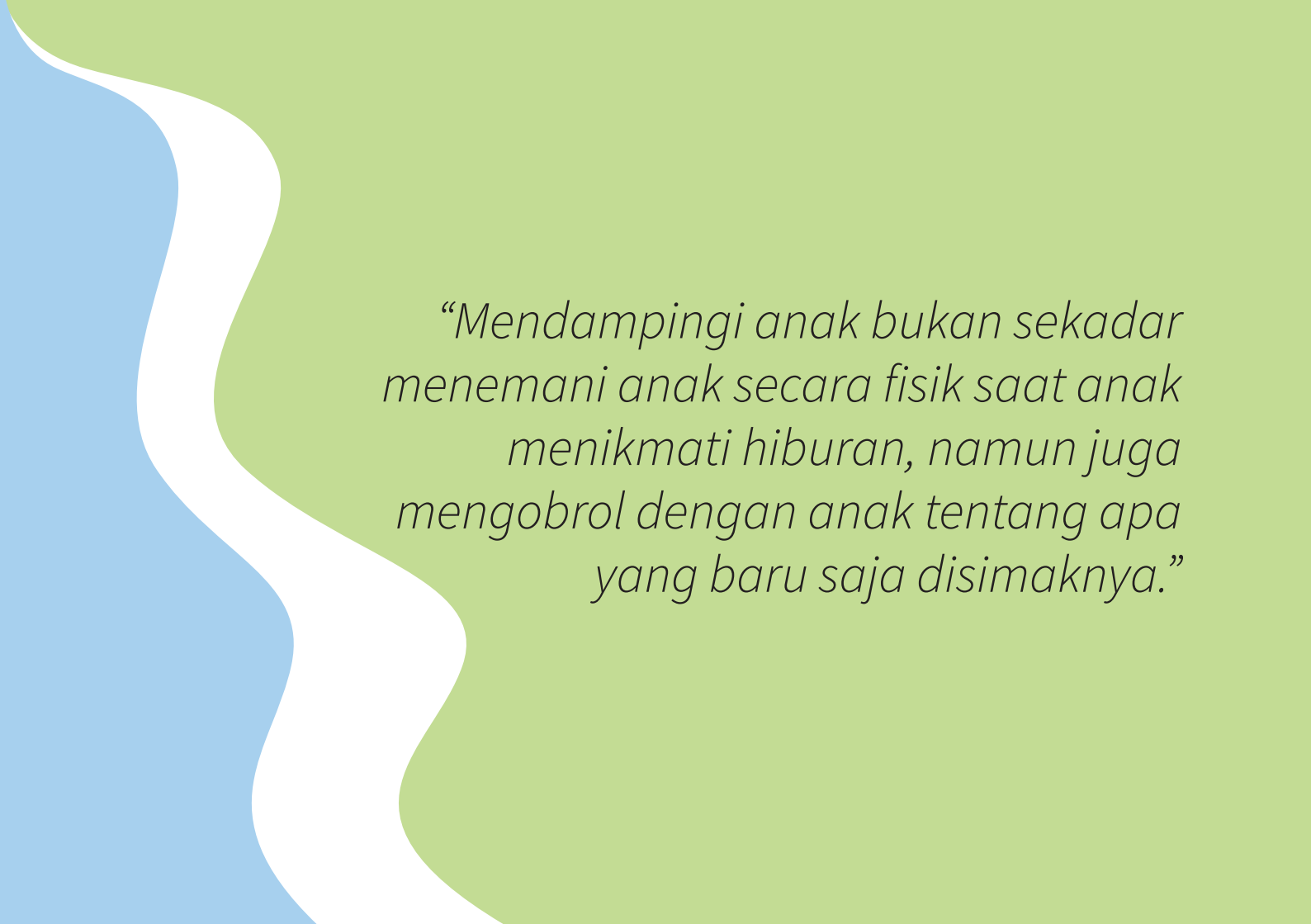
Mendidik anak merupakan upaya penuh tantangan dan kewajiban bagi orang tua. Seiring dengan bertambahnya usia anak, Ayah dan Bunda harus terus belajar dalam mendampingi mereka agar menjadi sosok yang berkarakter dan berbudaya prestasi.

Buku ini memberikan informasi kepada Ayah dan Bunda tentang apa itu permainan interaktif elektronik, hal yang perlu diperhatikan, mengapa anak kecanduan, dan cara bijak memilih permainan.

Semoga Ayah dan Bunda tetap bersemangat dalam mendidik anak dengan penuh ketulusan, keikhlasan, dan rasa cinta.

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Apa itu Permainan Interaktif Elektronik?	2
Siapa Penggunanya?	12
Apa Isi Permainan yang Harus Diwaspadai?	14
Apa yang Perlu Diperhatikan Orang Tua?	28
Mengapa Anak Kecanduan Bermain Permainan Interaktif ?	36
Bagaimana Cara Bijak Memilih Permainan Interaktif?	38
Daftar Pustaka	40



“Mendampingi anak bukan sekadar menemani anak secara fisik saat anak menikmati hiburan, namun juga mengobrol dengan anak tentang apa yang baru saja disimaknya.”

A stylized profile of a person's head is shown, split into two colors: light green on the left and bright blue on the right. The profile is facing right. The text is positioned on the blue side of the head.

Apa itu Permainan Interaktif Elektronik?



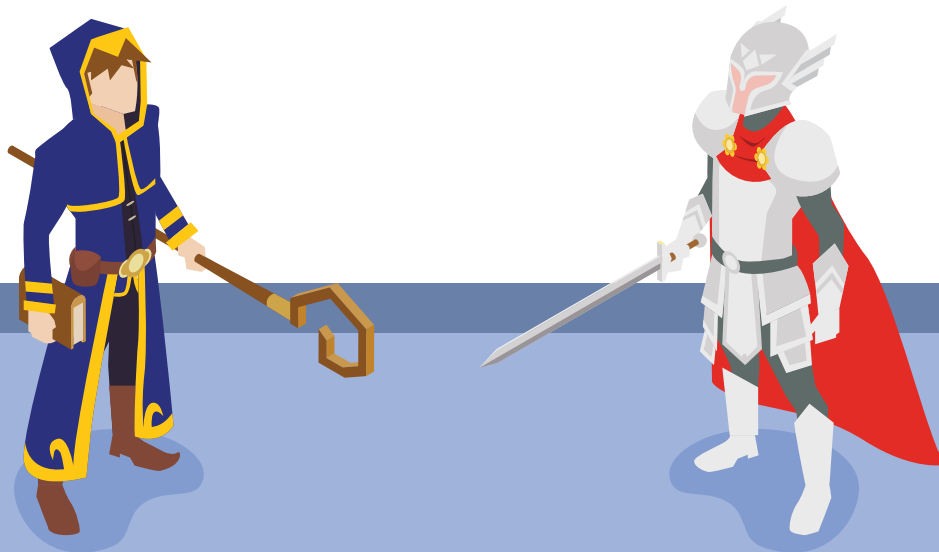
Permainan interaktif elektronik (*games*) adalah permainan yang biasa dimainkan melalui media elektronik, seperti komputer, alat konsol, dan telepon pintar (*smartphone*).

Tujuh kategori permainan interaktif elektronik, antara lain:

1. Permainan Aksi
2. Permainan Petualangan
3. Permainan Strategi
4. Permainan Puzzle
5. Permainan Simulasi
6. Permainan Olahraga
7. Permainan Edukasi

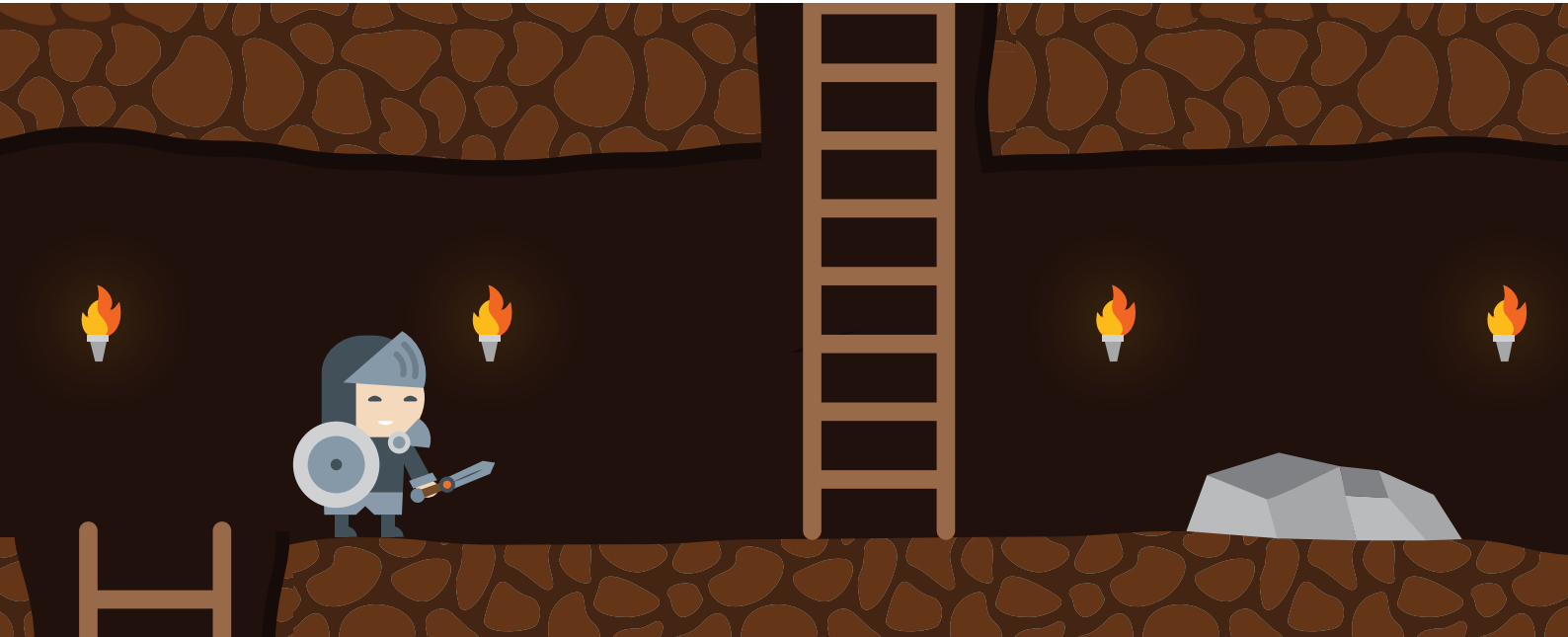
1. Permainan Aksi

Permainan aksi cenderung menampilkan banyak adegan kekerasan. Contohnya adalah *Street Fighter* dan *Tekken*.



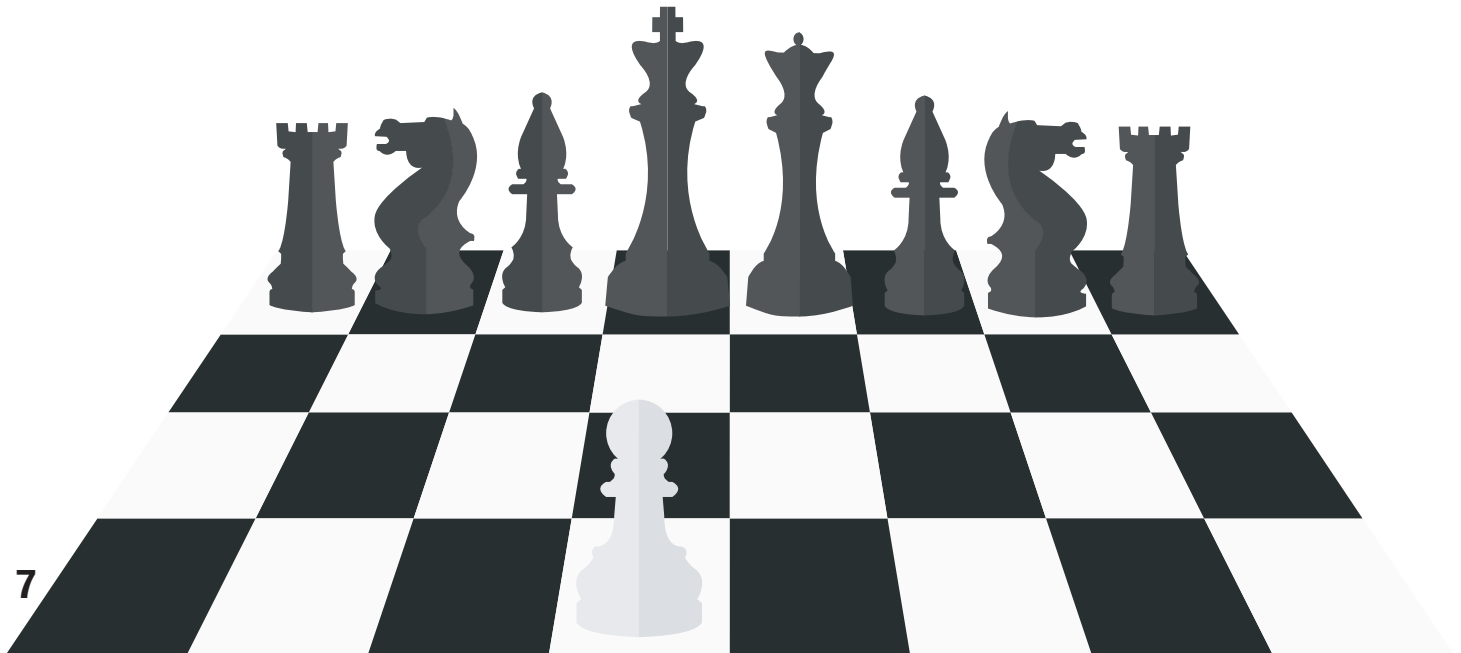
2. Permainan Petualangan

Permainan yang biasanya memainkan peran sebagai petualang.
Contohnya adalah *Ragnarok* dan *RF Online*.



3. Permainan Strategi

Permainan strategi secara umum melibatkan pergerakan taktis pasukan dan/atau pemain. Permainan ini boleh jadi permainan berbasis peperangan atau sesederhana permainan catur. Isi dari permainan ini mungkin sesuai untuk anak-anak, tapi cenderung sulit dimainkan. Contohnya adalah *Advanced Wars I & II* dan *Chess Master*.



4. Permainan Puzzle

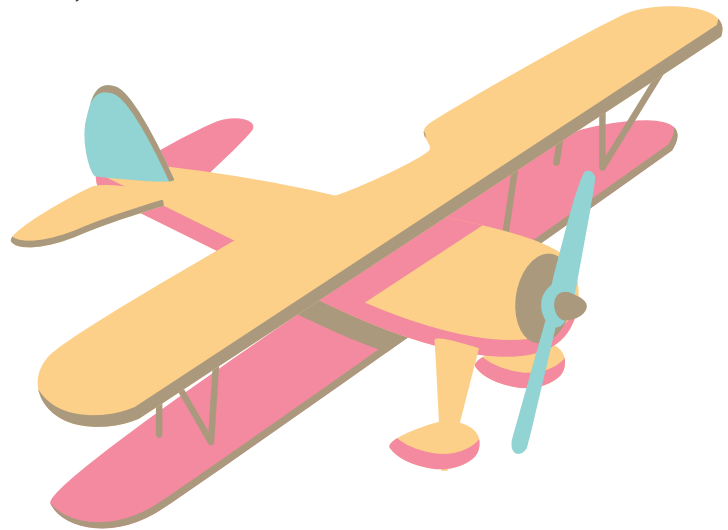
Permainan puzzle umumnya merangkai gambar, memecahkan teka-teki, dan kuis. Contohnya adalah Tebak Gambar, *Pop Song*, dan *Tetris*.



5. Permainan Simulasi

Permainan simulasi secara umum meniru kegiatan kehidupan nyata untuk berbagai tujuan, seperti latihan berkendara, membangun kota, atau menata gedung.

Contohnya adalah *SimCity*, *Flight Simulator*, dan *Train Simulator*.



6. Permainan Olahraga

Permainan yang memainkan berbagai jenis olahraga. Contohnya adalah *Badminton Stars*, *Winning Eleven*, dan *Mini Racing*.



7. Permainan Edukasi

Permainan edukasi memiliki tujuan edukatif atau pembelajaran.

Contohnya adalah Marbel Belajar Baca, *Doctor Kids*, *Harmony*, dan *Temple Rush* Prambanan.



A stylized profile of a person's face is shown in green and blue. The face is facing right. The top of the head and the ear are in a light green color, while the rest of the face and the neck are in a bright blue color. The profile is defined by simple, rounded shapes.

Siapa
Penggunanya?

Pengguna permainan interaktif elektronik, antara lain:

U3+



Kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih

U7+



Kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih

U13+



Kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih

U18+



Kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih



Apa Isi Permainan yang Harus Diwaspadai?

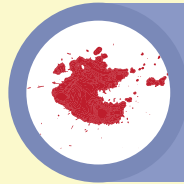
Isi permainan interaktif (*games*) yang perlu diwaspadai, antara lain:



Rokok, Minuman Keras, Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif Lainnya



Kekerasan



Darah, Mutilasi, dan Kanibalisme



Penggunaan Bahasa

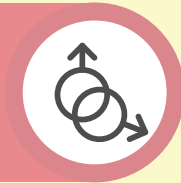


Penampilan Tokoh

Pornografi



Penyimpangan Seksual



Simulasi Judi



Horor



Interaksi Daring
(*Online*)



Kriteria Isi Permainan Interaktif Elektronik Kelompok Usia 3 (Tiga) Tahun atau Lebih

1

Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya

3

Tidak menampilkan darah, mutilasi, dan kanibalisme

2

Tidak menampilkan kekerasan

4

Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa

5

Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, atau pantat



6

Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual

8

Tidak mengandung simulasi judi

7

Tidak menampilkan penyimpangan seksual

9

Tidak mengandung horor yang menimbulkan perasaan ngeri dan menakutkan

10

Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data

11

Menampilkan ketentuan pendampingan orang tua



Kriteria Isi Permainan Interaktif Elektronik

1

Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya

2

Tidak menampilkan kekerasan

3

Tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme, sedangkan unsur darah ditampilkan tidak menyerupai warna asli

4

Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa

5

Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, atau pantat



Kelompok Usia 7 (Tujuh) Tahun atau Lebih



Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual

6

Tidak menampilkan penyimpangan seksual

7

Tidak menampilkan simulasi judi

8

Tidak mengandung horor yang menimbulkan perasaan ngeri dan menakutkan

9

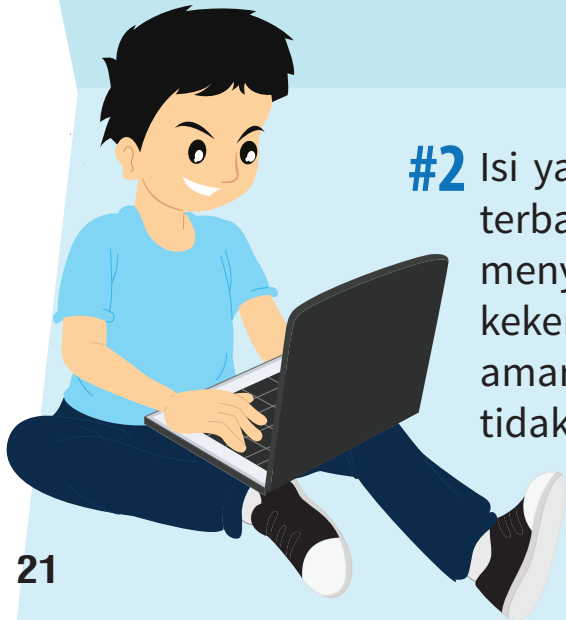
Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data pribadi

10



Kriteria Isi Permainan Interaktif Elektronik Kelompok Usia 13 (Tiga Belas) Tahun atau Lebih

#1 Tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya hanya boleh ditampilkan sebagian kecil dan tidak pada tokoh utama



#2 Isi yang menampilkan unsur kekerasan hanya terbatas pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia, tetapi tidak melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah, dan/atau penggunaan senjata yang tidak menyerupai senjata riil

#3 Isi tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, tetapi dapat menampilkan unsur darah

#4 Isi tidak mengandung humor dewasa dan/atau tidak berkonotasi seksual

#5 Isi tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau pantat

#6 Isi tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang berkaitan dengan kegiatan atau kekerasan seksual

#7 Isi tidak menampilkan penyimpangan seksual

#8 Isi tidak menampilkan kegiatan judi yang menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli



#9 Isi dapat mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan menakutkan

#10 Memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan ketentuan harus memiliki fitur penyaringan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual

#11 Memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa pertukaran data pribadi dengan ketentuan harus disetujui pemilik data pribadi



Kriteria Isi Permainan Interaktif Elektronik Kelompok Usia 18 (Delapan Belas) Tahun atau Lebih

IGRS

18+

1

Sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar dapat memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya pada tokoh utama

2

Isi yang menampilkan unsur kekerasan pada tokoh animasi dapat menyerupai manusia



3

Isi dapat menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme

4

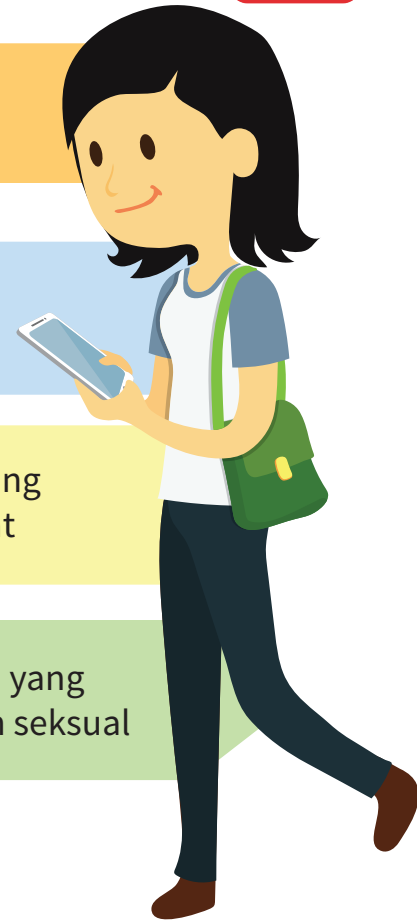
Isi dapat mengandung unsur humor dewasa yang berkonotasi seksual

5

Isi tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau pantat

6

Isi tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikaitkan dengan kegiatan dan/atau kekerasan seksual



7

Isi tidak menampilkan dan/atau memperdengarkan suara yang dapat dikaitkan dengan kegiatan penyimpangan seksual

8

Isi tidak menampilkan kegiatan judi yang menggunakan uang asli ataupun uang *virtual* yang dapat ditukarkan menjadi uang asli

9

Isi dapat mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan menakutkan

10

Isi dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan/atau transaksi keuangan



“Jadikan anak teman diskusi tentang bagaimana memilih dan memanfaatkan berbagai media hiburan sebagai pengalaman belajar yang menarik, dan jangan lupa tawarkan pada anak alternatif kegiatan yang sama asyiknya dengan menatap layar kaca.”

A stylized profile of a person's head, facing right. The top and back of the head are light green, while the face and neck are blue. The profile is defined by a thick, dark blue outline. The background is split: light green on the left and blue on the right.

Apa yang Perlu Diperhatikan Orang Tua?

1. Perkembangan Kemampuan Berpikir (Kognitif)

Permainan edukasi dan simulasi dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak, seperti:

Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah

Meningkatkan daya tanggap

Mengenal gerak, gambar, dan bunyi

Membantu melatih daya ingat

Meningkatkan kreativitas



2. Motivasi

Permainan puzzle dapat meningkatkan motivasi anak, seperti:

Membantu meningkatkan kepercayaan diri

Membantu menyadari bahwa untuk mencapai suatu hasil memerlukan proses (semakin sering berlatih akan semakin menguasai)

Melatih untuk tidak mudah menyerah



3. Sosial dan Emosi

Jenis permainan tertentu dapat memengaruhi sosial dan emosi, seperti:

1

Membantu memperbaiki suasana hati menjadi lebih positif

2

Mengurangi kecemasan dan menjadi lebih santai

3

Membantu anak menjalin kerja sama untuk mencapai satu tujuan

4

Menumbuhkan sifat bersaing yang sehat



4. Kesehatan Anak

Masalah kesehatan anak yang muncul karena terlalu sering atau lama bermain *game*, seperti:

Tubuh mudah lelah akibat kurang tidur

Sakit mata akibat terlalu lama menatap layar

Kegemukan akibat kurangnya kegiatan fisik atau kebiasaan "*ngemil*" sambil bermain *game*

Berat badan anak yang terlalu kurus akibat lupa makan atau menurunnya nafsu makan

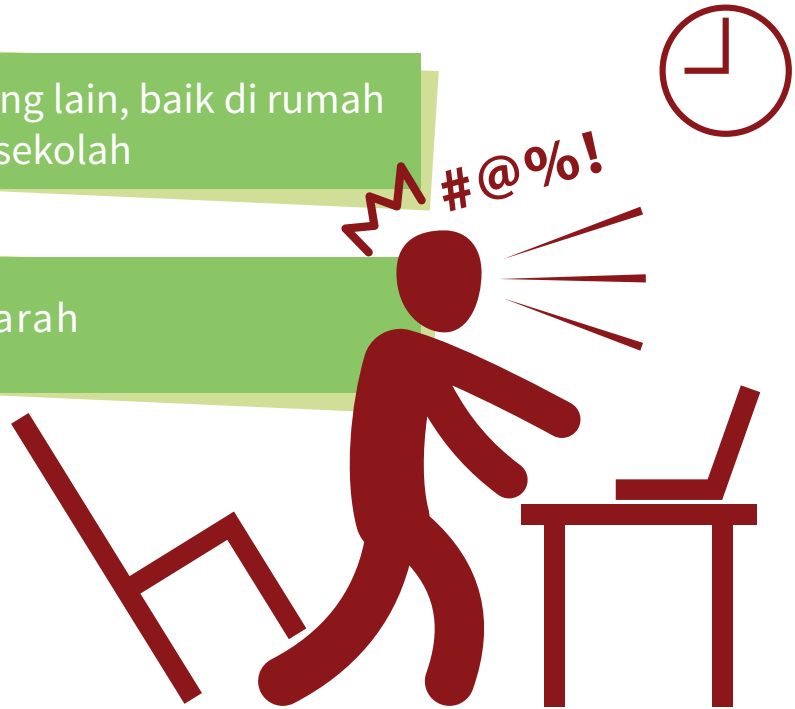


5. Perilaku Anak

Bermain *game* yang mengandung kekerasan secara berlebihan dapat memengaruhi perilaku anak, seperti:

Berperilaku menyakiti orang lain, baik di rumah maupun di sekolah

Mudah marah



6. Kepribadian Anak

Banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game* menjadikan anak kurang bergaul dengan orang lain sehingga membentuk perilaku anak, seperti:

1

Senang Menyendiri

3

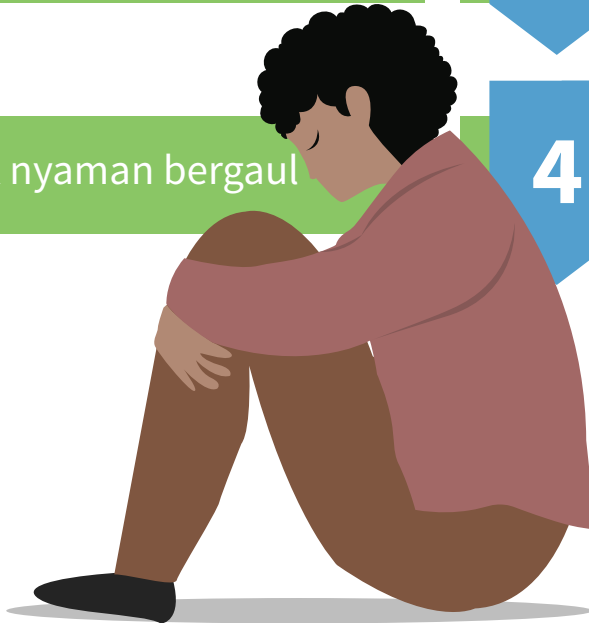
Kurang percaya diri

2

Tidak nyaman bergaul

4

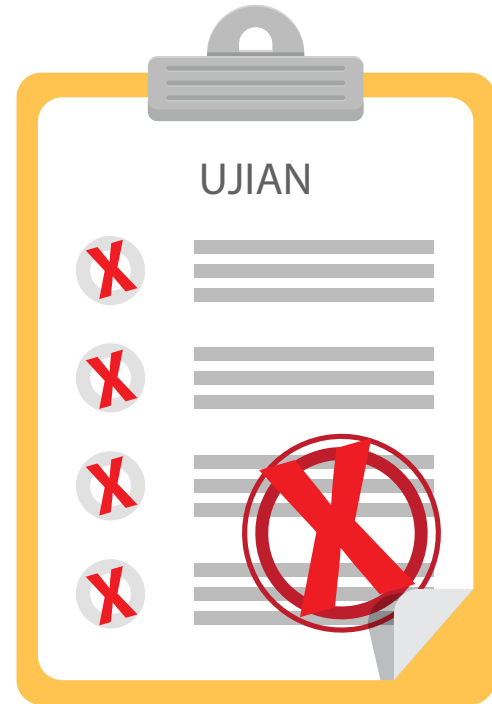
Kurang dapat memahami perasaan orang lain



7. Menurunnya Prestasi Belajar

Terlalu sering bermain *game* tidak hanya menyita waktu belajar, tetapi juga dapat menurunkan konsentrasi belajar anak.

Hal tersebut dapat mengakibatkan menurunnya prestasi belajar anak di sekolah.



A stylized graphic of a child's profile is shown in the background. The left side of the profile is light green, and the right side is bright blue. The profile is facing right. There are some decorative elements: a small blue dot at the top of the head, a blue curved line near the ear, and a yellow curved line near the chin.

Mengapa Anak Kecanduan Bermain Permainan Interaktif?

Anak kecanduan permainan interaktif (games) karena:

- 1 Orang tua tidak memberikan batas waktu bermain
- 2 Orang tua tidak mengenalkan pentingnya tatap muka dalam interaksi sosial
- 3 Anak tidak menyadari batasan antara kenyataan dan imajinasi
- 4 Anak menganggap permainan interaktif elektronik (games) menjadi tren yang harus diikuti
- 5 Anak tidak mengenal bahaya terhadap kesehatan, seperti kerusakan mata, kecelakaan fisik, dan susah tidur

A stylized profile of a person's head is shown on the left side of the image. The top part of the head is light green, and the bottom part is blue. The profile is facing right. The background is a solid blue color.

Bagaimana Cara Bijak Memilih Permainan Interaktif?

1 Baca ulasan Permainan Interaktif Elektronik.

2 Kenali peruntukan usia Permainan Interaktif Elektronik yang akan dimainkan oleh anak.

3 Dampingi dan bimbing anak saat bermain.



Daftar Pustaka

Caruana, V. et al. 2017 *Types of Video Games*.

<http://www.focusonthefamily.com/parenting/kids-and-technology/parents-guide-to-video-games/types-of-video-games>

Conrad, B. 2011. *Why Are Video Games Addictive?*

http://www.techaddiction.ca/why_are_video_games_addictive.html

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Vitelli, R. 2014. *Are There Benefits in Playing Video Games?*

<https://www.psychologytoday.com/blog/media-spotlight/201402/are-there-benefits-in-playing-video-games>

TIM PENYUSUN

No.	Nama	Instansi dan Alamat	Pos-El (E-mail)
1	Luat Sihombing	Kementerian Komunikasi dan Informasi Jl. Medan Merdeka No. 9 Jakarta (021) 3452841	luat001@kominfo.go.id
2	Hario Bismo K.	Kementerian Komunikasi dan Informasi Jl. Medan Merdeka No. 9 Jakarta (021) 3452841	hari036@kominfo.go.id
3	Palupi Raraswati	Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Jl. Jenderal Sudirman, Gedung C Lantai 13, Senayan Jakarta 10270 Jakarta Pusat	palupi.raraswati@gmail.com
4	Agus M Solihin	Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Jl. Jenderal Sudirman, Gedung C Lantai 13, Senayan Jakarta 10270 Jakarta Pusat	agus.solihin@kemdikbud.go.id
5	Sri Lestari Yuniarti	Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Jl. Jenderal Sudirman, Gedung C Lantai 13, Senayan Jakarta 10270 Jakarta Pusat	srilestari.yuniarti@kemdikbud.go.id
6	Roland M Zakaria	Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Jl. Jenderal Sudirman, Gedung C Lantai 13, Senayan Jakarta 10270 Jakarta Pusat	mohamad.roland@kemdikbud.go.id
7	Lilis Hayati	Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Jl. Jenderal Sudirman, Gedung C Lantai 13, Senayan Jakarta 10270 Jakarta Pusat	lilis.hayati@kemdikbud.go.id

No.	Nama	Instansi dan Alamat	Pos-El (E-mail)
8	Ninin Nirawaty	Jl. Maritim 010/05 Cilandak Barat, Jakarta Selatan	nirawatyninin@yahoo.com
9	Indy Ari Pratiwi	STKIP Bina Insan Mandiri Jl. Keramat No. 133, Wiyung, Surabaya	indyarip@gmail.com
10	Dewi Widya N.	ICT Watch Jl. Tebet Barat Dalam 6H No 16A, Jakarta (021) 8292428	dewi.ningrum@gmail.com
11	Eri K. Gafar	ICT Watch Jl. Tebet Barat Dalam 6H No 16A, Jakarta (021) 8292428	kasman.gafar@gmail.com
12	Anggiastri H. Utami	LPDK Kemuning Kembar Jati Bening Residence no. 87 Pondok Gede, Bekasi	anggiastri.h.u@gmail.com
13	Jodi Rahman	Jl. Anggrek 52 Kebon Jeruk Jakarta Barat	jodirahman@outlook.com

Informasi lebih lanjut tentang pendidikan keluarga dapat diperoleh di:

<http://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id>



NARAHUBUNG

- 📍 Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga
Jalan Jenderal Sudirman, Gedung C Lt. 13,
Senayan Jakarta 10270
- ✉ sahabatkeluarga@kemdikbud.go.id
- ☎ 021-5703336 Fax: 021-5703336

Silakan hubungi kanal informasi di atas untuk memberikan masukan atau pengayaan atas materi dalam buku ini

Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga
Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2017

