

Aznan Omar. (2017). Permainan Mudah Alih dan Kanak-kanak. *Ideology*, 2(1) : 137-149, 2017

## **Permainan Mudah Alih dan Kanak-kanak**

Aznan Omar  
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka  
Universiti Teknologi MARA  
32610, Seri Iskandar Campus  
Perak, Malaysia

[aznano@yahoo.co.uk](mailto:aznano@yahoo.co.uk)

### **Abstrak.**

Penyelidikan ini bertujuan menganalisis interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin melalui gaya hidup digital yang menjelaskan amalan dan tingkah laku manusia terhadap teknologi mudah alih. Keseronokan di dalam budaya berhibur yang melibatkan teknologi digital telah menjadikan permainan mudah alih (*mobile games*) menjadi popular di kalangan pengguna muda termasuk kanak-kanak. Kajian ini adalah untuk mengembangkan idea tentang fenomena kanak-kanak yang obsesi pada teknologi dan keseronokan bermain permainan mudah alih diterjemahkan dalam konteks karya seni arca. Fabrikasi karya dilakukan menerusi studio praktis dan dibuat interpretasi terhadap karya yang telah dihasilkan. Daripada isu-isu yang digarap dapat dijadikan panduan untuk merealisasikan satu bentuk baru seni arca instalasi yang cuba untuk di rungkai persoalan tentang kecenderungan golongan muda masa kini yang terpengaruh dengan budaya berhibur. Trend kanak-kanak yang menyerap teknologi tanpa kawalan akan berisiko melakukan perlakuan khusus termasuk penggunaan yang berlebihan sehingga menjejaskan aspek-aspek lain dalam hidup mereka

## Pengenalan

Telefon bimbit dan internet telah menjadi sebahagian daripada aktiviti setiap hari bagi keluarga majoriti penduduk di banyak negara maju (Malecki 2003). Tidak dinafikan teknologi mudah alih memiliki ciri-ciri penting dalam kehidupan berkeluarga dalam banyak isi rumah. Seinggakan kanak-kanak juga ada yang sudah terdedah dengan kemudahan teknologi ini. Kebanyakan kanak-kanak menggunakan beberapa bentuk peranti elektronik termasuk telefon pintar dan tablet setiap hari. Keterbukaan informasi tanpa saringan menyebabkan meningkatnya penyebaran maklumat yang tidak terkawal dan ternyata ia memberi kesan baik dan buruk terutama bagi pengguna muda seperti kanak-kanak. Antara aplikasi popular yang menjadi obsesi pengguna muda dan kanak-kanak adalah permainan digital di dalam peranti mudah alih (*mobile games*).

## Bermain Permainan Mudah Alih

Salah satu aspek yang penting mengenai pertumbuhan perkhidmatan hiburan ke atas telefon bimbit, adalah bahawa hiburan tidak terhad kepada peranti itu sendiri (Srivastava, 2004). Telefon bimbit, e-mel, aplikasi sosial, laman web, webcam dan kamera digital adalah rangkaian platform yang telah merevolusikan pengalaman anak-anak muda untuk berkomunikasi dengan masyarakat siber dan telah mendorong mereka untuk menangani isu-isu di internet pada usia yang lebih awal. Pendapat ini telah disokong oleh Srivastava (2004) dengan mengatakan, “*Young people are certainly the most enthusiastic users of mobile phones. Mobile users seem to be getting younger and younger every day.*”

Menurut Kerr dan Ivory (2015), “*Today, games in mobile devices are seriously challenging the PC and console gaming...*”. Aplikasi-aplikasi permainan dalam rangkaian tanpa wayar menerusi permainan digital telah berperanan mempengaruhi dan membentuk budaya hiburan dalam konteks yang terkini. Seperti yang dinyatakan oleh Marchand dan Hennig-Thurau (2013) “*Many games offer benefits by enabling consumers to play over the Internet with other consumers they know, either personally or as part of the gaming community*”. Aplikasi sebegini telah mengujudkan satu budaya popular di kalangan masyarakat global dan mendorong kanak-kanak menjadi teruja dan sentiasa inginkan akses pada permainan yang seumpama ini.

Menurut Donald di dalam Hassan et. al (2012) pada kajiannya di Britain. Terdapat kanak-kanak yang menghabiskan masa lebih tujuh jam sehari di depan skrin telefon pintar. Tambahnya lagi, tabiat suka bermain permainan digital cepat mengajar pelbagai aspek negatif yang memudaratkan seperti menganggap

kesilapan sebagai perkara biasa dan tidak perlu dibimbangkan. Mereka yang bermain permainan digital ini, hidup di dalam dunia mereka sendiri. Kesilapan demi kesilapan yang dilakukan sebelum mencapai misi dalam permainan itu sebaliknya mendidik mereka menjadi insan yang cuai dan lalai ketika melakukan kegiatan seharian. Ini kerana mereka telah terbiasa melakukan kesalahan di dalam permainan dan sering kali mengambil jalan mudah dalam kehidupan sebenar.



Rajah 1. Contoh kanak-kanak bermain dengan peranti mudah alih.

Di Malaysia tidak kurang hebatnya trend yang popular di kalangan kanak-kanak yang juga melibatkan permainan digital mudah alih (Rajah 1). Dorongan untuk berteknologi dalam setiap hari dalam kehidupan kanak-kanak di Malaysia tersemam kerana mereka sering melihat orang dewasa terlibat dalam pelbagai kegiatan melalui teknologi digital. Kanak-kanak umpama menunggu peluang untuk terlibat dengan teknologi sekiranya ada peluang untuk mencuba sesuatu dari dunia teknologi digital. Peluang untuk memiliki peranti yang membolehkan kanak-kanak menikmati permainan digital amat ditunggu-tunggu. Pemilikan telefon pintar merupakan langkah yang mendorong proses kanak-kanak untuk menjadi bebas daripada perhatian ibu bapa dan guru. Ini kerana kandungan aplikasi permainan sangat mengasyikkan dan membuat mereka teruja. Ditambah pula dengan teknologi komputer grafik yang dihasilkan di dalam permainan digital memiliki kesan visual yang sangat menarik minat kanak-kanak dan remaja untuk menghabiskan lebih banyak masa di hadapan skrin untuk bermain permainan mudah alih kegemaran mereka.

Sesetengah permainan diakses melalui laman web yang unik, dan terdapat juga laman web menjadi platform kepada beratus-ratus permainan yang berbeza.

Wu dan Liu (2007) menyatakan, *“Online games are played through the Internet”*. Kebanyakan permainan ini adalah percuma dalam talian, walaupun

sesetengah mungkin perlu dibayar untuk komponen tambahan. Aplikasi untuk mainan mudah alih boleh diakses serta dimuat turun ke profil rangkaian sosial peribadi pengguna dan juga boleh menyambungkan ke rangkaian lain untuk bermain permainan bersama rakan-rakan mereka secara percuma. Manakala permainan atas talian (*online*) membolehkan ramai pemain di seluruh dunia bersama-sama bermain pada pelayan permainan melalui Internet. Menurut (Srivastava 2004), *“Both single-player and multi-player gaming services are set to increase. With the added sophistication of location-based technology, users can engage other strangers around them in a game of Bot fighters, for instance.”*

Populariti bermain games secara *online* melalui telefon pintar tidak boleh dipertikaikan lagi terutama bagi golongan remaja. Menurut sumber *Childnet International* (2011);

*“Online gaming is hugely popular with children and young people. Recent research shows that gaming is one of the top activities enjoyed by 9-16 year olds online, with gaming more popular than social networking”.*

Bermain *games* ada baik dan buruknya terutama bagi kanak-kanak. Fakta dari American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2011) pula menyatakan;

*“There is growing research on the effects of videogames on children. Some video games may promote learning, problem solving and help with the development of fine motor skills and coordination. However, there are concerns about the effect of violent video games on young people who play videogames excessively”.*

Namun begitu, permainan mudah alih mencatatkan trend dalam masalah di kalangan pemain remaja. Antara masalah yang diperhatikan paling ringan termasuklah hubungan realiti kehidupan di sekeliling mereka dengan

mengorbankan kejayaan akademik, pembangunan kehidupan sosial, aktiviti fizikal dan tanggungjawab kepada keluarga. Mereka juga mengorbankan makan dan tidur kerana asyik berinteraksi dengan watak-watak dalam skrin seperti tentera musuh, *zombie*, makhluk asing, ahli-ahli sihir dan raksasa. Permainan digital boleh disenaraikan sebagai alatan yang telah banyak mempengaruhi kanak-kanak dalam membentuk tingkah laku yang obsesi.

### **Kanak-Kanak Obsesi Permainan Mudah Alih**

Pengguna muda dan kanak-kanak mudah terpengaruh dengan alat teknologi digital terutama permainan mudah alih sehingga menunjukkan tingkah laku yang obsesi. Ma (2011) telah mengklasifikasikan lima golongan kanak-kanak terdiri di dalam lingkungan umur 8 hingga 10 tahun yang ketagih kepada internet menyentuh sikap yang berbeza iaitu;

*(1) Cybersexual addiction: the addicts spent a lot of time in adult websites for cybersex and cyberporn. (2) Cyber-relationship addiction: the addicts involved heavily in online relationships. (3) Net compulsions: the addicts exhibited obsessive online gambling and shopping. They are compulsive online gamblers and shopaholics. (4) Information overload: the addicts displayed compulsive web surfing and database searches. (5) Computer game addiction: the addicts were obsessive online game players.*

Walau bagaimanapun, kadang-kadang ia boleh menyebabkan perubahan positif dalam tingkah laku mereka. Ia dilihat bahawa bermain digital mudah alih sebenarnya membantu anak-anak muda di dalam memberi penumpuan adalah lebih baik. Terdapat permainan yang memerlukan si pemain menggunakan otak dan konsentrasi kepada permainan sememangnya boleh membantu ke atas kesan kemahiran psikomotor. Ia juga memberi kesan yang sangat baik pada kemahiran spatial kanak-kanak. Namun permainan ini juga boleh menyebabkan kanak-kanak itu menjadi benar-benar terencil dari masyarakat. Terdapat kecenderungan untuk menjadi asyik dalam permainan dan melupakan segala-galanya ada di sekeliling mereka. Di samping itu, mereka juga mungkin akan cenderung untuk keliru antara dunia maya dan dunia nyata. Alat seperti komputer atau permainan mudah alih boleh bertukar menjadi ketagihan yang amat sangat.

Fenomena masa kini memperlihatkan kecenderungan golongan muda paling ramai terpengaruh dengan permainan digital mudah alih (Downey et. al. (2007). Pemain yang berusia muda seperti kanak-kanak akan berisiko melakukan perlakuan khusus termasuk penggunaan yang berlebihan sehingga menjejaskan aspek-aspek lain dalam hidup mereka. Ini boleh dirujuk sebagai 'ketagihan'. Mereka juga mudah terdedah kepada unsur-unsur negatif dan risiko bahaya. Jika kanak-kanak mengambil bahagian dalam permainan online yang berbilang pemain di internet, mereka mungkin berisiko mendengar bahasa kesat dari pemain lain, dibuli atau terdedah kepada gangguan seksual. Kanak-kanak akan dengan mudah mendedahkan butir-butir peribadi mereka dan membuka peluang untuk orang lain mengambil kesempatan ke atas mereka.

Penagihan permainan digital mudah alih, juga biasanya dirujuk sebagai permainan dalam tempoh masa lama, penggunaan yang berlebihan dan bermain sehingga ke tahap yang ia mengganggu kehidupan seharian. Beberapa kes telah dilaporkan di mana remaja bermain secara kompulsif, mengasingkan diri daripada hubungan sosial dan memberi tumpuan hampir sepenuhnya kepada pencapaian dalam permainan dan bukannya dunia sebenar (Ng dan Wiemer, (2005).

Punca bagi ketagihan berbeza-beza. Kanak-kanak tanpa adik-beradik cenderung untuk mendapatkan persahabatan maya daripada permainan digital, tetapi sebaliknya kanak-kanak yang memiliki saudara juga cenderung untuk ketagih kepadanya kerana mereka mungkin terpengaruh melihat rakan-rakan mereka yang bermain dengan permainan digital tersebut. Ketagihan kepada permainan digital mudah alih tidak akan berakhir sehingga mereka tidak lagi berminat untuk menikmati aktiviti luar rumah.

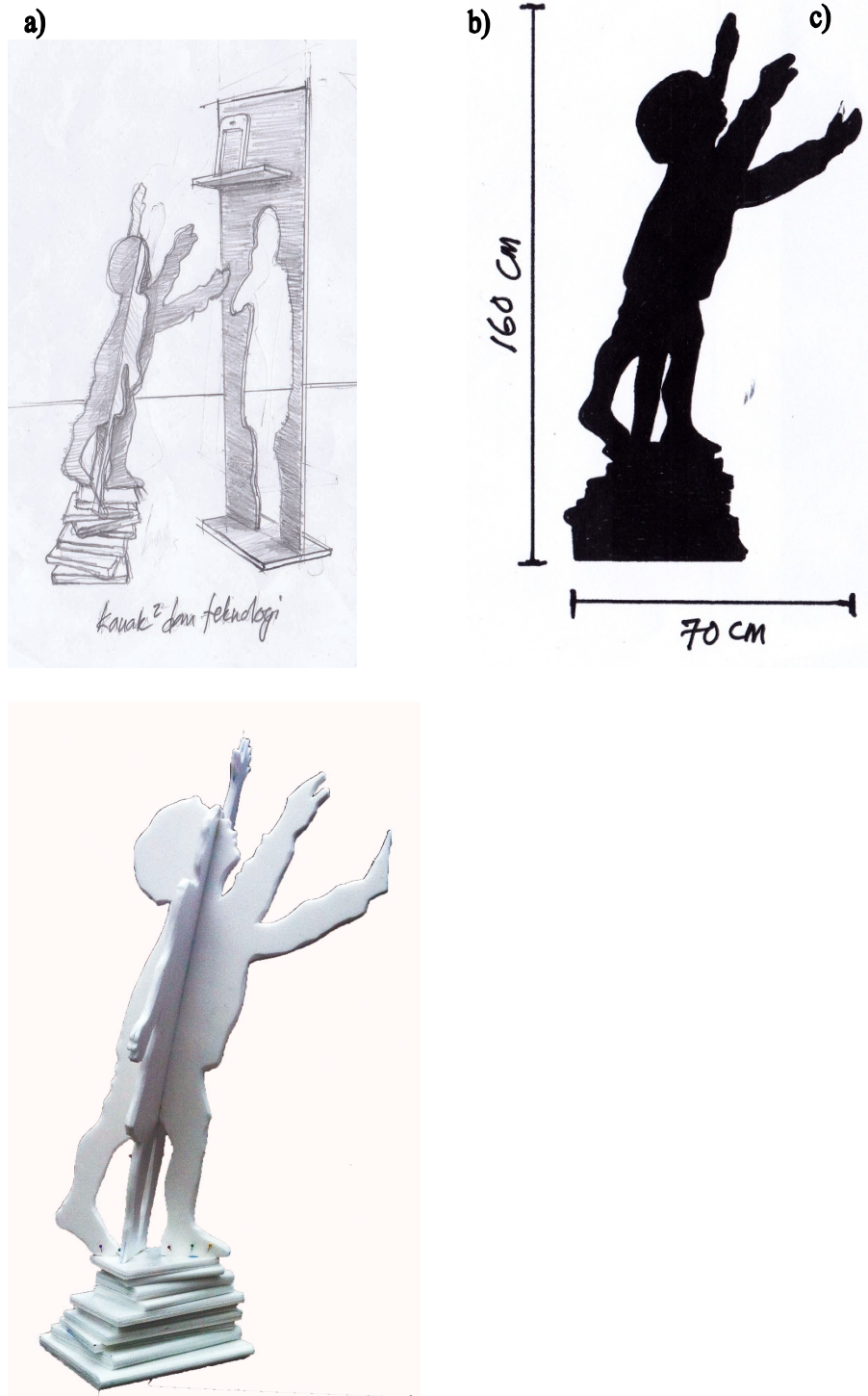
Pemain tegar boleh bermain berjam-jam setiap hari, kebersihan diri diabaikan, badan menjadi susut atau kehilangan berat badan yang ketara kerana tidak makan. Biasanya ia mengganggu pola tidur kanak-kanak. Bermain permainan digital secara berlebihan juga mengakibatkan keletihan melampau. Kanak-kanak tersebut akan mempunyai masalah tumpuan dan konsentrasi kepada tugas sekolah. Di dalam konteks pembangunan sosial pula mereka akan turut terbantut. Mereka cenderung untuk mempunyai beberapa kawan-kawan secara maya, mereka akan terikut-ikut dengan watak dan jalan cerita dalam permainan dan menjadikan ia sangat penting dalam kehidupan mereka. Permainan menjadi satu dunia fantasi yang membuat mereka berasa lebih baik. Kehidupan maya mereka menjadi lebih menarik daripada kehidupan sebenar.

Ketagih teknologi ini juga boleh membawa kanak-kanak kepada masalah sosial seperti perjudian kerana mereka bermain mempertaruhkan sesuatu dalam talian dengan pemain lain di seluruh rangkaian internet. Menurut Griffiths dan Parke (2002), ...*"Internet gambling is global, accessible, and has 24-hour availability"*. Mereka cenderung berkhayal mempunyai hubungan dengan watak-watak dalam permainan. Bagi kebanyakan kanak-kanak yang ketagihan permainan digital ini akan terlupa kehidupan sebenar mereka seperti bermain di taman permainan kerana terlalu obsesi dan mereka berada di dalam dunia yang tersendiri melibatkan peranti mudah alih kesayangan mereka.

## **Apresiasi Karya**

Karya yang terhasil dari kajian ini membawa tema interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin melalui gaya hidup digital yang menjelaskan amalan dan tingkah laku manusia terhadap teknologi mudah alih. Karya ini menginterpretasikan semula fenomena masyarakat tentang pengalaman gaya hidup berhibur seharian pengguna muda dan kanak-kanak menerusi elemen interaksi sosial, tingkah laku dan obsesi terhadap alat permainan digital mudah alih. Digambarkan generasi muda iaitu kanak-kanak yang obsesi pada alat teknologi mudah alih telah mencorakkan budaya berhibur dan gaya hidup digital yang sedang berlaku masa kini.





Rajah 2. a) Proses lakaran idea. b) lukisan pelan. c) model arca dari bahan polystyren.

Karya ini merupakan karya seni arca bersifat instalasi. Pemasangannya dilakukan dalam konteks galeri. Rajah di atas (Rajah 2) menunjukkan proses awal

penghasilan karya yang bermula dari lakaran idea dan seterusnya kepada penghasilan model. Karya memaparkan rupa (*shape*) positif dan negatif dua imej figura kanak-kanak lelaki dan perempuan bagi mewakili bilangan komoditi dalam masyarakat. Kepingan logam aluminium digunakan dan dipotong mengikut rupa figura kanak-kanak yang sedang ingin mengambil sesuatu dari tempat yang tinggi. Imej figura yang dihasilkan mengikut saiz sebenar kadar banding manusia. Ia dipasang silang menyilang bagi memberi kekuatan pada kerangka asas arca. Komposisi figura diletakkan di atas timbunan buku untuk mewujudkan kesan ketegangan (*tension*) dan mampu melahirkan rasa bahaya dan berisiko.



Rajah 3. Aznan Omar, "Obsessions : mobile games", (2016). Koleksi pelukis.

“*Obsessions : mobile games*” (Rajah 3), mengutarakan visual aktiviti kanak-kanak dengan alatan teknologi mudah alih dan ragam mereka yang sentiasa mahukan alatan tersebut. Kanak-kanak sentiasa menanti peluang untuk melakukan eksplorasi ke atas teknologi atas dasar inginkan keseronokan dan mahukan pengetahuan. Namun, keterbukaan informasi tanpa disaring menyebabkan meningkatnya penyebaran maklumat yang salah dan tidak sihat yang ternyata memberi kesan dan risiko kepada pengguna muda ini. Pada karya ini dipaparkan aksi kanak-kanak yang obsesi berusaha mendapatkan peranti mobile tanpa disedari mereka terdedah pada situasi bahaya.

Kajian mendapati golongan kanak-kanak adalah sangat terdedah dengan permainan mudah alih ini. Gaya hidup bermain permainan digital secara online dan melakukan pertaruhan adalah sangat popular di kalangan remaja masa kini sehingga ia membentuk satu budaya yang suka berhibur. Remaja akan mencuba berbagai-bagai perkara, gaya dan aksi yang mengikut arah aliran tertentu atau trend semasa yang hanya mementingkan keseronokan dan perhatian tanpa memikirkan keselamatan diri. Mereka suka menjadi ‘viral’. Mereka mahu buktikan pada dunia yang mereka mampu menjadi yang terbaik dalam permainan walaupun perlu berhadapan dengan situasi ekstrem dan membahayakan nyawa sendiri. Fenomena ini sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan harian masyarakat masa kini terutama golongan muda. Ia merupakan suatu ekspresi terhadap emosi dan obsesi yang menjelaskan gaya hidup digital yang membentuk sikap dan tingkah laku manusia bila berdepan alat teknologi.

## Kesimpulan

Di sini boleh dirumuskan bahawa penggunaan telefon mudah alih dilihat menjadi fenomena baru di dalam kehidupan harian golongan muda dan kanak-kanak. Permainan digital melalui peranti mudah alih telah mengujudkan budaya berhibur di kalangan pengguna muda dan mereka obsesi padanya. Akses pada permainan online di internet merupakan trend baharu yang terdiri dari pengguna muda yang obsesi pada teknologi digital. Ketagihan teknologi merujuk kepada remaja yang telah menjadi taasub dengan melayari internet, media sosial, chatting, permainan digital, telefon pintar, dan lain-lain dengan mengorbankan urusan kehidupan sebenar. Ketagihan permainan digital mudah alih ditakrifkan sebagai penggunaan melampau yang mengganggu kehidupan normal seharian. Pengguna yang obsesi akan bermain secara obsesif-kompulsif. Mereka mengasingkan diri dari keluarga dan rakan-rakan atau daripada lain-lain bentuk sosialisasi. Tumpuan hanya diberi hampir sepenuhnya kepada pencapaian dalam permainan dan bukannya peristiwa realiti kehidupan yang sebenar. Mereka juga mempamerkan perubahan emosi dan kurangnya motivasi untuk aktiviti-aktiviti lain .

Walau bagaimanapun, ia tidak bermakna bahawa semua bentuk permainan mudah alih tidak baik untuk kanak-kanak. Orang dewasa yang berkenaan perlu mengambil tindakan tegas untuk membantu anak-anak mengawal penggunaannya. Permainan digital, bersifat ilmiah mempunyai beberapa kualiti yang baik juga. Tetapi hakikatnya permainan ini dibuat hanya untuk masa lapang dan sepatutnya tidak mengongkong ke dalam rutin harian.

## Rujukan

- Malecki, E. J. (2003). *Digital development in rural areas: potentials and pitfalls*. Journal of Rural Studies, 19(2), 201-214.
- Srivastava, L. (2004, March). Social and human considerations for a more mobile world. In *ITU/MIC workshop on shaping the future mobile information society*. International Telecommunications Union. [www.itu.int](http://www.itu.int).
- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities. *Journal of Interactive marketing*, 27(3), 141-157.
- Kerr, A., & Ivory, J. D. (2015). Online Games. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The effects of trust and enjoyment on intention to play online games. *Journal of electronic commerce research*, 8(2), 128-140.
- Childnet International (2011). ONLINE GAMING: An introduction for parents and carers. Dimuat turun dari, <http://www.childnet.com/ufiles/Online-gaming.pdf>

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2011). "Facts for Families," Children and Video Games: Playing with Violence, No.91(07/06) Dimuat turun dari, [http://www.aacap.org/App\\_Themes/AACAP/docs/facts\\_for\\_families/91\\_children\\_and\\_video\\_games\\_playing\\_with\\_violence.pdf](http://www.aacap.org/App_Themes/AACAP/docs/facts_for_families/91_children_and_video_games_playing_with_violence.pdf)

Ma, H. K. (2011). Internet addiction and antisocial internet behavior of adolescents. *The Scientific World Journal*, 11, 2187-2196.

Hassan, J., Rashid, R. A., & Shahrina, R. (2012). Ketagihan penggunaan internet di kalangan remaja sekolah tingkatan 4 di Bandaraya Johor Bahru. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education*, 6, 23-43.

Downey, S., Hayes, N., & O'Neill, B. (2007). Play and Technology for children aged 4-12. Dublin Institute of Technology.

Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 8(2), 110-113.

Griffiths, M. D., & Parke, J. (2002). The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20(3), 312-320.