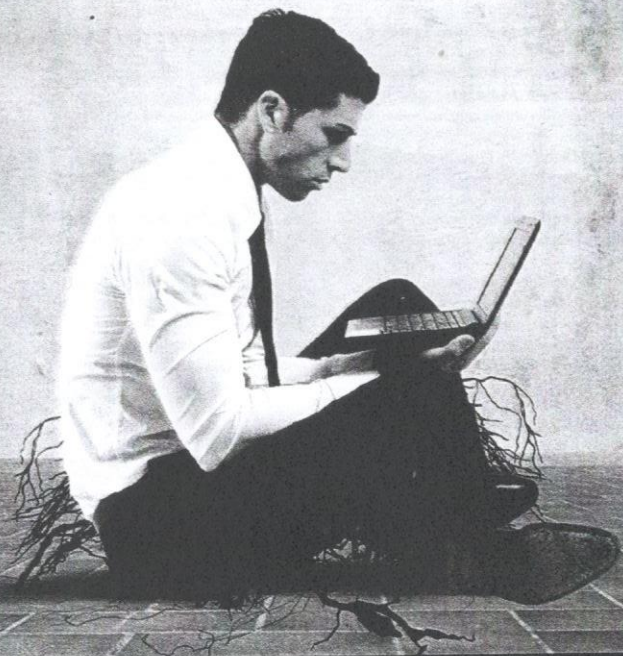


FOKUS

Oleh Mohd. Saifulrazam Abu Bakar



TEKNOLOGI "Membunuh" REMAJA

JIKA dahulu kita sering melihat golongan remaja bermain permainan tradisional, seperti gasing, layang-layang atau sepak raga, tetapi scenario tersebut sukar dapat dilaksanakan pada hari ini. Permainan tradisional semakin hari semakin dipinggirkan kerana era permainan video komputer selaras dengan perkembangan teknologi, mengambil tempat ini dalam kehidupan remaja. Sama ada permainan video dimainkan menggunakan komputer atau melalui telefon pintar, aktiviti sebegini seolah-olah sudah menjadi kemestian kepada para remaja. Permainan video seperti *Dota*, *Counter Strike*, *Half Life* sehinggalah *Candy Crush* dan *Angry Bird* kini amat popular dalam kalangan remaja tanpa mengira latar belakang mereka.

Akhbar *The Star Online*, melaporkan bahawa seorang remaja berusia 23 tahun di Pulau Pinang telah meninggal dunia setelah bermain permainan video komputer tanpa henti lebih daripada 15 jam. Sebelum itu di Taiwan, seorang remaja dilaporkan mati akibat bermain permainan komputer selama 40 jam tanpa henti. Kes seperti ini membuktikan bahawa permainan video komputer secara tidak terkawal dan berlebihan dapat memberikan kesan yang buruk sehingga membawa kematian mengejut.

Terdapat banyak kesan negatif akibat ketaksuban bermain permainan video komputer. Antara kesan ketara permainan video komputer termasuklah kurangnya komunikasi sosial, terutamanya dengan ahli keluarga dan rakan. Hal ini disebabkan kelekakan remaja dengan alat teknologi masing-masing sehingga mereka lebih mementingkan masa bermain daripada masa berkomunikasi dengan orang sekeliling mereka.

Menurut pakar motivasi, Dr. Robiah K. Hamzah dalam akhbar *Harian Metro*, "Mereka yang kerap bermain permainan video tanpa kawalan berpotensi menjadi individu yang terpinggir kerana hidup dalam dunia yang menyendiri. Hal ini jelas menunjukkan remaja yang taksub bermain permainan video

komputer sering kali asyik dengan "dunia" yang dicipta oleh mereka sendiri dengan permainan video komputer sehingga tidak mempedulikan individu di sekeliling mereka. Oleh itu, golongan ini sering dilabelkan dengan panggilan antisosial.

Remaja sering kali gagal mendefinisikan dunia realiti dan dunia fantasi yang diciptakan oleh permainan video komputer. Mereka selalu mengimajinasikan bahawa yang mereka ialah watak hero dalam permainan video komputer tersebut. Dalam kebanyakan permainan video komputer, karakter yang menjadi hero biasanya direka untuk menjadikan pertarungan sebagai jalan penyelesaian bagi menangani konflik yang dihadapi. Yang amat dikhuatiri ialah sekiranya peristiwa remaja menembak secara rambang di Amerika Syarikat turut berlaku di negara kita. Adam Lanza, remaja berusia 20 tahun yang menembak mati 28 orang di *Sandy Hook, Connecticut*, Amerika Syarikat pada Disember 2012, dilaporkan penggemar permainan video komputer bertemakan peperangan. Akhbar *The Telegraph*, melaporkan, Lanza



Terdapat banyak kesan negatif akibat ketaksuban bermain permainan video komputer. Antara kesan ketara permainan video komputer termasuklah kurangnya komunikasi sosial, terutamanya dengan ahli keluarga dan rakan.





menghabiskan waktu beberapa jam dalam sehari untuk bermain permainan video komputer seperti *Call of Duty*.

Dalam kajian yang dilakukan oleh dua orang penyelidik, iaitu Daphne Bavelier dan Shawn Green dari Universiti Rochester, New York, atas permainan video komputer jenis perang dan tembak-menembak, *Unreal Tournament*, didapati corak masalah yang dihadapi oleh pemain permainan video ini menyamai masalah yang dihadapi oleh mereka yang terlibat dalam penyalahgunaan dadah atau ketagihan judi, seperti tekanan, hubungan sosial dan komunikasi. Hal ini jelas menunjukkan bahawa remaja menjadikan permainan video komputer

sebagai medium menghilangkan tekanan, seperti individu yang mengambil dadah atau ubatan tertentu untuk tujuan yang sama.

Selain itu, permainan video komputer dapat mendorong perlakuan negatif remaja secara langsung kesan daripada pengaruh visual yang begitu meyakinkan. Perlakuan yang ganas dan ngeri, terutamanya dalam permainan video komputer berunsurkan pertarungan dapat mempengaruhi minda remaja untuk bertindak agresif dan cenderung untuk berlawan dengan individu lain terutama jika remaja berkenaan terlibat dalam aktiviti gengsterisme.

Sementara itu, simulasi visual berelemen lucah seperti dalam permainan video, *Grand Theft*

Di samping itu, permainan video komputer yang menyentuh sensitiviti agama seperti *Devil May Cry* berupaya memesongkan akidah pemain, terutama jika remaja berkenaan kurang didikan agama.

Auto, memaparkan karakter wanita berpakaian menjolok mata dan berperakuan seksual. Permainan video ini yang dilabelkan sebagai *Adult Only Game* dapat mendorong remaja untuk



melakukan aktiviti seksual, seperti seks rambang dan rogol.

Dari sudut psikologi, permainan video komputer berelemen tahyul *Resident Evil* yang menonjolkan watak *zombie* dapat membentuk minda remaja agar mempercayai kebolehan manusia untuk bertransformasi kepada makhluk seperti ini. Selain itu, remaja mungkin akan berasa takut apabila imej menggerunkan *zombie* berkenaan bermain-main di fikiran mereka saban waktu. Di samping itu, permainan video komputer yang menyentuh sensitiviti agama seperti *Devil May Cry* berupaya memesongkan akidah pemain, terutama jika remaja berkenaan kurang didikan agama.

Dari perspektif kesihatan, masalah obesiti dalam kalangan remaja juga dikatakan berpunca daripada tabiat menghabiskan masa terlalu lama bermain permainan video komputer.

Obesiti ini berlaku akibat pengambilan makanan ringan yang kaya kandungan lemak secara berlebihan ketika bermain permainan tersebut. Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) dalam kajiannya mendapati bahawa permainan video komputer adalah salah satu faktor utama kepada peningkatan obesiti dalam kalangan remaja dan kanak-kanak. Selain itu, minat skrin komputer secara berterusan apabila bermain permainan video komputer dapat memberikan kesan negatif terhadap penglihatan remaja seperti, *computer vision syndrome* (CVS), *astigmatism* dan keletihan mata.

Walaupun mengakui bahawa permainan video komputer juga mempunyai kesan positif terhadap remaja, kita seharusnya mengambil langkah yang sewajarnya bagi membendung kesan negatif. Antaranya termasuklah kawalan kendiri

remaja tersebut. Remaja harus bijak membahagikan masa antara kehidupan sosial, tanggungjawab pelajaran dan keperluan hiburan. Pada hari persekolahan atau menghadiri kuliah, peruntukan satu jam sudah memadai untuk keperluan bermain permainan video komputer. Selain itu, remaja perlu memilih permainan video yang berpotensi ke arah kebaikan, seperti kemahiran menyelesaikan masalah sambil mengurangkan potensi dan anasir yang merosakkan.

Ibu bapa harus memainkan peranan yang proaktif dalam membentuk aktiviti remaja. Luangkan masa dengan anak mereka ketika membuat aktiviti luar rumah, seperti bersukan, berkelah, atau berkhemah di pusat rekreasi. Hakikatnya, aktiviti di luar rumah dapat memberikan kesan yang positif kerana aktiviti ini membantu perkembangan kognitif, fizikal, sosial, dan emosi anak, sekali gus memberikan peluang untuk mereka berinteraksi dengan ibu bapa. Dengan cara ini, remaja akan mendapati bahawa kehidupan mereka tidak dikuasai alat teknologi atau peralatan elektronik sahaja di rumah. Sesungguhnya pembangunan intelektual yang seimbang dapat melahirkan remaja yang mempunyai nilai murni, bijak dan berakhlak mulia. **CS**

