

**DAMPAK PERMAINAN *ELEKTRONIC GAME* PADA IKATAN EMOSI
ANAK DAN HILANGNYA *SENSE OF PLACE* ANAK
PADA RUANG TERBUKA DI KELAPA GADING JAKARTA UTARA**

***THE IMPACT OF ELECTRONIC GAME ON CHILDREN EMOTIONAL
BONDING AND LOSING SENSE OF PLACE IN OPEN SPACE
IN KELAPA GADING NORTH JAKARTA***

Ratna

Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika-Medan
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
Jalan Tombak No.31 Medan (20222)
e-mail: ratn001@kominfo.go.id

Diterima: 10 Nopember 2014 Direvisi: 16 Desember 2014 Disetujui: 29 Desember 2014

ABSTRACT

Culture of play for children had changed in the last two decades. This change caused by the existence of media and electronic game. Before, culture of play for children more oriented outside and include physical movement but today culture of play for children more oriente inside and rather sedentary. The purpose of this study is to determine the change of play for children that caused by electronic game and the implication on children's emotional bonding and losing sense of place in open space. This study use ethnography method conducted in the scope of gated community in Kelapa Gading North Jakarta with the object of study is limited to elementary students who used electronic game for 5-6 years. The result of the study show that parent's limitation for children play outside made electronic game become parent's solution and made electronic game fill the emptiness and change the culture of play for children. This study is also show that the change of culture play for children caused by children's meaning on electronic game as excitement experience. The change of cultural play for children is also cause reduction or losing sense of place which is caused by children's meaning as an experience of fear.

Keywords: *change of cultural play for children, electronic game, sense of place*

ABSTRAK

Budaya bermain telah mengalami perubahan dalam dua dekade terakhir ini. Perubahan tersebut salah satunya diakibatkan oleh adanya media dan *electronic game*. Sebelumnya budaya bermain lebih berorientasi ke luar ruangan dan melibatkan banyak gerakan fisik, sekarang budaya bermain lebih berorientasi ke dalam ruangan dan cenderung tidak bergerak (*sedentary*). Penelitian ini ingin mengungkapkan perubahan budaya bermain yang disebabkan oleh *electronic game* dan implikasinya pada ikatan emosi anak-anak serta hilangnya *sense of place* anak-anak di ruang terbuka. Penelitian ini menggunakan kajian etnografi, studi kasus dilakukan pada komunitas anak-anak usia sekolah dasar yang secara intensif menggunakan *electronic game* untuk rentang waktu yang cukup lama (5-6 tahun), berasal dari keluarga kecil berpendidikan modern, tinggal di lingkungan perkotaan dan lingkungan perumahan

tertutup (*gated community*) di Kelapa Gading Jakarta Utara.. Penelitian ini mengungkapkan bahwa batasan orang tua akan kemandirian anak untuk bermain di luar menjadikan *electronic game* sebagai solusi orang tua yang kemudian mengakibatkan *electronic game* mengisi kekosongan dan menggeser budaya bermain sebelumnya. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa perubahan budaya bermain diakibatkan oleh pemaknaan anak-anak terhadap *electronic game* sebagai suatu pengalaman emosi positif yang menyenangkan. Perubahan budaya bermain juga mengakibatkan berkurangnya atau hilangnya *sense of place* anak-anak di ruang terbuka, yang diakibatkan oleh pemaknaan anak-anak terhadap ruang terbuka sebagai pengalaman akan rasa takut .

Kata Kunci: perubahan budaya bermain, *electronic game*, *sense of place*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi untuk kesenangan dan rekreasi sudah menjadi fenomena umum dalam masyarakat saat ini, misalnya pemandangan di pusat perbelanjaan dimana ibunya berbelanja anaknya menunggu sambil bermain game, di ruang tunggu dokter, di ruang tunggu bandara dan paling sering adalah di rumah makan. Menurut sensus yang dilakukan di Amerika Serikat pada tahun 2000 mengungkapkan 51% keluarga Amerika memiliki komputer (McCarrick, 2007) dan sekitar 60% keluarga Australia dengan anak usia sekolah menggunakan komputer di rumah untuk keperluan sekolah maupun rekreasi (Williams, Jones, Fleuriot & Wood, 2005). Generasi anak-anak sekarang ini lahir dalam lingkungan *electronic game* dimana *electronic game* sudah menjadi bagian hidup mereka sehari-hari. Tidak mengherankan bila anak balita sudah mahir memainkan *handphone* ibunya dan bermain dengan permainan digital (berbentuk tablet).

Penelitian ini ingin mengungkapkan keterkaitan implikasi *electronic game* pada ikatan emosional anak dan hilangnya pengalaman anak pada ruang terbuka *sense of place*. Menurut Prohansky dkk. (1998) dan Newman (2004), keterikatan tempat berkembang tergantung respon positif kognitif yang diterima oleh anak-anak, dan umumnya

respon positif timbul pada tempat-tempat yang dianggap khusus atau spesial oleh anak-anak. Ada hubungan antara keterbatasan menggunakan lingkungan lokal terhadap keterikatan anak-anak terhadap tempat, khususnya pada anak-anak sekolah dasar. Semakin sedikit kontak antara anak-anak dengan tempat dan orang-orang diluar rumah dan sekolah, mengakibatkan semakin tidak lekatnya mereka dengan tempat termasuk dengan semakin hilangnya rasa keamanan dan kepemilikan terhadap lingkungannya. (Jack, 2008). Kejahatan, relokasi dan bencana lingkungan juga mengakibatkan kehilangan rasa lekat terhadap tempat dan gangguan rasa keberlangsungan (Manzo, 2006). Kebebasan untuk bergerak dan mengeksplorasi lingkungannya adalah sangat penting bagi perkembangan fisik dan mental anak. Oleh karena itu penelitian untuk memahami implikasi permainan elektronik pada pengalaman anak-anak di ruang terbuka adalah penting dan perlu.

Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian di negara Barat, permainan elektronik menunjukkan pengaruh/implikasi negatif dan positif. Implikasi positif yang ditunjukkan dengan bermain permainan elektronik misalnya pada perkembangan sosial, kognitif, bahasa dan

motivasi anak-anak usia pra-sekolah (McCarrick, 2007), peningkatan kemampuan anak-anak untuk membaca, memvisualisasi gambar dalam ruang tiga dimensi dan mengikuti gambar-gambar secara simultan, serta memberikan peningkatan kemampuan anak-anak untuk membaca, memvisualisasi gambar dalam ruang tiga dimensi dan mengikuti gambar-gambar secara simultan, serta memberikan peningkatan pada akademik (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2000). Penggunaan teknologi nirkabel dan *mobile technology* juga dimanfaatkan secara positif untuk memperluas wawasan anak-anak terhadap lingkungannya. Namun, cukup banyak implikasi negatif yang diakibatkan dengan bermain *electronic game*, misalnya pada resiko obesitas dikarenakan kurangnya aktivitas fisik, perilaku penyendiri, depresif, agresif, ketidakjelasan dalam membedakan dunia nyata dan dunia simulasi (Subrahmanyam, 2000), kekerasan, adiksi, penurunan kualitas belajar (Foundation, 2002), ketakutan akan muatan dewasa (Olson, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Jessen (2003) mengungkapkan bahwa ada perubahan budaya bermain yang kompleks. Budaya bermain anak-anak sebelumnya adalah bermain dalam kelompok, ada aktivitas yang terorganisir, ada kontak antara anak yang lebih kecil dan yang lebih besar, anak-anak yang lebih kecil mengenal permainan secara turun temurun dari anak yang lebih besar, permainan biasanya dilakukan di ruang terbuka, permainan melibatkan banyak gerakan fisik, domisili teman bermain dekat rumah, dan ada relasi sosial yang baik (Jessen, 2003). Sedangkan budaya bermain saat ini adalah bermain dengan jumlah anak yang lebih sedikit, lebih banyak aktivitas yang terorganisir, lebih banyak kegiatan sekolah

dan akademik, lebih jarang kontak dengan anak-anak yang berbeda usia, anak-anak cenderung berkumpul dengan anak seusianya, orientasi bermain menjadi *indoor*, domisili teman bermain menjadi lebih jauh (Jessen, 2003).

Budaya bermain dengan peralatan permainan tradisional sudah digantikan dengan permainan dengan peralatan komputer dan *permainan elektronik* memungkinkan dan member peluang bagi anak-anak untuk bermain *make-believe* (Verenikina & Herrington, 2008). Produk teknologi dan media memberikan kemungkinan bermain yang tanpa batas, tidak tergantung tempat/lokasi dan peralatan bermain. Dalam dunia virtual, anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman tanpa batas ruang dan waktu (Jessen, 2003). Motivasi anak-anak bermain *electronic game* juga beragam, misalnya untuk interaksi sosial, *joy of competition*, peluang untuk memimpin, mendapatkan teman, mengajari satu sama lain, tertantang dan ingin menguasai permainan (*mastery*), uji coba dengan berbagai identitas, mengekspresikan kreativitas, rasa ingin tahu, ingin menjelajah dan ingin belajar (Olson, 2010).

Di pihak lain, fenomena '*shrinking world of child*' (Jack, 2008) dimana akses mandiri anak-anak pada lingkungan menjadi terbatas akibat terjeratnya orang tua dalam perangkat sosial yang mempengaruhi kebebasan anak-anak untuk bergerak (Tranter, 2006), adanya persepsi negatif anak terhadap lingkungan (Chawla, 2003) dan faktor lingkungan tempat tinggal yang tidak mendukung (Azis & Said, 2012; Jack, 2008) serta ketergantungan pada televisi dan digital media (Clements, 2004). Hal ini mengakibatkan krisis kemampuan spatial

anak-anak di ruang terbuka (William dkk, 2005) dan hilangnya *sense of place* anak-anak pada ruang terbuka (Derr, 2002). Beberapa penelitian mengungkapkan faktor-faktor apa yang mempengaruhi anak-anak untuk menggunakan ruang terbuka diantaranya keluarga, komunitas, sosial budaya (Azis & Said, 2012; Jack, 2008), faktor fisik lingkungan, keberadaan taman, ketersediaan perlengkapan (*amenities*) ruang terbuka dan ketersediaan infrastruktur (Davison, 2006)

Implikasi *electronic game* pada anak-anak umumnya difokuskan pada hal yang positif seperti perkembangan fisik, kognitif, sosial, bahasa, motivasi dan kemampuan spatial tiga dimensi atau implikasinya pada hal yang negatif seperti kekerasan, adiksi, penyendiri, dan lain-lain (Foundation, 2002; Olson, 2010). Motivasi anak-anak bermain *electronic game* juga bervariasi, seperti yang diungkapkan oleh Olson (2010). Penelitian-penelitian tersebut juga semuanya dilakukan pada anak-anak di negara Barat. Belum banyak ditemukan penelitian yang mengaitkan implikasi *electronic game* pada emosi dan kemampuan pengalaman akan tempat (*sense of place*) khususnya dengan konteks lokal di Jakarta. Oleh karena itu posisi penelitian ini adalah ingin mengungkapkan implikasi *electronic game* pada emosi dan kemampuan pengalaman akan tempat (*sense of place*) dari dua sudut pandang, yaitu dari anak-anak dan orang tua, dengan konteks lokal di Jakarta.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian etnografi yang dilakukan pada bulan Februari-April 2014. Penelitian etnografi merupakan salah satu pendekatan penelitian kualitatif dimana didalam prosesnya etnografi melibatkan pengamatan yang cukup panjang

terhadap suatu kelompok atau komunitas sehingga peneliti memahami bagaimana kehidupan keseharian subjek penelitian tersebut (*participant observation*). *Fieldwork* dilakukan beberapa kali untuk durasi kurang lebih 2 jam setiap *fieldwork*. Lokasi komunitas yang diteliti adalah di Perumahan Kelapa Gading Jakarta yang merupakan lingkungan perumahan tertutup (*gated community*). Teknik penelitian etnografi yang dilakukan adalah melalui wawancara mendalam dengan orangtua dan anak-anak, melalui partisipan observasi dan partisipasi anak-anak melalui menggambar.

Etnografi dipakai sebagai metode penelitian karena belum banyak penelitian yang menggunakan etnografi untuk mengungkapkan mengapa akhir-akhir ini pengalaman anak-anak di ruang terbuka sangat terbatas dan diharapkan melalui etnografi dapat terungkap implikasi *electronic game* yang mungkin belum terungkap oleh penelitian lain. Teknik partisipatif dengan menggambar peta (*cognitif mapping*) oleh anak-anak menjadi penting dalam penelitian ini. *Cognitive mapping* merupakan salah satu alat untuk memahami kemampuan kognitif spatial anak pada lingkungannya (Gharahbeiglu, 2007).

PEMBAHASAN

Apa Itu Electronic Game

Permainan elektronik (*electronic game*) adalah kegiatan bermain dalam *setting virtual* yang menstimulasi lingkungan, diimplementasikan melalui perangkat alat seperti komputer, laptop, tablet, handphone, konsol, TV dan lain-lain. Salah satu pengertian bermain menurut Richard Bartle (2004) dalam Walz (2010, p.28) adalah

modality artinya bermain dapat mengambil tempat dalam konteks (*setting*):

- fisik: pemain, ruang bermain dan objek bermain adalah material
- imajinasi: dimana bukan material
- virtual: dimana bukan material tetapi memiliki bentuk atau akibat seperti material
- hybrid: dimana bukan material tetapi memiliki bentuk atau akibat pada seseorang dimana dia sudah merasakan adanya gabungan /*superimpose* antara virtual dan dunia fisik.

Untuk memahami pengalaman apa yang terjadi pada saat bermain permainan elektronik, maka perlu memahami apa yang membedakan *game* dengan *play*. Ahli teori bermain, Huizinga (1950) memandang *play community* (komunitas bermain) sebagai suatu ikatan emosional, yang memberikan perasaan bersama-sama terbawa kedalam suatu kondisi menjauh dari dunia realita. Definisi bermain (*play*) menurut Huizinga (1950, p.28) merupakan 1) aktivitas yang bebas atau dilakukan sengan sukarela, bukan kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan (*joy*) dan pura-pura (*make-believe*) meliputi proses imajinasi; 2) bukan sesuatu yang nyata (*real life*); 3) sesuatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu dan tempat yang terbatas; 4) memiliki susunan (*order*) dan kecenderungan yang indah, menarik dan memukau; 5) semua kegiatan bermain memiliki aturan yang bersifat bebas tapi dapat diterima dan mengikat, berbeda dari kehidupan nyata sehari-harinya; 6) memiliki fungsi sebagai suatu kontes atas sesuatu atau mempresentasikan sesuatu.

Game merupakan bentuk sosial dari *play* (Roger Caillois, 1961) dalam *Man, Play and Games* dalam Masters (2008). Caillois dalam

Masters (2008) mengkategorikan game sebagai *aon* (*competitive play* yang melibatkan individual dan group untuk menguji keahlian dan kepintaran), *alea* (*games of chance or luck*), *mimicry* (permainan pura-pura dan ilusi), *ilinx* (permainan yang memicu vertigo). Definisi *play* yang diungkapkan oleh Huizinga dan Caillois mengisyaratkan bahwa sebagian pesona *play* (bermain) ada pada penyediaan rasa kesenangan. Sedangkan Mikhaly Csikszentmihalyi (1990) dalam Masters (2008) mengungkapkan pengalaman yang dirasakan seseorang dalam bermain adalah pengalaman positif. Menurut nya pengalaman positif yang dirasakan seseorang dalam suatu permainan game mengakibatkan seseorang begitu fokus perhatiannya (konsentrasi penuh) dan meresap dalam permainannya yang menyenangkan. Menurutnya, orang begitu terlibat perasaannya dalam permainan sehingga mereka tidak menjadi sadar akan waktu dan seolah menjadi satu kesatuan dalam tindakan permainan yang dilakukan. Konsentrasi ini menjadi mungkin karena dalam bermain, seseorang pemain dihadapkan pada tugas dengan tujuan yang jelas dan penampilannya akan mengakibatkan suatu akibat langsung. Pengalaman positif yang timbul selama bermain akan mengakibatkan seseorang bertindak dengan dalam dan keterlibatan yang tanpa usaha yang menghapus kekhawatiran dan kefrustasian dari kehidupan sehari-hari. Konteks tempat/*setting* dan waktu yang tidak terbatas merupakan yang membedakan *electronic game* dengan definisi *play* dan *game* menurut Huizinga dan Callious.

Perubahan Budaya Bermain

Budaya bermain anak-anak mengalami perubahan dibandingkan dengan dua puluh

tahun terakhir ini (Jessen, 2003). Menurutnya, budaya bermain anak-anak sebelumnya adalah bermain dalam kelompok, ada aktivitas yang terorganisir, ada kontak antara anak yang lebih kecil dan yang lebih besar, anak-anak yang kecil mengenal permainan secara turun temurun dari anak yang lebih besar, permainan biasanya dilakukan di ruang terbuka, permainan melibatkan banyak gerak fisik, domisili teman bermain dekat rumah dan

ada relasi sosial yang baik. Budaya bermain saat ini adalah bermain dengan jumlah anak yang lebih sedikit, lebih banyak aktivitas yang terorganisir, lebih banyak kegiatan sekolah dan akademik, lebih jarang kontak dengan anak-anak yang berbeda usia, anak-anak cenderung berkumpul dengan anak seusianya, orientasi bermain menjadi di dalam ruangan, teman bermain menjadi lebih jauh.



Gambar 1. Foto lingkungan rumah *Club house* rumah Dimas (1 & 2), jalan depan rumah Dimas (3), Jalan depan rumah Dewi (4), taman lingkungan rumah Dewi (5), jalan depan rumah Martin (6), jalan depan rumah Evan (7), taman bermain & lapangan lingkungan rumah Evan (8 & 9)

Komunitas anak-anak yang diteliti berjumlah empat orang anak yang bernama Dewi 11 tahun, Dimas 11 tahun, Martin 9 tahun dan Eva 7 tahun. Mereka merupakan anak-anak yang tidak memiliki masalah akademik di sekolah, berasal dari latar belakang ekonomi menengah. Orang tua mereka berusia kurang lebih 30-40 tahun, berpendidikan dan merupakan keluarga muda dengan jumlah anak hanya 2 orang per keluarga. Ayah mereka semuanya bekerja di Jakarta, kecuali ayah Martin bekerja di luar kota. Sedangkan ibu Dewi dan Martin adalah dosen. Ibu Evan dan Dimas adalah ibu rumah

tangga. Mereka semuanya tinggal di area perkotaan dan lingkungan perumahan modern *gated community* (perumahan tertutup dengan akses keluar/masuk kompleks dari 1 pintu).

Lingkungan rumah mereka memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Ada jalan lingkungan, taman bermain, lapangan dengan berbagai bentuk, ukuran dan kualitasnya. Kondisi lingkungan relatif bersih dan aman, serta memiliki kekayaan lingkungan yang memacu inderas perasa, penglihatan, peraba dan penciuman. Mobilitas anak-anak ke sekolah atau tempat-tempat

aktivitas, sangat mengandalkan kendaraan pribadi.

Sebelum anak-anak berkenalan dengan *electronic game*, budaya bermain anak-anak adalah di dalam dan di luar rumah. Aktivitas fisik yang aktif seperti bersepeda, bermain bola dan aktifitas yang *sedentary* seperti membaca buku, menonton TV, bermain boneka, bermain balok, bermain mobil-mobilan dan lainnya dilakukan dilakukan sendiri maupun bersama saudara, teman, pengasuh dan orang tua. Sebagai contoh dalam kasus Dimas, sebelum berinteraksi dengan permainan virtual, ia menghabiskan waktu dengan berbagai kegiatan les (piano, gambar, menyanyi, bersepeda). Bahkan menurut ibunya, Dimas tidak memiliki kelainan bicara (gagap) seperti sekarang. Sedangkan untuk kasus Martin, Evan dan Dewi, kegiatan bermain mereka terjadi di dalam rumah dengan adik, pengasuh, orang tua ataupun bermain sendiri dan kadang-kadang di luar rumah dengan bersepeda, bermain bola atau bersosialisasi dengan tetangga (biasanya ditemani oleh pengasuh).

Perkenalan anak-anak (Dimas, Dewi, Martin dan Evan) dengan *electronic game* yang diperoleh dari media (TV dan iklan) dan teman sebaya sudah sejak lama, kurang lebih sejak mereka berusia 4-5 tahun. Atas inisiatif orang tua, anak-anak dibelikan perangkat permainan digital. Ungkapan sebagai 'hadiah' dan 'rasa kasihan' adalah awal mulanya interaksi anak-anak dan permainan virtual dimulai. Semua anak-anak telah berinteraksi dengan permainan virtual sejak usia 4-5 tahun sampai sekarang (Dimas dan Dewi 11 tahun, Martin 9 tahun, Evan 7 tahun). Sejak usia 4-5 tahun sampai sekarang, anak-anak memiliki lebih dari 1 perangkat permainan digital seperti Nintendo, Play Station, PSP, Ipad, PS3

dan Nintendo Wii. Jadi anak-anak telah bermain dengan permainan digital selama kurang lebih 3-6 tahun. Sejak saat itulah budaya bermain anak-anak ini mengalami perubahan.

Perubahan budaya bermain ini dipengaruhi tidak hanya oleh media dan teknologi namun juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti demografi dan perubahan sosial (Jessen, 2003). Latar belakang anak-anak yang diobservasi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang lahir dari keluarga kecil (keluarga yang terdiri dari 1 dan 2 anak). Tidak adanya adik yang sebaya atau sejenis kelamin di rumah juga mempengaruhi perubahan budaya bermain. Dalam kasus penelitian ini, Dewi memiliki seorang adik laki-laki yang berusia 5 tahun. Perbedaan usia 6 tahun antara Dewi dan adiknya mengakibatkan perubahan budaya bermain. Demikian halnya dengan Martin (9 tahun), ia memiliki seorang adik laki-laki usia 7 tahun yang memiliki kelainan tumbuh kembang (ADHD), sedangkan Evan (7 tahun) adalah anak tunggal.

Penambahan anggota keluarga baru juga mengakibatkan perubahan budaya bermain. Sejak adiknya Dimas lahir, ibu dan pengasuhnya sibuk dengan bayi baru sehingga perhatian untuk Dimas menjadi berkurang. Dimas lebih banyak dibiarkan oleh ibunya mengisi waktunya dengan main game (PSP) dan menonton TV. Kasus Dimas tidak terlalu berbeda jauh dengan Dewi. Sejak adiknya lahir (pada usia Dewi 6 tahun) ibunya terlalu sibuk dengan adik baru sehingga membiarkan Dewi mengisi waktu dengan bermain game (pada saat itu Nintendo DS) dan menonton TV. Sedangkan pada kasus Martin, perhatian dan fokus ibunya lebih kepada adik Martin yang mengidap ADHD.

Menurut Jessen (2003, p.8), media dan *electronic game* menjadi penting bagi anak-anak karena mereka menstimulus keinginan anak-anak untuk bermain. Pada saat dimana orangtua sibuk dengan adik baru, ada batasan orang tua akan kemandirian anak untuk bermain diluar mengakibatkan media dan *electronic game* mengisi kekosongan dan menggeser budaya bermain sebelumnya. Media dan *electronic game* menjadi suatu alat permainan yang menginspirasi anak-anak untuk berinteraksi sosial dan bermain bersama (Jessen, 2003). Kemampuan *electronic game* menjadi suatu alat untuk interaksi sosial juga diungkapkan oleh Ibu Evan, dimana *game* menjadi topik pembicaraan yang menyenangkan antara anak-anak.

Electronic Game Sebagai Solusi dan Kontrol Orang Tua

Merujuk pada jadwal harian/rutinitas anak-anak terungkap bahwa orangtua dan anak-anaknya tidak terlalu sering terlibat aktif dalam kegiatan bermain. Melalui wawancara juga terungkap bahwa orang tua jarang membacakan buku untuk anak-anak (karena dianggap sudah besar dan sudah bisa membaca mandiri), tidak menemani anak-anak pada saat bermain (pesawat rakitan atau tank rakitan, bola, game, boneka, dll). Hal ini dikarenakan ada kesibukan rumah tangga dan pekerjaan orang tua. Keterlibatan orang tua pada aktivitas anak-anak terjadi hanya pada saat membantu anak membuat PR atau belajar untuk ujian jika diperlukan dan hanya pada minggu pagi yaitu bersepeda antara ayah dan anak-anak (ibu biasanya di rumah sibuk dengan pekerjaan rumah tangga). Misalnya dalam kasus Martin, ia bermain game sendiri, tidak ditemani. Tidak ada keterlibatan ibu pada saat waktu luang anak-anak. Kecuali

kalau ayahnya pulang (ayahnya dinas di luar kota, dua bulan sekali baru pulang). Pada saat ayahnya pulang, baru ada kegiatan bermain bersama. Selama observasi saya di rumah dinas, orang tua hanya duduk melihat anak-anak bermain, tidak terlibat dalam permainan bersama-sama. Anak-anak perempuan bermain rumah-rumahan dan menggambar, serta anak laki-laki bermain game di Ipad. Ayahnya hanya duduk saja mengawasi, tidak terlibat dalam permainan.

Kesibukan bekerja, mengasuh adik, mengurus pelajaran sekolah, mengurus suami dan rumah tangga mengakibatkan ibu kelelahan dan malas dan menjadikan game sebagai solusi orang tua agar anak tidak terlalu membebani orang tua. Ibu Dewi dan Ibu Martin juga membiarkan anak-anaknya bermain game sebagai pengisi waktu luang/waktu tunggu di restaurant, di mobil atau sebelum masuk bioskop. Walaupun para ibu menunjukkan indikasi game sebagai solusi orang tua, namun semua ibu menunjukkan sikap yang tegas mengenai kapan anak-anak bermain dan kapan anak-anak sekolah, les, belajar, rekreasi dengan keluarga, ibadah dan lain-lain. Hal ini tercermin dari jadwal harian yang dituliskan oleh ibu anak-anak. Dari jadwal harian tersebut terlihat bahwa durasi bermain *game* yang relatif lama (paling lama Martin 11 jam/minggu, setiap hari 1-2 jam, akhir pekan 2-3 jam atau lebih), Dewi dan Dimas 6 jam/minggu, hanya akhir pekan, Evan 30 menit tiap hari, 1-2 jam kalau akhir pekan. Kalau liburan sekolah mereka diijinkan bermain *game* dengan durasi yang lebih lama (5-6 jam/hari).

Para ibu juga memiliki strategi dalam menghadapi emosi dan perilaku anak-anak bila ada, yaitu dalam bentuk pembatasan waktu bermain dan sistem *reward* dan

punishment. Game tidak dilarang bila nilai pelajaran sekolah baik. Para ibu juga mengamati emosi dan perilaku anak-anak, bila dianggap sudah terlalu lama bermain *game* (hingga 2 jam lebih), para ibu akan meminta ana-anak untuk berhenti bermain *game*.

Ikatan Emosi Anak Terhadap Electronic Game

Selama melakukan partisipan observasi dengan anak-anak, terlihat ada emosi dan perilaku dalam bentuk ekspresi kesenangan/kegembiraan, kemahiran menggunakan alat permainan elektronik dan keinginan untuk selalu bermain dengan permainan elektronik. Emosi dan perilaku yang dapat terlihat jelas adalah pada raut wajah, ucapan kata-kata dan tindakan/perilaku.

Selama partisipan observasi dengan Dimas berlangsung, dia berteriak “...*ada dragon vale!!*” pada saat melihat *ipad* yang berisi permainan yang sangat disenanginya. Dia juga terlihat sangat antusias dan langsung mengambil *ipad* tanpa permisi dan langsung membawa memainkan beberapa *game* seperti *stickman*, *plant vs zombie*. Demikian juga pada saat partisipan observasi dengan Desi, ia sangat gembira, matanya berbinar-binar mengucapkan “*yes...now I can play ipad*”, setelah 2 minggu terkena hukuman tanpa bermain *game* di *ipad*. Selama 2 jam melakukan observasi pada Martin dan Evan, terlihat bahwa secara intensif waktu mereka dihabiskan dengan bermain *game*. Jeda bermain hanya pada saat makan. Setelah dan sebelum makan, mereka selalu bermain *game*. Permainan baru berhenti saat baterai pada peralatan *electronic game* Martin habis. Martin terlihat hanya duduk menyamping, diam, terlihat bingung harus mengerjakan apa.

Dia jelas bosan tidak tahu apa yang harus dilakukannya. Saat observasi, mata dan perhatian semua anak-anak sangat fokus pada *game* walaupun sedang diajak berbicara. Mereka terlalu “tenggelam “ dengan permainannya sehingga seringkali tidak mendengar ketika namanya dipanggil atau ditanya tentang sesuatu hal, jawaban yang diberikan seadanya bahkan sering tidak menjawab. Hasil observasi ini mengungkapkan bahwa anak-anak mengalami pengalaman positif yang menyenangkan selama bermain *game*. Mereka sangat fokus dan tenggelam dalam permainannya. Anak-anak memaknai *game* sebagai suatu kegiatan bermain yang menyenangkan, mengasyikkan, menantang, seru, kompetitif. Beberapa ungkapan yang disampaikan anak-anak seperti:

“*karena game lebih seru...lebih asyik aja. Game itu endless, pake otak juga...challenging...mesti mikir...*” jelas Dimas.

“*Simulation...kita mainnya enak gitu...*” lanjutnya. “*lebih seru aja*” kata Martin “*Because it is fun, like super jumping Fin, talking Tom. It’s challenging, like PVZ, home sheep home, angry birds...and it’s competitive, like racing game...I feel fun...the game is fun...*”, jawab Dewi.

Selama bermain *game*, mereka menjadi tidak sadar akan waktu dan sangat menjiwai setiap permainan yang dimainkan dan mengenal dengan baik semua karakter-karakter dalam *game* tersebut. Mereka mampu mengungkapkan dengan jelas dan detail apa yang menjadi permainan favorit (favorite games) mereka.

Fenomena emosi positif dan pengalaman anak-anak dalam bermain yang timbul selama observasi mengungkapkan bahwa anak-anak

tidak hanya merasakan ikatan emosional perasaan terbawa atau larut dalam suatu kondisi yang jauh dari realita, namun selama partisipan observasi dan wawancara mendalam dengan ibu anak-anak, terungkap ada emosi kelekatan yang timbul pada anak-anak terhadap *game*. Emosi kelekatan ini ditunjukkan bukan dalam bentuk pengalaman positif melainkan pengalaman yang negatif.

Pengalaman negatif ini berupa emosi negatif yang timbul seperti kesedihan, kemarahan, iri hati, kegelisahan, argumentasi karena anak-anak dibatasi dan dijauhkan dari *game*. Dimas dan Martin memberi raut muka cemberut pada saat dilarang bermain *game* dan dilarang untuk mengunduh *game* baru. Dimas juga menyingkir dari kerumunan anak-anak yang sedang bermain *game* pada saat dia menginginkan *game* tertentu tetapi tidak disetujui oleh anak-anak yang lain. Pada saat Dewi terkena hukuman tanpa *game* selama 2 minggu, Dewi terlihat iri dan kurang senang terhadap keberuntungan adiknya yang boleh bermain *game*. Dewi dalam kondisi gelisah (mondar-mandir tidak tentu arah, berbaring di tempat tidur sebentar kemudian bangun lagi), terutama saat adik laki-lakinya (5 thn) sedang bermain *game*, beberapa kali ia terlihat sedang duduk di sebelah adiknya dan terlihat mulai ikut dalam permainan *game* (tangannya mulai menyentuh layar dan menyarankan cara memainkan *game* tersebut. Dimas sering terlihat selama observasi beberapa kali berargumentasi (adu mulut dan membantah) dengan ibunya. Isi argumentasinya lebih kepada kekesalannya pada ibunya karena ibunya melarang dia bermain, membatasi apa yang boleh dimainkan dan memberi batas waktu bermain.

Untuk mengetahui apa yang dipikirkan dan dirasakan anak-anak, maka saya bertanya

kepada mereka terkait dengan apa yang terjadi jika dilarang bermain *game* oleh orang tua. Jawaban mereka beragam: “*Kesal aja sama mama...sama papa...tapi udah biasa*” kata Dimas. “*Sedih dan marah juga sih...*” jawab Evan. “*Pernah sih dilarang main sama mama, tapi lupa karena apa...kayaknya seminggu deh,,*” jawab Martin.

Selain emosi dan perilaku negatif yang timbul, ada juga perilaku keinginan untuk selalu dekat dengan *electronic game* di setiap saat, terutama di saat dimana anak-anak merasa telah mengerjakan semua tugas sekolah dan kegiatan harian yang diprogramkan orang tua. Menurut ibu Dimas, setiap hari Dimas selalu merengek ke ibunya “*boleh main ipad ngga?*” Rengekan itu dilakukan Dimas setiap hari setelah pulang sekolah dan setelah seluruh PR dari sekolah telah dikerjakannya. Ibu Martin juga mengatakan hal yang sama. Menurutnya setiap hari Martin selalu meminta untuk bisa main *game* “*PR udah selesai, boleh main game ya ma...*”.

Fenomena emosi negatif yang timbul pada saat anak-anak dijauhkan dari *game* menunjukkan adanya beberapa karakteristik yang mirip dengan karakteristik fenomena kelekatan pada manusia (yang diteliti oleh Bowlby dan Ainsworth pada bayi manusia). Karakteristik kelekatan pada manusia menurut Bowlby dan Ainsworth dalam Giuliani (2003) yaitu: 1) adanya emosional dan *affectional bonding* yang relatif lama dan terus menerus; 2) adanya karakteristik yang kuat dari *attachment figure*; 3) keinginan untuk selalu mencari dan menjaga kedekatan (*proximity*) serta kontak dengan *attachment figure* sebagai *secure base*; 4) upaya untuk mendapatkan keamanan dan kenyamanan dari figur tertentu. Pada relasi anak-anak dengan *game*

menunjukkan bahwa anak-anak memaknai *electronic game* sebagai *attachment figure* yang sangat menarik dan menjadi daya tarik yang sangat kuat bagi anak-anak untuk selalu berusaha dekat dengan *game*. Kelekatan emosi negatif yang timbul pada saat anak-anak dipisahkan dari *game* mengindikasikan adanya ikatan emosi yang diakibatkan anak-anak diijinkan dan dibiarkan berinteraksi dengan *game* selama bertahun-tahun.

Walaupun *game* tidak memberikan realita dunia nyata (seperti tekstur, bau-bauan dan lain-lain), namun *game* tetap menjadi *attachment figure* bagi anak-anak. Karena *game* mampu menjadi “teman” sebagai tempat untuk aktualisasi diri (memberikan kemampuan untuk tindakan yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata), menjadi tempat yang nyaman terutama pada saat stress oleh pekerjaan rumah, aktivitas sekolah dan les yang padat serta tuntutan prestasi akademik dari orang tua.

Hilangnya Sense Of Place Anak Pada Ruang Terbuka

Perubahan budaya bermain yang tadinya berorientasi ke luar dan bersifat motorik fisik menjadu berorientasi ke dalam rumah dan bersifat diam di tempat (sedentary) memberikan pengaruh pada krisis spatial (William dkk, 2005) anak-anak di ruang terbuka. Menurut Ainsworth (1991), anak-anak mulai usia pra-sekolah (4-6 tahun) mengalami perkembangan kognitif, komunikasi (perkembangan bahasa), memori, interaksi sosial yang berorientasi pada partnership dan perss, serta kemampuan motorik (bisa berjalan dan berlari dengan mantap) yang cukup pesat. Menurut Piaget (2000) anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) memiliki kemampuan berpikir logik

dan konkrit. Anak-anak mampu berpikir induktif daripada deduktif serta dapat memahami hubungan timbal balik. Kemampuan-kemampuan ini mengakibatkan mereka mampu bergerak menjauh dari ruang secure-base (rumah) untuk mengeksplorasi dunia mereka yang meluas dan berhubungan dengan orang lain (termasuk orang asing dan teman sebaya).

Menurut Erikson (1987) anak-anak usia sekolah sudah cukup mandiri untuk bergerak dalam mengeksplorasi lingkungannya. Area yang mampu untuk di eksplorasi sudah menjauh sampai pada lingkungan tetangga dan sekolah (neighborhood space). Namun pada temuan hasil penelitian menunjukkan area yang mampu dijelajahi secara mandiri oleh anak-anak hanya pada di dalam rumah dan paling jauh hanya di depan rumah. Relasi sosial yang berdasarkan teman (peer) juga menunjukkan pengaruh yang kuat dalam ikatan emosi anak-anak dan *game*. Teman (peer) juga menjadi alasan satu-satunya mengapa anak mau atau tidak mau mengeksplorasi lingkungan dan bermain di luar rumah.

Setiap orang memiliki pengalaman emosi dengan tempat, baik itu pengalaman yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Tempat yang dimaksud dalam hal ini adalah tempat dimana kita tinggal dan beraktivitas sehari-hari. Menurut Canter (1977) tempat memiliki konotasi geografi, arsitektur dan sosial. Pemahaman mengenai tempat sangat terkait dengan persepsi dan pengetahuan kognitif seorang akan tempat.

Pengalaman emosi anak-anak pada ruang terbuka merupakan pengalaman emosi yang negatif, bukan pengalaman emosi positif yang diterima oleh anak-anak. Selama fieldwork dengan anak-anak, peneliti

Penelitian ini mengungkapkan adanya krisis relasi spasial anak-anak di ruang terbuka yang mengakibatkan hilangnya atau rendahnya *sense of place* mereka terhadap lingkungan tempat tinggalnya. *Sense of place* adalah pengalaman spesifik yang dialami seseorang pada suatu tempat (Najfi, 2011). *Sense of place* menurut Shamai (1991) ada 7 tingkatan, yaitu: 1) tidak memiliki *sense of place*; 2) mengetahui ada di lokasi/tempat, familiar dengan tempat tersebut, dapat mengidentifikasi simbol tetapi tidak memiliki hubungan emosi dengan tempat tersebut; 3) merasa memiliki tempat itu, artinya familiar dengan tempat itu dan ada emosi terhubung dengan tempat tersebut; 4) kelekatan pada tempat, yaitu ada ikatan emosi yang kuat dengan tempat. Tempat sangat berarti dan signifikan bagi orang, tempat memiliki identitas dan karakter yang unik bagi orang melalui simbol-simbol yang dikasihinya; 5) terintegrasi dengan tempat, memiliki kelekatan yang sangat dalam dengan tempat; 6) keterlibatan dengan tempat, artinya orang terlibat aktif, memiliki peran, menginvestasikan waktu dan talentanya; 7) rela berkorban (misalnya kesejahteraan, kebebasan atau hidupnya) untuk tempat tersebut, artinya ada komitmen yang mendalam terhadap tempat.

Merujuk pada tingkat *sense of place* diatas, tingkat *sense of place* anak-anak pada ruang terbuka berada pada tingkat 2, yaitu dimana mereka mengetahui keberadaan mereka di lingkungan luar rumah, dapat mengidentifikasi beberapa tempat di ruang terbuka, namun mereka tidak menunjukkan emosi terkait dengan ruang terbuka dan anak-anak memaknai ruang terbuka sebagai suatu pengalaman rasa takut (*fear*). Rendahnya tingkat *sense of place* anak-anak pada ruang

terbuka lebih diakibatkan juga karena terperangkapnya orang tua dalam suatu perangkat sosial yang mempengaruhi kebebasan anak-anak untuk bergerak (Tranter, 2006) dan adanya faktor lingkungan tempat tinggal yang tidak mendukung.

Dalam penelitian ini, terungkap ada dua pandangan orang tua yang berbeda terhadap lingkungan tempat tinggal. Ibu Dimas dan Ibu Evan secara jelas mengatakan selalu mendorong dan tidak khawatir akan keselamatan anak-anak bermain di luar rumah, sedangkan Ibu Martin dan Ibu Dewi sangat membatasi kegiatan bermain di luar. Pandangan orang tua relevan bila diletakkan pada konteks suasana lingkungan tempat tinggal. Lingkungan rumah Evan dan Dimas lebih tertutup, lebih sepi dan lebih aman dengan penjagaan petugas keamanan. Menurut Ibu Martin, lingkungan di sekitar rumah terutama di depan rumah tidak aman karena langsung berhadapan dengan jalan besar. Kondisi itu mengakibatkan Ibu Martin tidak pernah mengizinkan dan membiarkan anak-anaknya bermain di luar. Sedangkan menurut Ibu Dewi, lingkungan perumahan cukup sibuk dengan kendaraan bermotor yang lalu lalang dan parkir, terutama di jalan raya. Taman bermain ada, tetapi tidak menarik (alat permainan banyak yang rusak). Taman bermain umumnya digunakan oleh balita dan pengasuhnya pada sore hari. Untuk mencapai taman bermain perlu berjalan melintasi jalan utama.

Pemaknaan yang negatif terhadap ruang terbuka oleh anak-anak dan orang tua mengakibatkan berkurangnya peluang anak-anak untuk bergerak aktif di ruang terbuka. Pemaknaan negatif ini berkontribusi pada hilangnya atau rendahnya *sense of place* anak-anak di ruang terbuka. Perasaan mengetahui

ruang terbuka lingkungan, perasaan aman dan nyaman berada di ruang terbuka lingkungan yang seharusnya terakumulasi dari pengalaman-pengalaman dan memori-memori menjadi terkikis.

KESIMPULAN

Electronic game merupakan kegiatan bermain dalam setting virtual yang menstimulasi lingkungan, diimplementasikan melalui perangkat seperti komputer, laptop, tablet, handphone, TV dan lain-lain. Ruang bermain dan objek bermain pada *electronic game* bukan material tetapi memiliki bentuk atau akibat seperti material. Pengalaman bermain *electronic game* merupakan suatu pengalaman bermain yang menyenangkan, pura-pura (*make-believe*), bukan suatu yang nyata (ilusi), menarik, memukau dan kompetitif. Ada aspek keberuntungan (*luck*), akan memberikan suatu pengalaman dan emosi yang positif dan sangat kuat yang dapat mengakibatkan seseorang tenggelam dalam permainannya dan menghilangkan kekhawatiran dan kefrustasian dari kehidupan sehari-hari. Pengalaman bermain yang positif yang ditimbulkan oleh *electronic game* merupakan salah satu akibat perubahan budaya bermain.

Sebelum anak-anak berkenalan dengan *electronic game*, budaya bermain anak-anak adalah di luar rumah, melibatkan banyak gerakan fisik yang aktif seperti bersepeda, bermain bola juga di dalam rumah dengan aktivitas yang lebih bersifat diam atau sedentary seperti membaca buku, menonton TV, bermain boneka, bermain susun balok dan bermain mobil-mobilan dilakukan sendiri maupun bersama saudara, teman, pengasuh dan orang tua. Batasan orang tua akan kemandirian anak untuk bermain di luar,

mengakibatkan *electronic game* mengisi kekosongan dan menggeser budaya bermain sebelumnya. *Electronic game* juga menjadi alat permainan yang menginspirasi anak-anak untuk berinteraksi sosial dan bermain bersama, seperti yang diungkapkan oleh Olson (2010) dan McCarrick (2007) pada anak pra-sekolah. *Electronic game* dimaknai orang tua sebagai solusi untuk tidak diganggu oleh anaknya. Namun orang tua juga melakukan upaya kontrol dengan bersikap tegas mengenai kapan anak-anak bermain dan kapan anak-anak belajar, melakukan pembatasan waktu bermain dan melakukan sistem *reward and punishment*.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa perubahan budaya bermain diakibatkan juga oleh pemaknaan anak-anak terhadap *electronic game* sebagai suatu pengalaman emosi yang positif dan menyenangkan, sehingga anak-anak menjadi sangat fokus dan tenggelam dalam permainan dan menjauhkan mereka dari realita (Masters, 2008). Anak-anak memaknai *game* sebagai sesuatu kegiatan bermain yang menyenangkan, mengasyikkan, menantang, seru dan kompetitif. Pada sisi lainnya, terungkap ada emosi negatif yang timbul seperti kesedihan, kemarahan, iri hati, argumentasi yang diakibatkan karena anak-anak dibatasi oleh waktu dan jarak dengan *electronic game*. Ada juga perilaku keinginan anak-anak untuk selalu dekat dengan *electronic game* di setiap saat, terutama di saat dimana anak-anak merasa telah mengerjakan semua tugas sekolah dan kegiatan harian yang diprogramkan orang tua. Fenomena pengalaman emosi negatif yang timbul pada saat anak-anak dijauhkan dari *game* menunjukkan adanya beberapa karakteristik yang mirip dengan karakteristik fenomena kelekatan. Pada relasi anak-anak dengan

electronic game menunjukkan bahwa anak-anak memaknai *electronic game* sebagai *attachment figure* yang sangat menarik dan menjadi daya tarik yang sangat kuat bagi anak-anak untuk selalu berusaha dekat dengan game. Kelekatan emosi negatif yang timbul pada saat anak-anak dipisahkan dari game mengindikasikan adanya ikatan emosi karena anak-anak diijinkan dan dibiarkan berinteraksi dengan game selama bertahun-tahun.

Perubahan budaya bermain juga mengakibatkan berkurangnya atau hilangnya *sense of place* anak-anak di ruang terbuka, yang diakibatkan oleh pemaknaan anak-anak terhadap ruang terbuka sebagai suatu pengalaman akan rasa takut (*fear*). Tingkat *sense of place* (Shamai, 1991) anak-anak pada ruang terbuka berada pada tingkat 2, yaitu dimana mereka mengetahui keberadaan mereka di lingkungan luar rumah, dapat mengidentifikasi beberapa tempat di ruang terbuka, namun mereka tidak menunjukkan emosi terkait dengan ruang terbuka dan anak-anak memaknai ruang terbuka sebagai suatu pengalaman rasa takut (*fear*). Area yang mampu dijelajahi secara mandiri oleh anak-anak hanya pada di dalam rumah dan paling jauh hanya di depan rumah.

Teman (*peer*) juga menjadi alasan satu-satunya mengapa anak tidak mau atau mau mengeksplorasi lingkungan dan bermain di luar rumah. Rendahnya tingkatan *sense of place* anak-anak pada ruang terbuka diakibatkan juga karena terperangkapnya orang tua dalam suatu perangkat sosial yang mempengaruhi kebebasan anak-anak untuk bergerak (Tranter, 2006) dan pandangan berbeda orang tua terhadap keamanan dan kenyamanan ruang terbuka lingkungan.

SARAN

1. Orangtua sebaiknya harus terus memantau penggunaan *gadget* pada saat anak bermain game dan tidak menjadikan *electronic game* sebagai solusi pengisi waktu luang anak dan tidak menjadikan *electronic game* sebagai alat kontrol untuk mendisiplinkan anak.
2. Orangtua sebaiknya tegas atau tidak memanjakan anak dengan *gadget* sehingga mempengaruhi kebebasan anak untuk bergerak bebas di ruang terbuka.
3. Perubahan budaya bermain yang berakibat pada hilangnya *sense of place* anak-anak di ruang terbuka dapat dihindari dengan membantu anak memberi pemaknaan baru terhadap ruang terbuka sebagai suatu pengalaman menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, N. F., & Said, I. (2012). *The Trends And Influential Factors Of Children's Use Of Outdoor Environments: A review. Procedi - Social and Behavioral Sciences*. Vol 38, Hal 204-212.
- Benson, C. L. (2009). *Changing Places: Children's Experience Of Place During Middle Childhood*. (Master of Arts Social Science), The Faculty of Humboldt State University.
- Clements, R. (2004). *An Investigation Of The Status Of Outdoor Play. Contemporary Issues in Early Childhood*. Vol 5, Hal 68-80.
- Derr, V. (2002). *Children's sense of place in Northern New Mexico*. *Journal of Environmental Psychology*, 22(1-2), 125-137.
- Erikson, E. H. (1982, 1997). *The life cycle completed: Extended version* New York: W.W. Norton

- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study Of The Play Elements In Culture*. Boston: Beacon Press.
- Jack, G. (2008). *Place Matters: The Significance Of Place Attachments For Children's Well-Being*. British Journal of Social Work, 40(3), 755-771.
- Jessen, C. N., C. B. (2003). *The Changing Face Of Children's Play Culture: Children's Play, Learning And Communication In A Technology Driven World*: Lego Learning Institute.
- Loukaitou-Sideris, A., & Sideris, A. (2009). *What Brings Children To The Park? Analysis And Measurement Of The Variables Affecting Children's Use Of Parks*. Journal of the American Planning Association, 76(1), 89-107.
- Masters, P. A. (2008). *Play Theory, Playing And Culture*. Sociology Compass, 2(3), 856-869.
- McCarrick, K. X. (2007). *Buried Treasure: The Impact Of Computer Use On Young Children's Social, Cognitive, Language Development And Motivation*. AACE Journal, Vol 15, Hal 73-95.
- Najafi, M. S., M. Kamal B. M. (2011). *The Concept Of Place And Sense Of Place In Architectural Studies*. International Journal of Human and Social Sciences, 6(3), 187-193.
- Olson, C. K. (2010). *Children's Motivations For Video Game Play In The Context Of Normal Development*. Review of General Psychology. Vol 14(2), Hal 180-187. .
- Shamai, S. (1991). *Sense of place: An empirical measurement*. Geoforum, Vol 22(3), Hal 347.
- Sipe, N., Buchanan, N. & Dodson, J. (2006). *Children in the urban environment: A Review of Research*. In B. S. Gileeson, N. (Ed.), *Creating Child Friendly Cities: Reinstating Kids in the City* (Hal. 86-102). New York: Routledge.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). *The Impact Of Homecomputer Use On Children's Activities And Development*. The Future of Children, Vol 10(2), Hal 123
- Tranter, P. (2006). *Overcoming Social Traps: A Key To Creating Child Friendly Cities*. In B. S. Gileeson, N. (Ed.), *Creating Child Friendly Cities: Reinstating Kids in the City* (Hal. 121-135). New York: Routledge.
- Williams, M., Jones, O., Fleuriot, C., & Wood, L. (2005). *Children and Emerging Wireless Technologies: Investigating the Potential for Spatial Practice*.