

ABSTRAK

Di Indonesia, penggemar permainan *game online* telah menduduki peringkat ke-5 di dunia sehingga konsumen *game online* meningkat. Indonesia telah dipercaya sebagai tuan rumah pertandingan internasional *game online* oleh *World Cyber Games* (WCG) tahun 2011. Permainan *game online* merupakan permainan dunia maya yang dapat diakses oleh banyak pemain dan dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya *internet*). Permainan *game online* memiliki pengaruh positif dan negatif. Pengaruh dari permainan *game online* dapat menjadi positif apabila permainan tersebut dimainkan secara tidak berlebihan. Jika permainan *game online* dimainkan secara berlebihan dapat menimbulkan pengaruh negatif.

Permainan *game online* kurang memiliki totalitas gerak yang hanya menggunakan kesigapan mata, tangan dan pikiran. Para penggemar *game online* harus mencari kegiatan lain di luar permainan *game online* untuk melakukan gerak aktif. Agar penggemar dapat merasakan langsung permainan *game online* yang berupa ruang maya menjadi ruang real dan membuat penggemar *game online* tersebut melakukan gerak aktif serta mengurangi dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online*.

Kata Kunci : *game online*, pengaruh negatif, gerak aktif, ruang maya.

ABSTRACT

In Indonesia, a fan of online game has been ranked the fifth in the world so that online game consumers are increased. Indonesia has been entrusted to be online game international match's host by the World Cyber Games (WCG) in 2011. Online game is a virtual game that can be accessed by many players and connected by a network (usually the Internet). Online game have positive and negative effect. The effect of online game can become positive if the game is played in moderation. If the game is played online games excessively can cause negative effects.

Online game lacks the totality of motion using only the alertness of eye, hand and mind. Online game fans should look for other activities outside the online game to perform active motion. So that fans can experience online game play directly in the form of the virtual space into real space and make the fan of online gaming to perform active motion and reduce the negative effects by arising online game.

Keywords : online game, negative effects, active motion, cyber space.