

Ruang maya dan perkembangan anak: Analisis peranan teknologi digital dalam pengembangan fisik dan kognitif anak usia sekolah

Arnindia Putri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=125392&lokasi=lokal>

Abstrak

Anak-anak di masa sekarang telah akrab dengan dunia serba digital baik di rumah maupun di sekolah. Peranan teknologi digital ini tidak dapat dipungkiri lagi selama proses perkembangan mereka dari usia balita hingga remaja. Hal ini didukung oleh keberadaan game atau permainan yang semakin canggih, internet, televisi, komputer serta permainan simulasi lainnya yang muncul dalam bentuk 'playful technology' yang dapat mengembangkan sensori-motor anak, serta program-program komputer yang dikhususkan bagi anak untuk bereksplorasi secara digital, hingga dapat membangkitkan daya kreatifitas dan imajinasi mereka.

Dengan adanya teknologi digital, diharapkan proses pengembangan berbagai potensi anak dapat tercapai secara maksimal. Melalui teknologi ini pula, anak akan diperkenalkan kepada sebuah cyberspace (ruang maya) dalam bentuk ruang arsitektur yang hadir secara tidak riil. Pandangan terhadap ruang arsitektural kini sudah meluas menjadi sesuatu yang tak lagi harus mengandung material fisik, karena lebih menekankan pada pengalaman manusia, terutama secara emosional.

Cyberspace (ruang maya) dapat semakin dirasakan oleh manusia seiring kemajuan teknologi yang dirancang seinteraktif mungkin, sehingga ruang yang sebenarnya tak nyata dapat dibuat seolah-olah nyata. Dalam hal ini, menarik untuk mengkaji bagaimana pengalaman seorang anak di dalam cyberspace (ruang maya)? Serta apa yang dapat dilakukan oleh suatu teknologi digital terhadap perkembangan anak? Tidak bisa dipungkiri bahwa anak memiliki ketergantungan terhadap permainan digital yang membuatnya terjebak dalam dunia maya. Di sinilah kita melihat peluang, bahwa permainan digital dapat dirancang agar memberikan kontribusi yang positif terhadap aspek kognitif maupun motorik halus anak sehingga akan berpengaruh baik pada kecerdasan mereka kelak.

<hr>

Nowadays, children are very close with the digital world, both in the house or school usages. Digital technology gives a great influence for the process of child development since pre-school age to adolescent. This was supported by the existence of games, internet, television, the computer as well as the game, or the other simulation that emerged form of 'playful technology' which could develop a child's sensory-motor aspects, as well as computer programs that were set aside for them to explore digitally, so they could generate their creativity and imagination.

With the existence of digital technology, the development process of child's various potentials can be maximally achieved. Through such technology, the child will be introduced to the cyberspace in the form of architectural space that doesn't present in the real terms. The understanding of architectural space currently has spread into something that is no longer contains physical things because it more emphasized in the human experience, especially emotional.

Cyberspace could be increasingly experienced by humankind together with the progress of technology that is designed as interactive as possible, so an unreal space could be made as if it is real. Given this, it is interesting to figure out how a child experiences a cyberspace. What could the digital technology offers to the development of a child? No doubt digital technology, through games, has made children trapped in the virtual world. However, this writing shows that there is an opportunity for games to give positive effects to the future of a child.</i>