

## Perkembangan permainan video games dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat Jakarta tahun 1981-1998 = Development of video games and impacet towards Jakarta's society from 1981-1998

Muhammad Abdul Karim, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20494617&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Perkembangan pesat ekonomi Indonesia di awal dekade 1970 atas kebijakan perekonomian Orde Baru menyebabkan masuknya banyak barang mewah termasuk di antara peralatan hiburan dan juga didukung kemunculan tempat hiburan modern. Video games adalah salah satunya yang mulai masuk di Indonesia sekitar di tahun 1973 setelah muncul di Amerika Serikat pada tahun 1972 di mana sukses pasar hiburan dunia. Jakarta menjadi tempat masuk pertamanya peralatan video games dan perkembangannya permainan ini mencapai popularitas di tahun 1981 di banding tahun-tahun sebelumnya. Pelarangan video games di tempat umum dimulai di 17 Desember 1981 setelah Presiden Soeharto setuju dengan saran Dewan Pertimbangan Agung di 15 Desember 1981 dan pelarangan dilakukan oleh Panglima Komando Keamanan dan Ketertiban, Laksamana Soedomo. Pelarangan tersebut berdampak besar pada perkembangan video games di Indonesia. Namun pelarangan tersebut tak berlangsung lama karena kompromi antara pemerintah daerah dan pengusaha untuk kepentingan retribusi terlebih di DKI Jakarta. Stigma negatif video games khususnya mesin dingdong terus melekat hingga akhir kekuasaan Orde Baru di 1998 karena dekat dengan perjudian dan pemborosan uang anak-anak. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melacak perkembangan video games di DKI Jakarta dan dampaknya terhadap masyarakat dengan contoh beberapa kasus dengan pendekatan sejarah sebagai metode peneltiian. Pengambilan sumber dari koran-koran dan majalah menjadi tumpuan utama penelitian ini bisa mengungkap dinamika perkembangan video games, Perkembangan pesat ekonomi Indonesia di awal dekade 1970 atas kebijakan perekonomian Orde Baru menyebabkan masuknya banyak barang mewah termasuk di antara peralatan hiburan dan juga didukung kemunculan tempat hiburan modern. Video games adalah salah satunya yang mulai masuk di Indonesia sekitar di tahun 1973 setelah muncul di Amerika Serikat pada tahun 1972 di mana sukses pasar hiburan dunia. Jakarta menjadi tempat masuk pertamanya peralatan video games dan perkembangannya permainan ini mencapai popularitas di tahun 1981 di banding tahun-tahun sebelumnya. Pelarangan video games di tempat umum dimulai di 17 Desember 1981 setelah Presiden Soeharto setuju dengan saran Dewan Pertimbangan Agung di 15 Desember 1981 dan pelarangan dilakukan oleh Panglima Komando Keamanan dan Ketertiban, Laksamana Soedomo. Pelarangan tersebut berdampak besar pada perkembangan video games di Indonesia. Namun pelarangan tersebut tak berlangsung lama karena kompromi antara pemerintah daerah dan pengusaha untuk kepentingan retribusi terlebih di DKI Jakarta. Stigma negatif video games khususnya mesin dingdong terus melekat hingga akhir kekuasaan Orde Baru di 1998 karena dekat dengan perjudian dan pemborosan uang anak-anak. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melacak perkembangan video games di DKI Jakarta dan dampaknya terhadap masyarakat dengan contoh beberapa kasus dengan pendekatan sejarah sebagai metode peneltiian. Pengambilan sumber dari koran-koran dan majalah menjadi tumpuan utama penelitian ini bisa mengungkap dinamika perkembangan video games,

<hr>

Fast development of Indonesias economy in early 1970s decade as impact of New Order policies in

economy made many expansive goods such entertainment entering Indonesia and also modern entertainment place. Video games is one of expansive entertainment games enter Indonesia about 1973 after founded in USA at 1972 and booming in world market in short time. Jakarta become first place of video games distributed and the popularity of video games very high in 1981 compared many years ago. The video games in public space got banned in 17 December 1981 after President Soeharto agreed with Dewan Pertimbangan Agung advised in 15 December 1981 and Panglima Komando Keamanan dan Ketertiban, Admiral Soedomo, banned the video games. The video games banned have big impact for development of video games in Indonesia, but the ban not continue with compromise between local governments and businessmen for local income. The negative labelled for video games especially coin machine still continue until the end of New Order at 1998 with gambling and spendthrift the kids money. In this research, the researcher tracking the development of video games in DKI Jakarta and the impact for society in many example cases with history perspective. With taking many source from newspapers and magazine as main source and can explaining dynamic the development of video games.