

Video Games sebagai Ekstensi Persepsi Manusia = Video Games as Extension of Human's Perception

Marco Jordan Setiawan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920554013&lokasi=lokal>

Abstrak

Permainan video telah menjadi fenomena yang sangat mendunia dan berpengaruh di kehidupan manusia, dapat dilihat pada zaman sekarang akan lebih mudah menemukan penduduk dunia yang memainkan permainan video daripada sebaliknya. Fenomena permainan video menjadi semakin penting untuk menghadapi pandemi yang sedang berlangsung. Namun banyak pandangan negatif mengenai fenomena ini mendorong penelitian lebih lanjut akan permainan video melebihi sebagai hiburan semata. Permainan video sebagai teknologi dapat menjadi ekstensi tubuh manusia seperti konsep yang dikemukakan McLuhan dan dalam kasus ini sebagai ekstensi persepsi manusia. Dengan penelitian ini diharapkan memberikan pembaharuan dan perkembangan dalam implementasi fenomena permainan video dalam kehidupan manusia. Untuk mencapai tujuan dari artikel ini, penulis menggunakan deskripsi analitis menjelaskan dengan lebih jelas konsep permainan dan sifatnya sebagai sebuah gambaran atas dunia empiris baik secara ideal maupun realistik. Kemudian fenomena permainan video sebagai teknologi mediasi digital akan diamati dan dijelaskan lewat filsafat teknologi Don Ihde. Lalu elaborasi kritis akan permainan video sebagai sebuah fenomena akan dianalisis menjadi ekstensi persepsi manusia dan aplikasi yang dapat dimungkinkan. Terakhir resiko akan hilangnya otentisitas dan kebebasan individu dalam teknologi akan dibahas.

.....Video game has become a world wide phenomenon and very influential on human's life. In this age it will be easier trying to find people that play games than the other way around. Video game phenomenon has become even more important part of human's life to face the pandemic that is currently ongoing. Although, there are a lot of negative view about this phenomenon that pushed this research to be further pursue about video game as more than just entertainment. Video Game as a technology can become an extension of human body like the concept that is stated by McLuhan and in this case as extension of human's perception. With this research, we hope there will be renewal and development in implementing video game phenomenon in human's life. To reach conclusion, writer will use analytical description about concept of game and its characteristics as depiction of empiric world both ideally and realistically. After that, phenomenon of video game as technology of digital mediation will be observed and explained from Don Ihde's philosophy of technology. Then critical elaboration about video game as a phenomena that will be analyzed to be extension of human's perception and the application that is possible from it. Lastly the risk on the loss of individual authenticity and freedom will be discussed.