



Game tetris kurangi trauma

Ditulis pada : Kamis, 10 September 2009 10:58:06 Oleh : biro_administrasi (<http://www.himatansi.org>)

Normal

0

false

false

false

MicrosoftInternetExplorer4

<object

classid="clsid:38481807-CA0E-42D2-BF39-B33AF135CC4D" id=ieooui>

st1\.*{behavior:url(#ieooui) }

/* Style Definitions */

table.MsoNormalTable

{mso-style-name:"Table Normal";

mso-tstyle-rowband-size:0;

mso-tstyle-colband-size:0;

mso-style-noshow:yes;

mso-style-parent:"";

mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt;

mso-para-margin:0cm;

mso-para-margin-bottom:.0001pt;

mso-pagination:widow-orphan;

font-size:10.0pt;

font-family:"Times New Roman";

mso-ansi-language:#0400;

mso-fareast-language:#0400;

mso-bidi-language:#0400;}

JAKARTA - Siapa sangka, game yang

selama ini selalu kita mainkan, Tetris, mampu berfungsi sebagai penyembuh trauma, setidaknya mengurangi trauma yang dialami.

Sebuah penelitian yang melibatkan 40 orang sukarelawan berhasil membuktikan pernyataan tersebut. Ke-40 orang tersebut dibagi menjadi dua grup. 20 orang hanya bertindak sebagai penonton game, sedangkan 20 orang lainnya masuk ke dalam grup yang memainkan game tersebut selama 40 menit.

"Grup pemain game tetris terbukti memiliki sindrom trauma yang berkurang dibandingkan grup yang hanya menonton saja. Pasalnya, game tersebut mampu mengacak-ngacak memori seseorang melalui warna blok dan suara pendukung yang terdapat dalam game tersebut," ujar peneliti dari Universitas Oxford, seperti dikutip melalui LiveScience, Jumat (9/1/2009).

Ini merupakan temuan baru yang menguatkan pernyataan, game mampu mengobati penyakit psikologis yang diderita seseorang. Sebelumnya, terdapat peneliti yang juga mengungkapkan bahwa bermain game aksi dapat mempertajam pandangan mata seseorang. Bahkan beberapa guru sekolah mampu membuktikan bahwa permainan World of Warcraft dapat membantu para siswa mereka meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Rupanya permainan tetris ini mampu menyentuh psikologis seseorang melalui tiga cara. Pertama adalah sentuhan pada dua saluran terpisah yang terdapat dalam psikologis seseorang, yaitu kemampuan sensorik dan konseptual yang masing-masing dapat diubah sedemikian rupa karena adanya pergantian kejadian yang dialami seseorang dalam setiap kehidupannya.

Kedua adalah memori terbatas yang dimiliki seseorang sehingga sangat mudah 'menindih' sebuah memori dalam otak dengan kejadian-kejadian baru dalam hidup. Ketiga adalah tidak adanya jeda waktu yang dapat terisi dalam memori seseorang untuk dijadikan tempat menyimpan memori baru yang terjadi. (srn)

Sumber:

<http://www.himatansi.org/news123-game-tetris-kurangi-trauma.html>