IMPLEMENTASI GAME TETRIS DENGAN MENGGUNAKAN SQUEAK 3.9

Andreas Wisnu, Dr. rer. Nat. Dipl-Phycs. Achm

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

http://www.gunadarma.ac.id

kata kunci : game

Abstraksi :

DISADARI atau tidak, komputer telah mengubah kehidupan manusia modern dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagaimana menghibur diri sendiri. Komputer juga telah mengubah cara belajar, misalnya dengan game yang bukan sekadar mainan tanpa manfaat. Salah satu video game yang populer adalah Tetris. Sebuah game di mana ubin dengan berbagai bentuk dijatuhkan dan pemain harus menyusunnya sedemikian rupa sehingga sedapat mungkin tidak ada ruang kosong. PENURUNAN gelombang beta yang besar terjadi jika orang lebih banyak bermain video game. Beberapa studi melaporkan bahwa bermain video game dapat meningkatkan kecepatan detak jantung, tekanan darah, dan konsumsi oksigen cukup signifikan. Di awal tahun 1990-an Richard Haier, seorang profesor psikologi dari University of California, Amerika Serikat, memantau cerebral glucose metabolic rates di otak pemain Tetris menggunakan PET scanner. Rate glukosa menunjukkan berapa banyak energi yang dikunsumsi oleh otak sehingga secara garis besar memperlihatkan seberapa keras otak bekerja. Haier mengukur level glukosa pemain Tetris pemula ketika sedang sibuk mengatur susunan ubin jatuh dalam permainan tersebut. Kemudian level ini diukur kembali beberapa bulan berikutnya untuk pemain yang teratur bermain Tetris. Hasilnya, meski level kesulitan game Tetris bertambah dalam skala 7, level glukosanya malah semakin turun. Artinya, kenaikan kesulitan dalam game melatih pemain secara mental memanipulasi kesulitan mengatur balok-balok Tetris menjadi terasa lebih mudah. Akibatnya, kerja otak menjadi lebih ringan. Jadi, sangat mungkin anak yang kesulitan pelajaran matematika, misalnya, akan menjadi lebih terbiasa dan menganggap mudah, apabila dia sering berlatih game matematika. iv