

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game digital adalah semua jenis permainan elektronik, baik yang dimainkan secara daring (*online*) maupun luring (*offline*).¹ *Game* ini bisa diunduh dan dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer, atau ponsel tanpa harus selalu terhubung ke internet. Beberapa *game* memang membutuhkan koneksi *online* untuk dapat bermain bersama orang lain, tetapi banyak juga yang dapat dimainkan sendiri tanpa menggunakan internet. *Game* digital menawarkan berbagai genre dan pengalaman bermain, mulai dari petualangan, strategi, hingga simulasi, yang bisa dinikmati oleh semua kalangan.

Namun, di balik popularitas dan potensi hiburannya, intensitas dan jenis *game* digital yang dimainkan oleh remaja semakin memunculkan kekhawatiran serius mengenai dampaknya terhadap pembentukan karakter dan nilai-nilai moral mereka. *Game* digital sering menyajikan konten yang mencakup kekerasan, bahasa kasar, dan perilaku tidak etis, yang dapat mempengaruhi persepsi dan sikap remaja. Interaksi yang intensif dengan *game* digital juga dapat mengarah pada penyalahgunaan

¹ Nurjihan Rohadatul Aisy et al., "Game Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 6, no. 1 (2024): 42. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7457>. (diakses 8 Maret 2025).

waktu dan kurangnya kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan empati yang penting dalam pembentukan moral remaja.

Teori Etika Moral menurut K. Bertens menekankan bahwa moralitas berkaitan erat dengan hati nurani dan tanggung jawab batin manusia untuk melakukan yang baik. Dalam pandangannya, moral bukan hanya ketaatan terhadap aturan eksternal, tetapi tindakan yang lahir dari kesadaran dan komitmen pribadi terhadap nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih.² Pendekatan K. Bertens ini memperkaya analisis terhadap remaja pengguna *game* digital, karena mampu melihat aspek moral bukan hanya dari sudut rasional formal, tetapi juga dari kedalaman hati nurani dan konteks sosial yang dihadapi remaja dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia virtual yang mereka masuki melalui *game*.

Berdasarkan observasi awal penulis di GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar, sebagian besar remaja di lingkungan jemaat aktif terlibat dalam aktivitas bermain *game digital*. Namun, belum ada pemahaman yang mendalam dan terukur mengenai bagaimana interaksi mereka dengan *game* digital ini berpotensi memengaruhi pembentukan sikap dan perilaku yang amoral, serta bagaimana hal ini berkontradiksi dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam konteks ajaran Kristen.

² K.Bertens, "Etika", (Jakarta: PENERBIT PT KANSIUS 2013), hal 10-13

Penelitian mengenai dampak *game digital* terhadap remaja memang telah banyak dilakukan sebelumnya, beberapa studi seperti Irfan Putra Talo, menyatakan bahwa *game* mempunyai pengaruh besar terhadap perilaku remaja.³ Untuk itu perlunya orang tua dan pendidik mewaspadai dampak *game online* terhadap nilai moral remaja dan mengambil langkah untuk mencegah dampak negatif *game* berlebihan terhadap perkembangan moral remaja. M Salam “dkk” juga, menyatakan bahwa *game* memberikan dampak yang besar pada moralitas remaja, seperti suka berkata-kata kasar, suka berbohong, tidak patuh terhadap orangtua, terlebih mengabaikan kewajibannya untuk beribadah.⁴ Penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh umum *game* terhadap perilaku sosial, prestasi akademik, atau kesehatan mental remaja, serta terkadang menyentuh aspek moral secara luas. Namun, penelitian-penelitian tersebut seringkali bersifat umum dan kurang spesifik dalam mengkaji potensi pembentukan perilaku amoral yang diakibatkan oleh *game* digital dalam konteks yang khas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting untuk menyingkap sejauh mana *game* digital berkontribusi pada pembentukan perilaku amoral di kalangan remaja GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar.

³ Irfan Putra Talo, “Pengaruh *Game* Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma,” no. 3 (2022): 159. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/502> (diakses 8 Maret 2025).

⁴ Suryani et al., “Dampak *Game* Online Terhadap Etika Remaja,” *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian* 1, no. 1 (2023): 137. <https://mail.online-journal.unja.ac.id/jppsm/article/view/29536> (diakses 8 Maret 2025).

Penelitian ini secara mendasar terletak pada tiga aspek utama: pertama, fokus kajian yang secara spesifik mengarah pada pembentukan amoralitas, yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mungkin mengkaji dampak moral secara umum; kedua, penggunaan konteks lokasi GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar sebagai kasus studi yang unik, memungkinkan analisis dinamika antara pengaruh *game* digital dan nilai-nilai gerejawi yang khas; dan ketiga, penerapan kerangka teoretis etika moral K. Bertens secara konsisten sebagai landasan analisis yang mendalam. Melalui perpaduan ketiga aspek tersebut, penelitian ini tidak hanya mengisi celah literatur yang ada dengan studi kasus yang spesifik, tetapi juga menawarkan perspektif baru dalam memahami kompleksitas hubungan antara *game* digital dan amoralitas remaja.

B. Fokus Masalah

Penelitian ini berfokus pada analisis *game* digital dalam pembentukan amoral remaja di GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana analisis *game* digital dalam pembentukan amoral remaja di GTM jemaat Nipa-Nipa Makassar?

D. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian untuk menganalisis seperti apa *game* digital dalam pembentukan amoral remaja di GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Melalui penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pemikiran dalam kajian Etika Kristen, khususnya pada Program Studi Teologi Kristen, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti topik yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Remaja

Secara umum penelitian ini bermanfaat kepada Remaja sebagai panduan agar lebih bijak dalam menggunakan *game* digital dan membangun karakter yang lebih bertanggung jawab dalam menjalani kehidupan mereka.

b. Manfaat Bagi Jemaat

Penelitian ini memberikan manfaat bagi orang tua, jemaat, dan pendeta dalam membimbing remaja menanamkan nilai-nilai moral yang kuat. Hal ini juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih sadar akan pentingnya penggunaan teknologi secara bijak.

F. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan ini sebagai berikut:

- BAB I : Bagian ini berisi tentang Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II : Berisi *Game* Digital dan Dampaknya bagi Remaja, Konsep Moral dan Amoral Dalam Perspektif Etika Kristen, Teori Etika Moral K.Bertens.
- BAB III : Berisi Metode penelitian dan alasan pemilihannya, Tempat penelitian dan alasan pemilihannya, Subjek Penelitian/Informan, Jenis data, Teknik Pengumpulan data, Teknik analisis data, dan Teknik pemeriksaan keabsahan data.
- BAB IV : Bagian ini berisi Gambran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian dan Analisi Penelitian.
- BAB V : Bagian ini berisi Penutup yaitu Kesimpulan dan Saran.