

BAB II LANDASAN TEORI

A. *Game* Digital dan Dampaknya bagi Remaja

1. Definisi dan Jenis *Game* Digital

Permainan dalam KBBI merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan aturan tertentu dan menghasilkan pemenang serta pihak yang kalah.⁵ *Game* digital merupakan jenis permainan yang berbasis teknologi digital dan dapat dimainkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer maupun ponsel.⁶

Menurut Sunarti, Rahmawati, dan Wardani, *Game* digital, sebagai perangkat digital, tidak hanya memungkinkan pengguna bersenang-senang tetapi juga berpotensi menjadi media belajar untuk pendidikan.⁷

Menurut Yosua Falentino Rompas “dkk”, *Game online* merupakan bentuk permainan yang digunakan oleh sejumlah besar

⁵ “Arti Kata Main - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” <https://kbbi.web.id/main>. <https://kbbi.web.id/main> (diakses 19 Maret 2025).

⁶ Aisy et al., “*Game* Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung.” 42.

⁷ Layinatul Muarifah, et al, “Penggunaan Media *Game* Digital Pada Anak Usia Dini,” *Teknodika* 15, no. 2 (2017): 52. <https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/34746/pdf> (diakses 19 Maret 2025).

pengguna melalui jaringan internet, dengan perangkat pemain yang saling terhubung melalui koneksi internet.⁸

Menurut Desy Purnama Putri “dkk’, *Game* atau permainan adalah sebuah pengalaman video interaktif yang melibatkan pengguna, atau pemain, melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, ponsel, atau konsol.⁹

Awalnya, *game* digital dibuat sebagai sarana hiburan, tetapi dengan perkembangan zaman, penggunaannya semakin luas, mencakup bidang pendidikan, simulasi, dan peningkatan keterampilan kognitif. Keunggulan utama *game* digital adalah distribusinya yang mudah melalui internet dan aksesibilitasnya yang tak terbatas, yang memungkinkan pengguna untuk bermain kapan saja dan di berbagai tempat.

Game digital hadir dalam berbagai bentuk yang dapat diklasifikasikan berdasarkan genre dan dimensi visual. Keragaman bentuk ini menjadi salah satu alasan utama mengapa *game* digital sangat menarik bagi pemain. Setiap genre dan jenis visual menawarkan

⁸ Yosua Falentino Rompas, et al, “Pengaruh *Game* Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi,” *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 2, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336> (diakses 19 Maret 2025).

⁹ Desy Putri, Muhammad Yuliansyah, and Eka Handayani, “Adiksi *Game* Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Di Smkn Martapura,” *Open Journal Systems* 17, no. 6 (2023): 1214, <https://binapatria.id/index.php/MBI/article/view/245> (diakses 25 maret 2025).

pengalaman bermain yang unik, sesuai dengan preferensi dan gaya bermain individu.

Dari segi genre, *game* digital dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu ada *Role-Playing Games (RPG)*, menonjolkan pengembangan karakter dan narasi mendalam. Pemain tertarik karena mereka dapat menjelajahi dunia fiksi, mengambil keputusan penting, dan mengalami perkembangan karakter yang emosional. *Simulation Games*, yaitu meniru aktivitas kehidupan nyata, seperti mengelola kebun, membangun rumah, atau menjalankan bisnis. Daya tariknya terletak pada kesempatan untuk merasakan pengalaman dunia nyata dalam lingkungan virtual yang aman dan bebas risiko. *Action games*, yaitu menyuguhkan aksi cepat seperti pertempuran atau tembakan-menembak. Pemain tertantang oleh refleks, ketangkasan, dan adrenalin tinggi yang dihasilkan selama permainan. *Puzzel games*, yaitu fokus pada pemecahan masalah dan teka-teki. Jenis ini memikat karena melatih logika, konsentrasi, dan kemampuan berpikir kritis. *Strategy Games*, yang mengharuskan pemain menyusun rencana dan membuat keputusan taktis demi mencapai tujuan tertentu, seperti membangun

kota atau memenangkan peperangan. Kecerdasan dan kepuasan dari perencanaan yang berhasil menjadi magnet utama genre ini.¹⁰

Dari segi dimensi, *game* digital dibedakan menjadi 2D dan 3D. *Game* 2D umumnya menampilkan grafis sederhana dan *gameplay* klasik. Pergerakan karakter terbatas ke atas, bawah, kiri, dan kanan. *Game* 2D seperti *Super Mario* disukai karena kesederhanaannya dan *gameplay* yang cepat dipahami. Sebaliknya, *game* 3D menghadirkan tampilan visual yang lebih realistis dan mendalam berkat teknologi grafis modern. *Game* 3D memungkinkan eksplorasi dalam ruang tiga dimensi, memberikan pengalaman yang lebih imersif. Contohnya termasuk *Counter-Strike* (genre FPS) dan *The Sims* (genre simulasi).¹¹

2. Karakteristik *Game* Digital yang Berpotensi Memengaruhi Moralitas Remaja

Karakteristik desain dan lingkungan *game* digital memiliki peran sentral dalam membentuk interaksi dan persepsi remaja, yang pada gilirannya dapat memengaruhi perkembangan moral mereka. Salah satu karakteristik dominan adalah sistem penghargaan (rewards system) yang dirancang untuk memicu pelepasan dopamin, zat kimia

¹⁰ Najuah, et al, "*Game* edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar sesuai Abad 21". (Medan: Yayasan kita menulis, 2022) hlm 44-45, <http://digilib.unimed.ac.id/51618/> (diakses 26 Maret 2025).

¹¹ Mahardiika Abdi Prawira Tanjung, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap *Game* Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah," *Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 5, no. 3 (2011): 2 <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/648/jbptunikompp-gdl-mahardikaa-32391-11-20.uniko-a.pdf> (diakses 27 Maret 2025).

otak yang memicu rasa senang.¹² Pemain mendapatkan poin, item langka, peningkatan level, atau skill baru setelah menyelesaikan tugas atau mengalahkan lawan. Dalam beberapa *game*, sistem ini bahkan memberikan penghargaan atas tindakan yang di luar konteks *game* dianggap tidak etis, seperti mencuri resource pemain lain (*griefing*), menipu lawan, atau menggunakan kekerasan berlebihan. Mekanisme ini dapat secara tidak sadar membentuk pola pikir bahwa hasil (kemenangan) lebih penting daripada proses atau cara (etika).

Selain itu, Interaksi di *game online* yang tidak nyata dan tidak diketahui siapa lawan bicaranya bisa membuat remaja tidak merasa bertanggung jawab secara social. Pemain merasa aman di balik identitas virtual, jadi mereka tidak takut konsekuensi seperti di dunia nyata.¹³ Hal ini sering membuat mereka berani melakukan hal-hal buruk, seperti *bullying* atau berkata kasar, karena mereka tidak merasa punya hubungan pribadi atau empati dengan orang lain. Karakteristik lain adalah simulasi kekerasan yang realistis dan tanpa konsekuensi nyata. *Game* yang menampilkan kekerasan grafis, dimana tindakan melukai atau membunuh tidak memiliki konsekuensi moral atau rasa

¹² Lestari, Anggita, et al. "Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1.3 (2024): 11-11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444> (diakses 2 Juli 2025).

¹³ Enelson, Fendi, Dilmai Putra, and Sapta Sari. "Perilaku Komunikasi Remaja Pemain *Game Online* "Mobile Legend"." *Harmonization: Jurnal Ilmu Sosial, Ilmu Hukum, dan Ilmu Ekonomi* 2.2 (2024): 107-118. <https://jurnal.erapublikasi.id/index.php/HN/article/view/800> (diakses 2 Juli 2025).

sakit yang ditunjukkan, berpotensi menumpulnya kepekaan empati remaja. Pengulangan paparan ini dapat menormalisasi kekerasan dan agresi sebagai alat penyelesaian masalah, atau sekadar hiburan.¹⁴

3. Dampak Negatif *Game* Digital pada Pembentukan Amoralitas Remaja

Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana karakteristik *game* digital yang disebutkan di atas secara spesifik berkontribusi pada pembentukan amoralitas pada remaja. Amoralitas, dalam konteks ini, bukan hanya merujuk pada tindakan yang secara terang-terangan melanggar mora, tetapi lebih pada sikap ketidakpedulian, pengabaian, atau ketiadaan pertimbangan terhadap prinsip-prinsip etika dan moral yang seharusnya. Beberapa bentuk dampak negatif yang mengarah pada amoralitas meliputi:

- a. Normalisasi dan ketidak pekaan terhadap Kekerasan: Paparan terus-menerus terhadap kekerasan dalam *game*, di mana tindakan agresi atau pembunuhan tidak memiliki konsekuensi moral atau emosional yang signifikan, dapat membuat remaja menjadi tidak peka.¹⁵ Mereka menjadi kurang peka terhadap

¹⁴ Rita Anggraeni et al., "Analisis Dampak *Game* Online Terhadap Perubahan Karakter," *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (2024): 19, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269>, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269> (diakses 2 Juli 2025).

¹⁵ Septefanny, Dita. *Pengaruh Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di RW 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan*. BS thesis. Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/42948> (diakses 3 Juli 2025).

kekerasan di dunia nyata, memandangnya sebagai hal yang biasa atau bahkan dapat diterima, sehingga mengikis empati dan belas kasihan.

- b. Pengikisan Empati dan Sikap Antisosial: *Game* yang mendorong kompetisi tanpa batas, di mana pemain harus mengalahkan atau bahkan menghancurkan lawan tanpa melihat mereka sebagai individu nyata, dapat melemahkan kemampuan remaja untuk berempati. Interaksi yang didominasi oleh ejekan, cemoohan, atau permusuhan dalam komunitas *game* daring dapat menumbuhkan sikap antisosial dan kurangnya kepedulian terhadap perasaan orang lain di luar dunia virtual.¹⁶
- c. Peningkatan Sikap Individualisme dan Egoisme yang Berlebihan: Banyak *game* bergenre kompetitif atau bertahan hidup menekankan pencapaian pribadi dan kemenangan individu. Meskipun ini bisa memacu skill, namun jika berlebihan tanpa diimbangi nilai kolaborasi, dapat membentuk mentalitas yang egois, bahkan jika harus mengorbankan orang lain. Hal ini berpotensi mengikis nilai kerjasama, altruisme, dan keadilan dalam interaksi sosial remaja di dunia nyata

¹⁶ Rita Anggraeni et al., "Analisis Dampak *Game* Online Terhadap Perubahan Karakter," *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (2024): 19, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269>, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269> (diakses 2 Juli 2025).

- d. Pembiasaan terhadap Manipulasi dan Penipuan: Dalam *game*, tindakan seperti berbohong untuk mendapatkan keuntungan, memalsukan identitas, atau memanfaatkan *bug* sistem untuk memenangkan pertandingan, terkadang tidak dianggap sebagai pelanggaran moral yang serius. Ketika remaja terbiasa dengan "strategi" semacam ini di dunia virtual, ada risiko bahwa mereka akan mengadopsi pola pikir serupa di dunia nyata, menganggap manipulasi atau penipuan sebagai cara yang sah untuk mencapai tujuan, sehingga mengikis kejujuran.
- e. Penurunan Tanggung Jawab Moral dan Akuntabilitas: Lingkungan virtual dalam *game* seringkali memberikan rasa anonimitas dan seolah-olah tanpa konsekuensi nyata. Pemain dapat melakukan tindakan yang tidak bertanggung jawab, merusak lingkungan virtual, atau menyerang pemain lain tanpa menghadapi sanksi sosial atau hukum seperti di dunia nyata. Pembiasaan ini dapat menumpulkan kesadaran remaja akan pentingnya tanggung jawab moral atas tindakan mereka, yang bisa merembet pada perilaku abai terhadap kewajiban dan konsekuensi di kehidupan sehari-hari.¹⁷

¹⁷Habibi, Nanang Masrur. "Dampak negatif online *game* terhadap remaja." *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)* 6.1 (2022): 30-35. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/13007> (diakses 3 Juli 2025).

B. Konsep Moral dan Amoral Dalam Perspektif Etika Kristen

1. Definisi Moral dan Amoralitas

Moral sering dikaitkan dengan etika, atau etos, dalam bahasa Yunani Kuno, yang mencakup kebiasaan, adat, akhlak, watak, perasaan, sikap, dan pola pikir.¹⁸ Moral menurut KBBI merupakan ajaran tentang baik buruknya mengenai sikap, perbuatan, dan kewajiban.¹⁹ Moral adalah panduan bertingkah laku yang mencerminkan nilai dan norma sosial, dan karenanya membentuk tindakan individu atau kelompok dalam kehidupan bermasyarakat.

Lawrance Kohlberg, menekankan bahwa moralitas tidak hanya terlihat dari perilaku seseorang, tetapi juga dari proses berpikir yang mendasari pengambilan keputusan moral.²⁰ Oleh karena itu, moral bertujuan untuk membantu individu memahami nilai-nilai etika serta membentuk karakter yang konsisten dalam mengambil keputusan secara bijak.

Amoral dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mendefinisikan secara sederhana yaitu amoral diartikan sebagai tidak bermoral atau tidak berakhlak.²¹ Menurut K.Bertens, amoral

¹⁸ Hendrik Legi, *"Moral, Karakter Dan Disiplin Dalam Pendidikan Agama Kristen"* (EDU PUBLISHER, 2022).hlm 8

¹⁹ "Arti Kata Moral - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," <https://kbbi.web.id/moral>. <https://kbbi.web.id/moral> (diakses 5 april 2025).

²⁰ Singgih D. Gunarsa, *"Psikologi praktis: anak, remaja dan keluarga "* (BPK Gunung Mulia, 1991), hlm 17-23.

²¹ "Arti Kata Amoral - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," <https://kbbi.web.id/amoral>

didefinisikan secara spesifik sebagai kondisi atau sikap di mana seseorang bertindak tanpa mempertimbangkan aspek moral sama sekali. Berbeda dengan immoral (tidak bermoral), di mana individu secara aktif melanggar atau menentang prinsip moral yang diketahui, amoral berarti ketiadaan kesadaran atau kepedulian terhadap moralitas.²² Dalam konteks remaja dan *game* digital, ini berarti bahwa mereka mungkin tidak memiliki kesadaran atau kepekaan etis yang cukup untuk menilai dampak moral dari interaksi mereka dengan *game* atau tindakan yang mereka lakukan di dalamnya.

2. Landasan Alkitabiah

a. Perjanjian Lama

“Hormatilah ayahmu dan ibumu, supaya lanjut umurmu di tanah yang diberikan TUHAN, Allahmu, kepadamu” (Keluaran 20:12), Ayat ini termasuk dalam Sepuluh Perintah Allah yang diberikan kepada bangsa Israel di Gunung Sinai, dan menjadi dasar penting bagi sistem moral umat Tuhan, baik dalam Perjanjian Lama maupun dalam ajaran Yesus di Perjanjian Baru. Perintah ini menempati posisi strategis sebagai jembatan antara kewajiban kepada Allah (perintah 1–4) dan kewajiban kepada sesama (perintah 5–10). Ini menunjukkan bahwa hubungan dengan orang tua adalah refleksi

²² K.Bertens, “Etika”, (Jakarta: PENERBIT PT KANSIUS 2013), hal 6-7.

langsung dari hubungan dengan Allah. Kata “hormatilah” dalam bahasa Ibrani adalah *kābēd*, yang berarti memberi berat, nilai, dan penghargaan. Hormat di sini bukan sekadar taat, tetapi menyangkut sikap hati yang mengakui otoritas dan jasa orang tua, baik secara fisik maupun secara moral dan spiritual.

Dalam konteks moral remaja, ayat ini menekankan pentingnya penghormatan terhadap otoritas keluarga sebagai fondasi nilai-nilai moral. Seorang anak yang belajar menghormati orang tuanya akan memiliki dasar karakter yang kuat untuk menghargai otoritas lain di luar rumah, termasuk guru, pemimpin gereja, bahkan Allah sendiri.

Selain itu, janji “supaya lanjut umurmu” tidak hanya merujuk pada panjang usia secara fisik, tetapi dalam tafsir teologis menunjuk pada kesejahteraan, damai sejahtera, dan keberlangsungan hidup di tengah komunitas. Moralitas yang dimulai dari rumah, khususnya relasi dengan orang tua, menjadi kunci untuk kehidupan yang berkelimpahan dalam rencana Allah.

“Hai manusia, telah diberitahukan kepadamu apa yang baik... selain berlaku adil, mencintai kesetiaan, dan hidup rendah hati di hadapan Allahmu” (Mikha 6:8), Ayat ini merupakan ringkasan nilai-nilai moral yang dikehendaki Allah dari umat-Nya. Mikha menyampaikan bahwa Allah tidak tertarik pada ibadah lahiriah

semata, melainkan pada sikap hidup yang mencerminkan keadilan, kasih setia, dan kerendahan hati.

Kata “berlaku adil” dalam konteks Ibrani bukan sekadar keadilan hukum, melainkan tindakan aktif membela yang lemah dan menolak ketidakadilan. Ini relevan dalam dunia remaja masa kini, di mana praktik bullying, diskriminasi, dan sikap egois sering muncul bahkan dalam lingkungan digital seperti *game*. “Mencintai kesetiaan” berarti memiliki komitmen kasih yang teguh dan setia, baik kepada Allah maupun kepada sesama. Ini mengajarkan remaja untuk membangun relasi berdasarkan ketulusan, bukan kepentingan pribadi atau penghargaan sosial yang palsu.

“Hidup dengan rendah hati di hadapan Allah” mencerminkan sikap hati yang tunduk dan tidak sombong, suatu nilai penting di tengah digital yang sering mendorong kebanggaan diri, eksistensi semu, dan pencitraan berlebihan.

Ayat ini mengajak untuk menghayati moral bukan hanya sebagai aturan luar, tetapi sebagai respons kasih yang aktif terhadap kehendak Allah, yang terlihat dalam cara mereka memperlakukan sesama dan menjaga kerendahan hati dalam setiap aspek kehidupan, termasuk saat mereka berada dalam dunia virtual.

“Jagalah hatimu dengan segala kewaspadaan, karena dari situlah terpancar kehidupan.” (Amsal 4:23), Ayat ini menegaskan bahwa hati adalah pusat kehidupan moral dan spiritual seseorang. Dalam pemahaman Ibrani, “hati” (*leb*) bukan sekadar pusat emosi, tetapi juga mencakup pikiran, kehendak, dan kesadaran etis. Oleh karena itu, menjaga hati berarti menjaga seluruh integritas batin seseorang tempat nilai, motivasi, dan keputusan moral terbentuk. Ayat ini menempatkan hati sebagai sumber dari segala tindakan manusia; jika hati bersih, maka perilaku yang keluar juga akan mencerminkan kehidupan yang benar dan berkenan kepada Allah.

Peringatan untuk menjaga hati “dengan segala kewaspadaan” menekankan perlunya disiplin dan kehati-hatian dalam menyaring apa yang masuk ke dalam batin, seperti informasi, hiburan, dan pengaruh sosial. Dalam konteks remaja masa kini yang banyak terpapar pada konten digital seperti *game*, media sosial, dan budaya populer, ayat ini menjadi panggilan untuk melindungi moralitas dari pengaruh yang merusak. Apa yang dilihat, didengar, dan direnungkan oleh remaja akan sangat menentukan sikap moral mereka.

b. Perjanjian Baru

“Janganlah ada perkataan kotor keluar dari mulutmu, tetapi pakailah perkataan yang baik untuk membangun, di mana perlu, supaya mereka yang mendengarnya beroleh kasih karunia.” (Efesus 4:29), Ayat ini menekankan pentingnya kekudusan dalam ucapan sebagai bagian dari hidup baru dalam Kristus.

Dalam ayat ini, Rasul Paulus mengingatkan agar tidak ada perkataan kotor keluar dari mulut orang percaya. Istilah “perkataan kotor” dalam bahasa Yunani *sapros* berarti sesuatu yang busuk atau rusak, yang dalam konteks komunikasi menunjuk pada makian, hinaan, gosip, cemoohan, atau humor cabul segala bentuk ucapan yang tidak pantas dan tidak membangun. Sebaliknya, Paulus mendorong umat percaya untuk mengucapkan kata-kata yang baik, yang membangun dan memberi kasih karunia kepada pendengarnya. Ucapan tersebut harus menjadi sarana penguatan iman, penghiburan, dan penyampai berkat Allah kepada sesama.

Dalam konteks kehidupan remaja masa kini, terutama yang terpapar *game* digital dan media sosial, ayat ini mengingatkan bahwa setiap perkataan memiliki dampak moral. Maka, remaja Kristen dipanggil untuk menjaga mulut mereka dari kata-kata kasar atau kotor dan sebaliknya menjadi saluran kasih dan kebenaran.

“Tetapi buah Roh ialah: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri” (Galatia 5:22–23), ayat ini menjadi gambaran ideal dari karakter moral yang dihasilkan oleh kehidupan yang dipimpin Roh Kudus. Paulus tidak menyebut “buah-buah” dalam bentuk jamak, melainkan “buah Roh” dalam bentuk Tunggal ini menunjukkan bahwa kesembilan sikap tersebut merupakan satu kesatuan dari karakter Kristen sejati.

Masing-masing aspek buah Roh mencerminkan dimensi moral yang konkret, yaitu Kasih merupakan dasar dari semua perintah moral, yang diwujudkan dalam tindakan. Sukacita dan damai Sejahtera menunjukkan sikap hati yang stabil, tidak mudah goyah oleh pengaruh dunia. Kesabaran, kemurahan, kebaikan menggambarkan kemampuan untuk menghadapi orang lain dengan penuh kasih tanpa membalas kejahatan. Kesetiaan dan kelemahlembutan adalah bentuk integritas dan kerendahan hati yang sangat dibutuhkan dalam relasi sosial. Penguasaan diri, sangat penting dalam konteks digital masa kini, termasuk untuk mengontrol kecanduan terhadap *game*, media sosial, dan perilaku impulsif lainnya. Dalam konteks pembentukan moral remaja, ayat ini menunjukkan bahwa moralitas Kristen bukan hasil dari aturan eksternal, tetapi dari transformasi internal yang dikerjakan oleh

Roh Kudus. Artinya, moral bukan sekadar “apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan”, tetapi bagaimana hidup sebagai pribadi baru yang mencerminkan karakter Kristus dalam segala aspek kehidupan termasuk saat berinteraksi di dunia digital.

“Persembahkanlah tubuhmu sebagai persembahan yang hidup...”

(Roma 12:1–2), Rasul Paulus menyerukan panggilan hidup yang bermoral sebagai respons terhadap anugerah keselamatan. Frasa *“persembahkanlah tubuhmu”* berarti bahwa seluruh kehidupan manusia bukan hanya aspek rohani harus menjadi sarana ibadah dan ketaatan kepada Allah.

Tubuh dalam pengertian Paulus mewakili diri manusia secara utuh, termasuk pikiran, emosi, dan tindakan. Persembahan yang hidup berarti hidup yang dijalani dalam ketaatan, kesucian, dan pengabdian, bukan sekadar ritual formal. Ini adalah dasar dari moralitas Kristen yang bersifat aktif dan total.

Paulus melanjutkan dengan seruan untuk tidak menjadi serupa dengan dunia, artinya menolak pola pikir, nilai-nilai, dan gaya hidup dunia yang bertentangan dengan kehendak Allah. Sebaliknya, orang percaya dipanggil untuk mengalami transformasi melalui pembaruan budi, yaitu cara berpikir yang diperbarui oleh Roh Kudus. Inilah akar dari moralitas Kristen yaitu

pembaharuan cara berpikir, bukan hanya penyesuaian tingkah laku.

Dalam konteks remaja Kristen yang hidup di tengah pengaruh *game* digital, remaja dipanggil untuk memiliki sikap hidup yang menyatu antara ibadah dan etika, serta mampu membedakan nilai-nilai dunia yang menyesatkan dengan kehendak Allah yang benar dan sempurna.

C. Teori Etika Moral K.Bertens

1. Mengenal K. Bertens dan Pemikirannya tentang Etika Moral

Karel Bertens (1936-2020), seorang filsuf moral Katolik Belanda yang menghabiskan sebagian besar hidupnya di Indonesia, dikenal luas atas kontribusinya dalam studi etika dan filsafat moral. Karyanya yang monumental, seperti *Etika* (2007) dan *Perspektif Etika* (1993), telah menjadi rujukan utama bagi banyak kalangan akademisi di Indonesia. Bertens melihat etika sebagai disiplin ilmu yang merefleksikan secara kritis tentang moralitas manusia; tentang bagaimana manusia seharusnya hidup dan bertindak. Ia menekankan bahwa moralitas bukan sekadar kepatuhan terhadap aturan eksternal, melainkan berasal dari kebebasan dan tanggung jawab internal individu. Pemikiran Bertens relevan untuk penelitian ini karena ia membahas secara mendalam struktur fundamental pengalaman moral

manusia, termasuk peran otonomi, hati nurani, kebebasan, tanggung jawab, dan nilai-nilai dalam pembentukan karakter etis. Pendekatannya yang komprehensif memungkinkan analisis yang holistik terhadap dinamika moralitas remaja di tengah tantangan kontemporer seperti *game* digital.

2. Konsep-konsep Kunci Etika Moral K. Bertens yang Relevan

Untuk memahami fenomena pembentukan amoral remaja akibat *game* digital, penelitian ini akan berfokus pada empat konsep kunci dari teori etika moral K. Bertens:

a. Otonomi Moral

Otonomi moral, menurut K. Bertens, adalah kemampuan seseorang untuk menentukan sikap dan tindakannya sendiri secara mandiri berdasarkan kesadaran akan nilai-nilai moral yang telah diinternalisasi, bukan sekadar mengikuti dorongan, paksaan eksternal, atau norma mayoritas yang tidak kritis. Ini adalah kematangan moral yang ditandai dengan kebebasan untuk memilih yang baik dan bertanggung jawab atas pilihan tersebut.²³ Dalam konteks amoralitas akibat *game* digital, otonomi moral remaja dapat terancam ketika mereka gagal

²³ Ibid, hal 151-154.

mengembangkan atau mempertahankan kapasitas untuk membuat penilaian etis secara independen.

b. Hati Nurani

K. Bertens menggambarkan hati nurani sebagai "suara batin" yang membimbing individu dalam menilai moralitas suatu tindakan baik yang sudah dilakukan maupun yang akan dilakukan dan menimbulkan rasa damai ketika berbuat benar serta rasa bersalah atau sesal ketika berbuat salah. Hati nurani adalah penuntun moral yang esensial, penanda kepekaan individu terhadap nilai-nilai moral.²⁴ Terkait dengan amoralitas yang dipicu oleh *game* digital, paparan berulang terhadap konten amoral dalam *game* berpotensi menumpulkan atau bahkan "membelokkan" hati nurani remaja. Sebagai ilustrasi, remaja yang terbiasa bermain *game* dengan kekerasan brutal yang minim konsekuensi emosional atau moral (misalnya, membunuh karakter non-pemain secara sembarangan tanpa menimbulkan rasa bersalah dalam *game*), mungkin menjadi kurang peka terhadap kekerasan atau penderitaan di dunia nyata. Rasa empati dan belas kasih mereka dapat

²⁴ Ibid, hal 41-50

tereduksi, sehingga mereka cenderung menjadi acuh tak acuh terhadap tindakan yang secara moral salah, baik dalam konteks *game* maupun dalam interaksi sosial sehari-hari.

c. Tanggung Jawab Moral

Menurut K. Bertens, tanggung jawab moral adalah kesediaan individu untuk menanggung konsekuensi etis dari segala tindakan dan keputusannya, baik yang positif maupun negatif. Ini bukan sekadar kewajiban hukum, melainkan kesadaran internal akan dampak perilaku terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, serta kesediaan untuk mempertanggungjawabkan pilihan yang telah dibuat.²⁵ Dalam konteks amoralitas yang berkaitan dengan *game* digital, rasa tanggung jawab moral remaja seringkali berkurang akibat ilusi anonimitas dan ketiadaan konsekuensi nyata di dunia virtual. Misalnya, seorang remaja yang terbiasa melakukan *cyberbullying* atau *griefing* (merusak pengalaman bermain orang lain) dalam *game* daring tanpa menghadapi sanksi sosial atau hukum yang signifikan, cenderung mengembangkan sikap abai terhadap

²⁵ Ibid, hal 73-76.

dampak tindakannya. Pembiasaan ini dapat melemahkan kesadaran mereka akan pentingnya pertanggungjawaban di dunia nyata, mendorong perilaku yang tidak bertanggung jawab seperti berbohong kepada orang tua tentang durasi bermain *game*, mengabaikan tugas sekolah atau ibadah, karena merasa tindakan tersebut tidak akan memiliki konsekuensi moral yang serius.

d. Nilai-nilai Moral Fundamental

K. Bertens, secara konsisten menekankan pentingnya nilai-nilai moral universal atau fundamental seperti kejujuran, keadilan, kasih, dan penghormatan terhadap martabat manusia sebagai pilar etika. Nilai-nilai ini melampaui batas budaya dan menjadi landasan bagi etika normatif.²⁶ Dalam konteks amoralitas yang dibentuk oleh *game* digital, beberapa *game* mungkin secara implisit atau eksplisit mempromosikan atau menormalisasi nilai-nilai yang bertentangan dengan prinsip-prinsip fundamental ini. Seperti, *game* yang menghargai penipuan sebagai strategi (misalnya, dalam *game* kartu atau strategi), atau yang mendorong permusuhan dan diskriminasi

²⁶ Ibid, hal 14-15.

antarpemain melalui mekanisme verbal atau tindakan dalam *game*. Remaja yang terus-menerus terpapar dan menginternalisasi sistem nilai yang menyimpang ini dapat mengalami pengikisan pemahaman dan apresiasi terhadap kejujuran, keadilan, atau kasih di kehidupan nyata. Mereka mungkin mulai melihat nilai-nilai tersebut sebagai hal yang relatif atau tidak relevan dalam konteks kompetisi atau pencapaian tujuan pribadi, sehingga membentuk fondasi amoralitas.