

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi terus berlanjut seiring berjalannya waktu. Ilmu teknologi berkembang dalam bentuk dan fungsi yang berbeda-beda. Melalui teknologi khususnya internet memudahkan mengakses informasi disemua tempat bahkan dunia. Kemudahan akses teknologi tersebut telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk lanskap hiburan bagi remaja.

Pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah pola hiburan bagi remaja, salah satunya ditandai dengan maraknya *game daring* atau *game online*. Di antara berbagai pilihan *game daring*, *Mobile Legends: Bang-bang* telah menjadi fenomena global yang sangat diminati di Indonesia.<sup>1</sup> *Game* ini menawarkan pengalaman yang adiktif dengan grafik yang menarik, mode permainan yang kompetatif dan sosial antar pemain. Namun dibalik daya tariknya, penggunaan yang berlebihan dapat merujuk pada kecanduan *game*, sebuah kondisi yang diakui oleh organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebagai *gaming disorder* dalam *Internasional*

---

<sup>1</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," Buletin Psikologi 27, no. 2 (2019):148.

*Classification of Diseases 11<sup>th</sup> Revision (ICD-11).*<sup>2</sup>

Pada dasarnya, *game online* dirancang sebagai media hiburan. Namun intensitas dan durasi bermain yang tidak terkontrol dapat mengarah pada kondisi klinis yang disebut kecanduan *game online*. Pada berbagai penelitian kecanduan *game online* dapat diidentifikasi ketika remaja memainkan *game online* lebih dari 4-5 jam per hari secara terus menerus diikuti dengan hilangnya kontrol bermain *game online* serta munculnya gangguan pada aspek sosial, fisik, psikologis, dan akademik.<sup>3</sup> Penelitian juga menunjukkan bahwa mayoritas remaja menghabiskan 6-8 jam untuk bermain *game online*. Durasi waktu tersebut menyebabkan remaja mengalami kecanduan *game online*.<sup>4</sup> Kondisi ini menunjukkan bahwa kecanduan terjadi ketika aktivitas bermain *game online* mengambil alih prioritas utama dalam hidup remaja, menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab dan rutinitas yang penting.<sup>5</sup> Dengan demikian, kecanduan *game online* dapat merujuk pada aktivitas bermain *game online* secara berlebihan yang mengganggu fungsi kehidupan, dan kondisi inilah yang mulai tampak sebagai masalah serius pada remaja.

---

<sup>2</sup> Word Health Organization Internasional Clasification of Diseases 11<sup>th</sup> Revision, 2018, <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

<sup>3</sup> Lutfi Irfan Adisty dkk., "Hubungan Kecanduan Game Online dan Prestasi Akademik dengan Aktivitas Fisik," *Jurnal Sains Keolargagaan dan Kesehatan* Vol. 6, no. 2 (2021): 153-160.

<sup>4</sup> Putri Larantika, Sujiah, dan Gostop Amatiria, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja," *Jurnal Ilmu Kesehatan* Vol. 20, no. 1 (2025): 7.

<sup>5</sup> Andra Kirana, Ajeng Sabila Isma Riwanadha, dan Clarissa Delva Pranandari, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* Vol. 9, no. 1 (2025): 250.

Kecanduan *game online* menimbulkan gangguan pada berbagai aspek kehidupan remaja. Pada aspek sosial kecanduan *game online* menyebabkan remaja manarik diri dari interaksi langsung, lebih memilih dunia virtual, bahkan muncul perilaku konflik seperti berbicara kasar dan muda tersinggung. Pada aspek fisik penggunaan gawai secara berlebihan berdampak pada kurang tidur karena sering begadang, terganggu pola makan, menurunnya aktifitas fisik, serta gangguan mata. Pada aspek psikologis, remaja kecanduan *game online* menunjukan perilaku emosi, seperti mudah marah, murung, gelisah atau tidak nyaman saat berhenti bermain *game online*. Pada aspek akademik, kecanduan membuat remaja malas belajar, sulit berkonsenterasi, dan menyebabkan penurunan prestasi akademik.<sup>6</sup>

Fenomena kecanduan *game online* juga dapat mengganggu pertumbuhan spiritualitas anak remaja.<sup>7</sup> Remaja yang seharusnya aktif dalam kegiatan rohani dan pertumbuhan spiritualitas justru banyak yang lebih memilih bermain *game online* selama berjam-jam. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran serius akan dampaknya terhadap spiritualitas mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk membaca Alkitab, berdoa, beribadah, atau bersekutu dengan sesama kini banyak tersita oleh

---

<sup>6</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions," *Buletin Psikologi* Vol. 27, no. 2 (2019): 150–151.

<sup>7</sup> Alfian Noor Pahlevi, "Hubungan Kecanduan Online Game Mobile Legend dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja" (Universitas Kristen Satya Wacana, 2018).

layar gawai ini berpotensi menghambat pertumbuhan spiritualitas dan partisipasi mereka dalam kehidupan gereja.

Secara teologis remaja adalah fase krusial dalam pembentukan identitas dan spiritualitas.<sup>8</sup> Masa remaja merupakan fase kritis dalam pencarian identitas dan perkembangan karakter, di mana individu sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, baik nyata maupun digital, yang membentuk pandangan hidup dan sistem nilai mereka.<sup>9</sup> Pada periode ini, keterikatan pada kegiatan yang menawarkan pelarian instan, seperti *game* yang adiktif, berpotensi mengganggu proses pematangan diri dan pembentukan pondasi spiritual yang kuat.

Di tengah gempuran budaya digital, peran gereja, khususnya melalui pelayanan Sekolah Minggu, menjadi sangat penting dalam menyediakan ruang pembinaan yang terintegrasi untuk membentuk karakter dan spiritualitas remaja Kristen.<sup>10</sup> Sekolah Minggu berfungsi sebagai benteng yang ideal untuk menanamkan nilai-nilai iman, mendisiplinkan kebiasaan rohani, dan membimbing remaja agar mampu menghadapi tantangan hidup dengan landasan teologis yang benar.

Namun, tingginya tingkat keterlibatan remaja dalam aktivitas *gaming* yang adiktif ini secara teoretis dapat berdampak langsung pada

<sup>8</sup> Aziz, Garth. *Youth Identity Discovery: A Theological Journey*. Pharos Journal of Theology, Vol. 100, 2019, 1-15.

<sup>9</sup> Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Kelima. (Jakarta: Erlangga, 2018), 250.

<sup>10</sup> P.N. Tarigan, *Pendidikan Agama Kristen dan Pembinaan Karakter* (Bandung: Kalam Hidup, 2019), 88.

pertumbuhan spiritualitas mereka, sebab kecanduan mengalihkan energi, waktu, dan fokus yang seharusnya digunakan untuk membangun disiplin rohani, seperti berdoa, membaca Alkitab, dan bersekutu.<sup>11</sup> Ketika prioritas hidup bergeser dari kegiatan rohani kepemenuhan dorongan digital, maka kualitas hubungan pribadi dengan Tuhan dan pemahaman akan kebenaran iman dapat mengalami penurunan secara perlahan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di Gereja Toraja Jemaat Moria Tondon, ketertarikan beberapa remaja sekolah minggu untuk bermain *game Mobile Legends* muncul setelah melihat teman-temannya bermain. Hal ini terlihat dari percakapan, interaksi, dan aktivitas beberapa remaja sebelum serta sesudah ibadah. Bahkan beberapa remaja sering bicara kotor akibat dari bermain *game online*. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa *game online* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial beberapa remaja di Jemaat tersebut.

Selain itu, dalam pengamatan awal tersebut juga terungkap bahwa beberapa remaja bermain *game mobile legends* lebih dari 4 jam setiap hari, bahkan merasakan ketidaknyamanan, gelisah, dan mudah marah ketika diminta berhenti bermain *game mobile legends* secara tiba-tiba atau ditegur.<sup>12</sup>

Lebih lanjut, pengamatan terhadap perilaku beberapa remaja yang terlibat dalam *Mobile Legends* menunjukkan indikasi perubahan perilaku

---

<sup>11</sup> Yohanes Eko Sutrisno, "Tantangan Pelayanan Gereja di Era Digital : Analisis Teologis Terhadap Gaming Addiction," *Jurnal Teologi Kontekstual* Vol. 4 No. (2022): 65.

<sup>12</sup> Hasil Wawancara Awal Penulis Dengan Remaja Sekolah Miggu.

negatif. Saat sesi pendalaman Alkitab beberapa remaja terlihat bermain *game online* di ponsel mereka dan sering terlihat bermain *game online* di lingkungan gereja.<sup>13</sup> Bahkan beberapa remaja terlambat atau tidak hadir dalam kegiatan pelayanan karena larut dalam waktu bermain *game online*.<sup>14</sup> Situasi ini memberikan sinyal bahwa manajemen waktu dan tanggung jawab remaja mulai terganggu oleh kebiasaan *gaming* yang berlebihan.

Dampak yang paling mengkhawatirkan tercermin dalam indikasi mempengaruhi pertumbuhan spiritualitas, yang diamati melalui rendahnya inisiatif dalam memimpin doa, serta sikap apatis terhadap ajakan kegiatan ibadah dan pelayanan.<sup>15</sup> Kondisi ini menguatkan dugaan bahwa *kecanduan Mobile Legends* tidak hanya memengaruhi aspek perilaku, tetapi juga merambat ke dimensi internal kehidupan spiritual remaja.<sup>16</sup>

Melihat kontras antara tuntutan pembentukan karakter rohani oleh Sekolah Minggu dan realitas kecanduan game *Mobile Legends* yang berdampak negatif pada remaja Jemaat Moria Tondon, menjadi penting dan mendesak untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam. Penelitian ini diperlukan untuk meneliti seberapa besar dan bentuk dampak yang ditimbulkan *Game Mobile Legends*.

---

<sup>13</sup> Hasil Wawancara Awal Penulis Dengan Guru Sekolah Minggu

<sup>14</sup> Hasil Wawancara Wawancara Awal Penulis Dengan Orang Tua Remaja

<sup>15</sup> Hasil Wawancara Awal Penulis Dengan Guru Sekolah Minggu.

<sup>16</sup> Jendri Kewas, Benny Binilang, dan Samuel Selano, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SPIRITUALITAS REMAJA KRISTEN DI KOTA MANADO," *Manna Rafflesia* Vol. 2, no. 1 (2025): 73–74.

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan teologis pastoral bagaimana kecanduan *game online* ini secara konkret memengaruhi perilaku sehari-hari seperti disiplin, fisik, sosial, psikologis, akademik, dan yang lebih penting bagaimana dampak tersebut memengaruhi dimensi terdalam iman mereka, yaitu pertumbuhan spiritualitas (relasi dengan Tuhan, pemahaman nilai-nilai Kritiani, dan penerapan ajaran). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam mengenai dampak kecanduan *Game Mobile Legends* terhadap pertumbuhan spiritualitas remaja Sekolah Minggu Jemaat Moria Tondon.

### **B. Fokus Masalah**

Penelitian ini difokuskan pada usaha untuk menganalisis dampak kecanduan *Game Mobile Legends* terhadap pertumbuhan spiritualitas Remaja Sekolah Minggu Gereja Toraja Jemaat Moria Tondon.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan masalah pokok yang akan diteliti dalam tulisan ini yaitu bagaimana analisis dampak kecanduan *Game Mobile Legends* terhadap pertumbuhan spiritualitas Remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Moria Tondon?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam tulisan ini yakni untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam dampak kecanduan *Game Mobile Legends* terhadap pertumbuhan spiritualitas remaja Sekolah Minggu di Gereja Toraja Jemaat Moria Tondon.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Mengembangkan Pemahaman Teologis tentang Spiritual Remaja: penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana spiritualitas remaja, yang berada dalam tahap perkembangan krusial, dapat terdampak oleh perilaku modern seperti kecanduan *game*. Ini akan membantu mengidentifikasi implikasi teologis dari kecanduan terhadap konsep iman, hubungan dengan tuhan, dan nilai-nilai Kristiani
- b. Temuan penelitian ini dapat dijadikan fondasi atau referensi bagi penelitian berikutnya yang berminat mengkaji lebih dalam tentang dampak *Game Mobile Legends* pada kehidupan beriman, penelitian yang berfokus pada kelompok usia dan konteks jemaat yang berbeda.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini menyajikan data serta petunjuk yang jelas bagi Jemaat Moria Tondon, orang tua dan pembina Sekolah Minggu untuk menangani kecanduan *Game Mobile Legends* pada remaja, sekaligus menjadi pelajaran berharga bagi gereja-gereja lain dalam membentengi spiritualitas remaja di era digital.
- b. Bagi remaja itu sendiri: secara tidak langsung, penelitian ini diharapkan dapat membantu remaja yang mengalami kecanduan untuk lebih menyadari dampak negatif dari perilaku mereka.

## F. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan sebagai berikut.

- BAB I** : Merupakan Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penilitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II** : Tinjauan pustaka ini memuat mengenai pengertian *game online* dan *mobile legends: bang-bang (MLBB)*, aspek kecanduan *game online*, pengertian remaja, spiritualitas, perkembangan spiritualitas, pembentukan spiritualitas, dan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan spiritualitas.

**BAB III** : Berisi metodologi penelitian yang terdiri dari jenis instrument penelitian, teknik pengumpulan data informan, dan analisa data.

**BAB IV** : Berisi pemaparan hasil penelitian.

**BAB V** : Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.