

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara yang mengalami perkembangan teknologi secara global. Ini adalah masa di mana perkembangan teknologi semakin ke arah serba digital. Pada era digital manusia dimudahkan dalam mengakses informasi dari internet, melangsungkan komunikasi melalui media sosial, bahkan juga dapat mempermudah manusia dalam melakukan tugas dan pekerjaan. Perkembangan akses jaringan internet membawa perubahan pada teknologi telepon, pemanfaatan jaringan internet telah dapat diaplikasikan melalui telepon sehingga membawa berbagai kemudahan bagi setiap individu untuk melakukan akses ke jaringan yang lebih luas. Perkembangan aplikasi pendukung telepon menjadikan perangkat ini semakin *smart*, semua aktivitas dapat dikelola melalui telepon yang cerdas (*smart phone*).¹ Saat ini salah satu aplikasi yang paling banyak diminati semua kalangan adalah *game online*.

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. Sesuai Peta Ekosistem Industri Game Indonesia tahun 2021, Direktur Jenderal Aplikasi Informatika (Dirjen Aptika) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Samuel A menyatakan jumlah pemain game di Indonesia mencapai lebih dari 170 juta orang di berbagai macam *platform*. Berbagai macam *platform* yang di maksudkan antara lain

¹ Muhamad Danuri, *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*, Vol II, INFOKAM, 2019, hal 117.

komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2*, *Free Fire* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan beberapa aplikasi *game online* yang paling diminati terlepas dari budaya, usia dan jenis kelamin.²

Dalam tulisan ini penulis secara khusus akan menyoroiti dampak-dampak yang terlihat dari remaja Kristen yang memainkan *game online* serta pengaruhnya bagi spiritualitas mereka. Secara global masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, 18-21 tahun masa remaja akhir. Masa remaja sebagai periode peralihan memiliki status yang tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan pula orang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya. Ini bisa juga dikatakan bahwa mereka berupaya untuk mencari identitas. Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya apa peranannya dalam masyarakat, apakah ia seorang anak ataukah orang dewasa, apakah ia mampu percaya diri dan secara keseluruhan apakah ia akan berhasil ataukah gagal.³

² Dythia Novianty, *Orang Indonesia lebih banyak Main Game* <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> diakses pada tanggal 21 April 2023.

³ Riryng Fatmawaty, *Memahami Psikologi Remaja*, Vol VI, Jurnal Revorma, hal 58.

Pada masa seperti ini banyak hal yang akan mempengaruhi remaja salah satunya kemampuan untuk memahami orang lain, baik itu menyangkut sifat-sifat pribadi, minat nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahaman ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang lebih akrab dengan mereka, terutama teman sebaya. Dalam upaya menjalin hubungan dengan orang lain inilah banyak interaksi yang dibangun, seperti belajar bersama atau bahkan bermain bersama. Seperti yang sudah dipaparkan pada bagian awal bahwa *game online* adalah salah satu permainan yang diminati oleh para remaja, bahkan mereka dapat dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online*. Dari sini dapat pula kita melihat dampak-dampak yang ditimbulkan dari *game online* antara lain kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks remaja di jemaat GMIT Imanuel Oebesa, ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* dan cukup mengganggu kehidupan sehari-hari antara lain: ada remaja yang terpengaruh dan meniru kata-kata kasar berupa makian dari teman yang memainkan game online, kemudian ada pula remaja yang kemudian mencuri uang untuk melakukan *top up* (istilah yang digunakan untuk naik level) karena belum mampu menghasilkan uang sendiri, ada remaja yang

lebih sering mengurung diri berjam-jam untuk bermain *game online*, ada remaja yang tidak pulang ke rumah dan memilih bermain *game online* di warnet karena saat di rumah orang tua melarang, ada pula remaja yang melalaikan ibadah serta lebih memilih *game online* dan ada pula anak yang kemudian lebih suka berinteraksi dengan kawan *online* dibandingkan dengan anggota keluarga yang di rumah atau teman-teman di lingkungan⁴. Hal ini kemudian menjadi pemicu terganggunya kehidupan sehari-hari, mengganggu kehidupan berelasi antar sesama maupun relasi dengan Tuhan.

Secara etimologi kata spiritualitas berasal dari bahasa Latin *spiritus* yang berarti nafas, kehidupan, roh. Dalam pengertian yang lebih luas, spiritualitas berhubungan dengan keseluruhan hidup yang didasari atas realitas yang utama, di dalam roh, diselaraskan dengan keberadaan dimensi rohani (dalam hal ini baik dalam tubuh secara fisik yang hidup dan yang transenden).⁵ Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata “spiritual” berarti yang berhubungan dengan atau bersifat kejiwaan (rohani, batin). Spiritualitas menunjuk kepada aktualisasi dari nilai-nilai, gaya hidup, dan praktik kehidupan sebagai sebuah refleksi atas pemahaman akan Allah, identitas manusia, dan alam sekitar. Dari segi pandangan kristen, spiritualitas dapat diartikan sebagai sikap hidup berdasarkan firman Tuhan dan tuntunan Roh Allah. Dampak permainan *game online* ini memiliki pengaruh terhadap spiritualitas dan pertumbuhan

⁴ Karolina, *Wawancara*, 19 Maret 2023, SoE, 19 Maret 2023.

⁵ Kosmartua Situmorang, *Teologi dan Spiritualitas Kriste*, Vol 5, Jurnal Teologi Rahmat, 2019, hal 23.

iman dari para remaja. Dari kejadian ini pula menunjukkan bahwa nilai kasih, kejujuran dan kerendahan hati tidak tampak dalam masa remaja mereka saat ini.

Melalui Galatia 5: 16-26, Paulus memberitahu kita bagaimana hidup menurut roh bukan menurut daging. Kehidupan yang dipimpin oleh roh akan jauh dari perbuatan daging “Tetapi buah Roh ialah: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, penguasaan diri.” Buah Roh Kudus itu hasil karya Roh Kudus dalam kehidupan orang Kristen. Alkitab menyatakan bahwa setiap orang menerima Roh Kudus ketika dia percaya kepada Yesus Kristus. Kesembilan karakter buah Roh itu dapat dikelompokkan menjadi 3: pertama karakter ini berhubungan dengan Allah (kasih, sukacita, damai sejahtera). Kedua, karakter yang berhubungan dengan sesama (kesabaran, kemurahan, kebaikan). Ketiga, karakter yang berhubungan dengan diri sendiri (kesetiaan, kelemahlembutan, penguasaan diri/kontrol diri).⁶ Hal ini berhubungan dengan spiritualitas dan keseharian seseorang, bagaimana dia memperbaiki atau membangun relasi dengan Tuhan, sesama dan bahkan diri sendiri.

Seorang teolog asal Kanada David Brian Perrin mengemukakan bahwa spiritualitas dimengerti sebagai realitas keseharian yang dapat semua orang bagi dalam kehidupannya. Ada empat elemen penting yang membentuknya:

⁶ Minggu Dilla, Makna Buah Roh dalam Galatia 5: 22-23, Manna Rafflesia, 2015, hal 5-6.

1. Spiritualitas adalah kapasitas fundamental manusia yang dikenal sebagai hakekat spiritual manusia yaitu kapasitas pencarian makna, nilai, dan tujuan dari hidup
2. Spiritualitas adalah pencarian tentang bagaimana setiap individu tumbuh dalam intimitas, ketergantungan, dan hubungan yang saling berbagi dengan orang lain dan dunia secara keseluruhan
3. Spiritualitas adalah suatu realitas kehidupan yang terbentuk ke dalam pilihan-pilihan bagaimana seseorang menjalani kehidupannya, apakah ia seorang atlit, pendidik, dan lain sebagainya
4. Spiritualitas juga dihubungkan dengan upaya meneliti bagaimana orang menghidupi kehidupannya sehubungan dengan ketiga aspek di atas. Dengan demikian, ketiga aspek spiritualitas di atas adalah kategori-kategori yang dapat diteliti dalam konteks apapun.⁷

Sebagaimana yang telah penulis paparkan di atas mengenai dampak-dampak permainan *game online* yang dapat dilihat dalam keseharian remaja serta pemahaman Perrin tentang spiritualitas yang dimengerti sebagai realitas keseharian yang dapat semua orang bagi dalam kehidupannya maka, dapat dimengerti sebagaimana realitas keseharian remaja yang dibagi dalam kehidupannya itu juga mencerminkan spiritualitasnya. Melihat hal ini maka penulis tertarik untuk mengkaji masalah ini dalam sebuah tulisan ilmiah dengan judul “Spiritualitas Remaja Gamers” subjudul “*Suatu Tinjauan Teologis terhadap Dampak*

⁷ David Perrin, *Studying Christian Spirituality*, New York: Routledge, 2007, hal 18-19.

Permainan Game Online bagi Spiritualitas Remaja di Jemaat GMIT Imanuel Oebesa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran umum Jemaat GMIT Imanuel Oebesa?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap spiritualitas remaja?
3. Bagaimana refleksi teologis yang dapat dibangun melihat dari dampak *game online* terhadap spiritualitas remaja?

C. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui gambaran umum Jemaat GMIT Imanuel Oebesa
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* bagi spiritualitas remaja.
3. Membangun refleksi teologis tentang spiritualitas remaja yang terkena dampak *game online*.

D. Metodologi

1. Metode penulisan

Dalam menyelesaikan penulisan, metode yang dipakai oleh penulis ialah metode deskriptif-analitis-reflektif. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan Jemaat GMIT Imanuel Oebesa secara umum. Metode analisis digunakan untuk mengungkapkan bagaimana Teori dari Perrin dapat mengatasi masalah remaja yang terkena dampak permainan game online. Sedangkan refleksi teologis dimaksudkan untuk meninjau secara teologis dan melihat implikasinya bagi Jemaat GMIT Imanuel Oebesa.

2. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam mengkaji tulisan ini adalah metode kualitatif atau naturalistik. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alami. Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci. Pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi untuk memantapkan perolehan data yang bersifat deskriptif dan analisis data dilakukan secara induktif.⁸

Berikut ini bagian-bagian dari penelitian Penulis:

a) Studi Pustaka Dalam kepustakaan ini, penulis mencari data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang dikaji, dalam hal ini penulis menggunakan sumber berupa buku-buku referensi, artikel-artikel yang bisa membantu sehubungan dengan topik yang dikaji serta bahan-bahan lain (internet).

b) Penelitian Lapangan

- Lokus

Lokasi penelitian di Jemaat GMIT Imanuel Soe, kelurahan Oebesa, kecamatan Kota Soe, kabupaten TTS

- Populasi

Penelitian kualitatif menyebut populasi dan sampel sebagai sumber data. Populasi adalah keseluruhan dari objek yang diteliti. Sedangkan sampel adalah perwakilan dari seluruh objek yang diteliti dan berpeluang menjadi sumber data.⁹ Yang

⁸ Rifai Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jogjakarta: Suka-Press, 2021, hal. 21.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, hal. 215.

menjadi sumber informasi dalam penulisan ini adalah remaja Jemaat GMIT Imanuel Oebesa yaitu mereka yang berada pada masa remaja awal (usia 12-15 tahun) dan remaja pertengahan (usia 15-18 tahun)

Sampel

Sampel adalah perwakilan dari seluruh objek yang diteliti dan berpeluang menjadi sumber data.¹⁰ Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel purposive atau responden yang dipilih secara selektif dari anggota populasi yang mempunyai otoritas dalam memberikan data yang sah. Maka penarikan sampel yang diambil oleh penulis ialah 20 orang remaja, 5 orang tua, 1 pengajar PAR dan 1 Pendeta.

- Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah:

Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena yang diteliti.¹¹ Observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek di lapangan dan melakukan pengambilan gambar berupa foto yang dianggap akan mendukung kegiatan penelitian ini.

Tinjauan Pustaka

¹⁰ *Ibid*, hal 216.

¹¹ Tim Dosen STT Jaffray, *Metodologi Penelitian Pendidikan Teologi* (Makasar: STT Jaffray, (2016), hal 22.

Teknik ini adalah suatu bentuk penelitian yang melibatkan pengumpulan, evaluasi dan sintesis informasi dari berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang komperhensif tentang topik penelitian.

Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan adalah semi terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara tetapi dalam diskusi tidak menutup kemungkinan bagi pertanyaan-pertanyaan yang relevan. Wawancara ini biasanya menekankan pada responden yang memiliki pengetahuan dan mendalami situasi serta lebih mengetahui informasi yang diperlukan.¹²

¹² Helaludin, Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Pratik*, (Sekolah Tinggi Theologia, Jeffray, 2019) hal. 191.