



**VIDEO GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN
IMAN ANAK DI STASI SANTA SISILIA KLUNGKUNG, BALI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Teologi-Filsafat
Agama Katolik**

Oleh

OCTOVIANO ARMENTO BALINO

NPM: 18.75.6405

SEKOLAH TINGGI FILSAFAT KATOLIK LEDALERO

2022

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Octoviano Armento Balino
2. NPM : 18.75.6405
3. Judul Skripsi : *VIDEO GAME DAN PENGARUHNYA*
TERHADAP PERKEMBANGAN IMAN ANAK
DI STASI SANTA SISILIA KLUNGKUNG,
BALI

4. Pembimbing :

1. Maximus Manu, Drs., M. A.
(Penanggung Jawab)


.....

2. Alfonsus Mana, Lic.


.....

3. Dr. Philipus Ola Daen


.....

5. Tanggal Terima : 9 April 2021

6. Mengesahkan:

Wakil Ketua I

7. Mengetahui:

Ketua STFK Ledalero


Dr. Yosef Keladu




Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero dan
Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat-Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Filsafat Program Studi
Ilmu Teologi-Filsafat
Agama Katolik

Pada
5 Juni 2022

Mengesahkan
SEKOLAH TINGGI FILSAFAT KATOLIK LEDALERO

Ketua,


The stamp is an oval-shaped purple seal. The outer ring contains the text 'YAYASAN PERSEKOLAHAN ST. PAULUS' at the top and 'LEDALERO - MAUMERE - FLORES' at the bottom. The inner circle contains 'SEKOLAH TINGGI FILSAFAT KATOLIK'. A handwritten signature 'Otheli' is written across the stamp.
Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

DEWAN PENGUJI:

1. Maximus Manu, Drs., M.A.


:

2. Alfonsus Mana, Lic


:

3. Dr. Philipus Ola Daen


:

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Octoviano Armento Balino

NPM : 18.75.6405

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **VIDEO GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN IMAN ANAK DI STASI SANTA SISILIA KLUNGKUNG, BALI**, yang merupakan salah satu tuntutan akademis di Sekolah Tinggi Filsafat Katolik (STFK) Ledalero adalah BENAR-BENAR hasil karya saya sendiri. Semua karya ilmiah orang lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipanya serta dicantumkan pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari diketahui adanya pelanggaran akademis berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya dalam karya ilmiah saya ini, saya bersedia menerima sanksi akademis, yakni pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 5 Juni 2022

Yang Menyatakan



Octoviano Armento Balino

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Octoviano Armento Balino

NPM : 18.75.6405

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul:

VIDEO GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN IMAN ANAK DI STASI SANTA SISILIA, KLUNGKUNG, BALI

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Ledalero, Maumere

Pada tanggal : 5 Juni 2022

Yang menyatakan



Octoviano Armento Balino

KATA PENGANTAR

Video game merupakan salah satu produk teknologi yang sangat digemari oleh anak-anak. *Video game* hadir sebagai suatu media hiburan dan sarana melepas lelah dan stress akibat penatnya pekerjaan. *Video game* muncul sebagai salah satu alternative bagi kebanyakan insan yang lelah akan pekerjaan dan ingin mencari hiburan. Dalam perkembangannya, *video game* bukan saja disukai oleh usia anak-anak, melainkan juga telah merambah orang dewasa. Minat pasar yang tinggi menyebabkan ada begitu banyak *video game* yang dibuat dengan berbagai macam *genre* dan tantangannya tersendiri. Hal ini menyebabkan banyak pula anak-anak yang meluangkan waktunya untuk bermain *video game*. Keluarga di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali merupakan salah satu daerah yang sangat kental dan akrab dengan pertumbuhan teknologi yang sangat pesat. Pengaruh dari budaya luar sangat mempengaruhi pola hidup dan kegiatan masyarakat di Bali.

Anak-anak pada era kini telah banyak yang bermain *video game*, bahkan sejak usia dini. Kekhawatiran muncul ketika anak-anak itu telah sampai pada tahap kecanduan bermain *video game* tanpa kenal waktu. Hal itu kemudian menjadi lebih parah ketika anak-anak mulai tidak lagi berdoa dan merasa asing dengan kehidupan rohani. Salah satu cara untuk mengantisipasi hal ini adalah dengan memberikan pendidikan dini mengenai baik dan buruknya teknologi, khususnya *video game* bagi anak-anak dan anak-anak harus lebih dahulu diperkenalkan secara intens dengan hal-hal rohaniiah.

Pertumbuhan iman anak merupakan suatu tanggung jawab yang harus diemban oleh orang tua selaku pendidik utama dan pertama bagi anak. Orang tua harus menjadi promotor dan penggerak bagi anak-anak mereka dalam hal kerohanian. Di samping itu, Gereja sebagai lembaga keagamaan harus menjadi rumah bagi perkembangan iman anak-anak agar anak-anak memiliki iman yang kuat dan kokoh di tengah gencarnya pertumbuhan teknologi.

Penulis menyadari ulasan dalam skripsi ini tidak akan berhasil tanpa campur tangan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu selain rasa

syukur kepada Tuhan Yesus dan Bunda Maria atas selesainya keseluruhan tulisan itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak.

Pertama, terima kasih penulis ucapkan kepada Pater Drs. Maximus Manu, M.A., SVD yang begitu antusias sejak pertama penulis meminta kesediaannya menjadi pembimbing dan yang telah dengan penuh kesabaran, kesetiaan, ketelitian dan keterbukaan memberikan masukan-masukan yang sangat berarti bagi tulisan ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Pater Alfonsus Mana, Lic., SVD yang telah bersedia menjadi penguji dari tulisan ini. Beliau telah membantu penulis menyempurnakan tulisan ini menjadi lebih baik.

Kedua, terima kasih juga kepada Komunitas Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret yang telah menyediakan dan memberikan berbagai sarana dan prasarana yang membantu penulis dalam menyelesaikan dan menyempurnakan tulisan ini. Terima kasih kepada para formator Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, khususnya kepada Romo Mathias Daven selaku pendamping tingkat IV, teman-teman Ritapiret 62 seangkatan, kakak Frater Elias Amut, kakak dan adik tingkat, teman-teman calon imam Keuskupan Denpasar, Daniel Mario Pedro Lasar, Aloysius Richaldy Manseris Soge, dan Yosafat Devirio Kurniawan, serta seluruh umat Stasi Santa Sisilia Klungkung Bali, Pater Irminus Sabinus Liko, OCD dan Pater Antonius Rani Radho, OCD selaku Pastor Kepala dan Pastor Rekan di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Ibu Sisilia selaku guru agama Katolik di Stasi Klungkung, dan Ibu Maria Stefania Devi Rande selaku Pembina Sekami di Stasi Santa Sisilia Klungkung, yang telah dengan caranya masing-masing mendukung dan membantu penulis dalam proses pengerjaan dan penyempurnaan tulisan ini.

Ketiga, terima kasih penulis sampaikan juga kepada STFK Ledaero yang telah menjadi rumah belajar yang menyenangkan bagi penulis lewat atmosfer ilmiah dan lewat seluruh proses perkuliahan serta melalui perpustakaannya yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tulisan ini.

Selain ucapan terimakasih, dalam nada syukur yang dalam, penulis hendak mempersembahkan karya ini untuk semua orang yang telah mendukung dan mencintai penulis dalam hidup ini. Secara khusus karya ini penulis persembahkan

untuk Bapak Baltasar Papik dan Ibu Maria Yosephina Tri Lestari yang telah membesarkan, merawat, dan mencintai penulis. Karya ini juga penulis persembahkan kepada saudara penulis: adik Yohanes Valentino Taluk, dan adik Luigi Gavriel Taluk, yang dengan caranya sendiri telah mencintai dan memberikan pelajaran bermakna bagi penulis. Penulis juga persembahkan karya ini untuk kakek (Alm) Fransiskus Taluk dan kakek (Alm) Djubaidi, Nenek Rosalia Wela dan Nenek Suratmi, keluarga besar, teman-teman serta kenalan di mana saja berada yang juga selalu membantu dan mencintai penulis dengan cara mereka masing-masing.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan tulisan ini. Besar harapan penulis semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

Ritapiret, 11 Mei 2022

Penulis

ABSTRAK

Octoviano Armento Balino. 18.75.6405. ***Video Game dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Iman Anak Di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali.*** Skripsi. Program Studi Ilmu Teologi – Filsafat Agama Katolik, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, 2022.

Tulisan dan penelitian ini hendak menyampaikan bagaimana *video game* yang terlihat sebagai suatu sarana hiburan yang ramah bagi segala usia, khususnya anak-anak, juga memiliki dampak buruk bagi perkembangan iman anak-anak, khususnya di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali. *Video game* merupakan salah satu dari sekian banyak produk teknologi yang sedang banyak digemari oleh segala usia, terkhusus anak-anak. Dalam perkembangannya, jika ditilik secara lebih saksama, *video game* dapat menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan iman anak.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk (1) menganalisa *video game* yang sedang ramai dimainkan oleh banyak anak-anak dan (2) menilik bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan iman anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali. Objek kajian skripsi ini adalah anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung, *video game*, dan pengaruhnya bagi perkembangan iman anak. Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka, studi kasus, dan penelitian lapangan. Proses pengumpulan data ialah dengan cara kuesioner dan wawancara. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan interpretasi dan menyimpulkan hasil penelitian dengan bertolak dari teori-teori hasil studi pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *video game* dapat menjadi salah satu faktor terhambatnya pertumbuhan iman anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung. *Video game* yang dimainkan secara berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan iman anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali.

Kata kunci : *Video Game, Stasi Santa Sisilia Klungkung, Iman, Anak-anak.*

ABSTRACT

Octoviano Armento Balino, 18.75.6405. **Video Game and Their Influence on Children's Faith Development at Santa Sisilia Station Klungkung, Bali.** Essay. Theological Studies Program – Philosophy of Catholic Religion, Ledalero Catholic Philosophy College, 2022.

This paper and research aims to convey how video games which are seen as a means of entertainment that are friendly for all ages, especially children, also have a negative *impact* on the development of faith. Children, especially at Santa Sisilia Station Klungkung, Bali. Video game are one of the many technological products that are favored by all ages, especially children. In its development, if viewed more closely, video games can be one of the factors that hinder the development of children's faith.

Writing this thesis aims to (1) analyze the video game that is being played by many children and (2) examine how it affects the development of children's faith in Santa Sisilia Station, Klungkung, Bali. The object of the study of this thesis is the children at the Santa Sisilia Station of Klungkung, video game, and their influence on the development of children's faith. The method used is the method of literature study, case studies, and field research. The process of collecting data is by means of questionnaires and interviews. After the data is collected, the researcher interprets and concludes the research results by starting from the theories from the literature study.

Based on the results of the study, it can be concluded that video games can be one of the factors that hinder the growth of children's faith in Santa Sisilia Klungkung Station. Video games that are played excessively can have a negative impact on the faith development of children at the Santa Sisilia Station of Klungkung, Bali.

Keywords : Video Game, Santa Sicily Station Klungkung, Faith, Children.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL	ii
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penulisan.....	7
1.4 Metode Penulisan.....	8
1.5 Manfaat Penulisan.....	8
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN TEORITIS TENTANG <i>VIDEO GAME</i> DAN PERKEMBANGAN IMAN ANAK.....	10
2.1 <i>Video Game</i>	11
2.1.1 Pengertian <i>Video Game</i>	11
2.1.2 Sejarah <i>Video Game</i>	14
2.1.3 Jenis-Jenis <i>Game</i>	16
2.1.4 Dampak <i>Game</i> bagi Perkembangan Anak	21
2.1 Perkembangan Iman Anak	27
2.2.1 Sekilas Tentang Iman.....	27
2.2.2 Pengertian Iman Menurut Kitab Suci	28
2.2.3 Doa Sebagai Bentuk Tindakan Iman.....	31
2.2.4 Tahap-tahap Perkembangan Iman Anak	32
2.2.5 Aspek-aspek yang Berpengaruh Bagi Perkembangan Iman Anak	34
2.3 Kesimpulan	41
BAB III MENILAI PENGARUH <i>VIDEO GAME</i> TERHADAP PERKEMBANGAN IMAN ANAK DI STASI SANTA SISILIA KLUNGKUNG, BALI	43
3.1 Selayang Pandang Stasi Santa Sisilia Klungkung.....	44
3.1.1 Sejarah Awal Gereja Stasi Santa Sisilia Klungkung.....	44
3.1.2 Gambaran Umum Gereja Stasi Santa Sisilia Klungkung.....	46
3.2 Metodologi Penelitian	49
3.2.1 Tempat atau Lokasi Penelitian	49
3.2.2 Metodologi Penelitian	49
3.3 Presentasi Hasil Penelitian	51
3.3.1 Data Kuantitatif Anak	52
3.3.2 Data Kuantitatif orang tua.....	58

3.4 Analisis Hasil Penelitian	66
3.5 Dampak <i>Video Game</i> Bagi Perkembangan Iman Anak	72
3.6 Tantangan dan Upaya Konkrit dalam Proses Perkembangan Iman Anak di Stasi St. Sisilia Klungkung	76
 BAB IV PENUTUP	 79
4.1. Kesimpulan.....	79
4.2. Usul dan Saran.....	81
4.2.1 Bagi Orang tua	81
4.2.2 Bagi Anak-anak	82
4.2.3 Bagi Stasi Santa Sisilia Klungkung	83
 DAFTAR PUSTAKA	 84
Lampiran I.....	88
Lampiran II.....	89
Lampiran III	91
Lampiran IV	92
Lampiran V	93
Lampiran VI.....	94
Lampiran VII.....	95

