

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Teknologi memiliki peran yang tidak dapat dihindarkan oleh peradaban zaman manapun. Teknologi memberikan segala kemudahan dan kenyamanan kepada setiap orang yang menggunakannya. Dengan teknologi pekerjaan akan menjadi lebih mudah dan lebih efisien. Penggunaan teknologi memberikan banyak sekali manfaat bagi kehidupan sehari-hari.

*Video game* merupakan salah satu produk yang lahir dari teknologi. Kehadiran *video game* mampu menyihir berbagai kalangan mulai dari anak-anak bahkan orang dewasa. Umumnya *video game* dimainkan oleh anak-anak sebab masa anak-anak adalah masa bermain. Permainan dalam *video game* memiliki dampak dan pengaruh yang besar terhadap anak-anak, baik itu pengaruh buruk maupun pengaruh bermanfaat. *Video game* pada dunia dewasa ini telah menemukan berbagai macam kemajuan. Kemajuan dalam *video game* ini kemudian menciptakan banyak sekali jenis-jenis *video game* yang dapat dimainkan. Setiap *game* memiliki kekhasan dan genrenya masing-masing, mulai dari olahraga, perang, sampai dengan *real life simulation*. Kemajuan ini kemudian membuat *video game* memiliki ruang yang tipis antara kenyataan dan fiktif. Artinya bahwa *video game* yang merupakan suatu permainan fiktif, terkadang dapat menyeret seseorang untuk lebih terfokus padanya dibandingkan kepada dunia riil di sekitar. Fokus yang berlebih kepada *video game* menyebabkan banyak orang yang lebih memilih untuk menyendiri agar dapat fokus bermain *video game*. Dalam kesendirian tersebut seseorang mampu untuk menyelesaikan *mission* dari *game* yang sedang dimainkan. Bahaya yang muncul kemudian adalah seseorang menjadi tertutup, lupa akan tugas dan kewajibannya, dan yang efek yang paling parah adalah lupa untuk berdoa.

Dalam gempuran teknologi, iman seakan menjadi nomor dua dalam rutinitas hidup. Kebanyakan waktu dicurahkan untuk mengejar materi. Teknologi dan antek-anteknya menjadi primadona dan *idol* baru dalam kehidupan. Banyak orang yang mengalami banyak kesulitan ketika tidak memegang barang teknologi, namun sedikit orang yang sadar bahwa barang-barang itu hanyalah barang-barang hampa yang fana. Kehidupan rohani dijalankan ketika memiliki waktu luang atau waktu kosong. Dengan demikian iman menjadi dangkal dan tidak memberikan makna apapun dalam kehidupan. Iman yang dangkal dapat menyebabkan seseorang jauh dari Tuhan. Kehidupan iman yang dangkal merupakan akar dari *malum*, akar dari kejahatan.

Keluarga merupakan tempat awal seseorang mendapatkan afeksi dan mengenal dunia. Melalui keluarga, seseorang belajar bagaimana gambaran besar kehidupan di dunia yang lebih besar lagi. Orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam membina anak-anak dan mempersiapkan anak-anak untuk dapat hidup dalam lingkungan yang lebih besar. Orang tua memiliki kewajiban untuk memberikan pendidikan yang bermutu agar anak-anak mampu untuk terus melestarikan hal-hal baik dalam kehidupan di tengah masyarakat. Berkaitan dengan iman, banyak orang tua yang kurang memberikan perhatian terhadap perkembangan iman anak, dan menyerahkan tugas ini kepada lembaga pembinaan iman.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa orang tua telah memberikan ponsel pribadi kepada anak mereka sejak usia dini. Orang tua berdalil memberikan ponsel pribadi agar anak mampu untuk mengenal kecanggihan teknologi sejak usia dini tanpa adanya suatu dasar pendidikan mengenai teknologi dan akibatnya. Dengan pemberian ponsel pribadi sejak usia dini kepada anak-anak, maka dapat dipastikan bahwa sejak dini anak-anak akan lebih terfokus pada dunia yang maya ketimbang dunia riil di sekitarnya. Bahkan anak-anak lupa untuk berdoa karena sibuk bermain *video game*. Keluarga menyerahkan anak mereka untuk dibina dalam Gereja, tetapi tidak membina anak mereka di dalam rumah. Akibatnya adalah iman anak menjadi terlantar dan tidak memiliki suatu panutan yang dapat ditiru dan diamati di dalam keluarga. Kehidupan rohani merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan

anak-anak. Berdasarkan hasil kuisioner dan wawancara dengan para narasumber yang juga merupakan orang tua dan pembina SEKAMI, penulis mengambil kesimpulan bahwa *video game* dapat mempengaruhi kehidupan iman anak-anak.

Dalam kegiatan-kegiatan rohani, anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung biasanya diberikan kepercayaan untuk mengemban peran-peran penting seperti menjadi misdinar, memimpin doa Rosario, mengisi kegiatan-kegiatan panggung di Gereja, dan menanggung koor ketika ada acara. Dengan pembinaan iman yang baik dan kolaborasi yang serasi dari orang tua dan Gereja, pendidikan iman anak dapat menumbuhkan dasar iman yang kuat bagi anak-anak di kemudian hari.

## **4.2. Usul dan Saran**

Keberhasilan dalam menumbuhkan iman yang kuat bagi anak-anak bukan hanya tugas Uskup, kaum klerus, dan suster, melainkan juga tugas orang tua, sekolah, dan lingkungan. Menumbuhkan iman yang kuat dalam diri anak-anak merupakan suatu tanggung jawab semua pihak yang ada di sekitar anak-anak. Berkaitan dengan hal ini maka penulis akan memberikan usul dan saran kepada berbagai pihak yang dipercaya mampu untuk membantu pertumbuhan iman anak. Pertumbuhan iman yang baik tentu akan menjadikan anak mampu untuk tetap hidup seturut iman Kristiani di tengah teknologi yang semakin canggih.

### **4.2.1 Bagi Orang tua**

Masa depan yang baik bagi anak-anak merupakan suatu harapan dari setiap keluarga. Anak-anak merupakan anugerah berharga yang diberikan Tuhan kepada setiap keluarga. Masa depan cerah bagi anak-anak adalah cita-cita dan tanggung jawab setiap keluarga. Keluarga memiliki peran penting dalam menanamkan dan mengajarkan nilai-nilai luhur bagi anak-anak agar anak-anak mampu untuk hidup baik di kemudian hari.

Perkembangan teknologi yang tidak mampu dibendung mengharuskan para orang tua untuk mengikuti dan turut serta mengambil bagian di dalamnya. Kehadiran teknologi sebagai suatu alat yang memberikan banyak manfaat adalah

suatu anugerah yang patut disyukuri. *Video game* sebagai salah satu produk perkembangan zaman harus dimaknai dan dimengerti secara bijaksana dan sungguh-sungguh agar orang tua mampu untuk memberikan edukasi awal sebelum anak melangkah lebih jauh dengan alat teknologi ini. Keluarga sebagai tempat primer harus memberikan pengetahuan dasar bagi anak agar tidak terjerumus dalam kecanduan alat teknologi.

Hal yang paling penting dan utama yang harus orang tua ajarkan kepada anak sejak dini adalah mengenai hidup doa hidup seturut dengan iman Kristiani. Kehidupan anak harus didasarkan pada iman yang teguh dan kokoh agar anak tidak mudah rapuh dan goyah imannya ketika dihadapkan pada pelbagai macam kesulitan hidup. Orang tua juga harus mengajarkan anak bahwa tanpa Tuhan, manusia tidak memiliki arti. Membuat suatu aturan harian di dalam rumah adalah salah satu hal baik yang dapat diaplikasikan dalam keluarga. Memberikan anak waktu untuk bermain bersama teman sebaya dan aktif dalam kegiatan-kegiatan rohani adalah suatu langkah preventif awal yang baik bagi perkembangan iman anak. Hal ini akan lebih matang lagi jika orang tua pun mengambil bagian dalam kegiatan-kegiatan rohani di Gereja, dan sekurang-kurangnya membacakan anak kisah-kisah di dalam Kitab Suci. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar anak lebih dahulu akrab pada Tuhan sejak usia dini, dan tidak serta merta langsung mengantungkan hidupnya pada *gadget*.

#### **4.2.2 Bagi Anak-anak**

Anak-anak memiliki kewajiban untuk mengikuti tata aturan dan pendidikan yang diberikan oleh orang tua. Melawan perintah yang diberikan oleh orang tua adalah sesuatu yang tidak boleh dilakukan oleh anak-anak. Membangkang merupakan suatu sikap yang tidak patut untuk dilestarikan. Sikap positif yang diajarkan oleh orang tua di dalam rumah haruslah ditiru oleh anak-anak, sebab perlakuan-perlakuan positif merupakan suatu sikap baik yang nantinya dapat membimbing anak-anak menuju suatu kehidupan yang mapan di masa depan. Anak-anak hendaknya mau untuk membuka diri menerima segala pengajaran baik yang diberikan oleh orang tua di rumah, dan selalu menjalin komunikasi yang intens dan hangat dengan orang tua.

*Video game* merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh anak-anak. *Video game* yang dimainkan dalam durasi waktu yang lama memberikan banyak dampak negatif bagi perkembangan anak, khususnya dalam hal iman. Anak-anak juga harus membiasakan diri untuk membangun aturan doa harian pribadi, agar jangan sampai ketika beranjak dewasa anak-anak malah merasa asing dengan kegiatan-kegiatan yang berbau rohani. Anak-anak dianjurkan untuk selalu aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan rohani dalam Gereja.

#### **4.2.3 Bagi Stasi Santa Sisilia Klungkung**

Stasi merupakan salah satu faktor penting dalam pertumbuhan iman anak. Stasi dengan segala kegiatannya hendaknya mampu untuk dapat mengembangkan iman anak-anak. Stasi, sekolah dan keluarga harus dapat bekerja sama dalam mewujudkan iman anak yang kompeten. Stasi diharapkan mampu untuk dapat menunjukkan kepada keluarga-keluarga kiat-kiat yang baik agar mampu mencontohi hidup dari keluarga kudus Nazareth. Stasi Santa Sisilia Klungkung memang memiliki umat yang masih sangat sedikit, tetapi semangat umat yang sedikit itu sangat besar dalam mengikuti kegiatan-kegiatan rohani yang diadakan oleh Gereja.

## DAFTAR PUSTAKA

### Kitab Suci

Lembaga Biblika Indonesia. Alkitab Deuterokanonika. Jakarta: Lembaga Biblika Indonesia. 2008.

### Dokumen

Departemen Dokumentasi dan Penerangan Konferensi Waligereja Indonesia, *A. Gereja dan Internet, B. Etika Dalam Internet, C. Perkembangan cepat.* penerj. R.P. F.X. Adisusanto, SJ, ed. R.P. Andreas Suparman, SCJ dan Bernadeta Harini Tri Prasasti, cet. I. Jakarta: Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI, 2019.

Konferensi Wali Gereja Indonesia, *Pedoman Pastoral Keluarga.* Jakarta: Obor, 2011.

Konsili Vatikan II, *Dokumen Konsili Vatikan II,* penerj. R. Hardawirayana SJ, cetakan XII. Jakarta: Obor, 2013.

Paulus, Yohanes II. *Familiaris Concortio,* penerj. R. Hardawirayana, SJ. Jakarta: Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI, 2004.

### Kamus

Dagun, Save M. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Edisi II. Jakarta: LPKN, 2010.

Tim Penulis *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

### Buku

Agustinova, Danu Eko. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: Calpulis, 2015.

Arief, Ulfah Mediaty., Dr. Hari Wibawanto, M.T, dan Azzizah Luhur Nastiti, S.Sd. *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan unity 3D.* Yogyakarta: Penerbit Andi, 2019.

Atmaja, Nengah Bawa., Anantawikrama Tungga Atmadja, dan Luh Putu Sri Aryani, *Tajen di Bali.* Denpasar: Penerbit Pustaka Larasan, 2015.

- Baranowski, Arthur R., Kathleen M. O'Reilly, dan Carrie M. Piro. *Belajar Berdoa*, penerj. Yosef Maria Florisan dan P. Eugene Schmitz SVD. Maumere: Lembaga Pembentukan Berlanjut Arnold Janssen Seminari Tinggi Ledalero, 1999.
- Boyer, Jr., Ernest. *Bertemu Tuhan di Tengah Keluarga*. penerj. Dr. A. Supratiknya. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1994.
- CP, Valentinus, dkk. *Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya Bagi Kehidupan Keluarga, Siapakah Manusia; Siapakah Allah, Mengungkit Tabir Manusia Dalam Revolusi Industri Era 4.0*. Malang: Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana, 2019.
- Eko, Aloisius. *Move On di Hati Move On di Masyarakat: Tips dan Trik Berkiprah di Masyarakat Untuk Orang Muda Katolik*. Bekasi: CV Arsa Trimedika, 2019.
- Fowler, James W. *Teori Perkembangan Kepercayaan: Karya-karya Penting James W. Fowler*, penerj. Drs. Agus Cremers. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1995.
- Halbrook, Yemana J., Aisling T.O'Donnell, dan Rachel M. Msetfi, *When And How Video Games Can Be Good: A Review Of The Positive Effects Of Video Games On Well-Being*. ULIR: Promoting And Preserving UL Research, 2019.
- Hans, Herman. *Sejarah Dan Perkembangan Stasi Santa Sisilia Klungkung Tahun 1980-2000*. Semarang: E-Book, 2000.
- Imam-imam muda Keuskupan Larantuka. *Keluarga Sejahtera: Buku Pegangan Untuk Pembimbing Kursus Persiapan Perkawinan*. Ende: Percetakan Arnoldus, 1987.
- Iswidharmanjaya, Derry dan Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget. E-Book*, 2020.
- Jacobs, T. *Teologi Doa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius 2004.
- Kasper, Walter Kardinal. *Injil Tentang Keluarga*. penerj. Adolf Heuken SJ. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka, 2014.
- Kirchberger, Georg. *Allah Menggugat*. Maumere: Penerbit Ledalero, 2007.
- Lengkong, Adolf Patrick dan Benedikta Avien Ardyani. Perkembangan Game dari Masa ke Masa, dalam *Sekilas Tentang Dunia Game*. Semarang: Universitas Soegijapranata, 2021.
- Manu, Maximus. *Psikologi Perkembangan*. Maumere: Penerbit Ledalero, 2021.
- Martasudjita, Emanuel. *Pokok-Pokok Iman Gereja Pendalaman Teologis Syahadat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2013.

- Mönks, F.J. dan Prof. DR. A.M.P. Knöers, *Psikologi Perkembangan*, penerj. Prof. DR. Siti Rahayu Haditono. Yogyakarta: Gadjah Mada University, 1982.
- Morris, G.S Don. *How To Change The Games Children Play*. Minnesota: Burgess Publishing Company, 1976.
- Murtiningsih, Siti. *Filsafat Pendidikan Video Games*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020.
- Papo, Yakob. *Pendidikan Hidup Beriman Dalam Lingkup Sekolah*. Ende: Penerbit Nusa Indah, 1990.
- Suharyo, Ignatius. *The Catholic Way: Kekatolikan dan Keindonesiaan Kita*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2009.
- Syldado, Remi. *Kekerasan Dalam "Video Klip" Dan "Video Game", Demokrasi, Kekerasan, Disinteegrasi*. Jakarta: Penerbit Kompas, 2001.
- Thompson, George G. *Child Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1962.
- Tim Karya Keuskupan Indonesia, *Karya Kepausan: Hakikat, Tujuan dan Sejarah Singkat*. Jakarta: Karya Kepausan Indonesia, 2007.
- Tim Pusat Pendampingan Keluarga "Brayat Minulyo" Keuskupan Agung Semarang, *Kursus Persiapan Hidup Berkeluarga*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2007.
- Westerhoff III, John H. *Values For Tommorow's Children: An Alternative Future For Education In The Church*. New York: The Pilgrim Press, 1979.

### **Majalah**

- Lengari, Dedos. "Potret Ketimpangan Kehidupan Kluarga Saat Ini", *Florata*, Juni, 2016,

### **Jurnal**

- Dwiyanti, Linda. "Development Of Smart Adventure Games To Improve The Readiness Of The Initial Ability Of Reading, And Writing (CALIS) On Early Childhood". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume 2, tahun 2018.
- Elvis, Martin. "Mengantisipasi dan Mengatasi Kecanduan Games Online dalam Perspektif Teologi Injili". *Evangelikal Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, Volume 4, No. 2, Juli 2020.



Fauziah, Eka Rusnani. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja". Jurnal komunikasi, volume 1, No. 3, 2013.

Hasanah, Niswatun. "The Role Of Madrasah Ibtidaiyah IN Building Student Characters In Era Of The 4.0 Industrial Revolution". Jurnal Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam, volume 4 tahun 2021, hlm. 311.

Mulyadi, Mohammad. "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya". Jurnal Studi Komunikasi Dan Media, vol.15 No.1 Januari sampai Juni 2011.

### **Skripsi**

Jhauhari, Vega Mandalika. "Perancangan Video Game Dengan Genre Sidescroll Bertemakan Cerita Rakyat Indonesia". Tugas Karya Akhir, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer Surabaya, Surabaya, 2013.

### **Wawancara**

Liko, Irminus Sabinus. Wawancara per panggilan suara *Whats App*, 23 Januari 2022.

Melania, Sisilia. Wawancara per panggilan suara *Whats App*, 16 April 2022.

Radho, Antonius Rani. Stasi Santa Sisilia Klungkung, 9 Agustus 2021.

Rande, Maria Stevani Devi. Wawancara per panggilan suara *Whats App*, 7 Agustus 2021.

Handayani, Catarina Aprilia. Wawancara per panggilan suara *Whats App*, 7 Juni 2022.

Ximenes, Augusta Moreira Belo. Wawancara per panggilan suara *Whats App*, 6 Juni 2022.

Erlina, Ni Nyoman Ria. Wawancara per panggilan suara *Whats App*, 6 Juni 2022.