



**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP SOLIDARITAS PARA
FRATER**

SEMINARI TINGGI INTERDIOSESAN ST. PETRUS RITAPIRET

DALAM TERANG ENSIKLIK *FRATELLI TUTTI*

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut dan Teknologi Kreatif Ledalero

untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat

guna Memperoleh Gelar Filsafat

Program Studi Ilmu filsafat

Oleh

JULIANUS ALDO NINO KEBAN

NPM: 21.75. 7094

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

2025

LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Julianus Aldo Nino Keban.
2. NPM : 21.75.7094
3. Judul : Pengaruh *Game Online* terhadap solidaritas Para Frater Seminari
Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret dalam Terang Ensiklik
Fratelli Tutti

4. Pembimbing:

1. Dr. Petrus Sina

: 

(Penanggung Jawab)

2. Roberthus Gaga NaE, S. Fil., Lic

: 

3. Dr. Yohanes Hans Monteiro

: 

5. Tanggal diterima

: 28 Januari 2024

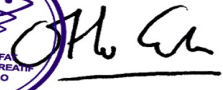
6. Mengesahkan

Wakil Rektor I


Dr. Yosef Keladu

7. Mengetahui

Rektor IFTK Ledalero

 
Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Filsafat

Pada

11 Juni 2025

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Rektor



Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

DEWAN PENGUJI

1. Dr. Petrus Sina

:


2. Roberthus Gaga NaE, S.Fil., Lic

:


3. Dr. Yohanes Hans Monteiro

:


PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julianus Aldo Nino Keban

NPM : 21.75.7094

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, dan bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lain atau lembaga lain. Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya di dalam karya ilmiah ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi serta gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Ledalero, 11 Juni^o 2025

Yang menyatakan



Julianus Aldo Nino Keban

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademika Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julianus Aldo Nino Keban

NPM : 21.75.7094

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul:

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP SOLIDARITAS PARA FRATER SEMINARI TINGGI INTERDIOSESAN SANTO PETRUS RITAPIRET DALAM TERANG ENSIKLIK *FRATELLI TUTTI*. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan 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 : 11 Juni 2025

Yang menyatakan



Julianus Aldo Nino Keban

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah yang Mahakuasa, atas limpahan kasih dan penyertaan-Nya melalui terang Roh Kudus yang senantiasa menuntun penulis hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tanpa rahmat dan pertolongan-Nya, tentu seluruh proses akademik ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, segala kemuliaan dan hormat hanya layak bagi-Nya, sumber segala hikmat dan kekuatan.

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Game Online terhadap Solidaritas Para Frater Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret dalam Terang Ensiklik Fratelli Tutti*" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Filsafat (S.Fil.) pada Program Studi Ilmu Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero. Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh fenomena budaya digital yang kian merasuk dalam kehidupan komunitas religius, termasuk para frater yang sedang menjalani proses formasi di Seminari Tinggi Ritapiret.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap dinamika solidaritas para frater. Di satu sisi, game online membuka ruang baru untuk interaksi sosial dan kolaborasi; namun di sisi lain, ia juga menyimpan risiko terjadinya isolasi sosial jika tidak dikelola secara bijak. Untuk itu, penulis menggunakan perspektif etis dan teologis dari ensiklik *Fratelli Tutti* karya Paus Fransiskus, yang menekankan nilai-nilai persaudaraan universal dan solidaritas lintas batas.

Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dan kuantitatif, melalui pendekatan studi pustaka dan penyebaran kuisioner kepada para frater. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat memiliki pengaruh ganda: membangun atau justru merusak relasi solidaritas, tergantung pada cara penggunaannya dan kesadaran etik yang menyertainya. Dalam terang *Fratelli Tutti*, solidaritas sejati perlu terus diperjuangkan, baik dalam dunia nyata maupun dalam ruang digital.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberi dukungan dan bantuan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Petrus Sina, selaku dosen pembimbing utama, atas segala bimbingan, arahan, serta ketelatenan dalam mendampingi penulis menyelesaikan karya ini.
2. Roberthus Gaga NaE, S.Fil., Lic dan Dr. Yohanes Hans Monteiro, selaku dosen penguji, atas masukan dan evaluasi yang sangat berharga demi penyempurnaan karya ilmiah ini.
3. Kedua orang tua serta kedua saudara ku terkasih, Bapa Antonius Keban dan Mama Agnes Nego, Ardo Keban, dan Putri Keban, atas cinta, doa, dan segala bentuk pengorbanan yang menjadi fondasi utama dalam perjalanan akademik dan hidup penulis.
4. Rekan-rekan satu angkatan Carbalesto 65, yang telah menjadi bagian penting dari proses perkuliahan dan kehidupan komunitas selama masa studi di IFTK Ledalero.
5. Sahabat-sahabat terdekat: Remon, Aji, Ketut, David, Reynold Djie, Erik, Iwan, dan Mariano, Reynold Reba, terima kasih atas kehadiran, tawa, dan semangat yang selalu memberi warna dalam keseharian.
6. Seluruh staf pengajar dan formator di IFTK Ledalero dan Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, yang telah mengambil bagian dalam proses pembentukan pribadi, intelektual, dan spiritual penulis.

Penulis menyadari bahwa karya ini belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih kecil bagi pengembangan kajian filsafat, khususnya dalam bidang etika digital dan formasi religius di era teknologi.

Akhir kata, besar harapan penulis bahwa melalui karya ini, semangat *Fratelli Tutti* dapat terus hidup dalam komunitas religius dan masyarakat luas:

membangun persaudaraan yang melampaui batas, menjunjung martabat manusia, dan memelihara solidaritas sejati di tengah zaman yang terus berubah.

Ledalero, Mei 2025

Julianus Aldo Nino Keba

ABSTRAK

Julianus Aldo Nino Keban (21757094) **Pengaruh *Game Online* Terhadap Solidaritas Para Frater Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret dalam Terang Ensiklik *Fratelli Tutti***. Program Studi Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*, (2) untuk menjelaskan hakikat *game online* yang mencakup pengertian *game online*, sejarah *game online*, jenis-jenis *game online*, serta dampak positif dan negatif *game online*, (3) untuk menjelaskan tentang kenyataan solidaritas di kalangan para frater Seminari Tinggi Ritapiret, (4) untuk menjelaskan dan memperkenalkan isi ensiklik *Fratelli Tutti* dan pengaruhnya terhadap peningkatan solidaritas para frater Ritapiret.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan dan metode kuantitatif melalui penelitian lapangan. Dengan pendekatan kepustakaan, penulis memperoleh data dari buku-buku, jurnal-jurnal, dan artikel-artikel yang memiliki hubungan dengan tema dari penulisan karya ini. Sedangkan dalam metode penelitian lapangan, penulis akan menyebarkan kuisioner untuk diisi oleh para frater di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret. Selanjutnya penulis coba mengelaborasi data tersebut untuk memperoleh hasil analisis yang akurat guna memperkuat penulisan karya ini.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *game online* memiliki potensi ganda, sebab di satu sisi, dia mampu memperkuat ikatan komunal melalui interaksi dan kolaborasi, namun di sisi lain, dia menciptakan isolasi sosial jika tidak dikelola dengan bijak. Ensiklik *Fratelli Tutti* menawarkan kerangka etis untuk mengevaluasi aktivitas digital ini, dengan menekankan pentingnya membangun persaudaraan universal yang mampu melampaui ruang virtual. Oleh sebab itu, diperlukan upaya keseimbangan antara interaksi digital dan interaksi nyata untuk mengembangkan solidaritas sejati sesuai dengan nilai-nilai formasi calon imam.

Kata Kunci: *Game Online*, Solidaritas, Seminari Tinggi, *Fratelli Tutti*, Formasi Calon Imam

ABSTRACT

Julianus Aldo Nino Keban (21757094) **The Influence of Online Games on the Solidarity of the Brothers of the Interdiocesan Seminary of St. Petrus Ritapiret in the Light of the Encyclical Fratelli Tutti.** Philosophy Study Program, Institute of Philosophy and Creative Technology Ledalero.

This study aims to (1) explain the influence of online games on the solidarity of the brothers at the Interdiocesan Higher Seminary of St. Petrus Ritapiret in the light of the encyclical Fratelli Tutti, (2) to explain the nature of online games which includes the definition of online games, the history of online games, types of online games, as well as the positive and negative impacts of online games, (3) to explain the reality of solidarity among the brothers of Ritapiret High Seminary, (4) to explain and introduce the contents of the Fratelli Tutti Encyclical and its influence on increasing the solidarity of the Ritapiret brothers.

The methods used in this research are qualitative methods with a literature study approach and quantitative methods through field research. With a literature approach, the author obtains data from books, journals, and articles that have a relationship with the theme of this work. While in the field research method, the author will distribute questionnaires to be filled in by the brothers at the Interdiocesan Higher Seminary of St. Petrus Ritapiret. Furthermore, the author tries to elaborate on the data to obtain accurate analysis results to strengthen the writing of this work.

The results of this study reveal that online gaming has a double potential, because on the one hand, it can strengthen communal ties through interaction and collaboration, but on the other hand, it creates social isolation if not managed wisely. The encyclical Fratelli Tutti offers an ethical framework to evaluate this digital activity, emphasizing the importance of building a universal brotherhood that transcends virtual space. Therefore, it is necessary to balance digital and real interactions to develop true solidarity in accordance with the values of priestly formation.

Keywords: Online Games, Solidarity, Higher Seminary, Fratelli Tutti, Formation of Candidates for Priest

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENERIMAAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penulisan.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	7
1.4 Manfaat Penulisan.....	7
1.5 Metode Penulisan	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II SELAYANG PANDANG TENTANG <i>GAME ONLINE</i> , SEMINARI TINGGI INTERDIOSESAN SANTO PETRUS RITAPIRET DAN ENSIKLIK <i>FRATELLI TUTTI</i>	9
2.1. Sekilas tentang <i>Game Online</i>	9
2.1.1. Pengertian <i>Game Online</i> dan Sejarah <i>Game Online</i>	9
2.1.2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	12
2.1.3. Dampak-Dampak dari <i>Game Online</i>	13
2.1.3.1. Dampak-Dampak Positif.....	14
2.1.3.1.1. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Komunitas	14
2.1.3.1.2. Peningkatan Kognitif dan Manajemen Waktu	15
2.1.3.1.3. Relaksasi, Penghilang Stres, dan Peningkatan Daya Saing	15
2.1.3.2. Dampak-Dampak Negatif	16

2.1.3.2.1. Kecanduan <i>Game</i> dan Dampak Kesehatan	16
2.1.3.2.2. Isolasi Sosial dan Kesenjangan Interpersonal	17
2.1.3.2.3. Dampak Emosional dan Pengabaian Tanggung Jawab.....	17
2.2. Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret	18
2.2.1. Sejarah Singkat Seminari Tinggi Interdiokesan	
Santo Petrus Ritapiret	18
2.2.2. Para Uskup Alumni Seminari Tinggi Interdiokesan Santo	
Petrus Ritapiret	19
2.2.3. Praeses Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret	20
2.2.4. Formator Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret	21
2.2.5. Frater Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret.....	21
2.2.6. Aspek-Aspek Pendidikan dan Pembinaan di Seminari Tinggi	
Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret.....	22
2.2.6.1. Aspek Kepribadian.....	23
2.2.6.2. Aspek Spiritualitas	23
2.2.6.3. Aspek Intelektual	23
2.2.6.4. Aspek Pastoralitas	24
2.2.7. Visi, Misi, Asas dan Tujuan Seminari Tinggi Interdiokesan Santo	
Petrus Ritapiret.....	25
2.2.7.1. Visi	25
2.2.7.2. Misi	25
2.2.7.3. Asas.....	26
2.2.7.4. Tujuan	26
2.2.8. Tahap-tahap Formasi.....	26
2.2.8.1. TOR (Tahun Orientasi Rohani)	26
2.2.8.2. Tingkat I.....	27
2.2.8.3. Tingkat II.....	28
2.2.8.4. Tingkat III	28
2.2.8.5. Tingkat IV	29
2.2.8.6. TOP (Tahun Orientasi Pastoral)	29
2.2.8.7. Tingkat V	30
2.2.8.8. Tingkat IV	31

2.3 Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i>	31
2.3.1. Biografi Singkat Paus Fransiskus	31
2.3.2. Latar Belakang Penulisan Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i>	33
2.3.3. Isi Ringaks Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i>	34
2.3.3.1. Bab I (Bayang-bayang Gelap Dunia yang Terbuka)	34
2.3.3.2. Bab II (Seorang Asing di Jalan)	35
2.3.3.3. Bab III (Memikirkan dan Menciptakan Dunia yang Terbuka)	36
2.3.3.4. Bab IV (Hati yang Terbuka ke Seluruh Dunia)	37
2.3.3.5. Bab V (Politik yang Lebih Baik)	38
2.3.3.6. Bab VI (Dialog dan Persahabatan Sosial)	39
2.3.3.7. Bab VII (Jalan Perjumpaan Baru)	40
2.3.3.8. Bab VIII (Agama-agama Hendaknya Melayani Persaudaraan Sosial)	41
2.3.4. Poin-poin Inspiratif Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i>	42
2.3.4.1. Persaudaraan Universal Sebagai Fondasi Kemanusiaan.....	42
2.3.4.2. Kritik terhadap Individualisme dan Konsumerisme	43
2.3.4.3. Dialog dan Persahabatan Sosial sebagai Jalan Kedamaian.....	44
2.3.4.4. Politik yang Berbasis Kasih dan Kebaikan Bersama	45
2.3.4.5. Solidaritas Sebagai Pilar Keadilan Sosial.....	45
BAB III ANALISIS PENGARUH <i>GAME ONLINE</i>	
TERHADAP SOLIDARITAS PARA FRATER RITAPIRET	
DALAM TERANG ENSIKLIK <i>FRATELLI TUTTI</i>	47
3.1. Data Hasil Penelitian Lapangan	47
3.1.1. Karakteristik dan Data Responden Kuisisioner	48
3.1.2. Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> oleh Para Frater Ritapiret	49
3.1.2.1. Tingkat Keaktifan Bermain <i>Game Online</i>	49
3.1.2.2. Durasi Waktu Bermain <i>Game Online</i>	50
3.1.2.3. Jenis-jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan.....	51
3.1.2.4. Aktivitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Pihak Lain.....	52
3.1.2.5. Tingkat Keseringan Bermain <i>Game Online</i>	53
3.1.2.6. Cara Berkomunikasi dalam Permainan <i>Game Online</i>	54
3.1.3. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Solidaritas Para Frater Ritapiret.....	55

3.1.3.1. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Interaksi Sosial	55
3.1.3.2. Efektifitas <i>Game Online</i> sebagai Medium Kebersamaan	56
3.1.3.3. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi bagi Partisipasi dalam Komunitas	58
3.1.3.4. Persahabatan dan Kebersamaan di Luar Dunia <i>Game Online</i>	59
3.1.4. Pandangan Para Frater Ritapiret tentang Hubungan antara Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i> dan Penggunaan <i>Game Online</i>	60
3.1.4.1. Pengenalan tentang Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i>	61
3.1.4.2. Tingkat Relevansi Nilai-nilai Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i> terhadap Penggunaan <i>Game Online</i> oleh Para Frater Ritapiret.....	61
3.1.4.3. Pengaruh Nilai-nilai Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i> terhadap Aturan dan Kebijakan di Seminari Ritapiret Terkait Penggunaan <i>Game Online</i>	63
3.2. Analisis Data Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Solidaritas Para Frater Ritapiret	65
3.2.1. Kebiasaan dan Pola Durasi Bermain <i>Game Online</i> dalam Komunitas Seminari	65
3.2.2. Dominasi Komunikasi Langsung dan Implikasinya terhadap Interaksi Komunal	66
3.2.3. Pandangan Positif terhadap Pengaruh <i>Game Online</i> bagi Interaksi Sosial	67
3.2.4. Kontradiksi antara Kedekatan Personal dan Motivasi Komunitas.....	68
3.2.5. Integrasi Nilai Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i> dengan Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> dalam Formasi Seminari	69
1.3 Pengaruh-Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Solidaritas Para Frater Ritapiret dalam Terang Ensiklik <i>Fratelli Tutti</i>	70
3.3.1. Pengaruh-Pengaruh Positif.....	70
3.3.1.1. Tranformasi Kebersamaan: Dari Virtual ke Realitas	70
3.3.1.2. Prinsip Persaudaraan Tanpa Sekat dalam Penggunaan <i>Game Online</i>	71
3.3.1.3. Model Integrasi Nilai <i>Fratelli Tutti</i> dalam Pengaturan	

<i>Game Online</i>	72
3.3.2. Pengaruh-Pengaruh Negatif	73
3.3.2.1. Individualisme dan Isolasi Sosial.....	73
3.3.2.2. Persaingan Menggantikan Kerja Sama	74
3.3.2.3. Pengabaian Tanggung Jawab Komunal	74
3.4. Rangkuman	75
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	77
4.1. Kesimpulan	77
4.2. Usul dan Saran	79
DAFTARPUSTAKA	82