

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Dalam game ini, pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia secara *real-time*. Dalam tiga dasawarsa terakhir, industri *game online* telah mengalami perkembangan pesat dan menjadi salah satu industri hiburan yang paling sukses. Kesuksesan itu didukung oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK.

Perkembangan IPTEK telah menghasilkan beberapa macam jenis *game online*, mulai dari *game* berbasis teks hingga *game* berbasis grafis yang sangat realistis. Salah satu jenis *game online* yang sedang diminati oleh anak-anak yakni MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan MMOFPS (*Massively Multiplayer First-Person Shooter*).¹ Ada juga permainan yang dirancang untuk dimainkan oleh satu pemain atau permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk berpartisipasi secara bersamaan. Ada beberapa hal yang menjadi inti dari pengalaman bermain *game online*, yaitu *gameplay*, interaksi sosial, komunitas, dan persaingan.

Gameplay adalah inti dari sebuah *game online*. Ini adalah cara pemain berinteraksi dengan dunia yang diciptakan dalam permainan ini. *Gameplay* dapat bervariasi dari game ke game, tetapi biasanya melibatkan pemain dalam pencapaian tujuan tertentu melalui langkah-langkah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Pemain dapat menggunakan karakter yang telah ditentukan atau dapat membuat karakter mereka sendiri sesuai keinginan. Interaksi sosial adalah komponen penting dari game online. Pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain melalui *chat*, *voice chat*, atau sistem pesan dalam *game*. Ini memungkinkan pemain untuk saling berkomunikasi, membentuk persahabatan, dan bahkan bersaing satu sama lain. Para pemain dapat membentuk kelompok atau tim untuk menyelesaikan

¹ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, 1:1, Jurnal Curere, 2017, hlm. 91.

tantangan atau memecahkan masalah bersama. Dalam beberapa *game*, pemain dapat melaksanakan peran sosial tertentu, seperti menjadi pemimpin kelompok atau menjadi anggota yang ahli dalam suatu bidang.²

Komunitas *game online* juga menjadi sangat penting dalam pengalaman bermain *game*. Komunitas ini terdiri atas pemain yang memiliki minat yang sama dan seringkali membentuk kelompok atau *guild* dalam permainan. Mereka dapat berkumpul di forum diskusi, *platform* media sosial, atau bahkan dalam acara-acara *game offline*. Komunitas *game online* biasanya memiliki ritel yang unik, seperti aturan yang ditentukan, kode etik, dan bahkan bahasa yang khas. Pemain dapat membangun hubungan kuat dengan anggota komunitas dan mendapatkan dukungan dan bantuan mereka dalam permainan.³

Persaingan adalah aspek yang sangat menarik dalam *game online*. Banyak *game online* termasuk elemen persaingan yang memungkinkan pemain untuk berkompetisi satu sama lain dalam mencapai tujuan tertentu. Pemain dapat mempertahankan rekor atau mencapai peringkat tinggi. Hal ini sering kali memberikan pemain motivasi tambahan untuk terus bermain dan meningkatkan kemampuan mereka. Dalam banyak *game online*, ada juga turnamen dan kompetisi besar di mana pemain bisa memenangkan hadiah atau uang tunai. Selain itu, *game online* juga memiliki dampak sosial, baik secara positif maupun negatif. Di sisi positif, *game online* dapat membantu membangun keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kerja tim. Selain itu, *game online* juga dapat menjadi *platform* yang menghubungkan orang-orang dari berbagai budaya dan latar belakang. Namun, di sisi yang lain, *game online* juga dapat menyebabkan ketergantungan, isolasi sosial, dan masalah kesehatan mental jika tidak dimainkan dengan bijak.⁴

Secara keseluruhan, *game online* adalah bentuk hiburan yang sangat populer dan telah menjadi bagian integral dari masyarakat modern, terutama di kalangan remaja dan anak-anak. Mereka memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengalami petualangan, berinteraksi dengan pemain lain, membangun komunitas,

² Thorsten Quandt, Sonja Kröger, “*Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*” (Abingdon: Routledge, 2014), hlm. 43-45.

³ Richard A. Bartle, “*Designing Virtual Worlds*”, (Indianapolis: New Riders Publishing, 2003), hlm. 115-120.

⁴ *Ibid.*, hlm. 93.

dan bersaing dengan pemain lain dalam lingkungan yang menyenangkan. Namun, penting bagi pemain untuk memainkannya dengan bijak dan memastikan tetap terhubung dengan dunia nyata, dan tidak memutuskan hubungan interaksi di dunia nyata. Karena itu, sebuah komunitas yang terbentuk perlu memiliki pedoman etis yang bisa membantu setiap orang agar mampu memberikan nilai dan pengaruh yang baik bagi seluruh anggota komunitas. Gereja Katolik, melalui Paus Fransiskus, telah mengeluarkan sebuah ensiklik yang mengangkat tema persaudaraan dan persahabatan.

Ensiklik ketiga Paus Fransiskus yang berjudul *Fratelli Tutti* ini, yang ditandatangani pada tanggal 3 Oktober 2020, mengangkat tema persaudaraan dan persahabatan sosial. Judul *Fratelli Tutti*, yang berarti "Saudara Sekalian," terinspirasi oleh ajaran Santo Fransiskus dari Assisi, seorang tokoh yang dikenal karena cinta dan kepeduliannya terhadap sesama makhluk. Santo Fransiskus mengajarkan bahwa semua orang adalah saudara dan saudari di hadapan Tuhan. Dengan demikian, ensiklik ini tidak hanya berbicara tentang persaudaraan dalam konteks religius, tetapi juga dalam konteks sosial dan kemanusiaan yang lebih luas.⁵

Dalam dokumen tersebut, Paus menekankan pentingnya membangun lebih banyak hubungan antarmanusia dalam menghadapi tantangan global seperti pandemi, kesenjangan pada bidang ekonomi, lingkungan dan politik, serta menyoroti kegagalan kerja sama internasional. Paus menyerukan umat manusia untuk bersatu mengatasi masalah-masalah bersama dan mengingat bahwa setiap orang adalah bagian dari satu keluarga besar. Hal ini menginspirasi semua orang untuk membangun masyarakat yang inklusif dan peduli melintasi batas-batas geografis dan budaya. Paus juga menyoroti isu-isu seperti kemiskinan, rasisme dan perdagangan manusia sebagai tantangan global yang memerlukan solusi bersama. Paus Fransiskus berharap agar *Fratelli Tutti* dapat menumbuhkan kembali hasrat universal akan persaudaraan sejati, di mana cinta dan simpati adalah dasar interaksi antarmanusia. Ensiklik ini menyerukan terciptanya dunia yang lebih adil dan penuh kepedulian.

⁵ Paus Fransiskus, *Fratelli Tutti*, penerj. Sdr. Martin Harun (Jakarta: Departemen Dokumentasi dan Penerangan Konferensi Waligereja Indonesia, 2020), hlm. 9.

Manusia mempunyai tanggung jawab untuk melindungi dan merawat bumi ini dan seluruh makhluk hidup yang ada di dalamnya. Paus Fransiskus menyerukan agar komunitas internasional untuk berpartisipasi aktif dalam upaya membangun persaudaraan universal, dan menunjukkan kepemimpinan yang bersih dan penuh kasih sayang di tingkat nasional dan internasional dalam mengembangkan kebijakan yang mendukung keadilan sosial. Dalam konteks ini, *Fratelli Tutti* menyerukan perubahan dan pembaruan serta meminta semua orang memikirkan kembali cara mereka berinteraksi dengan sesama dan dunia. Selain itu, Paus Fransiskus menghadirkan seruan kuat untuk membangun kembali hubungan antarmanusia berdasarkan prinsip persaudaraan dan solidaritas. Dengan mengingatkan kita akan nilai-nilai dasar kemanusiaan dan cinta kasih, ensiklik ini menjadi panduan bagi individu dan komunitas untuk berkontribusi dalam menciptakan dunia yang lebih harmonis dan damai di tengah tantangan global saat ini.

Paus Fransiskus menawarkan wawasan mendalam tentang interaksi manusia di era digital. Dalam *Fratelli Tutti*, Paus menekankan pentingnya persaudaraan universal dan solidaritas sebagai respons terhadap tantangan global yang dihadapi umat manusia. Sementara itu, *game online* telah menjadi salah satu fenomena budaya yang mendunia, menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang melalui *platform* virtual. *Game online*, dengan kemampuan untuk menyatukan pemain dari berbagai belahan dunia, menciptakan ruang interaksi yang unik. Pada titik ini, nilai-nilai yang diusung oleh *Fratelli Tutti* memiliki relevansi yang besar dalam konteks *game online*. Paus Fransiskus menekankan bahwa dunia yang lebih baik dibangun melalui hubungan antar manusia yang saling menghargai. Dalam *game*, interaksi sosial sering kali terjadi dalam bentuk kerjasama dan kompetisi. Pemain harus berkomunikasi, berfikir mengatur strategi yang tepat, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Hal ini mencerminkan semangat persaudaraan yang diharapkan oleh Paus, di mana setiap individu berkontribusi untuk kesejahteraan komunitas. *Game* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga bisa menjadi medium untuk menyebarkan nilai-nilai positif dan menciptakan koneksi yang bermakna antarindividu. Dengan demikian, hubungan antara *game online* dan ensiklik *Fratelli Tutti* menggambarkan

potensi besar untuk membangun komunitas yang lebih baik di era digital. Dengan menerapkan prinsip-prinsip persaudaraan dan solidaritas dalam interaksi *online*, kita dapat menciptakan pengalaman yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkaya kehidupan sosial dan spiritual kita. Dalam perjalanan menuju dunia yang lebih baik, setiap pemain memiliki peran penting dalam mewujudkan visi persaudaraan universal yang digagas oleh Paus Fransiskus.

Persaudaraan dan solidaritas yang diusung oleh Paus Fransiskus dalam ensiklik *Fratelli Tutti*, merupakan nilai-nilai fundamental yang sangat ditekankan dalam formasi para calon imam di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret. Sebagian besar para frater Seminari Tinggi Ritapiret memiliki kebiasaan bermain *game online*. Banyak game menawarkan fitur sosial yang memungkinkan pemain untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan membangun hubungan. Hal ini sejalan dengan ajaran *Fratelli Tutti* yang menekankan pentingnya persaudaraan dan solidaritas di antara umat manusia. Dalam konteks ini, *game online* dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun komunitas Seminari Tinggi Ritapiret yang inklusif, di mana para pemain bisa saling mendukung satu sama lain. Walaupun, *game online* dapat menciptakan koneksi sosial, mereka juga dapat menyebabkan isolasi jika tidak dikelola dengan baik. Kecanduan *game* sering kali mengarah pada pengabaian aktivitas sosial di dunia nyata, termasuk kegiatan keagamaan dan interaksi sosial dengan sesama anggota komunitas.⁶ Hal ini berpotensi mengurangi kualitas hubungan interpersonal dan solidaritas sosial yang seharusnya menjadi bagian dari kehidupan rohani seseorang.

Oleh karena itu, penulis coba menelaah masalah tersebut dalam sebuah karya tulis yang berjudul PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP SOLIDARITAS PARA FRATER SEMINARI TINGGI INTERDIOSESAN SANTO PETRUS RITAPIRET DALAM TERANG ENSIKLIK *FRATELLI TUTTI*. Melalui karya ilmiah ini penulis coba menelaah pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater di Seminari Tinggi Ritapiret.

⁶ Daulat Marulitua Tambunan. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perkembangan Rohani Remaja Kristen." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Didaxte*, Vol. 1, No. 2 (2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka masalah utama yang dialami dalam karya tulis ini adalah: Apa pengaruh *Game Online* terhadap Solidaritas Para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret dalam Terang Ensiklik *Fratelli Tutti*. Adapun beberapa masalah turunan yang akan dibahas dan dijelaskan selanjutnya yakni:

1. Apa itu *Game Online*?
2. Apa itu Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret?
3. Apa itu ensiklik *Fratelli Tutti*?
4. Bagaimana solidaritas para frater di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret?
5. Apa dan bagaimana pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan Penulisan skripsi ini terbagi dalam dua bagian yakni tujuan umum dan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

Ada beberapa tujuan umum dari penulisan karya ilmiah ini, yakni:

Pertama, untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater di Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*.

Kedua, untuk menjelaskan hakikat *game online* yang mencakup pengertian *game online*, sejarah *game online*, jenis-jenis *game online*, serta dampak positif dan negatif *game online*.

Ketiga, untuk menjelaskan tentang kenyataan solidaritas di kalangan para frater Seminari Tinggi Ritapiret.

Keempat, untuk menjelaskan dan memperkenalkan isi ensiklik *Fratelli Tutti* dan pengaruhnya terhadap peningkatan solidaritas para frater Ritapiret.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk memenuhi tuntutan akademik pada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1).

1.4 Manfaat Penulisan

Ada beberapa manfaat yang diperoleh penulis dari pengerjaan karya tulis ini:

Pertama, bagi penulis. Dengan penulisan karya ilmiah ini penulis dilatih untuk mengimplementasikan minat, teori-teori, dan konsep-konsep yang telah di terima penulis dalam proses perkuliahan melalui sebuah penelitian ilmiah akademis, baik melalui penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan.

Kedua, bagi komunitas Seminari Tinggi Ritapiret. Karya tulis ini merupakan kontribusi ilmiah untuk mendalami masalah *game online* dan pengaruhnya terhadap solidaritas para calon imam dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*. Penelitian ini akan menunjukkan bagaimana *game online* dapat digunakan untuk membangun komunitas digital yang inklusif di kalangan Seminari Tinggi Ritapiret. Hal ini dapat meningkatkan rasa solidaritas dan persaudaraan di antara anggota komunitas. Dengan memahami bagaimana *game online* mempengaruhi nilai solidaritas, penelitian ini juga dapat memberikan solusi untuk mengatasi isolasi sosial. Hal ini sangat penting dalam mengembangkan komunitas yang lebih inklusif dan harmonis.

Ketiga, bagi pembaca pada umumnya. Karya ilmiah ini bisa membantu para pembaca pada umumnya untuk memahami pengaruh *game online* terhadap solidaritas manusia dalam kehidupan bersama dengan memperkenalkan hakikat *game online* dan pengaruhnya terhadap kehidupan bersama. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi kepada para pembaca dan masyarakat untuk meningkatkan solidaritas dalam kehidupan bersama dalam terang ajaran ensiklik *Fratelli Tutti*.

1.5 Metode Penulisan

Dalam penulisan karya ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan dan metode kuantatif dengan pengumpulan data melalui kuisiner dan wawancara. Dengan pendekatan kepustakaan, penulis

memperoleh data dari buku-buku, jurnal-jurnal, dan artikel-artikel yang memiliki hubungan dengan tema dari karya tulis ini. Sedangkan dengan metode kuantitatif, penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara dan penyebaran 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.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab yakni:

Bab I merupakan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab II berisikan selayang pandang *game online*, Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret, dan ensiklik *Fratelli Tutti*. Dalam subbab pertama penulis akan memberikan pengertian dan sejarah *game online*, jenis-jenis *game online*, dan dampak positif dan negatif *game online*. Pada bagian kedua, penulis akan memberikan gambaran umum tentang Seminari Tinggi Interdiocesan Santo Petrus Ritapiret. Pada bagian terakhir dari bab ini penulis akan memperkenalkan isi ensiklik *Fratelli Tutti*.

Bab III berisikan analisis pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater Ritapiret dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*. Dalam sub bab pertama, penulis akan memaparkan data dari hasil pengisian kuisioner dan wawancara yang telah dilakukan berkaitan dengan pembahasan teori pada bab II. Selain itu, dalam bagian kedua akan dipaparkan analisis pengaruh *game online* bagi solidaritas para frater Ritapiret dalam terang ensiklik *Fratelli Tutti*. Sementara itu, dalam bagian ketiga akan dipaparkan pengaruh-pengaruh *game online* terhadap solidaritas para frater Ritapiret.

Bab IV merupakan penutup dari tulisan ini yang memuat kesimpulan umum dan usul saran.