

ABSTRAK

Antonius Maristio Andito Wangga, 22.75.7253. **Analisis Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Remaja dalam Perspektif Filsafat Teknologi Martin Heidegger**. Skripsi. Program Sarjana Filsafat Agama Katolik, Institut Filsadat Teknologi Ledalero. 2026.

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja dalam perspektif filsafat teknologi Martin Heidegger. Metode yang digunakan dalam karya ini adalah metode kualitatif dengan melakukan studi pustaka, yang mengkaji setiap data dan literatur dari berbagai buku, jurnal, penelitian terdahulu dan artikel ilmiah yang masih relevan dengan tema tulisan. Fokus utama yang didalami melalui tulisan ini adalah bagaimana teknologi, dalam konteks ini *game online* dapat memengaruhi cara memahami, perilaku, berpikir dan eksistensi dari remaja.

Hasil penelitian ditemukan bahwa melalui perspektif Heidegger, teknologi yang di dalamnya terdapat *game online* cenderung untuk membingkai (*gestell*) cara remaja memahami dunia. Penggunaan *game online* dapat membuat remaja melihat realitas sebagai sesuatu yang siap dipakai dan berorientasi pada hal yang instan. Kondisi ini menunjukkan bahwa remaja menggunakannya sebagai *dasein* yang inautentik. Hal ini, berpengaruh negatif pada remaja seperti; penurunan prestasi akademik, lemahnya interaksi di dunia nyata, mengalami kecanduan digital serta mengalami gangguan pada kesehatan. Namun, penggunaan *game online* dapat juga memberi pengaruh positif pada remaja, jika digunakan secara reflektif dan kritis. Ini sebenarnya memperlihatkan bahwa remaja mampu mengontrol penggunaannya dan menjadi subjek yang mengatur *game online*, serta dapat memberikan pengaruh positif, seperti interaksi lebih global, meningkatkan semangat kerja sama tim, membantu kognitif remaja serta mempelajari bahasa lain.

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa remaja tidak dilarang untuk menggunakan *game online*, namun dalam penggunaannya dibutuhkan pengawasan dan edukasi dari orangtua, lingkungan dan lembaga pendidikan. Remaja perlu menerapkan sikap reflektif dan kritis serta bertanggung jawab pada penggunaan *game online*, karena dapat berpengaruh positif terhadap dirinya dan tidak terjebak di dalamnya. Tulisan ini, dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya, secara khusus remaja untuk sadar akan keuntungan serta ancaman dari penggunaan *game online*.

Kata Kunci : *Game Online*, remaja, Heidegger, teknologi

ABSTRACT

Antonius Maristio Andito Wangga, 22.75.7253. **Analysis of the Impact of Online Gaming on Adolescents from the Perspective of Martin Heidegger's Philosophy of Technology.** Thesis. Bachelor's Program in Catholic Philosophy of Religion, Ledalero Institute of Philosophy and Technology. 2026.

This research paper aims to analyze the impact of online gaming on adolescents from the perspective of Martin Heidegger's philosophy of technology. The method employed in this study is a qualitative approach involving a literature review, which examines data and literature from various books, journals, previous studies, and scientific articles relevant to the paper's theme. The primary focus explored in this paper is how technology in this context, online games can influence adolescents' understanding, behavior, thinking, and existence.

The study found that, from Heidegger's perspective, technology specifically online games tends to frame (gestell) the way adolescents understand the world. The use of online games can lead adolescents to view reality as something ready-made and oriented toward instant gratification. This condition indicates that adolescents use it as an inauthentic dasein. This has negative effects on adolescents, such as: a decline in academic performance, weak real-world interactions, digital addiction, and health issues. However, the use of online games can also have a positive influence on adolescents if used reflectively and critically. This actually demonstrates that adolescents are capable of controlling their use and becoming active participants who shape their online gaming experience, thereby generating positive effects such as broader social interactions, enhanced teamwork, improved cognitive development, and the opportunity to learn other languages.

Through this study, it can be concluded that adolescents are not prohibited from playing online games; however, their use requires supervision and education from parents, their social environment, and educational institutions. Adolescents need to adopt a reflective and critical attitude and act responsibly when using online games, as this can have a positive impact on them and prevent them from becoming overly engrossed in them. This paper can serve as a reference for future research, particularly to help adolescents become aware of both the benefits and the risks associated with online gaming.

Keywords: Online Games, adolescents, Heidegger, technology.