



**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP REMAJA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT
TEKNOLOGI MARTIN HEIDEGGER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero untuk

Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat

guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat

Program Studi Ilmu Filsafat

Oleh

ANTONIUS MARISTIO ANDITO WANGGA

NPM: 22.75.7253

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

2026

LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Antonius Maristio Andito Wangga
2. NPM : 22.75.7253
3. Judul : Analisis Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Remaja
Dalam Perspektif Filsafat Teknologi Martin Heidegger.

4. Pembimbing:

1. Dr. Bernadus Subang Hayong : 
(Penanggung Jawab)

2. Dr. Fransiskus Dose : 

3. Prof. Dr. Konrad Kebung : 

5. Tanggal diterima : 24 Februari 2025

6. Mengesahkan 7. Mengetahui

Wakil Ketua I

Rektor IFTK Ledalero


Dr. Yosef Keladu



Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

HALAMAN PENGESAHAN

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 Mei 2026

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

 Rektor
[Signature]
Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

DEWAN PENGUJI

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Bernadus Subang Hayong | : <i>[Signature]</i> |
| 2. Dr. Fransiskus Dose | : <i>[Signature]</i> |
| 3. Prof. Dr. Konrad Kebung | : <i>[Signature]</i> |

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Antonius Maristio Andito Wangga

NPM : 22.75.7253

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, dan bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh 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 dalam skripsi ini.

Ledalero, 11 Mei 2026

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'A. Wangga', with a large 'X' mark above it.

Antonius Maristio A. Wangga

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Antonius Maristio Andito Wangga

NPM : 22.75.7253

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive royalty-Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: **Analisis Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Remaja Dalam Perspektif Filsafat Teknologi Martin Heidegger** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk perangkat 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

Pada tanggal : 11 Mei 2026

Yang menyatakan



Antonius Maristio A. Wangga

KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi adalah salah satu ciri dari peradaban dunia. Sejak dahulu, teknologi telah ada dan menjadi bagian penting dari kehidupan manusia yang nyatanya sulit untuk dipisahkan. Melalui teknologi, banyak aktivitas manusia dipermudah mulai dari aspek pendidikan, sosial, transportasi, pertanian, komunikasi dan masih banyak lagi yang tersebar hampir di setiap sektor kehidupan manusia. Teknologi lama banyak mengandalkan alam dalam proses kerjanya, sedangkan teknologi modern atau yang lebih kekinian banyak mengandalkan data, jaringan, dan masih banyak lagi. Pada era ini, teknologi kekinian meliputi, transportasi MRT, *smartphone*, robotika, *game online* dan masih banyak lagi.

Game online adalah satu dari banyak teknologi yang penggunaannya telah membanjiri hampir pelosok negeri. Fitur serta berbagai *item* di dalamnya, membuat *game online* banyak digemari oleh orang banyak, termasuk remaja. Bukan sekadar pengguna, remaja termasuk kelompok usia yang paling banyak menggunakan *game online*. *Game online* sangat mudah diterima di kalangan remaja, dikarenakan teknologi digital yang satu ini dapat menjadi saran hiburan yang efektif jika digunakan dengan baik. Seperti yang diketahui bahwa, pada usia tersebut pada umumnya remaja berada dalam kondisi “angin ribut” yang sulit di atur dan hanya melakukan sesuatu berdasarkan apa yang disukai dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan orang disekitarnya.

Tulisan ilmiah ini akan menganalisis tentang penggunaan *game online* dan pengaruhnya terhadap remaja, dalam sudut pandang salah satu filsuf besar yakni Martin Heidegger. Melalui perspektif Heidegger, penulis hendak menemukan pengaruh positif dan negatif yang didapatkan oleh remaja ketika menggunakan teknologi *game online* tersebut. Bahwa, penggunaan teknologi itu penting, namun akan menjadi ancaman atau bahaya jika digunakan dengan tidak baik. Melalui karya ini, penulis hendak persembahkan untuk masyarakat umum, secara khusus remaja sebagai bentuk dukungan terhadap hadirnya *game online*, tetapi juga sebagai sinyal kepada pengguna agar lebih berhati-hati dalam penggunaannya. Meskipun demikian, penulis dengan sadar tidak mengklaim ini merupakan karya murni, melainkan banyak bantuan yang didapatkan bukan saja berasal dari buku-buku, jurnal, artikel ilmiah, sumber internet dan masih banyak lagi. Tetapi, karya ini berhasil diselesaikan berkat dukungan berbagai pihak. Untuk itu penulis hendak berterima kasih kepada semua yang terlibat baik secara edukasi, moril dan finansial.

Pertama-tama, penulis hendak menghaturkan puji dan syukur kepada Tuhan Allah sumber segala rahmat, yang senantiasa menurunkan berkatnya yang melimpah kepada penulis selama ini, secara khusus dalam proses penyelesaian karya ini. Karena tanpa berkat-Nya, penulis tidak dapat menyelesaikan karya ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Bernadus Subang Hayong yang dengan setia membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tulisan ini. Terima kasih juga diucapkan kepada Dr. Fransiskus Dose yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi penguji dalam karya tulis penulis ini. Terima kasih juga diucapkan penulis kepada Prof. Dr. Konrad Kebung yang telah bersedia menjadi salah satu dewan penguji dari karya ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih mendalam kepada kedua orang tua tercinta, Bpk. Martinus Soru dan Mama Kristina Anu serta adik kandung Aloyisus Marilas Andino Mungga yang senantiasa mendukung baik secara moril maupun finansial perjalanan panggilan penulis, secara khusus selama proses penulisan karya ini. Penulis mengucapkan terima kasih berlimpah kepada SVD dan Seminari Tinggi St. Paulus Ledalero, terkhusus Wisma St. Arnoldus Janssen Nitapleat yang telah menjadi rumah yang nyaman bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini. Secara khusus kepada ketiga prefek, P. Ferdinandus Sebho, SVD, P. Fransiskus Dose, SVD dan P. Ve Nahak, SVD yang selalu memotivasi penulis untuk menyelesaikan karya ini. Terima kasih terakhir disampaikan kepada semua yang terlibat, confrater Wisma Arnoldus, para saudara angkatan 85 Seminari Tinggi Ledalero, alumni BSB angkatan 12, para donatur, keluarga besar dan kepada para sahabat baik yang selalu membantu penulis selama proses penyelesaian karya ini. Kepada semua pihak yang tidak sempat disebutkan namanya, penulis mengucapkan terima kasih.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna dan komprehensif. Oleh karena itu, penulis secara terbuka dengan siap menerima segala kritik dan saran konstruktif yang dapat membarui karya ini agar menjadi lebih baik.

Ledalero, 07 Mei 2026

Penulis

ABSTRAK

Antonius Maristio Andito Wangga, 22.75.7253. **Analisis Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Remaja dalam Perspektif Filsafat Teknologi Martin Heidegger**. Skripsi. Program Sarjana Ilmu Filsafat, Institut Filsafat Teknologi Kreatif 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 Philosophy, 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.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL.....	ii
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penulisan	4
1.4 Metode Penulisan	5
1.5 Literatur Review	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Remaja	10
2.1.1 Pengertian Remaja	10
2.1.2 Klasifikasi Remaja	12
2.1.2.1 Remaja Awal (<i>Early Adolescence</i>)	13
2.1.2.2 Remaja Pertengahan (<i>Middle Adolescence</i>).....	13
2.1.2.3 Remaja Akhir (<i>Late Adolescence</i>)	13
2.1.3 Aspek –Aspek Perkembangan Remaja	14
2.1.3.1 Aspek Perkembangan Fisik.....	14
2.1.3.2 Aspek Perkembangan Kognitif	15

2.1.3.3 Aspek Perkembangan Emosi	17
2.1.3.4 Aspek Perkembangan Sosial.....	18
2.2 <i>Game Online</i>	20
2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i>	20
2.2.2 Sejarah <i>Game Online</i>	22
2.2.3 Pengelompokan <i>Game Online</i>	24
2.2.3.1 Pengelompokan berdasarkan Platform	25
2.2.3.2 Pengelompokan berdasarkan Genre.....	26
BAB III MARTIN HEIDEGGER; BIOGRAFI, KARYA DAN	
PEMIKIRANNYA	29
3.1 Biografi Martin Heidegger.....	29
3.1.1 Riwayat Hidup Martin Heidegger.....	29
3.1.2 Karya-Karya Martin Heidegger	31
3.2 Pemikiran Filosofis	33
3.2.1 Latar Belakang Pemikiran.....	34
3.2.2 Pengaruh Para Filsuf	35
3.2.2.1 Edmund Husserl (1859-1938).....	36
3.2.2.2 Aristoteles (384 SM-322 SM).....	37
3.2.2.3 Immanuel Kant (1724-1804).....	39
3.2.2.4 Friederich Nietzsche (1844-1900)	40
3.2.2.5 Soren Kierkegaard (1813-1855)	41
3.3 Filsafat Teknologi Martin Heidegger.....	42
3.3.1 Hakikat Teknologi	43
3.3.2 Konsep <i>Enframing</i>	45

3.3.3 Relasi Manusia dan Teknologi.....	48
3.4 Kesimpulan.....	51
BAB IV ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GAME	
ONLINE TERHADAP REMAJA DALAM PERSPEKTIF	
FILSAFAT TEKNOLOGI MARTIN HEIDEGGER	53
4.1 Penggunaan <i>Game Online</i> sebagai Fenomena Teknologis.....	53
4.2 <i>Game Online</i> sebagai Bentuk <i>Enframing (Gestell)</i>	54
4.3 <i>Dasein</i> Remaja: Antara Keberadaan Autentik dan Inautentik.....	57
4.3.1 Keberadaan Remaja Inautentik (<i>uneigentlich</i>).....	58
4.3.2 Keberadaan Remaja Autentik (<i>eigentlich</i>).....	60
4.4 Sikap Reflektif Remaja terhadap <i>Game Online</i>	62
4.5 Analisis Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i>	65
4.5.1 Pengaruh Positif	66
4.5.1.1 Pengembangan Kemampuan Strategis Remaja	66
4.5.1.2 Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Kerja Tim	67
4.5.1.3 Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing dan Adaptasi Digital	70
4.5.1.4 Media Hiburan dan Pengelolaan Stres.....	72
4.5.2 Pengaruh Negatif	73
4.5.2.1 Mengalami Kecanduan (Adiksi secara Digital).....	73
4.5.2.2 Menurunnya Prestasi Akademik dan Lemahnya Tanggung Jawab	76
4.5.2.3 Gangguan Kesehatan dan Emosi	78
4.5.2.4 Kurangnya Interaksi Sosial di Dunia Nyata.....	79

4.6 Sintesis: Relasi Remaja dan <i>Game Online</i>	81
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Usul Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86