

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak memasuki abad ke-21, dunia mengalami perkembangan yang begitu pesat pada bidang teknologi dan informasi. Berbagai inovasi modern hadir dan menunjukkan bahwa dunia sedang memasuki babak baru yang menjanjikan sekaligus menantang. Disebut menjanjikan karena pada dasarnya teknologi sangatlah membantu umat manusia dalam kesehariannya, mulai dari mempermudah komunikasi, informasi, riset, transportasi serta banyak hal kreatif yang dapat ditemukan dalam keseharian yang sejatinya berasal dari perkembangan teknologi yang begitu masif. Selain itu, teknologi disebut juga sebagai sesuatu yang menantang karena terus berkembang dan berubah dengan cepat sehingga membutuhkan penyesuaian dan adaptasi dari umat manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mencolok dalam dekade terakhir ini adalah teknologi digital yang karena perkembangannya membuat banyak orang menyebut masa ini sebagai era digital. Teknologi digital sendiri adalah penggunaan sistem digital dalam mengolah, menyimpan dan mengirimkan informasi seperti komputer, *smartphone*, internet, teknologi AI, dll.¹ Adapun teknologi digital kekinian, populer melalui fitur-fitur atau aplikasi-aplikasi yang mempermudah banyak orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Salah satu fitur yang sangat populer dan sangat digemari oleh berbagai kalangan, secara khusus remaja adalah aplikasi-aplikasi *game online*.

Game online adalah salah satu platform digital yang sangat digemari oleh banyak orang secara khusus remaja. Fitur teknologi yang satu ini memiliki daya tarik unik karena mampu mempertemukan seorang dengan yang lain secara virtual atau *online* melalui game yang dimainkan. Orang bisa bertemu dengan kenalan baru yang memiliki minat yang sama dengannya. Memiliki target pasar untuk para remaja, *game online* yang begitu bermacam-macam seperti *PUBG*, *Free Fire*, *Mobille Legend*, *Babby Doll*, dll didesain sesuai dengan target pasarnya agar mudah diterima, itulah mengapa berbagai jenis *game online* sangat populer dan banyak diminati

¹ Arif Mutqim, Aji Wibawa, Khurin Nabilla, "Inovasi Digital Untuk Masyarakat yang lebih Cerdas 5.0; Analisis Tren Teknnologi Informasi dan Prospek Masa Depan", *Jurnal Inovasi Tenik & Edukasi Teknologi*, 1(12), 2021, hlm. 7.

oleh para remaja sekarang. Apalagi aplikasi *game online* sangat mudah ditemukan melalui *smartphone* dan komputer.

Menurut data yang diperoleh dari media online nasional *Good Stats* yang dirilis pada 5 Oktober 2024 menegaskan bahwa 95% pengguna internet di Indonesia adalah untuk bermain video game atau *game online*. Dengan presentase tersebut Indonesia menjadi negara dengan proporsi pengguna internet yang bermain *game online* tertinggi ke-2 di dunia setelah Filipina.² Presentase yang tinggi tersebut kemudian diperkuat dengan jumlah *gamers* (pengguna *game online*) di Indonesia yang mencapai 185 juta pada tahun 2023 dan diprediksi akan terus bertambah seiring meningkatnya popularitas *game online*.³ Secara khusus kelompok remaja dan anak-anak yang berusia 0-21 memiliki presentase sebagai pengguna *game online* sebesar 46,2 % dilansir dari data Badan Pusat Statistik (BPS) 2023 dengan total keseluruhan unduhan *game online* sebesar 3,45 miliar.⁴

Game online banyak diminati oleh remaja karena dapat menjadi sumber penghasilan bagi para kreator *sport digital* dan atlet *e-sport* yang notabenehnya didominasi oleh para remaja. Selain itu, *game online* telah menjadi sarana bagi remaja untuk mengekspresikan dirinya serta menjadi tempat bagi mereka untuk berelaksasi dengan sesama ataupun juga dengan orang baru yang memiliki minat yang sama. Namun disisi lain, remaja akan lebih memproyeksikan diri secara total ke dalam teknologi *game online* ini, seperti kata Budi Hardiman manusia yang adalah *homo sapiens* akan total menjadi *homo digitalis*.⁵ Bahwasannya, akan ada pemberian diri yang mungkin tak terkontrol pada *game online* oleh remaja. Menilik dari realitas tersebut, tak bisa dipungkiri bahwa keterlemparan remaja ke dalam *game online* akan memberikan pengaruh dualisme yakni pengaruh yang positif ataupun pengaruh yang negatif bukan saja kepada para pengguna remaja yang menjadi fokus pembahasan tetapi juga akan memberi pengaruh terhadap lingkungan yang memiliki sentuhan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan remaja pengguna *game online*. Namun, tak bisa dipungkiri bahwa *game online* telah menjadi demam jika ditilik kembali dari berbagai fakta yang telah diuraikan. Kadang kala, remaja pada umumnya terjebak dalam

² Agnes Yonatan, "95% Pengguna Internet Indonesia adalah bermain Video Game", dilansir dari media online *GoodStats*, 5 Oktober 2024. Diakses pada 07 Maret 2025.

³ Eko Sutyanto, "Jumlah Gamers di Indonesia tembus 185 Juta", dilansir dari *Tribunnews.com* Kamis, 23 Januari 2025. Diakses pada 08 Maret 2025.

⁴ Diakses dari situs web resmi Badan Pusat Statistik (bps.go.id) pada 13 Maret 2025.

⁵ F. Budi Hariman, *Aku Klik Maka Aku Ada*, cetakan pertama (Yogyakarta; PT Kanisius, 2021), hlm.15

kemanisan *game online* alih-alih melihatnya sebagai suatu pemberian positif dari perkembangan teknologi untuk manusia secara umum.

Martin Heidegger adalah seorang filsuf yang secara khusus juga menaruh perhatian pada perkembangan teknologi modern. Melalui karya populernya *Die Frage nach der Technik* atau *The Question Concerning Technology*, beliau menekankan bahwa teknologi bukan hanya sekedar alat yang membantu manusia mencapai tujuan dan aktivitas manusia tetapi teknologi juga adalah cara untuk memahami dunia (perkembangannya).⁶ Ia menekankan bahwa esensi teknologi digital sebenarnya bersandar pada konsep sentral yang disebut dengan *enframing*,⁷ terbingkai. Bahwa hubungan manusia dan teknologi sesungguhnya adalah sebuah pembungkaman oleh sistem yang melibatkan manusia ke dalam ‘kerangka kerja atau cara berpikir tertentu’.⁸ Dalam hal ini, kehadiran *game online* dapat dilihat sebagai suatu sarana untuk memahami perkembangan teknologi yang semakin kompleks. *Game online* membawa manusia secara khusus remaja dalam sebuah lingkaran yang dapat melahirkan sebuah cara kerja atau cara berpikir yang baru. Cara kerja dan cara berpikir tersebut adalah bagian dari pengaruh yang diberikan oleh *game online* kepada penggunanya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin menggali lebih dalam tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja dalam tulisan ilmiah yang berjudul ‘ **ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP REMAJA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT TEKNOLOGI MARTIN HEIDEGGER**’

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan di atas, rumusan masalah utamanya adalah bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja dalam perspektif filsafat teknologi Martin Heidegger? Untuk lebih memperdalam penjelasan, penulis mengurai rumusan masalah turunan dengan pertanyaan-pertanyaan lanjutan yang dikaji dalam setiap bab. *Pertama*, bagaimana hubungan antara *game online* dan remaja? Pertanyaan ini akan dibahas pada bab dua. *Kedua*, Siapa itu Martin Heidegger beserta karya dan pandangannya tentang teknologi? Penjelasan dari

⁶ Martin Heidegger, *The Question Concerning Technology, and Other Essays*, trans. by William Lovit, (New York & London: Garland Publishing, 1977), hlm 8.

⁷ Oktarizal Dianus, “Manusia Di Era Kebudayaan Digital; Interpretasi Ontologis Martin Heidegger”, *Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*. vol 9, nomor 2 tahun 201- ; hlm 191.

⁸ Oktarizal Dianus, *op.cit.*, hlm. 192.

pertanyaan ini terdapat pada bab tiga karya ilmiah ini. *Ketiga*, bagaimana pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap remaja dengan perspektif Martin Heidegger? Persoalan ini akan dibahas pada bab empat dari karya penulisan ini.

1.3 Tujuan Penulisan

Karya penulisan ini memiliki dua tujuan. *Pertama*, melalui karya ini hendak dijelaskan tentang pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap remaja dalam perspektif filsafat teknologi Martin Heidegger. Lebih lanjut, melalui tulisan ini juga, penulis hendak mengetahui hubungan antara *game online* dan remaja sebagai kelompok penggunaanya, serta ingin menjelaskan tentang sosok Martin Heidegger dan pemikirannya, secara khusus tentang filsafat teknologi. *Kedua*, karya tulis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Filsafat di Institut Filsafat Teknologi Kreatif Ledalero, sekaligus bentuk nyata tri dharma perguruan tinggi tentang penelitian dan pengembangan karya.

1.4 Metode Penulisan

Metode penulisan yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini adalah metode kualitatif melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan menganalisis dan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari sumber-sumber seperti buku-buku, jurnal, artikel ilmiah, skripsi, manuskrip serta dari media online dan sumber internet yang semuanya relevan dengan tema penulisan. Sumber-sumber tersebut dijadikan sebagai fondasi dalam membangun argumentasi serta menganalisis demi memahami masalah yang sedang dikaji. Dalam proses analisis, penulis menggunakan pendekatan deskriptif-interpretatif, yakni dengan menguraikan teori serta pandangan para tokoh yang berkaitan dengan tema terkait, yakni filsuf Martin Heidegger. Melalui metode ini, penulis tidak hanya berhenti pada tataran teori semata, tetapi lebih lanjut menarik benang merah atau menarik analisisnya agar relevansi dengan dunia masa kini.

1.5 Literatur Review

Tema tentang korelasi antar *game online* dan remaja pada dasarnya telah banyak ditulis dan diteliti oleh banyak orang. Hal ini dikarenakan problem *game online* sangatlah aktual sepanjang proses perkembangan teknologi, karena *game online* merupakan bagian dari teknologi itu sendiri. Beberapa penelitian terdahulu melalui seperti tulisan skripsi berjudul “Membaca Kecanduan *Game Online* pada Remaja Berdasarkan Teori Aaron Beck” dari Alvares Sandro

Wagerson pada tahun 2024 yang menguraikan secara khusus tentang kecanduan *game online* yang berpengaruh pada kemampuan kognitif remaja dengan mengambil terori Aaron Back sebagai penghubung dalam memecahkan masalah yang ditemukan.

Selain itu, Nabila Zahra Ayu seorang mahasisiwi dari UIN Riau pada tahun 2019 menulis skripsi berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja”. Karya tulis ini menggambarkan secara mendalam bagaimana kecanduan *game online* sangat erat hubungannya dengan penyesuaian sosial seperti penyesuaian dengan lingkungan dan juga orang-orang secara khusus remaja yang kecanduan. Hal yang ditemukan dalam karya tulis ini adalah remaja yang memiliki kecanduan dengan level maksimum mengalami kelemahan dalam hal penyesuaian sosial. Ada juga tulisan yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* Dalam Perilaku Remaja di Desa Makarti Mulia, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir” yang dipublikasikan pada tahun 2022 oleh Tri Agung Priono dari IAIN Metro. Tulisan ini melihat pengaruh *game online* secara khusus pada remaja pengguna terhadap perilaku mereka dengan mengambil Desa Makarti Mulia sebagai sampel dalam mendalami kasus tersebut. Penulis secara khusus menyeroti bagaimana permainan *game online* dapat membawa seorang remaja pada perilaku negatif.

Tulisan terakhir adalah skripsi dari Milano Fajar Anugerah dari UIN Raden Fatah Palembang yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi; Studi Siswa SMAN 1 Parayaman”. Tulisan ini mendalami secara khusus bagaimanapun *game online* tersebut dapat berpengaruh pada etika dalam berkomunikasi siswa SMA yang notabene merupakan kelompok remaja. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh kuat pada siswa penggunaannya dan menyebabkan kecanduan yang berlebihan. Hal ini juga berdampak pada etika dalam membangun relasi atau berkomunikasi dengan siapa saja seperti; orang tua, guru, teman-teman dan masyarakat umum.

Game Online adalah sebuah bukti nyata bahwa dunia mengalami perkembangan teknologi secara intens. Bahwasannya, *game online* telah hadir sejak dahulu sebagai cara kreatif dalam mengembangkan metode belajar agar lebih menarik dan mudah di mengerti. Kemudian proses berkembang yang terus pesat membuatnya membuka berbagai jendela untuk memperbanyak kegunaan dari permainan biasa menjadi yang lebih maju secara khusus *online*. Permainannya juga mengalami kemajuan dengan menghasilkan berbagai genre sesuai minat.

Keempat tulisan terdahulu yang meneliti *game online* dan pengaruhnya terhadap remaja, mengambil satu awalan yang sama yakni kecanduan yang menyebabkan permasalahan pada etika berkomunikasi, penyesuaian sosial, lemahnya kognitif. Pada dasarnya tulisan-tulisan tersebut memberikan pengetahuan yang baru serta kontribusi yang sangat berguna bagi dunia penelitian secara khusus pada kalangan mahasiswa. Ada beberapa kesamaan dari tulisan-tulisan mereka seperti mengkaji *game online* yang bersifat candu bagi remaja serta berakibat pada penyimpangan negatif. Kecanduan *game online* pada remaja seperti nyawa utama dari keempat penelitian tersebut dengan berbagai faktor yang menyebabkan mengapa kecanduan itu terjadi.

Dalam hubungan dengan keempat tulisan tersebut, lahirlah berbagai pertanyaan, bagaimana hubungan sesungguhnya antara remaja dengan *game online* sehingga penelitian terdahulu hanya menyertakan berbagai penemuan yang bersifat negatif pada remaja? Selain itu, muncullah keinginan untuk mengetahui lebih dalam pengaruh dari dua sisi penggunaan *game online*, bukan hanya pada sisi negatif yang diperlihatkan. Untuk itu, yang akan membedakan tulisan ini dari penelitian-penelitian terdahulu adalah terletak pada kemampuan untuk menganalisis hubungan antara remaja dan *game online* serta pengaruh negatif maupun positif terhadap penggunanya yang adalah kelompok remaja. Selain itu, penelitian ini akan menggunakan pendekatan filsafat, untuk mengelaborasi pengaruh *game online* terhadap remaja dalam perspektif filsafat teknologi Martin Heidegger adalah hal yang baru. Integrasi dari teori filsafat teknologi Martin Heidegger dengan isu kontemporer *game online* adalah cara untuk menganalisis eksistensi dan pengalaman remaja sebagai pengguna *game online* serta pengaruhnya terhadap remaja.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun tulisan ini akan dibagi dalam lima bab yakni;

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan. Penulis mengangkat masalah aktual perihal pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja dan ditinjau dari sudut pandang filsafat teknologi Martin Heidegger yang tertera pada latar belakang. Selain itu, terdapat juga rumusan masalah yang menjadi pedoman dan titik sentral dari apa yang hendak dibahas dan bisa menjadi kompas yang menentu arah tulisan agar tidak melebar dan tetap dalam sekop penulisan. Terdapat juga tujuan penulisan, di mana tujuan dari penulisan sendiri adalah untuk menjawab pokok permasalahan dari apa yang hendak dianalisis oleh penulis. Tujuan penulisan juga membantu

penulis agar karyanya bisa terfokus, terstruktur dan bernilai akademik. Selain itu, metode penulisan yang meliputi pengumpulan data, pengolahan informasi, sesungguhnya membantu penulis agar tulisan ini tertata secara runtut serta memenuhi standar penulisan akademik yang berlaku. Literatur review membantu penulis dalam menemukan kebaruan dan menghindari duplikasi penulisan. Sedangkan sistematika penulisan membantu penulis dalam mengorganisir ide sehingga tidak terjadi pengulangan dan penyimpangan dalam penulisan.

Bab II berisikan kajian teori. Pada bab ini, fokus tulisan terletak pada remaja dan *game online* yang merupakan dua variabel penting dari penulisan ini. Akan dibagi menjadi dua bagian, yakni remaja dan *game online*. Pada bagian pertama akan dijelaskan pengertian tentang remaja, yang didasarkan pada para ahli dan pengertian secara harfiah. Selain pengertian terdapat juga klasifikasi remaja yang meliputi fase remaja awal, remaja pertengahan dan remaja akhir. Pada bagian kedua akan dijelaskan tentang *game online*. Di mana akan dibahas tentang pengertian dan sejarah *game online* serta pengelompokan *game online*. Pada akhir bab ini terdapat juga beberapa penelitian terdahulu tentang remaja dan *game online* serta terdapat catatan dari penulis yang menegaskan tentang kebaruan penulisan ini yang membedakannya dengan penelitian terdahulu.

Bab III berisikan tentang biografi, karya serta pemikiran dari Martin Heidegger secara khusus pemikirannya tentang teknologi. Selain mengulas sejarah kehidupan serta berbagai karya populer Heidegger, bab ini juga berisikan tentang berbagai konsep Heidegger seperti *Dasein*, *aletheia*, *verfallen* dan beberapa istilah dalam konteks teknologi seperti *enframing* atau *gestell* serta autentik dan inautentik. Selain itu, pada bab ini juga akan menjelaskan tentang inspirasi pemikiran Heidegger yang nyatanya bukan saja berasal dari situasi atau kondisinya kala itu, tetapi juga berasal dari tokoh-tokoh filsafat yang menginspirasi.

Bab IV merupakan inti dari karya tulis ini yakni isi dan pembahasan. Penulis akan menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja, baik itu dari segi positif maupun negatif. Sebelum itu, penulis akan menganalisis *game online* sebagai bagian dari fenomena teknologi yang dapat memberikan pengaruh ganda pada remaja melalui pendasaran pemikiran Heidegger. Kemudian menghubungkan fenomena tersebut dengan konsep teknologi Heidegger, seperti *enframing*, remaja yang berperan sebagai *dasein* serta keberadaan keautentikan dan ketidakautentikan remaja dalam menggunakan *game online* yang nyatanya dari keberadaan tersebut akan berpengaruh penggunaannya, entah positif ataupun negatif.

Bab V berisikan tentang kesimpulan dan saran. Penulis akan menyimpulkan tulisan ini pada bagian akhir tetapi juga akan memberikan saran kepada pihak-pihak yang sedang dan mungkin akan terlibat dalam penggunaan *game online* ini, secara khusus remaja yang sedang berada dalam fase usia pencarian jati diri.