

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja dalam perspektif filsafat teknologi Martin Heidegger, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi yang di dalamnya termasuk *game online*, tidak sekadar dilihat sebagai alat, tetapi lebih dari itu sebagai suatu penyingkapan (*aletheia*) atas realitas yang membantu *Dasein* dalam membentuk pemahamannya tentang keberadaannya. Dalam konteks remaja yang sedang berada dalam fase transisi dan pencarian jati diri, *game online* yang digunakannya dapat membentuk cara remaja dalam memaknai diri, berelasi dan menyadari keberadaannya. Apalagi dalam fase usia tersebut, remaja berada kondisi “angin ribut” yang setiap perilakunya kebanyakan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar maupun orang terdekatnya.

Secara eksistensial, remaja sebagai *Dasein* selalu berada dalam keterlibatan, termasuk keterlibatan dengan dunia teknologi, yakni *game online* itu sendiri. *Game online* yang digunakan oleh remaja hadir sebagai sesuatu yang dapat berpengaruh pada eksistensi, pola pikir serta cara memahami realitas. Pengaruh dari penggunaan *game online* tergantung pada remaja dalam menggunakannya. Artinya bahwa, jika remaja menggunakannya dalam keadaan autentik, maka akan berpengaruh positif padanya, misalnya perkembangan kognitif, kemampuan belajar bahasa asing serta interaksi lintas budaya. Namun, berbeda halnya jikalau remaja menghidupkan keberadaan yang inautentik, maka akan berpengaruh negatif pada dirinya, seperti menjadi pecandu atau adiktif akan *game online*, melarikan diri dari tanggung jawab serta mempengaruhi kesehatan diri. Hal ini sebenarnya menegaskan bahwa, *game online* memiliki dimensi ambivalensi, di mana dapat memberi kemungkinan (*possibility*) bagi remaja untuk lebih mengembangkan kemampuan atau kebebasan, secara khusus yang berkaitan dengan

dunia digital. Namun, di lain sisi penggunaan *game online* dapat membatasi kebebasan tersebut atau dapat melumpuhkan keunikan diri yang dimiliki oleh remaja.

Dalam perspektif Heidegger, teknologi (*game online*) selalu dikaitkan dengan konsep *gestell* atau *enframing*. Konsep ini menjelaskan bahwa teknologi dapat membingkai cara berpikir manusia sehingga membuatnya melihat dunia sebagai sesuatu yang siap pakai (*standing reserve*). Secara tidak langsung, *gestell* sebenarnya sedang mempertegas bahwa dalam kondisi ini remaja sudah tidak bisa mengontrol penggunaan *game online*, namun menjadi bagian dari yang di atur oleh sistem *game online*. Situasi ini akan terjadi, apabila remaja tidak mampu bersikap reflektif terhadap teknologi dan membuatnya terjebak di dalamnya sehingga berimbas pada remaja yang dikendalikan oleh teknologi. Selanjutnya yang menjadi ketakutan terbesar adalah ketika remaja masih mengira bahwa dirinya pengendali atas teknologi, namun sebenarnya ialah yang dikendalikan. Situasi ini menunjukkan bahwa remaja telah kehilangan eksistensi dan lupa akan keberadaannya karena telah tereduksi dalam sistem *game online* yang membingkainya.

Lebih lanjut, hubungan antara remaja dan *game online* menunjukkan suatu realitas yang cukup kompleks, di mana *game online* dapat menjadi kesempatan atau peluang, tetapi sekaligus dapat memberi tantangan atau bahkan ancaman. Untuk itu, sangatlah penting menerapkan sikap kritis dan reflektif dalam menggunakan *game online*, karena dapat memberikan pengaruh yang baik bagi remaja. Namun, akan menjadi sebuah ancaman jika remaja tak dapat mengontrol penggunaannya. Remaja pada dasarnya tidak hanya ada sebagai pengguna *game online*, namun harus menjadi subjek yang mampu mengarahkan serta mengontrol penggunaannya secara tanggung jawab dan sadar. Karena melalui ini, *game online* akan menegaskan keberadaan remaja yang autentik, bukan yang mengasingkan diri dari realitas dikarenakan *game online*.

Dengan demikian, perlu ditegaskan bahwa pengaruh penggunaan *game online* terhadap remaja bersifat ambivalen, yakni positif dan negatif. Semuanya tergantung pada cara remaja menggunakannya. Sebagai remaja yang autentik dalam menggunakan *game online* atau sebagai remaja yang inautentik. Namun, yang diperlukan adalah sikap

reflektif dari remaja sebagai langkah awal yang memungkinkan remaja menjadi dan sadar akan dirinya sendiri serta mampu dalam mengambil keputusan perihal penggunaan *game online*.

5.2 Usul Saran

Berdasarkan hasil analisis dari penulisan di atas, maka penulis mengajukan usul dan saran sebagai berikut;

Pertama, bagi remaja. Sebagai generasi dengan mayoritas pengguna *game online*, melalui tulisan ini para remaja dapat mengembangkan kemampuan sadar akan eksistensinya dan terhindar dari keterjebakan di dalam *game online*. Remaja perlu menghidupkan sikap kritis dan reflektis, seperti yang dikatakan Heidegger mengingat bahwa, teknologi turut berpengaruh dalam membentuk cara berpikir dan memahami realitas. Untuk itu, hidup dalam keberadaan sebagai remaja yang autentik sangat diperlukan agar terhindar dari bahaya negatif yang dapat menghancurkan diri remaja.

Kedua, bagi orang tua atau wali remaja. Orang tua ataupun wali dapat menaruh perhatian melalui pengawasan bagi remaja ketika menggunakan *game online*. Selain pengawasan, perlunya juga pendekatan yang edukatif dan dialogis yang dapat membantu remaja secara baik dalam menggunakan *game online*. Orang tua juga perlu tegas dalam memberi batasan serta mampu mengikutsertakan remaja dalam dunia nyata agar terhindar dari pengurungan diri. Selain itu, paling terpenting adalah orang tua harus hadir sebagai contoh yang baik, agar remaja dapat terinspirasi.

Ketiga, bagi lembaga pendidikan dan pendidik. Selain rumah, lembaga pendidikan seperti sekolah, tempat kursus, sanggar tempat di mana remaja beraktivitas serta para pendidik yang berada pada lembaga bersangkutan, hendaknya mengintegrasikan *game* dengan mata pelajaran. Pemanfaatan ini agar membantu remaja dalam meluaskan cakrawala pemikirannya tentang fungsi *game* bukan sekadar hiburan tetapi dapat menjadi media pembelajaran. Selain itu, para pendidik perlu memberikan edukasi bagi remaja tentang *game online*, mengingat remaja sangat mendominasi penggunaan *game online*.

Keempat, bagi penulisan ataupun penelitian selanjutnya. Penelitian ini memiliki kajian terbatas, karena berfokus pada teori filsafat teknologi Heidegger. Penelitian selanjutnya bisa menganalisis remaja dan *game online* melalui sudut pandang teori lain, atau lebih baiknya menggunakan penelitian lapangan. Melalui penelitian kuantitatif dengan sampel penelitian yang jelas, tentunya akan lebih mendalami tema terkait.

Kelima, bagi masyarakat. Masyarakat hendaknya mendukung remaja dalam menggunakan *game online*, namun dukungan yang diperlukan dalam batasan sehat dan yang bertanggung jawab. Dengan dukungan yang sehat, remaja dapat bertumbuh secara seimbang, baik dalam kehidupan nyata maupun kehidupan virtual.

DAFTAR PUSTAKA

KAMUS DAN PUBLIKASI LEMBAGA

Badan Pusat Statistik. “Presentase Remaja Indonesia Pengguna *Game Online*”, dilansir dari bps.go.id pada 13 Maret 2025

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cetakan ke iv. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990.

Indonesia Database Regulation 2018, UU Republik Indonesia No 23, tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses dari <https://kbbi.web.id/platform>, pada 13 November 2025

Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, web resmi KEMENKES alodokter, diakses melalui <https://www.alodokter.com/orangtua-waspadai-media-sosial-pada-anak-dan-remaja>, pada 24 Oktober 2025.

M. Echols, John dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015.

BUKU

Ali, Mohamad dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*, cetakan kesembilan. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

B. Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan Satu, Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, pentrerj. Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980.

Budi Hardiman, F. *Heidegger dan Mistik Keseharian*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2016.

—————. *Aku Klik Maka Aku Ada*, cetakan pertama. Yogyakarta : PT Kanisius, 2021.

C. Tarumingkeng, Rudy. *Martin Heidegger*. Bogor: Rudy CT e-Press, 2024.

Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2010.

- Ellul, Jacques. *The Technological Society*. Columbia: Random House inc, 1954.
- Francis, Yockei. *Imperium: The Philosophy of History and Politic*. modern edition. Chicago: Wermod Publishing Grup, 2013.
- Gahral Adian, Doni. *Martin Heidegger; Seri Tokoh Filsafat*. Bandung: Penerbit Teraju, 2003.
- Heidegger, Martin. *The Question Concerning Technology, and Other Essays*, trans. by Willliam Lovit. New York & London: Garland Publishing, 1977.
- .Introduction to Metaphysics*, Penerj. Gregory Fried dan Richard Polt. Connecticut: Yale Nota Bene, 2000.
- .Being and Time*, pernerj. John Macquariee & Edward Robinson. Oxford: Blackwell Publisher Ltd, 2001.
- .Phenomenological Interpretations of Aristotle*, Penerj. Richard Rojcewicz. Indiana: Indiana University Press, 2001.
- Lubir, Nur A Fadhil, *Pengantar Filsafat Umum*. Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Manu, Maximus. *Psikologi Perkembangan, Memahami Perkembangan Manusia*, cetakan Pertama. Maumere: Penerbit Ledalero, 2021.
- Maurice, Natanson. *Phenomenology and Social Science*. London: North Western University Press, 1973.
- Moran, Dermot. *Introduction to Phenomenology*. London: Roudlage Publish, 2000.
- Narudin, *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Reyes Kapunan, Rocio. *The Psychology of Adolescence*. Manila: Rex Book Store, 1971.
- Syamsu Yusuf LN, H. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Turkel, Shery. *Alone Together*. New York: Bassic Book, 2011.
- Utaminingsih, Diah dan Citra Abriani Maharani. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Psikosain, 2017.
- W. Santrock, John. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, penterj. Achmad Chusairi dan Juda Damanik. Jakarta: Erlangga, 2002.
- W. Sarwono, Sarlito. *Psikologi Remaja*, cetakan ke-17. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Warburton, Nigel. *Rose Tinted Reality : Immanuel Kant*. Connecticut: Yale University Press, 2011.

Watts, Michael. *The Philosophy of Heidegger*. Quebec: Bibliotheque Nationale du Quebec, 2011.

ARTIKEL JURNAL

A, Agustianto. “Keberadaan Manusia dalam Perspektif Martin Heidegger”, *Jurnal Ilmu Budaya*, 9:2, tahun 2013.

Antoni, Andri. “Implementasi Teori Operant Conditioning B.F. Skinner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Conselia: Jurnal Pendidikan Konseling Islam*, 5:1, tahun 2024.

AP Nasution, Dindan, Zahra Nur Aqilah, Hulman Panjaitan, Despri Siahaan, Sri Yunita. “Analisis Dampak Game Bagi Remaja Saat Ini”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9:1, tahun 2025.

Arsy, Fitry Febri Handayani. “Strategi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Menurut Vygotsky”. *Jurnal I'tibar*, 8:2, tahun 2024.

Badj, Bernadus. “Filsafat Teknologi Martin Heidegger dan Artificial Intelligence: Tinjauan Kritis terhadap Eksistensi Manusia”. *Jurnal Teologi dan Filsafat Lumen Veritatis*, 16:1, tahun 2025.

Beatrice Faizi, M. “Filsafat Transendental tentang Model Bahasa Besar”. *Philosophy and Digitality Journal*, 2:1, tahun 2025.

Casewll, Deborah. “Kierkegaard, Heidegger, and Jungle’s Anxious Existence”. *International of Journal Philosophy and Theology*, 10:21, tahun 2019.

Dianus, Oktarizal. ”Manusia Di Era Kebudayaan Digital; Interpretasi Ontologis Martin Heidegger”. *Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 9:2, tahun 2018.

Duindam, Joachim. “Girard and Heidegger: Mimesis, Mitsein, Addiction”. *Online Journal Taylor & Francis*, 20:1, tahun 2015.

F. Kett, Joseph. “Reflections On The History of Adolescence in America”. *The History of the Family Journal*, 8:1, tahun 2013.

Falentino Rompas, Yosua, John D. Zakarias, Evelyn J.R. Kawung. “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Politik di Universitas Sam Ratulangi”. *Jurnal Ilmiah Society*, 3:1, tahun 2023.

- Fauzi, Rifqi. “Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*”. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, 2:1, tahun 2021
- Felita, Pamela, Christine Siahaja, dkk. “Pemakaian Media Sosial dan *Self Concep* pada Remaja”. *Jurnal Ilmiah Psikologi MANASA*, 5:6, tahun 2016.
- Haris, Abdul, Danir Chandra Anggraini, Dina Mardiana. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhamadyah Malang”. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13:2, Juni 2021.
- Insany, Arie dan Bambang Robandi. “Pemikiran Kritis Filsuf Kierkegaard Tentang Manusia Eksistensial dan Pendidikan”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22:3, tahun 2022.
- Khairul Nuzuli, Ahmad. “Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain *Game Online PUBG*”. *Jurnal Komunikasi Global*, 9:1, Juni 2020.
- Larantika, Putri, Sujiah, Gustop Amatriria. “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Para Remaja”. *MOTORIK; Jurnal Ilmu Kesehatan*. 20:1, tahun 2025.
- Mahfud dan Patsun. “Mengenal Filsafat dan Metode Praktik dan Pemikiran Socrates, Plato, Aristoteles”. *Cendikia: Jurnal Studi Keislaman*, 5:1, tahun 2019.
- Mariyati. “Game Online dan Ganggana Mental pada Remaja”. *Jurnal PPNI Jateng*, 2:6, tahun 2023
- Mutqim, Arif, Aji Wibawa, Khurin Nabilla. “Inovasi Digital Untuk Masyarakat yang lebih Cerdas 5.0; Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan”. *Jurnal Inovasi Tenik & Edukasi Teknologi*, 1:12, tahun 2021.
- Nadia, Syifah, Nadia Aulia, Ifan Fahriza. “Hubungan Faktor Perkembangan Psikososial dengan Identitas Vokasional Pada Remaja Akhir”. *Jurnal Quanta*, 5:1, tahun 2021.
- Nocua, Angela, Isabel Paves, Marco Anabalon. “Reflective Practice and Digital Technology Use in A University Context: A Qualitative Approach to Transformative Teaching”. *Journal of Education Scinences*, 15:6, tahun 2025.
- Puspa, Tri, Agustina, Rachel Piouli M, Vieronica Sununianti, Istiqoma, Deni Kurniawan. “Masyarakat Simulasi dan Simulakra Jean Baudrillard dalam Dinamika Budaya Konsumsi Berlebihan Masyarakat Postmodern”. *An-Nas: Jurnal Humaniora*, 9:1, tahun 2025.

- Rifqi Fakhrurozi, M. “Eksplorasi Pemikiran Heidegger: Teknologi dan Keterasingan dalam Masyarakat Modern”, *PRAXIS: Jurnal Sains, Teknologi, Masyarakat dan Jejaring*, 7:1, tahun 2024.
- Safitri, Reza, Feriliyana Purnamasari, Husni Wakhyudin. “Dampak Game PUBG Terhadap Perilaku Prokastinasi Siswa”. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 4:1, tahun 2020.
- Saheri Brigani, Zhiva, Mahnaz Soqandi. “Wittgenstain’s Concept of Language Games”. *Britain Internasional of Linguistics, Arts and Education Sciences Journal*, 2:2, tahun 2020.
- Setyo Wibowo, A. “Heidegger dan Bahaya Teknologi”. *JAFQI: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*, 6:2, tahun 2021.
- Ta Tonggo, Alberto, Antonius Yopador, Trivosa Kurniawan. “Homo Digitalis dan Tanggung Jawab Terhadap Eksistensi (Telaah dari Perspektif Martin Heidegger dan Hans Jonas)”. *Ledalogos: Jurnal Filsafat*, 1:2, tahun 2025.
- Tamimi, Faisal dan Siti Munworah. “Teknologi Sebagai Kehidupan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat”. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2:3, tahun 2024,
- Vinci Wijaya, Caroline dan Sinta Paramita. “Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)”. *Jurnal Koneksi*, 3:1, Juli 2019.
- Will, Petter. “The Things Themselves In The Phenomenology”. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*, 1:2, tahun 2001.
- Yamin, Mohamad dan Ali Mustofa. “Language Power in the Classroom Viewed from Nietzsche and Heidegger”. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14:1, tahun 2020.
- Yuliani Rochmah, Elfi. “Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab pada Pembelajar”. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman Al-Murabbi*, 3:1, tahun 2016.

ARTIKEL SURAT KABAR DAN MEDIA ONLINE

- Abdillah, Nur. “Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, Yang Mana Favorit Kamu?”, <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>, publikasi 15 Januari 2023 dan diakses pada 08 November 2025.
- Andersen, Grady & Moldstud Research Team, “Designing For Different Platforms : Mobile, Console and PC Game design Differences” published on Moldstud,

pada 22 January 2024 dan diakses melalui <https://moldstud.com/articles/p-designing-for-different-platforms-mobile-console-and-pc-game-design-differences>, pada 25 November 2025.

R, Rahma. “Karakteristik Remaja Akhir, Semakin Matang Menuju Kedewasaan”, dilansir dari Gramedia blog online edisi Maret 2025 dan diakses pada 22 Oktober 2025

Sutiyanto, Eko. ”Jumlah Gamers di Indonesia tembus 185 Juta”, dilansir dari Tribunnews.com Kamis, 23 Januari 2025. Diakses pada 08 Maret 2025.

Tim Pusat Edukasi. “Perkembangan Emosi Remaja”, dilansir dari Kampus Psikologi-Pusat Edukasi Psikologi, terbitan 8 Februari 2021 dan diakses pada 17 Oktober 2025

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

SKRIPSI DAN MANUSKRIP

E. Ditawati, “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta” publikasi skripsi tahun 2022 dan diakses melalui https://repository.usahidsolo.ac.id/2348/4/EVARA%20DITAWATI_BAB%20II_2018121005%20-%20Indra%20Kusuma.pdf, pada 10 November 2025.

Ermelinda Febriana Lobo, *Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Seks Pra-Nikah Pada Remaja di SMP N 1 Hawu Mehara, Kabupatens Sabu Raijua, Provinsi NTT*. Skripsi POLTEKKES KEMENKES Yogyakarta tahun 2025.