
Tinjauan Etis Teologis Terhadap Penggunaan Media Game Online di Kalangan Remaja

¹Theovani Andless Saerang, ²Hendry C. M. Runtuwene

¹Fakultas Teologi Universitas Kristen Indonesia Tomohon

²Fakultas Teologi Universitas Kristen Indonesia Tomohon

Email: ¹Theovanisaerang@gmail.com

Diterima tanggal: 18 Mei 2023, Disetujui Tanggal: 8 Juli 2023

ABSTRACT

Online games are games that are currently popular among teenagers. The presence of online games in teenagers' lives has both positive and negative impacts on teenagers' lives. This research aims to conduct a Theological Ethical Review of teenagers in their use of online game media which has an addictive impact and makes teenagers less willing to give themselves to worship because of the influence of online games. The research method that researchers use is a case study with data collection carried out by interviews and direct observation. The results of the research show that in the Worship Fellowship there are still teenagers who are aware of the influence caused by the use of online games and there are also teenagers who are less active and less aware in the Worship Fellowship because of the influence of online gaming media.

Keywords: Ethical; Game; GMIM; Online; Teenager

ABSTRAK

Game online merupakan game yang saat ini populer dikalangan remaja, dengan adanya game online dalam kehidupan remaja memberikan dampak positif maupun negatif dalam kehidupan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan Tinjauan Etis Teologis terhadap remaja dalam penggunaan media game online yang berdampak kecanduan dan membuat remaja kurang memberikan diri dalam Persekutuan beribadah karena pengaruh game online. Metode penelitian yang peneliti pakai adalah studi kasus dengan pengambilan data yang dilakukan dengan wawancara dan juga observasi langsung. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam Persekutuan beribadah masih ada remaja yang sadar akan pengaruh yang di timbulkan dari penggunaan game online dan juga ada remaja yang kurang aktif dan kurang sadar dalam Persekutuan beribadah karena pengaruh dari media game online.

Kata Kunci: Etis; Daring; GMIM; Permainan; Remaja

PENDAHULUAN

Dunia digital merupakan suatu kerangka umum yang erat kaitannya dengan modernisasi yang terjadi saat ini dan dunia digital juga berkaitan dengan perangkat yang digunakan di dalamnya oleh para pengguna digital. Digital juga menjadi wadah bagi manusia untuk beraktivitas dan berkarya. Perkembangan teknologi digital merupakan suatu perkembangan yang terjadi dalam kehidupan remaja di era teknologi yang semakin berkembang karena adanya jaringan internet, perangkat digital, aplikasi digital, media sosial, yang memudahkan aktivitas dan pekerjaan dalam berbagai bidang kehidupan. Penerapan teknologi digital ini semakin merata di berbagai sektor, termasuk pendidikan, perdagangan, kesehatan, pertanian, dan pemerintahan. Perkembangan teknologi digital sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia.

Dalam penggunaan teknologi digital akan memberikan dampak positif maupun negatifnya bagi mereka yang menggunakan teknologi yang kemudian membuat perilaku dan gaya hidup manusia menjadi berbeda dengan adanya teknologi, yang dulunya sebelum adanya teknologi ditengah kehidupan remaja membuat segala sesuatu sulit untuk dilakukan, namun kini menjadi mudah dengan munculnya teknologi di era modernisasi yang berkembang bahkan bagi pengguna teknologi dalam hal ini remaja. Di tengah dunia digital saat ini banyak sekali teknologi yang berkembang dengan pesat dikarenakan dengan banyaknya pengguna saat ini. Teknologi yang saat ini terus berkembang adalah *smartphone* yang pada sekarang ini menjadi satu-satunya teknologi yang paling banyak digunakan oleh setiap manusia, Dengan kemunculannya media game online dikalangan remaja membuat remaja lupa dengan tugas mereka sebagai pelajar dan juga membuat ketergantungan dalam menggunakan teknologi *smartphone* untuk memainkan media game online.

Media yang berupa Game online merupakan sebuah game yang sudah ada dan sangat mudah menarik minat bagi yang ingin memainkannya di era yang saat ini serba digital dan saat ini sudah menjadi sangat populer di era sekarang ini khususnya dikalangan remaja. Dalam memainkan media game online remaja membutuhkan teknologi khusus untuk dapat memainkan media game ini. Remaja menggunakan *console game* (alat khusus untuk bermain game) laptop, dan *Handphone* (HP), Media game online merupakan sebuah game yang dapat dimainkan melalui berbagai teknologi yang bisa mengakses game online. Pada saat ini sudah ada game-game yang bermunculan di era digital membuatnya para developer game terus-menerus mengeluarkan begitu banyak game yang dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Media Game online dapat dimainkan dan diakses oleh setiap Remaja baik di *smartphone* maupun di laptop dengan menggunakan jaringan internet yang memadai sesuai dengan *smartphone* yang digunakan. game online yang dimainkan oleh setiap remaja seperti: Mobile Legend (ML), Arena of Valor (AoV), Clash of Clans (CoC), Free Fire, Player Unknown BattleGround (PUBG), Fortnite, dari sekian banyak game-game online yang ada inilah yang paling banyak dimainkan oleh para remaja karena semua ini adalah media game online yang sangat populer dan paling banyak dimainkan oleh remaja di era yang serba teknologi. Remaja di era digital ini adalah yang paling rentan dan sangat mudah terpengaruh oleh hal duniawi seperti media game online, para remaja dengan pengaruh dari media game online membuat mereka melupakan tugas tanggung jawab mereka sebagai anak dalam beribadah dan dalam belajar. Dalam penggunaan teknologi yang memainkan media game

online memiliki pengaruh yang dimana remaja cenderung melihat hal-hal yang dapat mengganggu mental dan juga fisik mereka namun remaja juga dapat melihat animasi dari game online sesuai dengan yang mereka mainkan dan bahkan menampilkan gambar bahkan juga grafik yang sangat bagus. Dengan munculnya media game online ini membuat remaja yang sebelumnya mereka sangat tahu untuk membagi waktu baik dalam beribadah maupun belajar, kini membuat mereka menjadi tidak fokus dalam kehidupan mereka dan bahkan remaja meninggalkan Persekutuan beribadah serta juga kurangnya bersosialisasi dikalangan baik dalam persekutuan remaja maupun dengan keluarga dikarenakan timbulnya ketergantungan terhadap penggunaan game online. Bahkan remaja dengan pengaruh munculnya media game online ini membuat remaja tidak fokus terhadap apa yang menjadi tugas dan juga tanggung jawab mereka dan kemudian membuat remaja menjadi malas untuk mengikuti ibadah-ibadah yang ada, bahkan mereka kurang dalam berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang didalamnya wajib untuk diikuti oleh mereka para remaja.

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap remaja dalam mereka memainkan dan juga menggunakan media game online yang membuat para remaja dengan mudahnya terpengaruh dan membuat mereka menjadi ketergantungan terhadap dengan adanya media-media game yang bermunculan dan yang dapat dimainkan oleh mereka. Dengan masalah diatas menjadi alasan penulis untuk meneliti kasus yang ada di jemaat GMIBM Bethesda Guaan dengan judul penggunaan media game online dikalangan remaja. Melalui media game online yang menimbulkan pengaruh yang besar bagi remaja dalam penggunaan ataupun memainkan media game online yang membuat mental, psikis dan juga sifat mereka berubah karena ketergantungan pada game online yang mereka mainkan. Media game online ini merusak pikiran remaja dengan memunculkan media-media game yang memiliki *action* game yang begitu banyak sehingga tak bisa dipungkiri mereka melihat setiap adegan dalam sebuah game yang mereka mainkan serta juga media game online ini membuat remaja seringkali melakukan apa yang mereka lihat dalam bermain game online bahkan juga remaja yang seringkali berbicara sendiri tanpa mereka sadari.

METODE PENELITIAN

Dalam rangka proses untuk penyelesaian skripsi ini maka penulis membutuhkan suatu metode penelitian, dalam metode ini penulis ingin mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan dan juga yang diharapkan, maka penulis dalam hal ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengungkap masalah yang terjadi. Penelitian adalah salah satu cara atau tehnik yang digunakan dalam ilmu pengetahuan yang sabar, hati-hati dan juga sistematis agar mendapat sesuatu yang benar.¹

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang memecahkan masalah dengan menggunakan sebuah data empiris dan yang merupakan prosedur penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun kata-kata lisan dari perilaku yang diamati secara teliti oleh peneliti.² Pendekatan kualitatif memberi sebuah penekanan yang merujuk pada makna, penalaran, dan definisi suatu situasi yang terjadi atau dalam konteks

¹ Husaini Usman, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 42.

² Lexy J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 3.

tertentu, serta lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan yang terjadi setiap hari atau setiap saat. Pendekatan kualitatif juga lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan dalam. Tujuan utama penelitian yang menggunakan sebuah pendekatan kualitatif dengan mengembangka suatu pengertian, konsep, yang pada akhir menjadi sebuah teori.³

HASIL PEMBAHASAN

Tinjauan Terkait dengan *Game Online*

Etika membahas baik buruk atau benar tiadanya, tingkah laku, dan Tindakan manusia serta sekaligus menyoroti kewajiban-kewajiban manusia.⁴ Etika Kristen adalah etika hidup orang-orang Kristen yang berlandaskan firman Tuhan. Landasan Firman Tuhan adalah Alkitab sebagai pedoman hidup orang-orang Kristen yang tinggal dalam tatanan Kerajaan Allah. Oleh karena itu, perintah Tuhan kepada manusia adalah bahwa manusia adalah Imago Dei Allah. Imago Dei berarti hidup manusia harus segambar dengan Allah, pola hidup manusia harus sesuai dengan firman Allah yang artinya etika hidup manusia Kristen harus sesuai dengan gambaran etika kehidupan yang difirmankan Allah dalam Alkitab.⁵ Etika Kristen menilai apa yang ada dan berdasarkan kepercayaan pokok iman kristiani. Jadi yang membedakan etika Kristen dengan etika lainnya adalah iman kristiani yang dipakai untuk menjadi asumsi dasar di dalam melakukan penelitian etis. Dalam etika Kristen, orang-orang Kristen berpendapat bahwa Allah adalah pusat dan sumber dari semua yang baik.

Tinjauan etis adalah salah satu yang digunakan untuk dapat menilai suatu Tindakan atau perbuatan orang lain.⁶ Etika asalnya dari beberapa kata Yunani yang hamper sama bunyinya, yaitu *ethos* atau *ta ethika* dan *ta ethika*. Kata *Ethos* artinya kebiasaan, adat. Kata *ethos* dan *ethikos* lebih berarti kesusilaan, perasaan batin, atau kecenderungan hati dengan mana seseorang melaksanakan sesuatu perbuatan.⁷ Hal-hal yang dijelaskan juga dapat digunakan dalam praktik hidup di dunia digital saat ini. Dunia digital merupakan masa pada saat masyarakat menggunakan sistem digital di dalam kehidupan sehari-hari. Kata “digital” juga tidak hanya terbatas dan berhubungan dengan perkembangan teknologi saja, tetapi juga terhadap efek-efek dan kemungkinan yang diakibatkan oleh perkembangan suatu teknologi.⁸ Di masa revolusi digital saat ini banyak sekali teknologi digital yang bermunculan mulai dari hadirnya komputer, internet, ponsel, dan jejaring sosial. Bahkan perangkat-perangkat digital seperti televisi, permainan genggam, smartpone, dan laptop sudah banyak sekali bermunculan

³ Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Takalar: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2019), 6–7.

⁴ Apriani Magdalena Sibarani, *Etika dan ajaran Moral* (Surabaya: CV. Global Aksara Press, 2021), 2–3.

⁵ Nurliani Siregar, *Etika Kristen Dasar: Etika Pendidikan dan Membangun Karakter Bangsa* (Medan: CV. Vanivan Jaya, 2019).

⁶ JL Ch Abineno, *Sekitar Etika Dan soal-soal Etis* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1994), 5.

⁷ J. Verkuy, *Etika Kristen Bagian Umum* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2020), 1.

⁸ Merensiana Hale, “Pemanfaatan Media Digital Dalam Pelayanan Pendidikan Gereja Di Era Digital,” *MURAI: Jurnal Papua Teologi Konstektual* 2, no. 1 Januari (16 November 2021): 137, <https://doi.org/10.58983/jmurai.v2i1>.

dengan variasi yang berbeda-beda.⁹ Teknologi informasi seperti ini merupakan penjabaran dari teknologi baru. Hal ini dimaksudkan karena setiap berbicara mengenai teknologi informasi, maka yang menjadi pokok bahasan adalah perangkat yang menggunakan mesin *micro* atau perangkat mini. Teknologi informasi dapat dimaksudkan sebagai kegiatan pengumpulan pengolahan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran dan pemanfaatan suatu informasi. Selain menyangkut perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), teknologi ini juga memperhatikan manusia dalam pemanfaatannya.¹⁰ Teknologi akan selalu berkembang memenuhi kebutuhan manusia. Kondisi tersebut juga yang dialami teknologi informasi selalu berkembang memenuhi kebutuhan manusia, untuk mempermudah kegiatan menangkap, memproses dan menyebarluaskan informasi. Hasil pemikiran manusia untuk memenuhi kebutuhan tersebut mendorong manusia untuk terus mengembangkan teknologi yang ada menjadi lebih sempurna.¹¹ Begitu banyak yang dihasilkan oleh transformasi digital di berbagai macam bidang, termasuk yang dikenal saat ini sebagai *Online Game*.

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.¹² Game online merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Game online merupakan game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan jaringan komunikasi online.¹³ Game online adalah game atau permainan yang berbasis elektronik dan visual.¹⁴ Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based game* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet yang dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet *browser* untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu didownload untuk memainkan Sebagian games, seperti *java Player*, *Flash player*, maupun *Shockwave player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi computer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, Sebagian besar web based game adalah gratis. Adapun manfaat dari *online game* itu sendiri adalah: *Mampu memecahkan Masalah*: Ada juga sebuah riset tahun 2013 yang menyebutkan anak-anak yang bermain jenis permainan berbasis strategi bisa menunjukkan peningkatan keterampilan *problem solving* dan oleh karena itu, mereka cenderung mendapatkan nilai yang lebih baik.

⁹ Puji Rahayu, "Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak," *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 01 (1 Juli 2019): 48, <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.

¹⁰ Hery Nuryanto, *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta Timur: PT Balai Pustaka (Persero), 2012).

¹¹ Bagaskoro, *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data* (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

¹² Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 1.

¹³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Solo: Media Grafika, 2019), 5.

¹⁴ Fransina Latumahina dkk., *Mengukir Pengabdian Di Negeri Ihamahu* (Indramayu: Adanu Bitama, 2022), 105.

Membangun Kepercayaan Diri: Ketika kamu berhasil mengatasi tujuan atau mengatasi sebuah tantangan dalam game, hal itu dapat memberikan perasaan kepuasan pribadi. Pengalaman ini dapat memberikan rasa percaya diri kamu karena mampu menguasai dan mengatasi hambatan yang ada.

Meningkatkan Konsentrasi: Saat bermain game, kamu harus fokus pada tugas-tugas yang membutuhkan perhatian tinggi. Aktivitas ini dapat melatih kemampuan pemain untuk memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dilakukan.

Kemampuan Multitasking: Jenis game yang mengharuskan pemain untuk mencari item saat berhadapan dengan lawan, memerlukan perhatian yang detail dan responsif. Penelitian telah mengindikasikan bahwa bermain jenis game tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan multitasking hingga meningkatkan kreativitas.

Mengurangi Stres dan sarana Hiburan: Ketika kamu bermain game, fokusmu akan beralih dari tekanan sehari-hari ke dunia virtual yang penuh tantangan dan kesenangan. Hal ini dapat memberikan rasa lega dan membantu kamu mengurangi tingkat stres. Game online juga bisa menjadi sumber hiburan yang mengasyikkan untukmu dan teman-teman mengisi waktu luang. Namun perlu diingat, jangan sampai kamu kecanduan game online.¹⁵

Remaja Menurut GMIBM dan Perkembangannya

Remaja adalah anggota GMIBM dengan klasifikasi sebagai berikut:

- Berusia 12 (dua belas) tahun sampai 16 (enam belas) Tahun
- Tidak Lagi Mengikuti dan terikat pada kegiatan-kegiatan anak sekolah minggu.
- Belum mengikuti dan terikat pada kegiatan-kegiatan pemuda.¹⁶

Remaja berasal dari kata Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescencia* yang berarti remaja) yang berarti juga “tumbuh” atau juga bisa disebut “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah dari kata *adolescence*, seperti yang digunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental dari remaja, perubahan emosi, sosial dan juga fisik. Masa remaja berlangsung mulai dari usia tiga belas tahun sampai dengan sekitar enam belas sampai tujuh belas tahun.¹⁷ Istilah kata remaja atau yang juga bisa disebut dengan masa puber, kata ini berasal dari Bahasa Latin *pubertas*. *Pubertas* berarti menunjukkan sifat dewasa dari seorang remaja yang berdasarkan sifat kelaki-lakian dan ditandai dengan kematangan fisik dari remaja. Kata *Puber* berasal dari Bahasa dari akar kata *pubes*, yang berarti timbulnya atau munculnya rambut-rambut kemaluan yang menandai kematangan fisik dari pada remaja tersebut. Pada masa ini terutama terlihat pada bagaimana perubahan-perubahan jasmani yang berkaitan dengan proses kematangan jenis kelamin dari seorang remaja. Perubahan yang terjadi juga termasuk perkembangan moral dari seorang remaja dalam hal berperilaku setiap hari.

Teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg menunjukkan bahwa sikap moral bukan hasil sosialisasi atau pelajaran yang diperoleh dari kebiasaan dan hal-hal lain yang berhubungan dengan nilai kebudayaan. Menurut Kohlberg ada enam level tingkatan

¹⁵ <https://www.firstmedia.com/article/5-manfaat-game-online-yang-harus-kamu-ketahui>

¹⁶ Gereja Masehi Injili di Bolaang Mongondow, *Tata Gereja 2013* (Tonon: BPMS GMIBM, 2013).

¹⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2015), 206.

penalaran moral manusia dan dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan, sehingga masing-masing level terdiri atas dua tahapan sebagai berikut.¹⁸

Kajian Etis-Teologis Penggunaan Game Online oleh Remaja

Manusia adalah makhluk yang memiliki banyak talenta yang diberikan Tuhan, seperti dalam halnya dimana manusia diberikan Hikmat dari Tuhan untuk membuat sesuatu yang bisa membantu untuk kelanjutan kehidupannya. Dengan adanya perkembangan iptek yang sudah ada sejak lama yang dimana hal ini dilakukan oleh nabi Nuh untuk membuat sebuah bahtera sesuai dengan yang diperintahkan Allah kepadanya yaitu bisa dilihat dalam “Kejadian 6:14-15” dari nats ini kita melihat bagaimana nabi nuh yang dipilih dan ditunjuk oleh Allah untuk menyelamatkan keluarganya dari bumi yang telah rusak. (Keluaran 35:30-36) mencatat bagaimana Allah menunjuk orang-orang yang telah dipilih olehnya untuk menjadi teladan dan juga membuat segala keperluan untuk membangun bait Allah. Kemudian bagaimana Allah memperlengkapi mereka dengan segala keahlian, pengertian dan juga pengetahuan dalam segala pekerjaan yang diberikan Tuhan kepada mereka untuk membuat rancangan bait Allah. *“Baiklah orang bijak mendengar dan menambah ilmu dan baiklah orang yang berpengertian memperoleh bahan pertimbangan” (Amsal 1:5)* Dari nats ayat ini kita bisa melihat bahwa Allah menghendaki kita manusia untuk dapat mengembangkan diri dalam menjalankan kehidupan kita, tak hanya itu ia juga menginginkan agar kita orang yang berpengertian memperoleh bahan pertimbangan dalam melihat yang baik dan juga yang buruk. Kita sebagai orang Kristen terlebih kaum remaja kita sudah menerima setiap apa yang ada dalam dunia ini yaitu ilmu teknologi dengan adanya hal ini mengajarkan kita sebagai manusia bagaimana dengan iman kita menyikapi dan juga tetap menerima iptek yang ada dengan dasar iman Kristen kita, yaitu *“Yaitu takut akan Tuhan” (Amsal 1:7) “Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan”*.

Sebagai remaja Kristen yang merupakan tongkat estafet pelayanan gereja masa kini dan juga yang menjadi teladan sebagai remaja yang beriman baiklah mendengarkan nasehat serta juga peringatan dari orang tua seperti yang dijelaskan dalam (Amsal 1:8) *“Hai anakku dengarkanlah didikan ayahmu, dan jangan menyia-nyiakkan ajaran ibumu”*. Firman ini mencerminkan bagaimana kita sebagai teladan Kristen mendengarkan setiap perkataan orang tua seperti yang sudah tercatat dalam firman diatas yang menegaskan untuk kita mendengarkan tentang segala didikan dan juga ajaran yang diberikan orang tua kepada kita agar kita tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal duniawi dan juga kita mampu memahami iptek dalam kehidupan kita. Dalam perkembangan iman remaja peran orang tua yang paling utama dalam mengajar serta juga memberikan arahan kepada anak, orang tua harus mampu menjadi sarana serta juga menjadi teladan terhadap anak karena apa yang dilakukan oleh orang tua itulah yang akan diikuti oleh setiap anak, oleh karena itu sebagai orang tua janganlah mengabaikan tugas tanggung jawab dalam memberikan ajaran dan juga memberikan pemahaman karena orang tua adalah contoh dan teladan yang dipercayakan Tuhan untuk mendidik bahkan juga mengajar (Amsal 22:6) *“Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia akan menyimpang dari pada jalan itu”* dari kitab pengamsal ini mengajarkan atau

¹⁸ Zulkifli Zulkarnain, *Pengembangan Moral dan Agama* (Medan: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023), 22.

menyampaikan pesan terhadap orang tua untuk menuntun setiap anak agar mereka tidak menyimpang ke jalan yang salah melainkan mereka akan melakukan apa yang baik dan juga akan menjadi contoh dan juga teladan bagi jemaat.

Pada saat ini kita melihat dalam melaksanakan tugas tanggung jawab orang tua melalaikan tugas mereka dikarenakan pengaruh IPTEK yang ada dalam kehidupan mereka yang menyebabkan kurangnya perhatian dan juga peran dalam mendidik dan juga mengarahkan anak-anak mereka, orang tua harusnya tidak harus mementingkan kepentingan mereka melainkan mereka haruslah mementingkan perkembangan iman anak-anak mereka di masa sekarang, dan juga karena sibuk dalam orang tua yang lebih mementingkan pekerjaan mereka menyebabkan kehidupan seorang anak tidak teratur menjadi korban canggihnya media-media game yang membuat kehidupan anak senang akan tetapi tanpa sadar mereka telah menjadi korban kejahatan digital karena sikap kurang peduli dari orang tua. Orang tua tidak seharusnya menyerahkan sepenuhnya keputusan kepada anak untuk menggunakan peralatan/perangkat dan media digital terhadap pertumbuhan iman seorang anak. Keberhasilan seorang anak dalam proses pendidikan dan pertumbuhan iman adalah tahap dimana yang justru sangat ditentukan ditengah kehidupan lingkungan keluarga. Jadi, kepekaan orang tua terhadap perkembangan rohani remaja pada masa ini sangat dibutuhkan sehingga orang tua melalui pergumulan dalam doa dan dengan pertolongan Roh Kudus akan berusaha memimpin remaja kepada Kristus. Apabila para remaja sudah memahami keadaan dirinya di hadapan Allah dan dimenangkan dalam Kristus, mereka akan menjadi potensi yang besar dan berharga bagi keluarga, gereja, serta Masyarakat.

Sebagai kaum yang beriman dan berpengharan kepada Tuhan tentunya juga memiliki kewajiban yang harus dilakukan dan salah satunya ialah selalu menggunakan firman Tuhan sebagai tolak ukur segala suatu hal yang ada disekitar kita seperti contoh kebudayaan yang melanggar firman Tuhan. Untuk mengetahui dan mempelajari semua firman Tuhan yang terdapat di Alkitab bukanlah perkara yang mudah dan dapat dilakukan dalam waktu yang begitu singkat. Namun kita harus memiliki hati yang rindu untuk menuntut kesegaran yang dari pada Tuhan. Tuhan menginginkan agar kita bijak dan cerdas dalam menghadapi kehidupan kita sehari-hari ditengah masyarakat dan perkembangan IPTEKnya. Seperti dalam (*Efesus 6:11*) “*Kenakanlah seluruh perlengkapan senjata Allah supaya kamu dapat bertahan melawan tipu muslihat Iblis*” dan *sesungguhnya firman Allah menjadi pelita saat berjalan dalam dunia yang semakin gelap ini.*” Dari firman Tuhan ini dimana paulus memberikan pengajaran kepada jemaat tentang keselamatan orang-orang percaya sudah berada dalam rancana allah, yaitu terhadap orang-orang yang dipilihnya dan orang-orang yang mau menerimanya didalam kristus dengan iman.

Tuhan memberikan setiap manusia talenta untuk dipergunkan dan juga dipakai sebagai mestinya untuk memuliakan Tuhan, manusia menjadi ciptaan Tuhan yang dimana bisa membuat sesuatu sesuai dengan napa yang mereka mampu lakukan dan sebisa mereka. Manusia ditengah keadaan dunia IPTEK menjadi ciptaan Tuhan yang sekarang ini mampu menciptakan setiap teknologi-teknologi yang sampai sekarang ini menjadi terus-menerus dikembangkan untuk membantu kehidupan manusia, dengan kita melihat Kembali Bahwa segala sesuatu adalah ciptaan Tuhan dalam (*Kolose 1:16*) “*Karena didalam dialah telah diciptakan segala sesuatu, yang ada disorga dan yang ada dibumi, yang ada di bumi, yang kelihatan dan yang*

tidak kelihatan, baik singgasana, maupun perasaan, baik pemerintah, maupun penguasa; segala sesuatu diciptakan oleh dia dan untuk dia.” Paulus dalam nats ini ingin menyampaikan kepada jemaat yang ada di kolose lewat firman Tuhan ini tentang bagaimana peran Tuhan dalam penciptaan, dan juga menegaskan bahwa seluruh ciptaan dapat ada karena kristus yang berperan sebagai pelaksana aktif, dan hanya segala sesuatu yang ada di dalam dunia ini dapat terpelihara hanya karena kristus saja. Demikian halnya dengan teknologi dan juga informasi adalah ciptaan Tuhan, sehingga mengajak kita untuk tau menggunakan teknologi dengan cara yang baik dan benar. IT adalah ciptaan Tuhan dan manusia sebagai penggunaannya haruslah ia menggunakan, bahkan juga harus mengembangkannya dengan penuh tanggung jawab. Kita hidup ditengah dunia yang saat ini kita diami adalah sebuah anugerah yang diberikan Tuhan kepada kita, bagaimana kita melakukan semua hal yang diperbolehkan dan juga hal yang tidak diperbolehkan kita lakukan dengan iman yang menuntun setiap kehidupan setiap orang kita mampu melakukan seperti dalam *“1 korintus 6:12 “ Semua hal diperbolehkan bagiku tetapi tidak semuanya berguna. Memang, semua hal diperbolehkan bagiku, tetapi akun tidak mau diperhamba oleh apapun “* hal ini disampaikan dari Paulus kepada jemaat yang ada di korintus untuk menentang pandangan orang-orang yang masih berpikir bahwa mereka berhak melakukan segala sesuatu sesuai kehendak mereka, padahal sebagai orang kristen kita harus lakukan apa yang sesuai dengan yang ditunjukkan Tuhan dan bukan untuk manusia.

Setiap orang percaya dipanggil agar tidak hidup menjadi serupa dengan dunia, paulus dalam suratnya dalam *(Roma 12:2) “ Janganlah kamu menjadi serupa dengan dunia, tetapi berbuahlah oleh pamaruan budihmu, sehingga kamu dapat membedakan mana kehendak Allah: apa yang baik, yang berkenan kepada Allah, dan yang sempurna”*. Media game hanyalah sebuah sarana bagi kehidupan kita yang dimana hal itu hanya menjadi sarana hiburan untuk mengaktualisasikan diri kita sehingga mendapatkan ketenangan dan juga kepekaan kita terhadap firman Tuhan yang menolong kita untuk bijak dalam memilih dan juga bagaimana kita mengelola dan juga menggunakan media game online sebagai suatu dampak yang baik dalam kehidupan sesuai dengan yang Allah inginkan terjadi atas kita sebagai orang yang percaya dan yang memberikan edukasi dan memberikan dorongan kepada kita untuk melakukan mana yang salah dan juga mana yang benar untuk dilakukan.

Tuhan tidak menolak teknologi Sebagai permulaan, melainkan Tuhan memilih untuk berkomunikasi dengan kita sedemikian rupa sehingga kita dapat memahami apa yang Dia katakan. Dia tidak mengejar kita dengan bentuk komunikasi mistis yang memerlukan decoder untuk memahaminya. Tuhan memilih untuk menyatakan diri-Nya kepada kita melalui bahasa yang kita kembangkan, bahasa Ibrani, Aram, dan Yunani, yang merupakan tiga bahasa yang digunakan untuk menulis Alkitab. Tuhan bukanlah orang yang garis keras dalam hal menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan-tujuan-Nya. Dengan kata lain, dia tidak sepenuhnya mendukung atau menentang teknologi. Namun hal ini bukan berarti Tuhan tidak keberatan dengan cara kita menggunakan teknologi. Dia memanggil kita untuk menggunakan teknologi demi kemuliaan-Nya dan kebaikan kita (**1 Kor. 10:31**) bukan untuk menghancurkan ciptaan atau umat-Nya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dengan hasil yang ditemukan oleh peneliti dilapangan ada beberapa factor dan penyebab remaja di jemaat GMIBM Bethesda Guaan yang lebih mementingkan game online dari pada pergi ke Persekutuan ibadah. Yaitu Dimana mereka yang sudah kecanduan bermain game karena kurangnya perhatian lebih dari orang tua yang menyebabkan remaja kurang memberi diri dalam ibadah karena pengaruh dari media game online dalam kehidupannya, sehingga mereka perlu menyadari bahwa beribadah adalah suatu keharusan yang mestinya mereka lakukan dengan mempergunakan teknologi dengan cara yang baik dan benar, sehingga kita tahu bahwa ciptaan Tuhan adalah baik dan tidak lepas dari kehidupan kita sebagai orang percaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abineno, JL Ch. *Sekitar Etika Dan soal-soal Etis*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1994.
- Aji, Candra Zebeh. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Bagaskoro. *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Gereja Masehi Injili di Bolaang Mongondow. *Tata Gereja 2013*. Tonom: BPMS GMIBM, 2013.
- Hale, Merensiana. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pelayanan Pendidikan Gereja Di Era Digital." *MURAI: Jurnal Papua Teologi Konstekstual* 2, no. 1 Januari (16 November 2021): 29–37. <https://doi.org/10.58983/jmurai.v2i1>.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 2015.
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: Media Grafika, 2019.
- Latumahina, Fransina, Frenly Syahitulla, Zandra Solisa, dan Venty Junita Soselisa. *Mengukir Pengabdian Di Negeri Ihamahu*. Indramayu: Adanu Bitama, 2022.
- Moeleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Nuryanto, Hery. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta Timur: PT Balai Pustaka (Persero), 2012.
- Rahayu, Puji. "Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak." *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 01 (1 Juli 2019): 47–59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.
- Rukin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2019.
- Sibarani, Apriani Magdalena. *Etika dan ajaran Moral*. Surabaya: CV. Global Aksara Press, 2021.
- Siregar, Nurliani. *Etika Kristen Dasar: Etika Pendidikan dan Membangun Karakter Bangsa*. Medan: CV. Vanivan Jaya, 2019.
- Usman, Husaini. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Verkuyl, J. *Etika Kristen Bagian Umum*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2020.
- Zulkarnain, Zulkifli. *Pengembangan Moral dan Agama*. Medan: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023.