



JPPAK
JURNAL
PENELITIAN
PENDIDIKAN
AGAMA
KATOLIK

Volume 5, Nomor 1, Februari 2025

<https://jurnalppak.or.id/>

Published by

PERPETAKI

Perkumpulan Perguruan Tinggi Agama Katolik

Dewan Editor JPPAK (Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik)

Pemimpin Redaksi dan Manajer Jurnal:

Dr. Anselmus Yata Mones, M. Pd. (Sekolah Tinggi Pastoral St. Petrus Keuskupan Atambua)

Wakil Pemimpin Redaksi:

Dr. Anselmus Dore Woho Atasoge, M. Th. (Sekolah Tinggi Pastoral Atma Rekxa Ende)

Para Editor Pelaksana:

1. Fabianus Selatang, S.S., M. Hum.
2. Dr. Megawati Naibaho, S. Ag., M. Th.
3. Lorensius Amon, M. Pd.
4. Herkulanus Pongkot, M. Hum.

Admin IT OJS:

Paulus Pedro Langoday, S. Fil.

Web Designer

Dedymus Christian Nope, S. Kom.

Mitra Bestari:

1. (Pst.) Prof. Dr. Armada Riyanto, STFT Widya Sasana, Malang, Jatim.
2. Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali.
3. Dr. Yohanes Subasno, STP-IPI, Malang, Jatim.
4. (Rev.) Gilbert Duuk, STL., St. Peter's College, Kuching, Sarawak, Malaysia.
5. (Pst.) Dr. Carolus Patampang, S.S., M.A., Sekolah Tinggi Kateketik dan Pastoral Rantepao, Toraja, Makassar, Sulawesi Selatan.
6. (Pst.) Ignasius Samson Sudirman Refo, STPAK St. Yohanes Penginjil, Ambon, Maluku.
7. Capt. Cahya Fajar Budi Hartanto, M.Mar., M.Si., Politeknik Bumi Akpelni, Semarang, Jateng.
8. Vinsensius Crispinus Lemba, S.Fil., M.Pd., Institut Keguruan dan Teknologi, Larantuka, NTT.
9. Dr. Andarweni, S.E., M.M., STPKat St. Fransiskus Asisi, Semarang, Jateng.
10. Dr. Simplesius Sandur, S.S., Lic.Phil., STIKAS Santo Yohanes Salib, Bandol, Kalbar.
11. Dr. Donatus Wea, STP Santo Yakobus Merauke.
12. Dr. Mikael Sene, S.Fil., M.Pd., Universitas Katolik Weetebula.
13. Paulus Tibo, M.Th., Sekolah Tinggi Pastoral Keuskupan Medan.

Penerbit:

PERPETAKI

Perkumpulan Perguruan Tinggi Agama Katolik Indonesia
Jl. Seruni No. 6, Malang, Jawa Timur, Indonesia

DAFTAR ISI

JPPAK Volume 5 Nomor 1, Februari 2025

Eksplorasi Hati Kudus: Menelusuri Hubungan Spiritual antara Hati Kudus
Yesus dan Karya Katekese Kongregasi Suster Katekis Hati Kudus **Hal 1-20**

Florensia Imelda Seran

Strategi Pendidikan Agama Katolik untuk Generasi Z dalam Menciptakan
Kebermaknaan Spiritual di Era Digital **Hal 21-43**

Yohanes Chandra Kurnia Saputra

Pendidikan Moral pada Mahasiswa di Sekolah Tinggi Agama Katolik
Negeri Pontianak dan Implikasi Dokumen Gereja *Dignitas Infinita* **Hal 44-64**

Hemma Gregorius Tinenti; Erni Kanida

Pengaruh *Game Online* terhadap Relasi Sosial Para Frater di Seminari
Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret dan Upaya Penyadaran melalui
Pastoral Konseling **Hal 65-85**

**Maximus Manu; Yosef Pehe; Fransisco M. Adisaputra; Fransiskus V.
Dua; Frederikus D. Veto; Antonius K. Open; Jean Loustar Jewadut**

Adaptasi dan Formasi Liturgi dalam Ekaristi Bersama Anak di Paroki St.
Mikael Nita **Hal 86-106**

Alexandro Putra Bei; Daniel Seti Hali Tolang; Marianus Ronaldo Tiba

Penerapan Prinsip Gereja Sinodal untuk Meningkatkan Kerukunan
Antarumat Beragama: Studi di Paroki Maria Diangkat Ke Surga Malang **Hal 107-121**

Lazarus Satya Priyambada; Teresia Noiman Derung



Pengaruh *Game Online* terhadap Relasi Sosial Para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret dan Upaya Penyadaran melalui Pastoral Konseling

Maximus Manu¹⁾; Yosef Pehe²⁾; Fransisco M. Adisaputra³⁾; Fransiskus V. Dua⁴⁾; Frederikus D. Veto⁵⁾; Antonius K. Open⁶⁾; Jean Loustar Jewadut⁷⁾

¹⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: moatmaximus@gmail.com

²⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: karelpehe187@gmail.com

³⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: Frandysaputra88@gmail.com

⁴⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: figpafig26@gmail.com

⁵⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: rickyveto0@gmail.com

⁶⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: antoniusopen6@gmail.com

⁷⁾Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Flores, NTT, Indonesia

Email: jewadut@gmail.com



All publications by Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik (JPPAK) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0)

ARTICLE INFO ABSTRAK

Article History

Received 12-12-2024

Revised 01-09-2025

Accepted 01-17-2025

Kata Kunci:

Relasi Sosial; *Game Online*; Pastoral Konseling; Frater

Game online sering dimanfaatkan oleh Frater sebagai media hiburan. Pemanfaatan *game online* yang berlebihan berdampak pada semakin menurunnya relasi sosial yang dibangun oleh Frater di seminari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap relasi sosial bagi para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus, Ritapiret-Maumere, Flores-NTT. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah wawancara dengan informan kunci. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan berdampak negatif

terhadap relasi yang dibangun oleh para Frater. Dampak negatif tersebut antara lain keterasingan dalam kebersamaan, matinya rasa empati dan aktus partisipasi yang semu. Selain itu, secara implisit *game online* juga berpengaruh terhadap meningkatnya kecenderungan *phubbing*. Terhadap masalah ini, pastoral konseling merupakan solusi efektif yang ditawarkan sebagai basis refleksi dan aksi untuk menyadarkan para Frater dari bahaya *game online*. Konseling pastoral berfungsi dalam upaya penyembuhan (*healing*), penopang (*sustaning*), pembimbing (*guiding*), dan pemulihan (*reconciling*) bagi para Frater yang dipengaruhi oleh *game online*.

ABSTRACT

Keywords:
Social Relation; Games
Online; Pastoral
Counseling; Brothers

Games online usually be used by brothers as an entertainment media. But, excessive use of games online Will have impact on decreasing of social relation which was built by the brothers. This research want to analyze the impact of game online to social relation for the brothers in Major Seminary Interdiocese of Saint Peter Ritapiret-Maumere, Flores-NTT. This research also used qualitative method. Data collection techniques used by this research is interviews with key informants. This research, found that excessive use of games online can make negative impact on relation who be built by the brothers. Among them are, alienation in togetherness, the death of empathy, and false act of participation. Besides that, implicitly, game online also have impact to the increase of phubbing phenomenon. To this problems, pastoral counseling was an effective solution offered as a basis for reflection and action to make the brothers aware of the dangers of games online. Pastoral counseling has functions in healing efforts, sustaining, guiding, and reconciling to the brothers influenced by games online.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memunculkan fenomena sosial yang disebut dengan masyarakat *cyber*. Dampak fenomena ini terintegrasi dalam beberapa ciri yakni tingginya penggunaan teknologi dalam segala aspek kehidupan manusia, tingginya kebutuhan akan informasi, banyaknya lapangan pekerjaan di bidang informasi dan komunikasi serta perubahan pola adaptasi dasariah manusia terhadap lingkungan dan sesamanya (Isabella et al., 2023). Representasi perkembangan teknologi demikian terafirmasi dalam interaksi antarmanusia secara virtual dan membentuk manusia menjadi *homo digitalis*. *Homo digitalis* tidak saja mengubah gaya hidup manusia, tetapi juga berdampak pada alienasi pemahaman manusia tentang realitas, tentang dirinya, dan juga tentang sesuatu yang baik dan buruk (Hardiman, 2018). Di dalam ruang digitalis, eksistensi manusia ditentukan melalui tindakan digital, sekaligus manusia

memproyeksikan diri melalui media digital. Interaksi digital yang dibentuk sebagai akibat dari ketergantungan manusia pada teknologi komunikasi juga menyebabkan semakin menurunnya interaksi interpersonal antarmanusia (Fajriah & Ningsih, 2024). Manusia mengalami ambiguitas di dalam diri akibat semakin rapuhnya pemahaman dan penghayatan mengenai hierarki nilai, kebenaran, dan kebaikan. Hal itu terimplikasi dalam kecenderungan adiktif terhadap media sosial dan *game online*. Sementara itu, menurunnya produktivitas diri sebagai akibat dari pemanfaatan teknologi yang brutal juga merupakan dampak dari ruang digitalis.

Salah satu dampak dari masifnya perkembangan teknologi ialah kehadiran *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan internet. Berbeda dengan game klasik yang menggunakan imajinasi kreatif serta terlibat secara intens dalam membangun keakaraban yang dinamis antarindividu, *game online* menciptakan relasi artifisial yang membawa manusia pada realitas imajiner yang semu dan kehilangan jati diri (Gofar, 2023).

Game online mempengaruhi kehidupan para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret, Maumere. Seminari ini merupakan komunitas religius berasrama yang membina para calon imam diocesan yang tergabung dalam keuskupan di wilayah Gereja regio Nusa Tenggara. Di seminari ini, kehidupan para Frater terintegrasi ke dalam empat aspek formasi yakni spiritualitas, intelektualitas, kepribadian, dan pastoralitas (Ritapiret, 2020). Dalam mengembangkan keempat aspek formasi ini, pemanfaatan terhadap teknologi merupakan sebuah keniscayaan. Alat-alat teknologi membantu para Frater dalam mengembangkan kreativitas, mengoptimalkan komunikasi dan informasi serta sebagai media baru pewartaan Injil selaras zaman. Di samping itu, para Frater juga sering memanfaatkan *game online* sebagai media hiburan (Abut, 2021).

Game online juga menimbulkan ketidakseimbangan dalam formasi pembinaan yang dijalankan oleh para Frater di seminari. Salah satu pengaruh *game online* terhadap kehidupan para Frater ialah semakin lemahnya relasi sosial yang dibangun di antara para Frater. Hal ini dapat dijumpai dalam beberapa kasus seperti semakin banyak Frater yang memiliki sikap apatis, cuek, menyendiri, enggan membangun komunikasi dengan sesama, kurang berempati terhadap yang lain, pasif dalam mengikuti kegiatan bersama, dan meningkatnya kecenderungan *phubbing*.

Beberapa penelitian sudah dilakukan untuk meninjau tema ini. *Pertama*, Beatus D. G. Moron melakukan penelitian di Seminari Tinggi St. Paulus Ledalero

yang menelaah pengaruh media sosial terhadap kehidupan para Frater. Dalam penelitiannya ia menemukan bahwa para Frater menggunakan media sosial sebagai sarana pewartaan, pengembangan intelektual, pengembangan kreativitas, media komunikasi, sarana informasi dan hiburan. Akan tetapi, keasyikan dalam menggunakan media sosial acapkali membuat para Frater lalai dalam mengikuti pembinaan di seminari, seperti hilangnya kebersamaan, lupa akan tugas dan tanggung jawab, terlalu bergantung dan menurunnya disiplin diri. *Game online* juga menjadi salah satu media yang diminati oleh para frater (Moron, 2021).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Aloysius B. P. Irianto, dkk. Mereka meneliti pengaruh *game online* terhadap komunikasi dalam keluarga. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa anak lebih sering bermain *game online* lebih lama (menyendiri) dibandingkan dengan berkumpul atau bermain dengan anggota keluarga. Di samping itu, anak akan merasa marah atau kecewa jika dilarang bermain *game online* dan tidak menghiraukan keadaan sekitarnya serta menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Meskipun *game online* berdampak negatif terhadap perilaku anak, akan tetapi data juga menunjukkan bahwa pola komunikasi antara orangtua dan anak masih berjalan baik. Orangtua akan membatasi penggunaan HP atau laptop ketika anak lebih sering bermain *game online* (Bagas Pradipta Irianto et al., 2020).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Erlyn D. Larasati, Mohammad Kanzunnudin dan Ika A. Pratiwi tentang dampak intensitas bermain *game online* terhadap motivasi prestasi belajar dan perilaku sosial anak. Dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa *game online* berdampak negatif terhadap perilaku sosial anak. Anak menjadi pribadi pembangkang, agresif, berselisih atau bertengkar, saling menggoda, terbentuknya sikap berkuasa, dan lebih mementingkan diri sendiri. Dalam penelitian ini mereka juga menemukan dampak positif dari *game online* terhadap perilaku sosial anak seperti kerja sama dan adanya sikap simpati. Namun, kerja sama dan simpati yang ditunjukkan hanya sebatas bermain *game online* bukan dalam kehidupan nyata (Larasati et al., 2023).

Penelitian ini hendak mengungkapkan pengaruh *game online* terhadap relasi sosial para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret, Maumere dan upaya penyadaran melalui pastoral konseling. Para Frater yang merupakan calon imam juga terpengaruh oleh kehadiran *game online*. Di seminari, kehadiran *game online* menjadi suatu fenomena baru yang mengganggu proses

formasi calon imam. Para Frater sering menghabiskan banyak waktu dengan bermain *game online*. Hal ini berpengaruh terhadap relasi sosial yang dibangun di antara sesama Frater. Kenyataan ini mesti diatasi, sebab relasi sosial merupakan salah satu aspek penting yang menunjang keberlanjutan proses formasi di seminari dan untuk menjadi imam kelak. Selain itu, relasi positif yang dibangun menegaskan identitasnya sebagai makhluk sosial.

Pastoral konseling dapat menjadi preseden solutif-afirmatif dalam upaya penyadaran dampak-dampak *game online* bagi para Frater. Pastoral konseling merupakan upaya pendampingan pastoral dalam mengatasi permasalahan konseli. Tujuan utama pastoral konseling dalam mengatasi persoalan pengaruh *game online* terhadap relasi sosial para Frater ialah melalui upaya penyembuhan (*healing*), penopang (*sustaining*), pembimbing (*guiding*), dan pemulihan (*reconciling*). Dalam upaya penyadaran bahaya *game online* bagi para Frater, konseling pastoral membuka ruang berpikir kritis para Frater untuk merefleksikan hakikat dirinya sebagai calon imam. Konseling pastoral membantu dan mendampingi para Frater dalam memperbaiki diri dan menemukan solusi yang efektif dalam mengatasi pengaruh *game online*.

II. METODE PENELITIAN

Artikel ini ditulis dengan menggunakan penelitian kualitatif dan wawancara informan kunci sebagai metodenya. Wawancara merupakan proses komunikasi atau interaksi antara pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu. Subjek dalam penelitian ini merupakan Frater dan Romo formator di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret. Responden dalam penelitian ini berjumlah 6 orang yang terdiri atas 2 orang pastor pendamping dan 6 orang Frater. Selain penelitian lapangan, penelitian ini juga menggunakan studi pustaka. Penulis mendalami pelbagai literatur ilmiah melalui buku-buku dan jurnal-jurnal ilmiah agar memperkaya penelitian ini. Selanjutnya, dari data yang dikumpulkan, penulis mengolah dan menganalisis pengaruh *game online* terhadap relasi sosial para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus, Ritapiret dan upaya penyadaran melalui pastoral konseling.

Penelitian kualitatif dengan metode wawancara informan kunci digunakan untuk menjawab dua rumusan masalah dalam artikel ini, yaitu *pertama*, bagaimana pengaruh *game online* terhadap relasi sosial para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret, Maumere? *Kedua*, bagaimana metode

pastoral konseling bagi para Frater dalam menata kembali relasi sosial di tengah pengaruh *game online*?

III. GAMBARAN UMUM TENTANG *GAME ONLINE*, RELASI SOSIAL, DAN PASTORAL KONSELING

A. Perkembangan Game Online

Game online merupakan keberlanjutan dari perkembangan teknologi internet dan industri *game* secara keseluruhan. Menurut Ernest Adam, eksistensi *game online* merujuk pada kemampuan manusia untuk *bermain* dan bertindak *pura-pura*. Gagasan *bermain* yang dimaksudkan ialah suatu kategori luas dari yang kurang penting, yang bersifat rekreatif, dan aksi manusia yang signifikan dalam mengoptimalkan dirinya secara sosial. Sementara itu, realitas *berpura-pura* diartikan sebagai alienasi diri dalam membangun realitas rasional bahwa *sang pura-pura* dapat menciptakan sesuatu, menelantarkan atau berubah sesuka hati sesuai keinginan dirinya (Adam, 2010). Dalam *game online*, aktus *bermain* dan *berpura-pura* memainkan peranan penting sebagai bentuk reinterpretasi atas dunia khayalan yang diciptakan. Lebih lanjut, *game online* membentuk suatu paradigma baru yang disebut dengan *worlds game* atau dunia game. Gagasan ini merepresentasikan terbentuknya alam semesta seni yang menciptakan khayalan semu dalam permainan ketika seseorang sedang bermain *game* (Adam, 2010). Melalui ekspresi *berpura-pura* dan lewat terbentuknya *world game*, pemain *game* memasuki kesadaran baru yang artifisial sebagai konsekuensi logis dari tindakan bermain sesuai dengan rekayasa sang pencipta *game*. Dalam *game online*, manusia semakin dijauhkan dari realitas nyata yang dihadapi.

Pada tahun 1969 *game online* dimulai dari permainan berbasis teks yang diinisiasi oleh mahasiswa Massachusetts Institute Technology (MIT) sebagai media pendidikan yang dimainkan secara manual di komputer. Dalam perkembangannya, terciptalah sebuah sistem yang memiliki kemampuan *time-sharing* yang disebut dengan Plato yang memudahkan siswa untuk belajar secara *online* dengan mengakses komputer. Beberapa waktu kemudian, muncul sebuah sistem baru yang mempunyai grafik baru yang dimanfaatkan untuk menciptakan permainan. Sistem ini disebut dengan Plato IV (Surbakti, 2017). Sejalan dengan ini, pada tahun 1970-an *game* mulai berkembang di Amerika, seperti *pong*, *space invader*, *Monaco gp* dan *pac man*.

Game online memasuki babak baru yang ditandai oleh kemunculan berbagai jenis *game* yang diinisiasi oleh perusahaan-perusahaan besar. Di antaranya ialah *super mario boss* dan *game boy* oleh perusahaan Nintendo, *sonic the hedgehog*, *street fighter* dan *mortal kombat* oleh perusahaan Sega. Di Indonesia, *game online* mulai marak dikenal oleh masyarakat pada tahun 2000-an (Febriany, 2022). Hingga kini, terdapat berbagai jenis permainan *game online*. Di antaranya ialah *massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS), *massively multiplayer online real-time strategi games* (MMORTS), *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG), cross-platform online play, *massively multiplayer online browser game*, dan *simulation games* (Febriany, 2022).

Game online menjadi salah satu sektor ekonomi dunia dan model bisnis yang menarik jutaan orang untuk terlibat di dalamnya. Di samping itu, *game online* melahirkan fenomena esports yang menggalakkan kompetensi video game profesional yang juga memiliki penggemar yang besar di seluruh dunia.

B. Makna Relasi Sosial

Manusia di dalam dirinya sendiri merupakan makhluk yang berwajah ganda, yakni seorang makhluk individu dan seorang makhluk sosial. Sebagai seorang individu, manusia adalah pribadi yang utuh antara aspek jasmani (fisik) dan rohani (psikologis). Namun, keberadaan dirinya sebagai individu juga serentak diikuti dengan wajah lain dirinya sebagai makhluk sosial, yakni makhluk yang hidup dan ada bersama yang lain (LuluMusyarofah, 2020). Di dalam ruang sosial inilah, seorang manusia dituntut untuk tidak hanya ada bersama yang lain, tetapi juga terlibat dalam berelasi dan berinteraksi secara aktif dengan yang lain.

Relasi sosial memungkinkan adanya interaksi dalam konteks sosial. Hubungan yang dinamis dalam lingkup sosial terjadi ketika individu atau kelompok tertentu saling berinteraksi dan membentuk pola hubungan yang saling memperkaya satu sama lain. Relasi sosial berkaitan dengan kemampuan manusia untuk memahami dan mengartikulasikan konsep-konsep dan nilai-nilai dalam kehidupan bersama yang menciptakan pemahaman dan makna dalam kebersamaan (Filsafat et al., 2023). Relasi sosial dapat mempererat hubungan antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam relasi sosial, harmoni dan stabilitas sosial mesti dijaga agar tidak menimbulkan konflik.

Salah satu tindakan interaksi yang nyata antara manusia dengan sesama yang lain ialah komunikasi. Menurut William I. Gordon, sebagaimana yang dikutip

oleh Mahyuddin, aspek komunikasi menjadi sesuatu yang penting dilakukan oleh manusia, karena dengannya manusia mampu membangun sebuah konsep diri yang utuh, ia dapat mengaktualisasikan diri, membangun kerja sama dengan yang lain, dan sebagai sarana menyampaikan dan menyalurkan emosi (Mahyuddin, 2019). Melalui komunikasi, proses sosialisasi dengan yang lain menjadi sebuah keharusan dari dalam diri manusia demi tercipta kepribadian diri yang sempurna dan utuh. Manusia hanya dapat betul-betul memahami dirinya, jika ia berinteraksi dengan pribadi lain yang berada di luar dirinya.

Di era digital, manusia telah menjelma menjadi *homo digitalis* yakni manusia yang memastikan keberadaan dirinya lewat jari yang meng-klik (Hardiman, 2018). Perkembangan digital dengan segala perangkatnya telah menyebabkan manusia menjadi makhluk yang dikendalikan oleh media, berfungsi sebagai media, dan mengadaptasi iklim teknologi digital. Manusia sudah menjelma menjadi bukan sekadar pengguna gawai melainkan ia bereksistensi lewat gawai (Hardiman, 2018). Akibat lanjutan dari keberadaannya sebagai *homo digitalis* ini akhirnya mampu melahirkan manusia yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk menatap layar *handphone* dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya, mereka cenderung tumbuh menjadi pribadi yang dingin, *selfish*, dan minim empati akibat pengisolasian yang dilakukan teknologi atas mereka (Situmorang, 2023).

Salah satu produk perkembangan digital dan teknologi yang dapat berpengaruh terhadap relasi yang dibangun manusia dengan pribadi di luar dirinya adalah *game online*. Kecanduan ini akan menyebabkan manusia seakan kehilangan kendali atas dirinya sehingga kehadiran *game online* yang sesungguhnya hanya sebuah selingan dan hiburan malah dipelintir maknanya menjadi sesuatu yang utama dan menyita banyak waktu dari manusia, termasuk waktunya dalam berelasi dan berinteraksi dengan sesama yang lain (Novrialdy & Atyarizal, 2019). *Game online* dapat menjelma menjadi patologi yang berbahaya bagi relasi yang dibangun manusia dengan sesama jika kehadiran *game online* telah menjadi suatu zat adiktif baru yang memicu kecanduan dari dalam diri manusia.

C. Pemahaman Dasar tentang Pastoral Konseling

Secara etimologis, pastoral konseling terdiri atas dua kata, yakni pastoral dan konseling. Pastoral berasal dari bahasa Latin, yakni *pastor* atau dari bahasa

Yunani yakni *poimen* yang berarti gembala yang bertugas mencari, merawat, memelihara, menjaga dan melindungi kawanan gembalaannya. Sementara itu, konseling berasal dari bahasa Latin, yakni *counsilium* yang berarti bersama atau berbicara bersama. Secara etimologis, pastoral konseling berarti pemberian bimbingan dan arahan oleh orang yang ahli kepada seseorang melalui metode psikologi serta pemberian bantuan oleh konselor kepada konseli agar konseli dapat mengenali kemampuan diri dalam mengatasi persoalan yang dihadapi. Konseling merupakan usaha mengatasi masalah yang sedang dihadapi dengan memberi bantuan melalui wawancara oleh seseorang ahli terdidik dan terlatih (konselor) kepada seseorang yang sedang mengalami masalah (konseli). Dalam pengertian ini ada empat hal yang ditekankan, yakni *pertama*, konseling sebagai proses yang dilakukan terus menerus, bukan hanya sekali; *kedua*, konseling menekankan relasi yang mendalam antara konselor dengan konseli; *ketiga*, konseling harus dilihat sebagai proses membantu konseli untuk menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi; *keempat*, konseling bertujuan menyelesaikan masalah yang dihadapi konseli (Manu, 2023).

Pastoral konseling diartikan sebagai bimbingan dari seorang gembala kepada umatnya untuk berbalik kepada Tuhan dan mampu memecahkan masalah atau tantangan iman yang dihadapinya (Sanjaya, 2018). Dalam kehidupan menggereja, pastoral konseling menekankan aspek pelayanan pastoral dalam upaya penyembuhan, dukungan, bimbingan, rekonsiliasi dan pemberdayaan agar mengubah kehidupan seseorang menjadi lebih bermakna (Hulu, 2023). Pastoral konseling merupakan proses pemberian bantuan dari kaum religius kepada umat yang sedang mengalami persoalan dalam hidup agar dapat menemukan solusi atas permasalahan yang dialami.

Dalam konseling pastoral, seorang imam adalah konselor yang menempatkan diri sebagai gembala yang mendengarkan keluh-kesah dari konseli yang adalah domba-dombanya. Konseli diajak oleh konselor untuk menemukan kehendak dan cara Tuhan dalam menghadapi persoalan hidup. Terhadap hal ini, Howard Clinebell menegaskan bahwa pastoral konseling merupakan salah satu bentuk pelayanan Gereja yang menjadikan Gereja tetap relevan dalam memenuhi kebutuhan orang-orang yang dilayaninya. Selain menjadi sarana pembaruan bagi konseli, pastoral konseling juga memberikan dampak positif bagi masyarakat secara umum, baik secara spiritual maupun sosial (Cinebell, 2002). Pastoral konseling ini menggunakan pendekatan dan teknik pelayanan intensif untuk

membantu individu atau kelompok mengatasi permasalahan hidup mereka yang kompleks.

Fokus utama pastoral konseling ialah pemulihan holistik yang mencakup semua aspek kehidupan manusia. Melalui pastoral konseling, pribadi yang mengalami persoalan mampu memaksimalkan perkembangan dalam memecahkan masalah dengan mengeksplorasi berbagai kemampuan yang dimiliki (Calvaneoza & Hermanto, 2023). Pastoral konseling memungkinkan konseli agar mengenali dirinya sendiri, memahami situasi yang dialaminya, serta memiliki kemampuan untuk menetapkan dan mencapai tujuan hidup. Gagasan ini penting agar konseli menyadari diri sebagai orang yang berharga yang sesuai dengan Citra Allah sendiri. Penyesuaian diri melalui pastoral konseling membantu konseli dalam mengedepankan interaksi berbasis iman serta komunikasi timbal balik dengan sesama. Pastoral konseling dapat membantu seseorang yang mengalami ketergantungan pada *game online* yang berpengaruh terhadap relasi sosialnya.

IV. DISKUSI

A. *Game Online dan Pengaruhnya terhadap Relasi Sosial para Frater*

Dampak negatif penggunaan *game online* juga ditemukan di antara para Frater Seminari Tinggi Interdiocesan St. Petrus Ritapiret. *Game online* menjadi candu bagi para Frater karena banyak Frater menghabiskan lima jam atau lebih hanya untuk bermain *game online*. Hal itu dibenarkan oleh dengan informan GG, AN, RR, AD, CY dan TS, dalam wawancara pada tanggal 15 November 2024. Menurut mereka, banyak Frater memanfaatkan waktu efektif seperti waktu belajar dan kuliah untuk bermain *game online*.

Terhadap fakta tersebut, dalam penelitian dan wawancara yang dilakukan terhadap 2 pastor pendamping dan 6 orang Frater, ditemukan tiga pengaruh utama kehadiran *game online* terhadap relasi sosial para Frater. Pengaruh yang ditemukan ialah sebagai berikut:

1. *Game Online dan Sikap Keterasingan dalam Kebersamaan*

Dalam wawancara dengan informan RB pada tanggal 18 November 2024, pemanfaatan *game online* telah menjelma menjadi sebuah fenomena umum yang sering dijumpai di seminari. Informan LB menegaskan bahwa dalam sidang

pertemuan segenap staf pembina para Frater di Seminari Tinggi Interdiocesean St. Petrus Ritapiret, data faktual ini menjadi tema yang serius diperbincangkan. Informan LB yang diwawancarai pada tanggal 17 November 2024, menambahkan bahwa seringkali ia menjumpai para Frater sedang bermain *game online* di beberapa tempat privat (unit kamar) maupun umum (aula pertemuan). Hal itu diamini oleh informan RR, AD, CY dan TS dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 November 2024, yang mengatakan *game online* sering membuat para Frater mengurung diri di kamar dan sibuk dengan dirinya sendiri. Para Frater yang bermain *game online* cenderung tidak bergabung dalam kebersamaan dengan teman-teman di sekitar karena asyik bergelut dengan dunia *game* yang sedang ia mainkan.

Terkait fenomena *phubbing*, informan GG, AN, RR, AD, CY dan TS dalam wawancara pada tanggal 15 November 2024, berpendapat, walaupun bergabung dalam kebersamaan, para Frater yang bermain *game online* cenderung menampilkan sebuah fenomena *phubbing*. Fenomena *phubbing* merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan sikap yang menyakiti lawan bicara lewat tindakan pemakaian *smartphone* yang berlebihan. Mereka yang berada di bawah pengaruh fenomena ini, akan cenderung disibukkan oleh *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan lawan bicara atau lingkungan di sekitarnya (Ita Musfirowati Hanika, 2015).

Para Frater lebih fokus pada dunia virtual yang diciptakan daripada dalam dunia nyata ketika bermain *game online* secara berlebihan. Interaksi dengan sesama semakin berkurang dan menciptakan keterasingan meskipun sedang berada dalam satu komunitas yang sama. Dengan kata lain, *game online* menciptakan batas antara para frater dengan sesama di sekitarnya. Dunia virtual yang diciptakan *game online* telah mentransformasi para Frater menjadi pribadi yang terasing dengan sesama yang ada secara riil di sekitarnya.

2. *Game Online dan Matinya Rasa Empati*

Empati merupakan salah satu komponen kompetensi sosial yang berarti kemampuan untuk merasakan keadaan emosional serta kondisi orang lain tanpa harus terlibat secara nyata dalam perasaan dan pikiran orang tersebut (Kurniawati & Harmaini, 2020). Sikap empati menjadi salah satu hal dasariah yang harus dimiliki manusia dalam menjalin relasi dengan pribadi yang lain. Manusia hanya dapat berelasi secara sempurna dengan orang lain saat dirinya mau membuka diri

untuk berempati dan turut merasakan perasaan pribadi lain yang berada di luar dirinya.

Dalam konteks ini, matinya rasa empati tampak nyata dalam tindakan para Frater yang menolak untuk terlibat dalam kegiatan bersama seperti kerja. Menurut informan AD dan RR dalam wawancara pada tanggal 15 November 2024, para Frater lebih mementingkan bermain *game online* daripada bekerja. Kenyataan ini kemudian ditambahkan oleh informan LB yang diwawancarai pada tanggal 17 November 2024 yang mengatakan ia sering menemukan Frater sedang bermain *game online* di kamar tidur pada saat kegiatan komunitas seperti kerja, latihan koor di Gereja, olahraga dan waktu belajar. Tindakan ini menunjukkan kecenderungan para Frater yang berfokus untuk mencari pemuasan kesenangan pribadi. Perhatian yang intens terhadap *game online* dapat mengurangi interaksi para Frater dalam dunia nyata. Kurangnya interaksi dapat menimbulkan hambatan terhadap kemampuan untuk memahami ekspresi dan emosi orang lain secara eksplisit. Di samping itu, *game online* yang mengandung kekerasan berpotensi meningkatkan sikap agresif para Frater. Hal ini disebabkan oleh paparan konten kekerasan yang terjadi secara berulang dan tertanam dalam pikiran para pemain *game online*.

Menurut informan AD, CY dan TS dalam wawancara pada tanggal 15 November 2024, dalam beberapa kasus, para Frater yang bermain *game online* sering membuat keributan dan mengeluarkan kata-kata dan umpatan yang kasar. Kenyataan ini diafirmasi oleh sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yenti Arsini, Rahman Yani dan Shopyyah Nazwa. Dalam penelitian, mereka menemukan salah satu dampak *game online* terhadap perubahan perilaku ialah berbicara kasar dan kotor (Arsini et al., 2023). *Game online* dapat memicu perilaku negatif seperti hinaan atau pelecehan terhadap para pemain (*cyberbullying*). Hal ini berpotensi mengurangi rasa empati terhadap sesama. Penggunaan *game online* yang berlebihan berdampak pada menurunnya kerja sama, hubungan sosial melalui komunikasi yang baik dan benar serta pemahaman perspektif yang positif tentang orang lain.

3. *Game Online dan Aktus Partisipasi yang Semu*

Proses interaksi dan komunikasi antarpribadi selalu menuntut respons yang positif. Suatu proses interaksi dan komunikasi akan menjadi hambar dan kurang efektif jika salah satu pihak yang berkomunikasi menanggapi komunikasi dengan

dingin dan pasif. Partisipasi yang pasif dan semu ini juga ditemukan dari para Frater yang bermain *game online*.

Dalam wawancara dengan informan GG, AN, RR, dan AD pada tanggal 15 November 2024, partisipasi yang pasif seringkali muncul dalam kegiatan bersama seperti pertemuan atau seminar yang diadakan bagi para Frater. Para Frater akan cenderung lebih memilih bermain *game online* dibandingkan mengikuti dan berusaha memahami materi pertemuan atau seminar yang diadakan. Pendapat ini dibenarkan oleh informan RB yang diwawancarai pada tanggal 18 November 2024, yang sering melihat ketidaksiwaan para Frater ketika sedang mengikuti proses perkuliahan di kampus. Menurutnya, para Frater kelihatan serius memperhatikan materi yang diajarkan oleh dosen, tetapi pikiran dan fokus mereka terbagi antara mengikuti perkuliahan atau bermain *game online*.

Fakta demikian hendak menegaskan bahwa kebergantungan yang tinggi pada *game online* mampu menciptakan lahirnya tindakan partisipasi semu dari para Frater. Para Frater mungkin tampak “terlibat” dalam suatu kegiatan, namun mereka cenderung mengabaikan partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Para Frater cenderung mengabaikan kegiatan bersama dan memperkuat jarak emosional dengan sesama dan lingkungan sekitar. Para Frater salah menentukan orientasi dan tujuan hidup serta panggilannya dengan meletakkan *game online* sebagai tujuan utama dan mengabaikan hal lain yang sesungguhnya lebih bermanfaat bagi hidup mereka. Hal ini dapat menciptakan suatu ilusi partisipasi. Mereka hadir secara fisik tetapi tidak terlibat secara emosional dengan sesama. Ketergantungan pada *game online* juga mengakibatkan pergeseran prioritas. Para Frater lebih memprioritaskan bermain *game online* dibandingkan mengikuti kegiatan di seminari.

B. Pastoral Konseling bagi para Frater

Dalam konteks pengaruh *game online* terhadap relasi sosial para Frater, metode pastoral konseling Clebsch dan Jaekle dapat menjadi solusi yang efektif. Clebsch dan Jaekle merumuskan empat fungsi utama dalam kegiatan pastoral konseling Gereja, yakni penyembuhan (*healing*), penopang (*sustaining*), pembimbing (*guiding*), dan pemulihan (*reconciling*) (Clebsch & Jaekle, 1967). Gagasan Clebsch dan Jaekle berfokus pada penyembuhan luka batin, pemberian dukungan berkelanjutan, pengarahan yang tepat, dan pemulihan hubungan yang rusak memungkinkan individu mengatasi persoalan yang dialami. Pendekatan ini

memperkuat komitmen para Frater terhadap panggilan hidup dan membangun kembali hubungan dengan diri sendiri, sesama, serta Tuhan.

1. *Penyembuhan (Healing)*

Menyembuhkan adalah fungsi pastoral yang bertujuan untuk mengatasi persoalan yang dialami seseorang dengan cara mengubah dan menyadarkan orang tersebut menuju keutuhan serta membimbingnya mencapai keadaan yang lebih baik dari keadaan atau kondisi yang semula (Clebsch & Jaekle, 1967). Fungsi penyembuhan bertujuan untuk mengatasi penurunan nilai dan memulihkan seseorang kepada keutuhan dengan membantu dan menuntunnya untuk terus maju agar perlahan menghilangkan gejala-gejala dan tingkah laku yang disfungsi pada keadaan sebelum mengalami krisis (Santoso, 2021). Dalam pastoral konseling, upaya menyembuhkan termanifestasi dalam ungkapan kasih sayang, rela mendengarkan segala keluhan batin dan kepedulian yang tinggi. Dengan cara ini, pribadi yang mengalami persoalan dapat mengalami rasa aman dan diterima. Perasaan aman dan diterima menjadi pintu masuk menuju penyembuhan yang sebenarnya.

Tahap menyembuhkan dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap relasi para Frater, dimulai dari usaha menyelami diri sendiri. Ketergantungan pada *game online* sering kali merupakan respons terhadap tekanan internal, seperti rasa bosan, kesepian, atau frustrasi. Kenyataan demikian menggambarkan adanya upaya untuk melarikan diri dari tekanan komunitas, ataupun konflik batin. Melalui pendekatan menyembuhkan (*healing*), Frater dibantu untuk menyembuhkan luka-luka emosional, spiritual, dan sosial melalui sapaan kasih sayang, mendengarkan dengan penuh perhatian dan peka untuk terlibat bersama mereka yang mengalami persoalan untuk berani meninggalkan kebiasaan tersebut.

Menurut Naek T. Parlindungan dan Rio J. Pardede, tujuan pastoral konseling ialah membebaskan orang untuk menggunakan kesembuhan dan pertumbuhannya dalam kasih sebagai perwujudan kasih Allah. Hal ini dapat dilakukan melalui bimbingan, motivasi, membuka pikiran untuk keluar dari persoalan yang dihadapi dengan penuh pengertian dan kasih (Parlindungan & Pardede, 2022). Pastoral konseling melibatkan tindakan untuk saling mempengaruhi yang terbentuk dari adanya interaksi sosial. Interaksi positif yang dibangun merupakan bentuk pengungkapan kasih sayang paling nyata untuk menyadari diri sebagai citra Allah yang baik. Kesadaran yang dibangun akan memungkinkan para Frater untuk keluar dari persoalan yang dialami.

Upaya menyembuhkan dapat dilakukan dengan dua tahapan yakni pengakuan dan penerimaan. Pengakuan adalah langkah awal dalam proses penyembuhan yang berfokus pada kesadaran individu akan masalah yang dihadapinya. Pengakuan berhubungan dengan kesadaran. Pengakuan membantu Frater melihat dengan jujur pola perilaku mereka yang merugikan dan mencari solusi atas persoalan relasi sosial yang dihadapi. Sementara itu, penerimaan merupakan upaya memotivasi para Frater untuk menerima kenyataan bahwa ia sedang mempunyai problem yang membutuhkan perhatian. Penerimaan tidak berarti pasrah terhadap keadaan, tetapi merupakan pengakuan atas kelemahan sebagai bagian dari proses pertumbuhan. Tahap ini menjadi penting untuk mengurangi rasa bersalah. Dengan menerima situasi, Frater lebih termotivasi untuk mengambil langkah nyata menuju perbaikan dan membangun kembali keyakinan bahwa mereka mampu mengatasi persoalan seperti semakin aktif dalam kegiatan bersama, meningkatnya empati komunikasi yang positif terhadap yang lain.

2. *Penopang (Sustaining)*

Menurut Seward Hiltner, menopang merupakan sebuah fungsi yang menekankan sikap kesiagaan dari seorang konselor, yaitu kesediaan untuk memberikan dukungan bagi klien yang mengalami kehancuran jiwa, konselor sebagai yang memberi dukungan penuh atau secara keseluruhan (Hiltner, 1958). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan dukungan yang berkelanjutan agar pribadi yang mengalami persoalan dapat bertahan dalam proses pemulihan. Menurut Ruth A. Olivia dan David E. Setiawan, pastoral konseling dapat membangun suatu hubungan yang saling membutuhkan, saling menopang, memberi nasihat dan bahkan saling berdoa (Olivia & Setiawan, 2022). Pastoral konseling membentuk hubungan yang dinamis antar sesama melalui kerja sama yang berbuah pada kesadaran Frater untuk berubah.

Ketergantungan pada *game online* sering kali membuat Frater menarik diri dari kehidupan komunitas, sehingga menciptakan isolasi sosial. Mereka sulit untuk berbagi masalah dengan sesama, terutama jika merasa bahwa komunitas tidak memahami perjuangan mereka. Berhadapan dengan persoalan ini, komunikasi positif dengan Frater yang mengalami persoalan memungkinkan adanya hubungan yang saling meneguhkan, memperkaya hingga berbuah pada kesadaran untuk berubah demi kebaikan. Di samping itu, komunikasi efektif yang

dibangun mesti diselaraskan dengan dukungan emosional, spiritual dan komunitas sebagai langkah efektif dalam membantu para Frater.

Dalam dukungan emosional, konselor berperan sebagai pendamping yang mendengarkan tanpa menghakimi. Dukungan spiritual mengedepankan peran konselor dalam membantu pribadi yang mengalami persoalan untuk tetap terhubung dengan kehidupan doa dan ritme komunitas. Dukungan komunitas tergambar dalam peran serta komunitas dalam merancang program-program kebersamaan yang positif seperti olahraga atau kegiatan seni, yang menggantikan waktu bermain *game online* dengan aktivitas yang memperkuat hubungan sosial. Di samping itu, hubungan yang positif antar Frater juga dibangun melalui *sharing* pengalaman dalam menemukan kekuatan dalam kebersamaan.

3. *Pembimbing (Guiding)*

Konselor membantu meyakinkan klien untuk mengambil keputusan dari berbagai pikiran dan tindakan pilihan yang dipandang mempengaruhi keadaan jiwa mereka sekarang dan pada waktu yang akan datang (Cinebell, 2002). Clebs dan Jackle mengatakan bahwa membimbing adalah fungsi pelayanan yang merawat jiwa-jiwa dengan mencapai kebijaksanaan tertentu dan berhubungan dengan apa yang harus dilakukan seseorang ketika berhadapan dengan masalah berat untuk memilih di antara pelbagai kemungkinan pemikiran atau tindakan (Clebsch & Jaekle, 1967).

Game online dapat menyebabkan Frater kehilangan fokus pada panggilan hidupnya. Ketidakeimbangan antara kesenangan sementara dari permainan dan komitmen terhadap belajar, doa, dan pelayanan dapat menyebabkan kebingungan tentang identitas mereka sebagai calon imam. Terhadap realitas demikian, bagi Meldianto, pastoral konseling merupakan upaya untuk menanamkan rasa tanggung jawab (Meldianto, 2023). Tanggung jawab diri terhadap panggilan sebagai calon imam akan menyadarkan Frater tentang pilihan hidupnya sekaligus memanfaatkan teknologi sebagai media pewartaan Kabar Gembira Tuhan. Pastoral konseling dapat menjadi solusi efektif dalam membangun kohesi sosial yang menciptakan persatuan dan solidaritas di dalam komunitas. Pastoral konseling dapat menciptakan ruang dan kondisi yang memungkinkan Frater yang menyendiri, kurang berempati dan pasif dalam kegiatan komunitas dapat ikut terlibat secara aktif.

Pendekatan pembimbing (*guiding*) bertujuan untuk membantu Frater dalam menemukan arah yang jelas dan membangun kebiasaan yang mendukung panggilan hidup mereka melalui bimbingan rohani. Konselor mengarahkan Frater untuk merefleksikan panggilannya. Frater diajak membuat jadwal yang seimbang antara doa, studi, rekreasi, dan waktu istirahat. Konselor membantu Frater menemukan kegiatan alternatif yang lebih bermakna, seperti membaca, meditasi, atau berpartisipasi dalam pelayanan.

4. Pemulihan (*Reconciling*)

Tahap pemulihan menggambarkan bahwa penyelesaian persoalan berasal dari Allah di dalam Yesus Kristus dan pelayanan kepada semua orang (2 Kor. 5:19) (Clebsch & Jaekle, 1967). Istilah memulihkan ini dimaksudkan untuk memperbaharui hubungan dengan Tuhan maupun dengan sesama. Konselor berusaha membantu konseli untuk mendamaikan atau berusaha memperbaiki relasi-relasi yang telah putus antara seseorang dengan sesama maupun antara manusia dengan Allah.

Game online sering kali menciptakan jarak antara Frater dan sesama dan dengan Tuhan sendiri. Ketergantungan pada permainan virtual dapat membuat Frater merasa terpisah dari komunitas dan merasa tidak layak untuk kembali ke kehidupan rohani mereka. *Reconciling* adalah proses pemulihan hubungan yang rusak menuju pembaruan diri. Konselor dalam hal ini dapat mengarahkan Frater untuk memaknai sakramen tobat sebagai sarana utama untuk memulihkan hubungan spiritual yang rusak dan membangun kembali keterhubungan yang konsisten dengan Allah melalui doa-doa yang rutin. Selain itu, konselor mendorong Frater untuk memperbaiki hubungan mereka dengan komunitas, misalnya dengan meminta maaf atas kelalaian atau memperbaiki komitmen terhadap tanggung jawab bersama dan pada akhirnya Frater diajarkan untuk memaafkan diri sendiri dan menerima kelemahan mereka sebagai bagian dari proses pertumbuhan.

Pemulihan dapat diartikan juga dengan upaya perdamaian yang bertujuan untuk membangun hubungan yang harmonis antara diri sendiri, dengan sesama manusia dan dengan Tuhan sendiri (F.Sumendap & Tumuju, 2023). Sehingga, Frater yang merasa terputus dari komunitas karena ketergantungan pada *game online* dapat didorong untuk mengambil langkah kecil, seperti meminta maaf kepada teman, komunitas atau berpartisipasi kembali dalam aktivitas dan rutinitas

kelompok. Pastoral konseling berbuah pada pengembangan diri bagi Frater untuk belajar dari kekeliruan, kemudian berkembang menuju kematangan diri.

V. DEKLARASI KEPENTINGAN

Penelitian ini dilakukan demi perkembangan ilmu pengetahuan. Tidak ada konflik kepentingan maupun finansial dalam seluruh proses penelitian ini.

VI. PENDANAAN

Seluruh pembiayaan penelitian ini ditanggung bersama oleh dosen pembimbing dan mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere.

VII. PENUTUP

Terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini sehingga hasil penelitian ini dapat dipublikasikan.

VIII. REFERENSI

Abut, A. R. (2021). *Penggunaan Media Sosial di Kalangan Calon Imam dan Dampaknya terhadap Formasi di Seminari Tinggi Interdiokesan St. Petrus Ritapiret dalam Terang Dekrit Inter Mirifica*. Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, Maumere.

Adam, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (Second Edi). New Readers.

Arsini, Y., Arsini Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Y., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Yani Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, R., & Nazwa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370>

Bagas Pradipta Irianto, A., Milenia Putri Wisnu, A., Indriani Putri Aprilli, D., Rizki Hermawan, H., & Immanuel, V. (2020). Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik*, 381–386.

Calvaneoza, C., & Hermanto, Y. P. (2023). “Peran Pastoral Konseling yang

- berdampak bagi Pertumbuhan Rohani Jemaat Dewasa Muda”. *Jurnal Missio Ecclesiae*, 12(1).
- Cinebell, H. (2002). *Tipe-tipe Dasar Pendampingan dan Konseling Pastoral*. Penerbit Kanisius.
- Clebsch, W. A., & Jaekle, C. R. (1967). *Pastoral Care in Historical Perspectives*. Harper and Row Publishers.
- F.Sumendap, R., & Tumuju, T. (2023). PASTORAL KONSELING BAGI KESEHATAN MENTAL “STUDI KASUS PASTORAL KONSELING PREVENTIF PADA FENOMENA BUNUH DIRI” Ryanto F. Sumendap. *Jurnal Pastoral Konseling*, 4(1), 96–112.
- Fajriah, T., & Ningsih, E. R. (2024). Pengaruh Teknologi Komunikasi terhadap Interaksi Sosial di Era Digital. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 149–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.5555/miji.v4i1.99>
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 7. <http://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495>
- Filsafat, J., Tinggi, S., Widya, F., Malang, S., Riyanto, E. A., Tinggi, S., Widya, F., & Malang, S. (2023). Etika Komunikasi Aku dan Liyan Menurut Filsafat Relasionalitas Armada Riyanto. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 29(5), 135–147.
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648.
- Hardiman, F. B. (2018). Manusia Dalam Prahara Revolusi Digital. *Diskursus - Jurnal Filsafat Dan Teologi Stf Driyarkara*, 17(2), 177–192. <https://doi.org/10.36383/diskursus.v17i2.252>
- Hiltner, S. (1958). *Prevace ti Pastoral Theology*. NY Abingdon Press.
- Hulu, B. dkk. (2023). “Kajian Literatur tentang Analisis Metode Konseling Pastoral: Pendekatan dan Implikasi dalam Konteks Bantuan Psikologi.” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 1–7.
- Isabella, I., Iriyani, A., & Puji Lestari, D. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167–172. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>

- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- LuluMusyarofah, H. (2020). Peran Manusia sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial dalam Kehidupan Bernegara. *Kompasiana*, 4, 2250–2259.
- Mahyuddin, M. A. (2019). *Sosiologi Komunikasi: Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas*. Penerbit Sofia.
- Manu, M. (2023). *Mendekap Yang Terhempas: Masalah-Masalah Sosial dan Strategi Pastoral Konseling*. Penerbit Ledalero.
- Meldianto, M. (2023). Efektivitas Pelayanan Konseling Pastoral Terhadap Generasi Muda Yang Kecanduan Gadget. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(10), 1709–1716. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i10.533>
- Moron, B. D. G. (2021). “Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Hidup dan Panggilan Frater Seminari Tinggi St. Paulus Ledalero Tahun 2017-2020.” Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Olivia, R. A., & Setiwan, D. E. (2022). Pastor Center Solution: Model Konseling Pastoral Bagi Warga Jemaat Generasi Z Dan Alpha Yang Kecanduan Game Online. *POIMEN Jurnal Pastoral Konseling*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.51667/pjpk.v3i1.935>
- Parlindungan, N. T., & Pardede, R. J. (2022). Model Pelayanan Pastoral Konseling Kristen: Remaja Kecanduan Game Online. *SCRIPTA: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kontekstual*, 14(2).
- Ritapiret, S. S. T. I. S. P. (2020). “Statuta Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret.” Sekretariat Seminari Tinggi Interdiokesan Santo Petrus Ritapiret.
- Sanjaya, A. (2018). Pastoral Konseling Kepada Remaja Kristen Indonesia Dalam Menghadapi Pergaulan Bebas. *Missio Ecclesiae*, 7(1), 141–163. <https://doi.org/10.52157/me.v7i1.84>
- Santoso, S. I. (2021). Peranan Konseling Pastoral dalam Gereja bagi Pemulihan Kesehatan Rohani Jemaat. *LOGON ZOES: Jurnal Teologi, Sosial Dan Budaya*, 4(2), 108–123. <https://doi.org/10.53827/lz.v4i2.47>

Situmorang, M. (2023). *Berteologi Baru untuk Indonesia*. Kanisius.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1),29.<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>