



**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP  
KEAKTIFAN REMAJA DALAM MENGIKUTI  
PERAYAAN EKARISTI PADA HARI MINGGU  
(STUDI KASUS DI KUB CERMIN KEKUDUSAN A  
PAROKI St. YOSEF FRINADEMETZ MAUTAPAGA)**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Aulia Margaretha Mali**

**3159**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK  
SEKOLAH TINGGI PASTORAL ATMA REKSA ENDE  
TAHUN 2025**

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Draft skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Keaktifan Remaja Dalam Mengikuti Perayaan Ekaristi Pada Hari Minggu (Studi Kasus Di KUB Cermin Kekudusan A Paroki St. Yosef Frainademetz Mautapaga)” karya,

Nama : Aulia Margaretha Mali

NIM : 3159

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik

telah diajukan oleh pembimbing untuk diajukan ke ujian Skripsi.

Ende, 15 Januari 2025

Ketua Program Studi,

Pembimbing,



PONTIFIKAT Tonbosko Bhodo, S. Fil, Lic. Th  
NIDN: 2711098001

Wilfridus F. Beo Dey, S.Fil.,M.Th  
NIDN: 2712078301

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Keaktifan Remaja Dalam Mengikuti Perayaan Ekaristi Pada Hari Minggu ( Studi Kasus Di KUB Cermin Kekudusan A Paroki St. Yosef Frainademetz Mautapaga)” karya,

Nama : Aulia Margaretha Mali

NIM : 3159

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik

telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Januari 2025

Penguji I,

Ende, 30 Januari 2025

Penguji II,

  
Dr. Fransiskus Z. M. Deidhae, M.A  
NIDN : 0821106401

  
Kristoforus Kopong, S.Fil.,M.Hum  
NIDN : 2705057601

Mengesakan  
Ketua Sekolah

Pembimbing

  
Dr. Fransiskus Z. M. Deidhae, M.A  
NIDN: 0821106401

  
Wilfridus F. Beo Dey, S.Fil.,M.Th  
NIDN: 2712078301

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Margaretha Mali  
NIM/NIRM : 3159  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik  
Sekolah Tinggi : Pastoral Atma Reksa Ende

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. Tulisan skripsi ini adalah karya asli penulis, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma keilmuan yang berlaku.
2. Apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap norma keilmuan dalam karya ini, penulis bersedia menanggung risiko dan dikenakan sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan dan penarikan Ijazah Sarjana secara sepihak oleh lembaga Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh dan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ende, 30 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Aulia Margaretha Mali

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

**“Lakukan Segalanya Dengan Cinta”**

(1 korintus 16:14)

### **PERSEMBAHAN**

Tulisan ini dipersembahkan untuk orang-orang yang penulis kasihi yang telah memberikan motivasi, saran, kritik dan juga banyak berjasa dari awal penulis menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa hingga rampungnya pendidikan ini :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat penjagaan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
2. Kepada kedua orang tua yang telah melahirkan, menjaga, membimbing dan membiayai penulis selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Atma Reksa Ende
3. Kepada diri sendiri yang telah berjuang dan tidak pantang menyerah hingga penulisan tugas akhir ini

## ABSTRAK

Mali, Aulia Margaretha. 2025. Dampak game online terhadap keaktifan remaja dalam mengikuti perayaan Ekaristi”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik. Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende. Pembimbing

**Kata Kunci:** Game online dan Ekaristi

Perayaan Ekaristi merupakan puncak dari segala macam perayaan liturgi. Ekaristi juga dipandang sebagai sakramen cinta kasih, lambang kekuatan dan perjamuan Pakah serta juga Ekaristi sebagai perayaan misteri Paskah dalam mengundang umat untuk menyiapkan hati secara penuh, sadar dan aktif. Dari semua bentuk perayaan, perayaan Ekaristi tetap menjadi “juara” dan menduduki peringkat paling atas dan paling penting untuk semua umat Kristiani. Mencintai Ekaristi bukan hanya sekedar rajin mengikuti misa kudus akan tetapi mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari, apa yang kita alami dalam perayaan Ekaristi merupakan kesatuan dengan Tuhan. Karena kesatuan dengan Tuhan menghadirkan tindak atau perbuatan cinta kasih terhadap sesama. Dengan demikian Ekaristi bukan sekedar seremoni yang agung dan megah melainkan menjadi “sakramen kasih Allah yang hidup” melalui tindakan kasih nyata pergaulan dengan sesama. Namun pada kenyataannya yang peneliti temukan di KUB Cermin Kekudusan A, Paroki Santo Yosef Frainademetz Mautapaga adalah para remaja tidak aktif mengikuti perayaan Ekaristi pada hari Minggu karena keasikan dan kecanduan bermain *game online*. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut: Apa pengaruh *game online* terhadap keaktifan remaja dalam mengikuti perayaan Ekaristi? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap keaktifan remaja dalam mengikuti perayaan Ekaristi pada hari Minggu. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara ada 11 narasumber dan dokumentasi. Waktu penelitian selama dua minggu dimulai sejak tanggal 28 Oktober sampai pada 9 November 2024 bertempat di KUB Cermin Kekudusan A, Paroki St. Yosef Frainademetz Mautapaga.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa benar, game online memengaruhi keaktifan remaja dalam mengikuti perayaan Ekaristi. Remaja menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada mengikuti perayaan Ekaristi pada hari Minggu. Para remaja menganggap mengikuti perayaan Ekaristi adalah rutinitas yang melelahkan dan membosankan sehingga remaja merasa malas untuk mengikutinya, padahal perayaan Ekaristi hanya berlangsung satu setengah jam sedangkan ketika bermain *game online* berjam-jam pun remaja masih saja merasa bahwa waktu tersebut sangat kurang. Hal ini dapat diatasi jika orang tua lebih memperhatikan dan mengontrol anak dalam penggunaan smartphone sehingga anak tidak kecanduan *game online* serta orang tua juga harus merangkul dan mengajak remaja untuk mengikuti perayaan Ekaristi bersama pada hari Minggu. Selain orang tua, remaja harus terlibat dalam kegiatan-kegiatan rohani agar imannya semakin bertumbuh serta dekat dengan Tuhan dan harus membuat jadwal penggunaan smartphone sehingga tidak kecanduan. Selanjutnya untuk pastor paroki, DPP dan guru agama juga harus bekerja sama untuk memberikan katekese yang berkaitan dengan Ekaristi sebagai pembinaan iman anak serta memberikan sosialisasi mengenai penggunaan smartphone dan game online sehingga remaja dapat mengerti bahwa Ekaristi itu penting bagi pertumbuhan imannya dan juga sebagai tanda kesatuan dengan Tuhan.

## ABSTRACT

Mali, Aulia Margaretha. 2025. "The Impact of Online Games on the Activity of Adolescents in Attending Eucharistic Celebrations". Thesis. Catholic Religious Education Study Program. Atma Reksha Ende Pastoral College. Supervisor

**Keywords:** Online game and Eucharist

The Eucharistic celebration is the culmination of all liturgical celebrations. The Eucharist is also considered a sacrament of love, a symbol of strength and the Paschal meal, and also fully, profoundly, and actively participated in. Of all forms of celebration, the Eucharistic celebration sets the hearts of "champions" and occupies the highest and most important rank for all Christians. Loving the Eucharist is not merely diligently attending Mass, but rather embodying it in daily life; what we experience in the Eucharistic celebration is unity with God. Because of this unity with God, it brings forth acts or deeds of love towards our neighbors. Therefore, the Eucharist is not merely a grand and magnificent ceremony, but rather it becomes the "living sacrament of God's love" through the tangible act of fellowship with one another. However, in reality, what the researcher found in the KUB Cermin Kekudusan A, St. Joseph Frainademetz Mautapaga Parish, is that teenagers are not actively participating in the Sunday Eucharist due to their addiction to online games. Based on this background of the problem, the following research question is formulated: What is the influence of online games on the activity of teenagers in attending the Eucharist? This research aims to determine the influence of online games on the activity of teenagers in attending the Eucharistic celebration on Sundays. The method used is qualitative, with data collection through interviews, informants, and documentation. The research period is two weeks, starting from October 28th to November 9th, 2024, at KUB Cermin Kekudusan A, St. Joseph Frainademetz Mautapaga Parish. The research results conclude that online games indeed affect the teenagers' active participation in Eucharistic celebrations. Teenagers spend more time playing online games than attending the Sunday Eucharist. Teenagers consider attending the Eucharist a tiring and boring routine, even though the celebration only lasts an hour and a half, while they can spend hours playing online games and still feel they don't have enough time. This can be overcome if parents pay more attention to and control their children's use of smartphones, so that children don't become addicted to online games. Parents should also actively involve their children in the Sunday Eucharist. Besides parents, teenagers should participate in religious activities to strengthen their faith and develop a closer relationship with God. They should also create a schedule for smartphone use to avoid addiction. Furthermore, parish priests, the parish pastoral council (DPP), and religious education teachers should work together to provide catechesis related to the Eucharist as a means of faith formation for children and to raise awareness about the responsible use of smartphones and online games, so that teenagers understand that the Eucharist is essential for their spiritual growth and as a sign of unity with God.

## KATA PENGANTAR

Setiap insan Pendidikan Tinggi dituntut untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki sesuai dengan bidang dan keahliannya. Tuntutan tersebut mengharuskan setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya di perguruan tinggi untuk melakukan penelitian dan melaporkan hasilnya dalam bentuk karya tulis ilmiah, yang merupakan wujud nyata dalam menginterpretasikan masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan yang terjadi saat ini. Berdasarkan hal ini maka penulis sebagai insan yang terdidik di perguruan tinggi mengadakan suatu penelitian dan melaporkan hasilnya dalam bentuk karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Keaktifan Remaja Dalam Mengikuti Perayaan Ekaristi Pada Hari Minggu”. Karya tulis ini juga menjadi salah-satu syarat bagi penulis dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Katolik.

Dalam mengembangkan tugas yang mulia ini, penulis patut menghaturkan puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa karena atas kasih karunia-Nya yang telah menyertai penulis dalam menyelesaikan tulisan ini. Selama melakukan penelitian dan penulisan skripsi ini penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak baik materi maupun moril. Atas pengorbanan dan ketulusan hati yang telah diberikan kepada penulis, maka penulis mengucapkan terimakasih. Ucapan terimakasih ini secara khusus penulis persembahkan kepada:

1. Ketua Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende dan Ketua Program Studi yang telah dengan rela memberikan surat pengantar penelitian sehingga penulis mendapatkan izin dari Pastor Paroki tempat penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Wilfiridus F. BeoDey, S.Fil., M.Th. sebagai pembimbing yang telah membimbing dan meluangkan waktu membantu penulis dalam menyelesaikan tulisan ini
3. Untuk kedua orang tua tercinta Bapak Yonas Nicolaus Kalo, Ibu Erlina Una dan Oma Martha Kapi yang telah memberikan dukungan moril serta yang membantu membiayai penulis dalam menempuh pendidikan Tinggi di Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende
4. Pastor Paroki St. Yosef Frainademetz Mautapaga RD. Giovanni Don Bosco Seso yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di KUB Cermin Kekudusan A Paroki St. Yosef Frainademetz Mautapaga
5. Semua sahabat, kenalan (Maria Angelina Ito, Stefania Andriani, dan Gracia P.V Fea) yang telah membantu penulis dengan caranya masing-masing sejak awal penelitian hingga pada akhir tulisan ini

Penulis sangat menyadari bahwa semua bantuan yang telah penulis terima tidak dapat dibalas dengan cara apapun tetapi penulis menyakini kebaikan akan dibalas dengan kebaikan. Penulis meminta maaf jika tulisan ini kurang memenuhi harapan pembaca, kritik dan saran diterima dengan terbuka.

Ende: .....2025

Aulia Margaretha Mali

## DAFTAR ISI

### Halaman

#### HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....Error! Bookmark not defined.

PENGESAHAN SKRIPSI.....Error! Bookmark not defined.

PERNYATAAN KEASLIAN.....Error! Bookmark not defined.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... v

ABSTRACT ..... vii

KATA PENGANTAR..... viii

DAFTAR ISI..... x

BAB I PENDAHULUAN ..... 1

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 6

1.3 Rumusan Masalah..... 6

1.4 Tujuan Penelitian ..... 6

1.5 Ruang Lingkup..... 6

1.6 Manfaat Penelitian ..... 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI..... 8

2.1 Sejarah *Game Online* ..... 8

2.1.1 Pengertian *Game Online* ..... 8

|                                                                          |           |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i> Yang Populer .....                  | 10        |
| 2.1.3 Faktor- faktor yang Memengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> ..... | 11        |
| 2.1.4 Dampak dari <i>Game Online</i> .....                               | 12        |
| 2.1.4.1 Dampak Positif dari <i>Game Online</i> .....                     | 12        |
| 2.1.4.2 Dampak Negatif dari <i>Game Online</i> .....                     | 13        |
| 2.3 Pengertian Ekaristi .....                                            | 15        |
| 2.3.1 Makna Komuni atau Ekaristi .....                                   | 18        |
| 2.3.2 Tempat Perayaan Ekaristi .....                                     | 19        |
| 2.4 Penelitian Terdahulu .....                                           | 20        |
| 2.5 Kerangka Teori.....                                                  | 24        |
| 2.6 Karangka Berpikir.....                                               | 25        |
| 2.7 Proposisi.....                                                       | 26        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                   | <b>27</b> |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                                                | 27        |
| 3.2 Unit Analisis.....                                                   | 27        |
| 3.3 Sumber Data.....                                                     | 27        |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....                                         | 27        |
| 3.4.1 Observasi.....                                                     | 27        |
| 3.4.2 Wawancara.....                                                     | 28        |
| 3.4.3 Dokumentasi .....                                                  | 28        |
| 3.5 Skema Data .....                                                     | 29        |
| 3.6 Latar dan Waktu Penelitian.....                                      | 30        |
| 3.7 Uji Keabsahan Data.....                                              | 30        |

|                                                                                                                         |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.8 Teknik Analisis dan Interpretasi Data.....                                                                          | 30        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                                                                      | <b>31</b> |
| 4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....                                                                                    | 31        |
| 4.1.1 Sejarah Paroki St. Yosef Frainademetz Mutapaga.....                                                               | 31        |
| 4.1.2 Letak Geografis.....                                                                                              | 33        |
| 4.1.3 Keadaan Demografi .....                                                                                           | 34        |
| 4.1.4 Keadaan Sosio Ekomomi .....                                                                                       | 35        |
| 4.1.5 Komunitas para Pastor dan Biarawan-Biarawati .....                                                                | 36        |
| 4.1.6 Keadaan Sosio Budaya.....                                                                                         | 37        |
| 4.1.7 Keadaan Sosio Politik .....                                                                                       | 37        |
| 4.1.8 Keadaan Sosio Religi .....                                                                                        | 38        |
| 4.1.9 Letak KUB Cermin Kekudusan A .....                                                                                | 40        |
| 4.2 Hasil Penelitian .....                                                                                              | 43        |
| 4.2.1. Pemahaman narasumber tentang Game Online .....                                                                   | 43        |
| 4.2.3. Pemahaman Tentang Sakramen Ekaristi.....                                                                         | 45        |
| 4.2.4. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Keaktifan remaja dalam mengikuti<br>perayaan Ekaristi .....                 | 46        |
| 4.3 Hasil Analisis dan Pembahasan .....                                                                                 | 47        |
| 4.3.1 Pengertian Game Online .....                                                                                      | 47        |
| 4.3.3 Pemahaman Tentang Sakramen Ekaristi.....                                                                          | 48        |
| 4.3.4. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Keaktifan Remaja Dalam Mengikuti<br>Perayaan Ekaristi Pada Hari Minggu..... | 49        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                                                                              | <b>52</b> |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| 5.1. Kesimpulan .....       | 52        |
| 5.2. Saran.....             | 53        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>55</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>             |           |