

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia. Sejak zaman dahulu, komunikasi telah memainkan peran penting dalam membangun hubungan sosial, budaya, dan ekonomi. Di era modern ini, komunikasi tidak hanya menjadi sarana pertukaran informasi, tetapi juga menjadi cerminan nilai-nilai moral dan etika yang dianut oleh para remaja. Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pola komunikasi antar individu. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi seperti internet, media sosial, dan aplikasi hiburan digital seperti game online. Teknologi-teknologi tersebut telah memudahkan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain, kapan saja dan di mana saja.

Perkembangan teknologi ini juga membawa dampak pada pola komunikasi remaja. Remaja masa kini lebih terbiasa berkomunikasi dan mencari hiburan melalui media digital dibandingkan dengan komunikasi tatap muka. Kemudahan akses informasi dan komunikasi membuka peluang bagi remaja untuk mengenal berbagai budaya dan pandangan baru. Namun, di sisi lain, paparan informasi yang tidak terfilter serta penggunaan bahasa negatif di dalam ruang digital, khususnya dalam game online, telah membawa dampak terhadap persepsi dan perilaku remaja, termasuk nilai-nilai moral mereka.¹

¹Stefanus Lio dkk., “Efektivitas Penerapan Teknik Behavioral Contract Melalui Bimbingan

Fenomena ini dapat diamati dari meningkatnya intensitas penggunaan media sosial, aplikasi game online, dan komunitas virtual yang dibentuk oleh para pemainnya. Misalnya, platform seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, dan Free Fire menjadi sarana utama bagi remaja untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, serta membentuk identitas diri. Selain itu, mereka juga aktif menggunakan aplikasi seperti Discord dan berbagai forum daring untuk berkomunikasi dengan sesama penggemar game atau kelompok hobi tertentu. Pola komunikasi digital yang cepat dan efisien ini sering kali mengurangi kedalaman makna interaksi sosial, sehingga memengaruhi kemampuan remaja dalam mengekspresikan emosi dan membangun hubungan sosial yang bermakna.²

Pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja menjadi fenomena yang penting untuk dikaji secara lebih mendalam. Pergeseran ini dapat terlihat dari perubahan dalam cara berbicara, pilihan kata, topik pembicaraan, dan sikap dalam berinteraksi. Fenomena ini dikhawatirkan dapat membawa dampak negatif bagi pembentukan karakter dan moralitas generasi muda di masa mendatang. Perubahan tersebut sering kali dipicu oleh faktor eksternal seperti globalisasi, kemajuan teknologi, dan pengaruh budaya digital yang sarat dengan nilai-nilai pragmatis serta individualistik³. Sebagai contoh, dalam komunitas game online sering dijumpai penggunaan bahasa yang kasar atau tidak pantas seperti “bot”, “noob”, “troll”, atau

Kelompok untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Siswa,” *Jurnal Studia Insania* 10, no. 2 (2022): 125–35.

²Ahmad Khairul Nuzuli, “Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG,” *Jurnal Komunikasi Global* 9, no. 1 (2020): 1.

³Muhammad Fajar Adyatama, “Nilai-Nilai Pendidikan Moral Dalam Buku Catatan Motivasi Seorang Santri (Karya Habiburrahman El-Shirazy),” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2022): 41–66.

“lol” yang diucapkan tanpa mempertimbangkan norma kesopanan. Kebiasaan ini pada akhirnya dapat membentuk cara berpikir dan berperilaku yang kurang menghargai orang lain, bahkan di dunia nyata. Fenomena ini juga ditemukan di Desa Sukadana, Kabupaten Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan, di mana sebagian remaja menunjukkan perubahan dalam etika berkomunikasi yang tidak lagi mencerminkan nilai-nilai moral tradisional masyarakat setempat.

Dalam konteks ini, pemikiran Alasdair MacIntyre, seorang filsuf moral kontemporer asal Skotlandia, memberikan kerangka filosofis yang relevan untuk menganalisis fenomena tersebut. Melalui karya utamanya *After Virtue* (1981), MacIntyre menegaskan bahwa krisis moral modern terjadi karena terputusnya manusia dari tradisi moral dan kebijakan (*virtue ethics*) yang seharusnya menjadi pedoman dalam bertindak dan berkomunikasi. Menurutnya, moralitas bukan hanya seperangkat aturan abstrak, tetapi merupakan bagian dari narasi kehidupan manusia yang berkembang dalam konteks sosial dan tradisional tertentu.

Dalam pandangan MacIntyre, nilai-nilai moral terbentuk melalui praktik sosial yang bermakna dan diwariskan melalui tradisi. Ketika individu, khususnya remaja, mulai menjauh dari tradisi moral komunitasnya dan lebih banyak mengadopsi nilai-nilai dari budaya digital yang bersifat instan dan hedonistik, maka terjadilah apa yang disebut sebagai disorientasi moral. Fenomena ini menjelaskan mengapa remaja saat ini sering mengalami kebingungan moral, tidak lagi memahami makna kebijakan seperti kesopanan, tanggung jawab, dan empati dalam komunikasi sehari-hari.⁴

⁴Mark C. Murphy, *Alasdair MacIntyre* (Cambridge University Press, 2003).

Analisis filsafat moral Alasdair MacIntyre dapat membantu memahami bahwa pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana bukan semata akibat dari kemajuan teknologi, tetapi juga karena hilangnya keterikatan remaja terhadap tradisi moral komunitasnya. Komunikasi yang sebelumnya menjadi media pembentukan karakter dan moral kini lebih sering dimaknai sebagai sarana hiburan dan ekspresi diri tanpa mempertimbangkan dimensi etisnya.⁵

Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengkaji fenomena pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana melalui analisis filsafat moral Alasdair MacIntyre. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana perubahan pola komunikasi digital dapat memengaruhi struktur moral remaja, serta sejauh mana nilai-nilai tradisi dan kebijakan masih dapat dipertahankan dalam era modern yang serba digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam tema ini dengan judul “Pergeseran Nilai Moral dalam Komunikasi Remaja Desa Sukadana Kecamatan Pamukan Selatan, Kabupaten Kota Baru: Analisis Moral Alasdair MacIntyre.”

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan 2 pokok permasalahan:

1. Bagaimana karakteristik komunikasi remaja di Desa Sukadana?

⁵ Siti uswatun Kasnah dkk., “Pergeseran Nilai-Nilai Etika, Moral Dan Akhlak Masyarakat Di Era Digital,” *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies* 2, no. 1 (2022): 1,.

2. Bagaimana teori dari Alasdair MacIntyre menjelaskan pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan nilai moral akibat komunikasi yang terjadi di dalam permainan game online tersebut.
2. Menganalisis pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana dengan menggunakan teori dari Alasdair MacIntyre.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat dan kontribusi pada penelitian ini dapat di bagikan menjadi dua sebagai berikut:

1. Manfaat dan Kontribusi Akademis

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkaya kajian tentang komunikasi moral dan etika kebajikan (*virtue ethics*) dalam perspektif filsafat moral Alasdair MacIntyre. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya menafsirkan kembali bagaimana nilai-nilai kebajikan, tradisi moral, dan narasi kehidupan sosial membentuk perilaku komunikasi remaja di Desa Sukadana.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan pemikiran Alasdair MacIntyre dalam konteks fenomena kontemporer, khususnya pada isu pergeseran nilai moral akibat media digital dan interaksi daring seperti game online. Kajian ini memberikan sudut pandang baru bahwa pembentukan moralitas remaja tidak dapat dilepaskan dari praktik sosial dan tradisi komunitas yang melatarbelakangi mereka.

2. Manfaat dan Kontribusi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pendidik, tokoh masyarakat, dan orang tua dalam merancang strategi komunikasi dan pendidikan moral yang berakar pada nilai-nilai kebajikan komunitas. Dengan memahami hubungan antara media digital, tradisi moral, dan pembentukan karakter remaja, masyarakat dapat mengembangkan pendekatan komunikasi yang lebih etis, reflektif, dan berorientasi pada kebajikan.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan nyata bagi pemerintah desa dan lembaga pendidikan di Desa Sukadana dalam menguatkan kembali nilai-nilai tradisi lokal dan kebajikan sosial di tengah derasnya pengaruh budaya digital.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memperjelas tujuan penelitian ini, penulis akan mendefinisikan beberapa istilah kunci yang akan digunakan dalam studi ini. Istilah-istilah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Pergeseran Nilai Moral

Secara umum, pergeseran nilai moral mengacu pada perubahan pandangan, sikap, dan perilaku individu atau kelompok terhadap prinsip-prinsip kebaikan, kesopanan, dan tanggung jawab moral. Nilai moral yang sebelumnya dijaga dan diwariskan melalui tradisi masyarakat sering kali mengalami penurunan makna dan penerapan akibat pengaruh perkembangan zaman. Dalam konteks sosial modern, perubahan ini sering muncul melalui pengaruh media digital, globalisasi budaya,

dan interaksi daring yang membentuk orientasi moral baru di kalangan remaja.

Dalam konteks penelitian ini, pergeseran nilai moral tampak pada remaja Desa Sukadana yang aktif berinteraksi dalam dunia game online. Dunia digital tersebut menjadi ruang sosial baru yang memengaruhi cara mereka berkomunikasi dan menilai tindakan moral. Bahasa kasar, perilaku provokatif, dan penggunaan istilah yang tidak mencerminkan sopan santun menjadi hal yang lumrah dalam interaksi virtual, sehingga terjadi pergeseran dari nilai moral tradisional yang menekankan kesantunan dan rasa hormat menuju nilai-nilai pragmatis yang lebih menonjolkan ekspresi bebas dan kompetisi.

Dari sudut pandang Alasdair MacIntyre, pergeseran ini menggambarkan hilangnya keterikatan individu pada tradisi moral dan praktik kebajikan (*virtue*). Menurut MacIntyre, moralitas tidak dapat dilepaskan dari konteks tradisi komunitas yang melahirkan makna tindakan etis. Ketika remaja terpisah dari tradisi dan nilai kebajikan yang menjadi dasar komunitasnya, tindakan moral mereka kehilangan arah. Dengan demikian, fenomena pergeseran nilai moral pada remaja Desa Sukadana menunjukkan bentuk dislokasi moral yang diakibatkan oleh hilangnya kontinuitas antara nilai tradisi dan budaya digital yang mereka hidupi.

2. Nilai Moral

Secara umum, nilai moral diartikan sebagai seperangkat prinsip atau norma yang menjadi pedoman dalam menentukan apa yang baik dan buruk dalam kehidupan sosial. Nilai moral meliputi kejujuran, tanggung jawab, rasa hormat, empati, dan kesopanan, yang menjadi fondasi perilaku etis dalam masyarakat. Nilai-nilai ini berfungsi menjaga keharmonisan dan tatanan sosial agar setiap

individu bertindak sesuai dengan kebaikan bersama.

Dalam konteks penelitian ini, nilai moral remaja di Desa Sukadana mengalami tantangan akibat pengaruh game online. Dunia permainan daring memunculkan dinamika baru yang sering kali mendorong perilaku kompetitif, ekspresif, bahkan agresif dalam berkomunikasi. Hal ini menyebabkan terjadinya benturan antara nilai moral tradisional masyarakat desa yang menekankan sopan santun, tenggang rasa, dan solidaritas dengan nilai-nilai yang diinternalisasi dari dunia digital yang serba instan dan berorientasi pada kemenangan.⁶

Berdasarkan pemikiran Alasdair MacIntyre, nilai moral tidak bersifat universal dan abstrak, tetapi lahir dari tradisi dan komunitas tertentu. Bagi MacIntyre, seseorang dianggap bermoral jika ia menghayati dan melanjutkan tradisi kebijakan yang diwariskan komunitasnya. Dalam hal ini, hilangnya pemahaman remaja terhadap nilai-nilai lokal seperti hormat pada orang tua, kesantunan berbahasa, dan solidaritas sosial menunjukkan terputusnya hubungan antara remaja dengan akar tradisi moral mereka. Maka, pengaruh game online bukan sekadar fenomena teknologi, tetapi juga gejala sosial yang mempercepat terjadinya pergeseran nilai moral dalam kehidupan remaja.

3. Komunikasi Remaja

Secara umum, komunikasi remaja merupakan proses interaksi sosial di mana remaja menyampaikan dan menerima pesan, membentuk identitas diri, serta membangun hubungan dengan lingkungannya. Komunikasi pada masa remaja memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir, berperilaku, dan

⁶ Adyatama, "Nilai-Nilai Pendidikan Moral Dalam Buku Catatan Motivasi Seorang Santri (Karya Habiburrahman El-Shirazy)."

menegosiasikan nilai-nilai moral yang mereka anut.

Dalam konteks penelitian ini, komunikasi remaja tidak lagi terbatas pada interaksi langsung, tetapi meluas ke ruang digital melalui media sosial dan game online. Melalui interaksi di dunia virtual, remaja belajar berkomunikasi dengan gaya bahasa yang cepat, singkat, dan ekspresif. Namun, dalam proses ini, terjadi pula penurunan sensitivitas terhadap etika dan norma kesopanan. Kata-kata kasar atau ejekan sering digunakan tanpa mempertimbangkan nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat, menunjukkan adanya transformasi bentuk komunikasi yang lebih individualis dan emosional.

Dalam pandangan MacIntyre, komunikasi semestinya dipahami sebagai bagian dari praktik sosial yang bermakna yaitu kegiatan yang memiliki nilai intrinsik dan diarahkan pada pencapaian kebaikan bersama (common good). Ketika komunikasi remaja didorong oleh kepentingan pribadi atau hiburan semata, tanpa dilandasi kebijakan seperti kejujuran, kesabaran, dan rasa hormat, maka praktik komunikasi tersebut kehilangan makna moralnya. Oleh karena itu, pembentukan moralitas komunikasi perlu dikembalikan pada semangat *virtue ethics* yang menekankan keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab sosial.

4. Filsafat Moral Alasdair MacIntyre

Secara umum, filsafat moral Alasdair MacIntyre berfokus pada upaya menghidupkan kembali etika kebijakan (*virtue ethics*) yang berakar pada tradisi Aristoteles. MacIntyre menilai bahwa krisis moral dalam masyarakat modern terjadi karena hilangnya landasan tradisional yang memberi makna bagi tindakan

manusia. Ia menekankan bahwa tindakan moral tidak dapat dipahami secara terpisah dari praktik sosial dan narasi kehidupan komunitas.

Dalam konteks penelitian ini, pemikiran MacIntyre menjadi kerangka analisis untuk memahami fenomena pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana. Hilangnya kesantunan dan empati dalam komunikasi digital menunjukkan bahwa remaja semakin jauh dari nilai-nilai kebajikan yang diwariskan komunitas mereka. Game online berperan sebagai ruang sosial baru yang membentuk nilai-nilai moral modern sering kali bertentangan dengan nilai-nilai tradisional yang dipegang masyarakat. Dengan menggunakan pendekatan MacIntyre, penelitian ini berusaha menafsirkan ulang makna kebajikan dalam komunikasi digital agar tetap berakar pada tradisi moral lokal.

Bagi MacIntyre, moralitas sejati lahir dari keberlanjutan tradisi, komunitas, dan tujuan hidup bersama. Karena itu, komunikasi remaja yang baik bukan hanya menghindari bahasa kasar, tetapi juga menjadi medium untuk menumbuhkan kebajikan seperti hormat, empati, dan kesetiaan terhadap nilai-nilai sosial. Dengan demikian, filsafat moral MacIntyre memberikan dasar konseptual untuk memahami bagaimana budaya digital dapat mengubah arah perkembangan moral remaja, sekaligus menawarkan solusi etis melalui revitalisasi tradisi dan praktik kebajikan.

F. Penelitian Terdahulu

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh M. Ahmet Tüzen (2022) berjudul “**MacIntyre’s Virtue Ethics as a Historicist Interpretation of Rational Moral Tradition**” berfokus pada pemikiran etika kebajikan (*virtue ethics*) Alasdair MacIntyre, terutama dalam menafsirkan tradisi moral rasional melalui kerangka

historisme. Tujuan utama penelitian tersebut adalah untuk menunjukkan bahwa moralitas menurut MacIntyre tidak dapat dilepaskan dari konteks sejarah dan tradisi sosial tempat manusia hidup. Dengan menggunakan metode studi pustaka dan pendekatan analisis filosofis-historis, penelitian ini menegaskan bahwa moralitas bersifat kontekstual, di mana hilangnya keterikatan individu terhadap tradisi moral menyebabkan krisis etika dalam masyarakat modern. Oleh karena itu, MacIntyre menawarkan solusi berupa pemulihan komunitas dan praktik kebijakan guna mengembalikan rasionalitas moral manusia modern.⁷

Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan *pemikiran* Alasdair MacIntyre sebagai landasan teoritis dalam memahami pergeseran nilai moral akibat perubahan sosial modern. Namun, perbedaannya terletak pada fokus dan konteks penelitian. Penelitian Tüzen bersifat konseptual dan filosofis yang menelaah pemikiran MacIntyre secara teoretis, sedangkan penelitian penulis bersifat empiris, dengan menerapkan konsep etika kebijakan MacIntyre untuk menganalisis pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja Desa Sukadana akibat pengaruh game online dan budaya digital.

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Siti Uswatun Kasanah dkk, Vol : 2 No. 1, April 2022, dengan judul “**Pergeseran Nilai-nilai Etika, Moral dan Akhlak Masyarakat di Era Digital**”. Pada Jurnal ini membahas tentang era digital telah merambah berbagai kalangan masyarakat, baik di desa maupun di kota. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan signifikan dalam cara hidup dan

⁷ M. Ahmet Tüzen, “Rasyonel Ahlak Geleneğinin Tarihselci Bir Yorumu Olarak MacIntyre’ın Erdem Etiği,” *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, advance online publication, 15 Juli 2022.

interaksi sosial masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pergeseran nilai-nilai etika, moral, dan akhlak masyarakat di era digital, menganalisis faktor-faktor penyebabnya, serta upaya untuk mengatasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi pustaka. Dengan demikian persamaan dari jurnal ini adalah sama-sama membahas tentang pergeseran nilai moral.⁸ Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian yang sama-sama menyoroti fenomena pergeseran nilai moral akibat pengaruh era digital. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan teoretis dan konteks analisisnya. Penelitian Siti Uswatun Kasanah dkk berfokus secara umum pada perubahan moral masyarakat di era digital tanpa menggunakan kerangka teori filsafat tertentu, sedangkan penelitian penulis memusatkan perhatian pada pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja Desa Sukadana dengan menggunakan perspektif etika kebijakan Alasdair MacIntyre. Dengan demikian, penelitian penulis tidak hanya menggambarkan perubahan moral secara deskriptif, tetapi juga menafsirkan fenomena tersebut secara filosofis melalui konsep kebijakan, tradisi moral, dan pembentukan karakter dalam komunitas sosial.

Ketiga, Jurnal yang ditulis Ardhi Purwoko, Tahun 2023, dengan judul “Keutamaan Menurut Alasdair MacIntyre: Keutamaan dalam Konteks Dimensi Biologis Manusia, Kerentanan, Kebergantungan, dan Perkembangan Optimal Manusia.” Jurnal ini membahas konsep keutamaan (*virtue ethics*) menurut Alasdair MacIntyre dalam kaitannya dengan dimensi biologis manusia yang bersifat rentan (vulnerable) dan bergantung (dependent). Dalam penelitian ini, Ardhi Purwoko

⁸ Kasanah dkk., “Pergeseran Nilai-Nilai Etika, Moral Dan Akhlak Masyarakat Di Era Digital.”

menekankan bahwa moralitas manusia tidak dapat dilepaskan dari kondisi eksistensialnya sebagai makhluk yang saling membutuhkan, sehingga keutamaan seperti kerendahan hati, kepedulian, dan solidaritas moral menjadi penting bagi perkembangan optimal manusia (human flourishing). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, melalui analisis mendalam terhadap karya-karya utama MacIntyre seperti *After Virtue* dan *Dependent Rational Animals*.⁹

Persamaan dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan filsafat moral Alasdair MacIntyre sebagai landasan analisis nilai dan moralitas manusia. Keduanya sama-sama berfokus pada pengembangan karakter moral melalui praktik kebijakan dalam konteks kehidupan sosial. Namun, perbedaannya terdapat pada objek dan konteks kajian. Ardhi Purwoko menelaah konsep keutamaan dari sisi teoretis dan universal yang menekankan pada dimensi biologis manusia, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pergeseran nilai moral remaja di Desa Sukadana akibat perubahan pola komunikasi modern, dengan menafsirkan fenomena tersebut melalui konsep keutamaan, praktik sosial, dan narasi hidup MacIntyre. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan teori MacIntyre ke dalam ranah empiris kehidupan remaja, serta menunjukkan bagaimana nilai moral dan karakter terbentuk dalam dinamika komunikasi sosial di era digital.

Keempat, Ahmad Khairul Nuzuli, Jurnal Komunikasi Global, 9(1), 2020, dengan judul “FAKTOR YANG MEMENGARUHI EFEKTIVITAS

⁹ Ardhi Purwoko, “Keutamaan Menurut Alasdair Macintyre: Keutamaan Dalam Konteks Dimensi Biologis Manusia, Kerentanan, Kebergantungan Dan Perkembangan Optimal Manusia,” *Forum* 52, no. 1 (2023): 32–46.

KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PUBG”. Jurnal ini membahas bagaimana intensitas bermain game online PUBG dan persepsi interpersonal mempengaruhi efektivitas komunikasi antar pemain. Awalnya, game diciptakan untuk menghilangkan kejemuhan, namun intensitas bermain game online yang tinggi dapat mengakibatkan adiksi dan dampak negatif lainnya.¹⁰ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei.

Persamaan dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian yang sama-sama menyoroti pengaruh game online terhadap pola komunikasi dan perilaku sosial. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan dan fokus analisisnya. Penelitian Ahmad Khairul Nuzuli menekankan aspek empiris dan psikologis dari efektivitas komunikasi antar pemain game, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja akibat pengaruh game online dengan menggunakan perspektif filsafat moral Alasdair MacIntyre. Penelitian penulis tidak hanya menilai hubungan perilaku, tetapi juga menafsirkan perubahan moral dan kebijakan dalam konteks tradisi sosial dan pembentukan karakter remaja di Desa Sukadana.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Noveria Anggraeni Fiaji, Vol 2, No 1 (2018), dengan judul “**PERGESERAN NILAI MORAL DALAM MEME “KIDS JAMAN NOW”**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pergeseran nilai moral yang tercermin dalam meme “Kids Jaman Now” dan bagaimana meme tersebut mencerminkan pandangan masyarakat terhadap perubahan nilai moral. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis konten terhadap

¹⁰ Nuzuli, “Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG.”

meme-meme yang beredar luas di media sosial.¹¹ Meme-meme tersebut dianalisis berdasarkan elemen positif dan negatif dari pesan moral yang disampaikan. Terdapat persamaan pada jurnal ini yaitu sama-sama pada pergeseran nilai moral. Sedangkan perbedaanya ialah tujuan dari jurnal diatas menganalisis pergeseran nilai moral yang terjadi akibat Meme Kid's Zaman Now. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus utama kajian tentang pergeseran nilai moral dalam konteks budaya digital. Namun, perbedaannya terletak pada objek kajian dan sudut pandang analisisnya.

Penelitian Fiaji menganalisis pergeseran nilai moral yang muncul melalui media visual berupa meme, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana yang dipengaruhi oleh interaksi digital, khususnya melalui game online. Selain itu, penelitian penulis menggunakan kerangka filsafat moral Alasdair MacIntyre, yang menekankan pentingnya tradisi, komunitas, dan kebajikan (*virtue*) dalam membentuk moralitas individu. Dengan demikian, penelitian penulis tidak hanya menggambarkan pergeseran nilai moral, tetapi juga menafsirkan fenomena tersebut dalam konteks etika kebajikan dan krisis tradisi moral masyarakat modern.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yang mana pada masing-masing bab memuat hal-hal sebagai berikut:

Bab I - Pendahuluan, bagian ini berisi: latar belakang masalah, rumusan

¹¹ Noveria Anggraeni Fiaji, "PERGESERAN NILAI MORAL DALAM MEME 'KIDS JAMAN NOW,'" *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter* 2, no. 1 (2020).

masalah, tujuan penelitian dan signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan. Bagian ini bertujuan untuk menguraikan masalah utama yang dilakukan dalam penelitian.

Bab II - Landasan teori, penulis menyajikan landasan teori Alasdair MacIntyre

Bab III – Kajian pokok bahasan, berisi tentang bagaimana pergeseran nilai moral pada remaja Desa Sukadana dalam komunikasi sehari-hari terkhusus komunikasi akibat game online yang mereka mainkan.

Bab IV – Hasil penelitian, penulis menyajikan temuan-temuan hasil penelitian yang dapat mengenai pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja Desa Sukadana dalam perspektif Alasdair MacIntyre.

Bab V – Penutup, pada bab ini penulis menyajikan kesimpulan dari penelitian dan saran.