

## BAB IV

### ANALISIS EMPIRIS PERGESERAN PRAKTIK SOSIAL DAN MORAL REMAJA DESA SUKADANA BERBASIS KERANGKA TEORI MACINTYRE

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian dan Karakteristik Remaja Desa Sukadana

Paparan hasil penelitian pada bab ini disusun berdasarkan data dari tiga informan remaja yang menjadi sumber utama penelitian. Temuan yang ditampilkan merepresentasikan pengalaman, penilaian, dan praktik komunikasi dari informan yang diteliti pada tiga RT di Desa Sukadana. Paparan ini tidak dimaksudkan sebagai generalisasi seluruh remaja Desa Sukadana, melainkan sebagai pembacaan empiris yang bersifat deskriptif-interpretatif untuk memahami indikasi pergeseran nilai moral dalam praktik komunikasi remaja, kemudian ditafsirkan melalui perangkat analisis Alasdair MacIntyre.

##### 1. Kondisi Sosial dan Lingkungan Desa Sukadana

Desa Sukadana merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Pamukan Selatan, Kabupaten Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Desa ini memiliki luas wilayah mencapai kurang lebih 10.160.000 m<sup>2</sup> dengan struktur administratif yang terbagi ke dalam 13 Rukun Tetangga (RT) dan 3 Kepala Dusun (Kadus). Secara geografis, Desa Sukadana terletak di kawasan pegunungan atau daerah dataran tinggi yang relatif jauh dari pusat perkotaan. Kondisi geografis tersebut menjadikan desa ini memiliki aksesibilitas yang cukup terbatas. Jalan menuju desa sebagian besar masih berupa tanah dan bebatuan sehingga ketika musim hujan datang, medan perjalanan menjadi sangat sulit dilalui. Kendaraan

bermotor sering kali mengalami kendala akibat jalan yang licin dan berlumpur. Kondisi infrastruktur jalan yang belum beraspal ini sekaligus mencerminkan adanya kesenjangan pembangunan antara daerah perkotaan dan pedesaan.

Meskipun demikian, Desa Sukadana telah memiliki jaringan listrik sehingga kebutuhan penerangan sudah dapat terpenuhi, meskipun belum seoptimal daerah perkotaan. Ketersediaan listrik memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam hal pendidikan, perdagangan, maupun hiburan. Namun, fasilitas publik lainnya seperti jalan raya, sarana kesehatan, serta infrastruktur komunikasi dan internet masih tergolong terbatas. Situasi ini menempatkan masyarakat Desa Sukadana pada posisi yang unik, di mana mereka hidup dalam suasana pedesaan tradisional namun mulai tersentuh oleh pengaruh teknologi modern.

Dari segi sejarah dan demografi, Desa Sukadana merupakan desa transmigrasi yang dihuni oleh masyarakat dari beragam latar belakang suku, seperti suku Banjar, Bugis, Jawa, Paser, dan Lombok. Keanekaragaman etnis ini menjadikan Desa Sukadana sebagai komunitas yang heterogen. Meskipun berasal dari budaya yang berbeda, masyarakat desa tetap mampu menjalin interaksi sosial yang harmonis dengan mengedepankan nilai-nilai gotong royong, saling menghormati, dan solidaritas. Hal ini tampak dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika masyarakat mengadakan kegiatan keagamaan, gotong royong membangun rumah atau jalan, serta merayakan hari besar keagamaan dan adat bersama-sama.<sup>1</sup>

Kondisi sosial-budaya masyarakat Sukadana masih kuat dipengaruhi nilai-

---

<sup>1</sup>Koentjaraningrat, *Pengantar ilmu antropologi* (Rineka Cipta, 2002).

nilai tradisional, terutama dalam hal penghormatan terhadap orang tua, kebersamaan dalam keluarga, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Kendati demikian, arus modernisasi yang dibawa oleh teknologi informasi mulai memberi warna baru. Akses internet yang perlahan-lahan tersedia, meski terbatas, mulai membuka ruang bagi masyarakat untuk mengenal budaya populer global. Generasi muda khususnya menjadi kelompok yang paling cepat merespons perubahan ini. Media sosial, aplikasi perpesanan, serta game online menjadi bagian dari keseharian mereka.

Dari sisi ekonomi, mayoritas penduduk Desa Sukadana bekerja di sektor pertanian dan perkebunan. Komoditas utama yang menjadi sumber penghasilan masyarakat antara lain kelapa sawit dan karet, disamping hasil pertanian lain seperti padi ladang dan tanaman palawija. Sebagian warga juga berprofesi sebagai pedagang keliling, baik untuk memenuhi kebutuhan masyarakat lokal maupun menjual hasil panen ke daerah sekitar. Sistem ekonomi yang dijalankan masih bercorak tradisional, dengan ketergantungan tinggi terhadap kondisi alam dan harga pasar komoditas. Fluktuasi harga sawit dan karet sering kali berdampak signifikan terhadap tingkat kesejahteraan warga.

Selain sektor ekonomi, kehidupan sosial masyarakat desa juga ditandai oleh kuatnya ikatan kekeluargaan. Kegiatan sosial keagamaan, seperti pengajian rutin, gotong royong membersihkan lingkungan, atau perayaan hari besar Islam menjadi sarana penting untuk mempererat hubungan antarwarga. Kearifan lokal yang masih terpelihara ini menjadi modal sosial yang berharga dalam menjaga keharmonisan meski masyarakatnya multietnis. Namun demikian, pola interaksi sosial di kalangan

remaja mulai menunjukkan pergeseran. Jika generasi sebelumnya lebih sering menghabiskan waktu dengan aktivitas sosial dan budaya lokal, generasi remaja sekarang cenderung lebih akrab dengan dunia digital.<sup>2</sup>

## 2. Karakteristik Remaja Desa Sukadana

Profil remaja di Desa Sukadana sebagai subjek penelitian berusia antara 15 hingga 20 tahun. Mereka berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam, mulai dari siswa SMP, SMA, hingga mahasiswa yang menempuh pendidikan di luar desa. Aktivitas sehari-hari remaja tidak hanya berkutat pada kegiatan sekolah, tetapi juga diwarnai oleh penggunaan media sosial, tontonan digital, serta keterlibatan dalam game online<sup>3</sup>. Bagi sebagian remaja, game online bukan sekadar hiburan, melainkan juga media interaksi sosial yang memperluas jaringan pertemanan mereka, baik dengan sesama remaja di desa maupun dengan pemain dari luar daerah.

Namun, fenomena ini juga menimbulkan dilema sosial. Di satu sisi, keterhubungan dengan dunia digital memberi peluang bagi remaja untuk memperoleh informasi, belajar hal-hal baru, serta membangun rasa percaya diri dalam pergaulan global. Di sisi lain, ketergantungan terhadap media digital dan game online berpotensi melemahkan partisipasi mereka dalam kegiatan sosial di desa, menurunkan minat terhadap tradisi, bahkan memunculkan perilaku komunikasi yang berbeda dari norma kesopanan yang sebelumnya dijunjung tinggi.

---

<sup>2</sup>Selviana Selviana, “Empati dan penggunaan situs jejaring sosial sebagai faktor dalam membentuk moral remaja,” *Jurnal Psikologi Ulayat* 3, no. 2 (2016): 143–57.

<sup>3</sup>Ardiyansyah, “Game Online Sebagai Media Komunikasi Virtual Bagi Remaja Di Kelurahan Simpang Rimbo Kota Jambi,” *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi* 7, no. 2 (2022): 109–26.

Perubahan ini tampak dalam cara remaja berinteraksi dengan orang tua, guru, maupun tokoh masyarakat, di mana gaya komunikasi mereka lebih lugas, bebas, bahkan kadang terkesan kurang sopan dibandingkan generasi sebelumnya.

Dengan demikian, gambaran umum Desa Sukadana menunjukkan sebuah realitas sosial yang khas di satu sisi masyarakat masih mempertahankan tradisi, nilai gotong royong, dan solidaritas sosial, di sisi lain, generasi mudanya tengah mengalami proses adaptasi terhadap arus modernisasi digital. Konteks inilah yang menjadi latar penting untuk memahami pola komunikasi remaja di Desa Sukadana sekaligus gejala pergeseran nilai moral yang menyertainya.

### **B. Pola Komunikasi Remaja Desa Sukadana dalam Pengaruh Game Online**

Data wawancara menunjukkan perubahan pola komunikasi pada ketiga informan remaja yang diteliti setelah keterlibatan intensif dalam *game online*. Perubahan tersebut tampak pada pergeseran saluran komunikasi dari tatap muka menuju komunikasi digital, meningkatnya intensitas percakapan dalam ruang virtual, serta munculnya kosakata dan gaya ekspresi yang lebih spontan, singkat, dan cenderung keras. Rizal menyatakan bahwa aktivitas bermain dilakukan hampir setiap hari, terutama pada malam hari, baik bersama teman dekat maupun secara solo. Renaldi menegaskan bahwa interaksi dengan teman sebaya lebih sering berlangsung melalui *game* daripada pertemuan langsung. Pernyataan-pernyataan informan ini menjadi pintu masuk untuk membaca gejala pergeseran nilai moral komunikasi secara empiris, bukan sekadar asumsi umum tentang remaja dan teknologi.

## 1. Bentuk Pola Komunikasi yang Muncul

Paparan pada subbab ini disusun berdasarkan data dari tiga informan remaja pengguna *game online*, yaitu M. Rizal Hidayat, Renaldi, dan Reza Nurmansyah, serta diperkuat oleh keterangan informan dewasa sebagai triangulasi sumber. Paparan ini tidak dimaksudkan sebagai generalisasi seluruh remaja Desa Sukadana, melainkan sebagai deskripsi rinci mengenai praktik komunikasi remaja informan yang diteliti. Deskripsi rinci tersebut diperlukan agar gejala pergeseran nilai moral tidak berhenti pada kesan umum, tetapi tampil sebagai praktik sosial yang dapat ditunjukkan melalui pola komunikasi, pilihan kosakata, cara merespons, dan situasi interaksi yang dialami informan.

### a. Pergeseran dari komunikasi tatap muka ke komunikasi digital

Pergeseran komunikasi tatap muka menuju komunikasi digital tampak pada cara ketiga informan menempatkan *game online* sebagai ruang utama berinteraksi. Rizal menjelaskan bahwa ia bermain hampir setiap hari pada malam hari, sehingga waktu interaksi dengan keluarga dan warga sekitar cenderung berkurang. Renaldi menegaskan bahwa komunikasi dengan teman sebaya masih terjadi, tetapi bentuknya lebih dominan melalui *game* daripada pertemuan langsung. Ilustrasi perubahan ini tampak pada situasi harian ketika remaja memilih tetap terhubung melalui perangkat dan percakapan virtual, sementara pertemuan fisik menjadi lebih jarang dan lebih singkat.. Rizal, misalnya, menyatakan bahwa:

*“ia bermain hampir setiap hari, terutama pada malam hari, baik bersama teman dekat maupun secara solo”.*

Renaldi juga menyampaikan bahwa interaksi dengan teman kini lebih banyak terjadi di ruang virtual:

*“sama teman sebaya sih masih sering ngobrol, tapi lewat game, bukan ketemu langsung.”*

Pergeseran ini juga diamati oleh tokoh masyarakat. Pandangan dari tokoh masyarakat juga memperkuat gambaran mengenai perubahan perilaku dan komunikasi remaja di desa. Hal ini terlihat dari penuturan Pak Lana yang menyampaikan bahwa:

*“Dulu tuh sopan santun, saling hormat, kebersamaan, gotong royong, itu kuat sekali. Sekarang agak bergeser, ada yang cuek, sibuk sendiri sama HP. Kalau ada acara desa, dulu rame yang ikut, sekarang banyak yang lebih pilih di rumah.”*

Hal ini mengindikasikan bahwa komunikasi digital mulai menggantikan fungsi pertemuan langsung, terutama di kalangan remaja.<sup>4</sup>

b. Intensitas percakapan dalam grup game

Interaksi remaja dalam grup game menunjukkan intensitas komunikasi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan percakapan tatap muka sehari-hari. Remaja terlibat aktif melalui fitur chat, voice chat, maupun grup WhatsApp/Discord yang mereka gunakan untuk koordinasi di luar waktu bermain. Percakapan tidak hanya terjadi selama permainan berlangsung, tetapi juga berlanjut sebelum dan sesudah sesi bermain, seperti membahas jadwal mabar, membagikan cuplikan permainan, atau sekadar berbincang ringan.

Data wawancara menunjukkan bahwa remaja cenderung merasa lebih spontan dan ekspresif ketika berkomunikasi dalam konteks game. Reza menyampaikan bahwa komunikasi dalam game berlangsung sangat hidup dan dinamis, bahkan lebih intens dibandingkan percakapan di dunia nyata. Menurutnya, dalam permainan sering muncul ekspresi emosi seperti bercanda, menggoda,

---

<sup>4</sup> Ah Yusuf dkk., “Relationship Online Game Addiction with Interpersonal Communication and Social Interaction in Adolescents,” *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)* 1, no. 2 (2019): 71–77.

hingga mengomel atau memarahi teman ketika terjadi kesalahan yang membuat tim kalah. Bentuk ekspresi ini menjadi bagian dari dinamika sosial yang mereka anggap wajar dalam lingkungan bermain.

Selain itu, intensitas percakapan juga dipengaruhi oleh sifat permainan itu sendiri yang menuntut kerja sama dan respons cepat. Game yang berbasis tim membuat remaja perlu berkoordinasi secara terus-menerus, seperti menentukan strategi, membagi peran, atau memberikan instruksi secara langsung. Kondisi ini mendorong mereka untuk aktif berbicara, sehingga komunikasi yang terjadi tidak hanya berdimensi sosial, tetapi juga bersifat fungsional demi mencapai tujuan permainan.

Beberapa informan lainnya menggambarkan bahwa obrolan dalam grup game sering menjadi pengganti ruang sosial yang sebelumnya mereka dapatkan melalui interaksi tatap muka. Banyak dari mereka merasa lebih nyaman mengungkapkan pendapat atau bercanda melalui voice chat dibandingkan berbicara langsung. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola komunikasi, di mana ruang digital memberikan rasa aman, keakraban, dan kesempatan untuk membangun kedekatan tanpa tekanan sosial yang biasanya muncul dalam interaksi langsung.

Intensitas komunikasi dalam game juga membentuk pola kebersamaan baru. Remaja merasa memiliki “komunitas kecil” di dalam game, di mana mereka saling mengenal kebiasaan bermain masing-masing, memahami karakter teman satu tim, dan mengembangkan ikatan emosional melalui pengalaman menang atau kalah bersama. Bahkan beberapa remaja mengaku lebih sering berbicara dengan teman

game dibandingkan dengan teman sekolah atau tetangga.

Secara keseluruhan, tingginya intensitas percakapan dalam grup game tidak hanya menjadi bentuk keterlibatan sosial baru, tetapi juga menandai perubahan orientasi komunikasi remaja. Percakapan yang dulunya didominasi oleh pertemuan langsung kini bergeser ke ruang digital, yang bagi sebagian remaja dianggap lebih fleksibel, menarik, dan memberikan koneksi sosial yang mereka butuhkan dalam keseharian.

c. Frekuensi interaksi online dibanding offline

Keterangan dari orang tua dan tokoh desa menguatkan bahwa remaja kini lebih sering menggunakan waktu luang untuk bermain game dibandingkan berbincang dengan keluarga atau terlibat dalam kegiatan sosial. Pak Daud menyatakan bahwa kebiasaan berkumpul dalam keluarga mulai berkurang dan digantikan dengan *“bergaul melalui game online seperti Mobile Legend, Free Fire, dan PUBG.”*

Sementara bagi remaja, interaksi online dirasakan lebih mudah dan menyenangkan, sebagaimana disampaikan Renaldi:

*komunikasi di game terasa “lebih bebas dan gampang bercanda, sedangkan komunikasi langsung membutuhkan kontrol emosi dan sikap.”*

Hal ini membuat banyak remaja merasa lebih nyaman berada di ruang digital dibandingkan menghadapi percakapan langsung yang dianggap lebih menuntut. Beberapa remaja lainnya juga menyampaikan bahwa interaksi online memberikan mereka ruang untuk menghindari situasi yang dianggap membosankan atau penuh aturan, seperti percakapan dalam keluarga atau forum formal desa. Dengan berada di dunia game, mereka dapat tetap berhubungan dengan teman

sebaya secara intens tanpa harus meninggalkan zona nyaman.

Perbedaan preferensi ini menyebabkan frekuensi interaksi online meningkat secara signifikan, sementara interaksi offline justru menurun. Banyak remaja menghabiskan waktu berjam-jam dalam game baik bermain maupun sekadar mengobrol di grup sehingga komunikasi langsung sering kali hanya terjadi sebatas kebutuhan saja. Perubahan ini memperlihatkan pergeseran orientasi komunikasi remaja, di mana ruang digital telah menjadi pusat utama interaksi sosial mereka.

## 2. Perubahan Gaya Bahasa dan Ekspresi

### a. Penggunaan bahasa slang, istilah game, dan toxic language

Data lapangan menunjukkan munculnya kosakata baru yang banyak dipengaruhi oleh budaya game online. Remaja kerap menggunakan istilah seperti “*anjir*,” “*noob*,” “*LOL*,” atau berkomentar ceplas-ceplos ketika bermain. Reza mengakui bahwa:

*“ia sering ngata-ngatain teman kalau salah saat main.”*

Sedangkan Rizal menyatakan bahwa di dalam game ia merasa lebih bebas berbicara tanpa harus menahan diri. Bagi tokoh desa, perubahan gaya bahasa ini terlihat jelas. Pak Daud, seorang guru SMA yang telah lama mengamati perubahan perilaku murid-muridnya, menyatakan bahwa sikap remaja kini berbeda drastis dibanding beberapa tahun lalu. Ia menuturkan bahwa gaya komunikasi remaja menjadi lebih keras dan tidak lagi memperhatikan norma kesopanan,

*“Kalo dulu mengenai berbicara pelan atau sopan kepada orang tua itu kan dulu sangat banyak, kalo sekarang bahkan anak remaja lebih besar dari suara orang tua. Terus menunduk apabila bertemu orang tua jarang terlihat bahkan berpapasan dengan guru sudah tidak lagi sapa menyapa, ada sih ada namun sudah jarang terus berkata yang baik kurang kebanyakan ketemu perkataan yang kurang bagus di dengar seperti kata-kata : anjir, LOL, NOOB.”*

Pak Daud menilai bahwa remaja kini sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas didengar, dan ucapan tersebut mulai terbawa ke percakapan sehari-hari.

b. Perubahan gaya menyapa dan merespons lawan bicara

Perubahan gaya komunikasi remaja terlihat jelas dalam cara mereka menyapa dan merespons orang di sekitar, terutama orang tua. Ketika sedang bermain game, mereka cenderung memberikan respons yang sangat singkat, seperti “nanti dulu,” atau “iya bentar.” Jawaban-jawaban ini muncul bukan karena mereka menolak berkomunikasi, melainkan karena perhatian mereka sepenuhnya tersita oleh permainan yang membutuhkan fokus dan kecepatan dalam mengambil keputusan. Situasi ini membuat komunikasi langsung menjadi terbatas dan terkesan kurang memperhatikan konteks.

Pengamatan dari Pak Lana menegaskan bahwa pola komunikasi tersebut mulai menjadi kebiasaan sehari-hari. Ia melihat bahwa remaja sering kali tidak mempertimbangkan suasana atau kebutuhan lawan bicara, khususnya orang tua yang ingin menyampaikan pesan penting. Ketika dipanggil atau diajak berbicara, remaja lebih memilih memberikan jawaban cepat tanpa menghentikan aktivitas bermainnya. Kondisi ini menyebabkan percakapan menjadi timpang, karena komunikasi tidak berlangsung secara penuh dan tidak diikuti dengan kontak mata atau perhatian yang memadai.

Di sisi lain, beberapa remaja mengakui bahwa mereka merasa lebih nyaman berkomunikasi secara digital dibandingkan tatap muka. Mereka lebih ekspresif ketika menyapa teman dalam game melalui chat atau voice chat, seperti

menggunakan panggilan akrab, emotikon, atau candaan spontan. Sebaliknya, dalam komunikasi langsung di rumah, mereka merasa perlu menjaga sikap, memilih kata, atau menahan emosi, sehingga respons yang diberikan menjadi lebih pendek dan kaku. Pergeseran ini menunjukkan bahwa ruang digital telah membentuk gaya komunikasi baru yang lebih cepat, praktis, dan dianggap lebih ringan oleh remaja, sementara komunikasi offline menjadi semakin minim perhatian dan intensitasnya.

c. Pola komunikasi instan dan singkat

Game online membentuk pola komunikasi yang serba cepat dan langsung pada inti pesan. Remaja terbiasa menggunakan pesan pendek, instruksi singkat, dan ekspresi spontan. Pola ini kemudian terbawa ke percakapan offline, di mana mereka lebih memilih komunikasi cepat daripada percakapan panjang yang bersifat personal.

Pola komunikasi yang dibentuk oleh game online cenderung instan dan langsung pada inti pesan. Dalam permainan, remaja terbiasa menyampaikan instruksi secara cepat, seperti “rush,” “cover,” atau “gas,” yang harus dipahami oleh anggota tim tanpa penjelasan panjang. Lingkungan game menuntut reaksi cepat dan koordinasi spontan, sehingga pesan-pesan singkat dianggap lebih efektif dibandingkan percakapan panjang. Kebiasaan ini membuat remaja terlatih untuk mengekspresikan maksud mereka dalam bentuk kalimat pendek yang langsung dapat ditangkap oleh lawan bicara.

Kebiasaan komunikasi instan ini kemudian terbawa ke dalam percakapan sehari-hari di luar game. Dalam interaksi dengan teman sebaya, mereka lebih memilih menggunakan kata-kata singkat, ekspresi ringkas, atau gesture sederhana yang mencerminkan kecepatan komunikasi digital. Mereka merasa bahwa pembicaraan panjang dan detail sering dianggap tidak praktis, sehingga percakapan

langsung pun cenderung berlangsung singkat. Beberapa informan menyampaikan bahwa mereka merasa lebih “nyambung” ketika berbicara dalam gaya cepat seperti di game karena dianggap lebih efisien dan tidak bertele-tele.

Dampak pola komunikasi ini juga terlihat dalam interaksi remaja dengan keluarga. Dalam komunikasi offline, khususnya ketika berbicara dengan orang tua, remaja sering memberikan jawaban singkat yang tidak selalu didasari oleh kurangnya rasa hormat, tetapi oleh kebiasaan mereka dalam menyampaikan informasi secara cepat. Ungkapan singkat seperti “iya,” “bentar,” atau “udah” menjadi bentuk komunikasi sehari-hari yang mencerminkan gaya komunikasi digital yang mereka bawa ke dunia nyata. Pola ini menunjukkan bagaimana pengalaman bermain game secara intens dapat mengubah preferensi komunikasi remaja, dari percakapan yang panjang dan personal menjadi komunikasi yang praktis, cepat, dan minim elaborasi.

## 2. Struktur Interaksi dalam Komunitas Game Online

### a. Pembentukan tim, *guild*, atau *squad*

Meskipun tidak disebutkan nama tim secara spesifik, wawancara dengan remaja menunjukkan adanya kerja sama yang kuat dalam permainan. Mereka bermain bersama teman sekolah, teman dekat, atau teman yang dikenali secara online. Pembentukan tim ini menciptakan ruang komunikasi baru yang berfokus pada koordinasi permainan dan relasi antar anggota.

### b. Pembagian peran dalam game sebagai pola hierarki komunikasi

Dalam permainan, remaja terbiasa membagi peran seperti tank, support, atau carry. Koordinasi ini membentuk hierarki komunikasi yang mengarahkan siapa

yang memberi instruksi dan siapa yang mengikuti. Rizal menyebut bahwa kerja sama dalam game membuatnya lebih percaya diri untuk berbicara dan mengatur strategi.

c. Bentuk solidaritas dan konflik di ruang virtual

Bentuk solidaritas dan konflik di ruang virtual terlihat jelas dalam interaksi remaja ketika bermain game online. Solidaritas muncul saat mereka bekerja sama menyusun strategi, saling menolong ketika anggota tim terdesak, dan merayakan kemenangan bersama, sehingga tercipta rasa kebersamaan yang kuat dalam kelompok. Namun, di sisi lain, konflik sering kali tidak dapat dihindari, terutama ketika terjadi kesalahan bermain atau ada anggota tim yang dianggap tidak fokus.

Reza mengakui bahwa ia beberapa kali memarahi temannya hingga berujung pertengkar, sedangkan Renaldi menyampaikan pernah disalahpahami karena terlalu serius bermain sehingga dianggap bersikap cuek. Kondisi ini memperlihatkan bahwa komunikasi dalam game online tidak hanya berfungsi sebagai alat koordinasi teknis, tetapi juga membawa muatan emosional yang bisa mempererat hubungan atau justru menimbulkan ketegangan yang berdampak pada interaksi mereka di dunia nyata.

### **C. Analisis Pergeseran Nilai Moral Remaja Desa Sukadana dalam Perspektif Kebajikan Alasdair MacIntyre**

Perubahan pola komunikasi remaja di Desa Sukadana yang teridentifikasi melalui interaksi digital, intensitas bermain game online, serta menurunnya frekuensi komunikasi tatap muka menunjukkan adanya pergeseran dalam orientasi nilai dan kebiasaan mereka. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa ruang-ruang

sosial tradisional seperti keluarga, lingkungan tetangga, dan kegiatan komunal desa mulai kurang memperoleh perhatian dibanding ruang virtual yang dianggap lebih menyenangkan, praktis, dan cepat. Fenomena ini menunjukkan bahwa remaja semakin membangun identitas dan relasi sosialnya melalui platform digital, bukan lagi melalui aktivitas yang menuntut kedekatan langsung, kerja sama nyata, atau interaksi berbasis tanggung jawab sosial.

Dalam konteks pemikiran Alasdair MacIntyre, pergeseran orientasi tersebut mengindikasikan adanya perubahan dalam cara remaja memperoleh, memaknai, dan mempraktikkan kebajikan. MacIntyre menekankan bahwa kebajikan tidak tumbuh secara abstrak, melainkan melalui keterlibatan aktif dalam praktik sosial yang memiliki aturan, tujuan internal, serta nilai-nilai yang diwariskan oleh komunitas.<sup>5</sup> Ketika ruang-ruang sosial tradisional melemah dan digantikan oleh interaksi digital yang bersifat cepat, instan, serta tidak selalu menuntut tanggung jawab moral, maka proses pembentukan kebajikan pun menjadi semakin terbatas. Hal inilah yang menjadi dasar analisis dalam bagian berikutnya, khususnya mengenai bagaimana praktik-praktik sosial di Desa Sukadana mengalami pergeseran dan berdampak pada perkembangan moral remajanya.

### 1. Melemahnya Praktik (*Practices*) sebagai Ruang Pembentukan Kebajikan pada Remaja Desa

Dalam perspektif Alasdair MacIntyre, praktik adalah arena moral tempat kebajikan dapat dibentuk melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas komunal yang tertata, kooperatif, memiliki tujuan internal, dan diakui oleh komunitas sebagai

---

<sup>5</sup> MacIntyre, *After Virtue*.

sarana pembentukan karakter. Di Desa Sukadana, praktik semacam ini sebenarnya telah hidup secara turun-temurun melalui kegiatan gotong royong, ronda malam, pengajian rutin di masjid, perayaan keagamaan, kegiatan sosial desa, dan aktivitas kebudayaan yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Aktivitas tersebut tidak hanya menjadi kewajiban sosial, tetapi juga berfungsi sebagai *moral training ground* bagi remaja, tempat mereka belajar disiplin, sopan santun, kerja sama, loyalitas, dan rasa tanggung jawab.

Namun, data lapangan memperlihatkan bahwa praktik-praktik ini mengalami pelemahan serius akibat meningkatnya aktivitas remaja dalam dunia game online. Selain itu, tokoh masyarakat Uncit Yanor juga menyampaikan bahwa aktivitas keagamaan yang selama ini menjadi arena pembentukan kebajikan moral mulai ditinggalkan oleh remaja. Ia menuturkan,

*“Sekarang anak-anak banyak yang lebih malas, ada yang sampai lupa shalat. Mereka lebih sering main HP, main game, daripada ikut kegiatan ke masjid atau adat di kampung.”*

Data ini memperlihatkan secara jelas bahwa remaja kini memindahkan pusat perhatian dan energinya dari praktik sosial yang bernilai moral ke dalam dunia digital yang bersifat individualistik. Ketika remaja tidak lagi hadir dalam kegiatan masjid, mereka kehilangan kesempatan untuk berlatih kesabaran, ketertiban, kedisiplinan, serta nilai religius yang selama ini ditanamkan melalui praktik keagamaan.

Dalam kerangka MacIntyre, fakta ini sangat signifikan. Remaja yang kehilangan keterlibatan dalam praktik komunal akan kesulitan mengembangkan nilai-nilai internal seperti integritas dan solidaritas. Hal ini tampak dari testimoni

Renaldi (17 tahun) yang menyatakan,

*“Di satu sisi aku jadi lebih terbuka sama teman sebaya atau orang yang aku kenal di game. Tapi di sisi lain, kadang jadi agak tertutup sama keluarga.”*

Keterbukaan yang muncul dalam dunia game bukanlah bentuk dari praktik moral, karena tidak memiliki *orientasi internal goods* seperti kejujuran atau keberanahan moral. Sebaliknya, keterbukaan tersebut justru menunjukkan keterikatan emosional terhadap ruang digital yang mengedepankan kesenangan, bukan nilai.

Lebih lanjut, Reza (16 tahun) juga mengakui bahwa bahasa yang ia gunakan dalam game sering terbawa dalam percakapan sehari-hari. Ia mengatakan,

*“Kadang kalau lagi ngobrol sama teman atau di sekolah, bahasa kasar di game kebawa juga. Padahal sadar itu nggak baik, tapi susah ditahan.”*

Pernyataan ini mempertegas bahwa game tidak mengajarkan standar kualitas moral dalam interaksi, sehingga remaja tidak terbiasa melakukan pengendalian diri verbal sebuah kebajikan utama dalam domain praktik menurut MacIntyre. Ketika kebiasaan komunikasi impulsif ini terbentuk, remaja semakin jauh dari nilai-nilai kesopanan yang sebelumnya diinternalisasi melalui praktik kehidupan desa.

Ketika ditinjau lebih dalam, pola komunikasi impulsif ini juga terkait dengan karakteristik game online yang menuntut respons cepat. Game menempatkan pemain dalam situasi kompetitif yang memicu emosi intens: marah, kecewa, frustrasi, atau euforia dalam waktu singkat. Pola respons cepat ini tidak memberi ruang bagi remaja untuk melakukan refleksi moral atau menimbang dampak kata-katanya. Ketika pola ini terbawa ke kehidupan nyata, remaja cenderung mudah tersinggung, cepat merespons dengan kata-kata kasar, dan tidak

mampu menahan emosi. Inilah salah satu bentuk konkret generasi yang gagal mengalami proses latihan kebajikan melalui praktik yang stabil dan kooperatif, sebagaimana ditekankan MacIntyre.

Temuan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa remaja mulai jarang hadir dalam kegiatan pengajian dan gotong royong. Kondisi tersebut dapat dibaca sebagai tanda melemahnya *practice* komunal dalam kerangka *Alasdair MacIntyre*. Dalam wawancara, Pak Lana menyebutkan bahwa remaja jarang sekali hadir dalam kegiatan desa, bahkan ketika gotong royong digelar. Ia mengatakan,

*“Kalau dipanggil orang tua, anak-anak sering menunda atau jawab singkat karena masih main.”*

Sikap ini menunjukkan hilangnya rasa tanggung jawab sosial dan penghargaan terhadap struktur komunitas desa dua nilai moral penting yang seharusnya terbentuk melalui praktik komunal.

Dalam perspektif MacIntyre, praktik komunal bukan hanya tempat melakukan aktivitas fisik, tetapi juga merupakan ruang pembentukan karakter moral yang melibatkan relasi antar manusia hubungan yang berulang, stabil, dan sarat nilai. Ketika remaja menjauh dari ruang tersebut, identitas moral mereka tidak memiliki fondasi sosial yang kuat. Mereka kehilangan kesempatan untuk merasakan pengalaman kebersamaan, belajar hierarki moral, memahami tanggung jawab sosial, dan menginternalisasi nilai-nilai komunitas.

Karena itulah, melemahnya praktik ini berdampak langsung pada perilaku sehari-hari remaja. Ketika mereka tidak lagi dilatih dalam aktivitas yang memerlukan kerjasama nyata, mereka akan menggantinya dengan kerjasama taktis dalam game yang tidak mengandung nilai moral apa pun. Ketika mereka tidak lagi

terlibat dalam kegiatan yang menuntut ketekunan dan disiplin, mereka akan menggantikannya dengan aktivitas digital yang serbainstan dan tidak memerlukan komitmen jangka panjang. Semua ini menghasilkan pola perilaku yang tidak stabil, tidak sabar, reaktif, dan minim pengendalian diri.

Pada akhirnya, seluruh data lapangan menunjukkan bahwa melemahnya praktik moral di Desa Sukadana merupakan faktor kunci perubahan perilaku remaja. Pergeseran ini bukan hanya soal remaja bermain game, tetapi tentang bagaimana ruang digital telah menggantikan ruang komunal yang secara turun-temurun menjadi tempat berkembangnya nilai-nilai internal. Menurut MacIntyre, hilangnya praktik berarti hilangnya kemungkinan pembentukan kebajikan, dan itulah yang kini dialami remaja Desa Sukadana karakter yang kurang terlatih, komunikasi yang tidak sopan, serta hubungan sosial yang melemah karena tidak lagi dibentuk dalam arena moral yang semestinya.

## 2. Pudarnya Tradisi (*Tradition*) sebagai Otoritas Moral dalam Kehidupan Remaja Desa Sukadana

Dalam kerangka pemikiran Alasdair MacIntyre, tradisi memiliki peran fundamental dalam menopang kehidupan moral suatu komunitas. Tradisi bukan hanya kumpulan kebiasaan atau adat istiadat, melainkan kerangka moral yang memberikan arahan nilai, standar perilaku, serta legitimasi bagi tindakan individu. Tanpa tradisi yang hidup, moralitas suatu komunitas akan kehilangan akar historis dan orientasi normatifnya. Pada masyarakat seperti Desa Sukadana, tradisi selama ini menjadi fondasi utama dalam membentuk pola komunikasi sopan santun, penghormatan kepada orang tua, serta keterlibatan dalam kehidupan sosial dan keagamaan. Akan tetapi, data lapangan menunjukkan bahwa tradisi-tradisi tersebut

kini mengalami erosi akibat meningkatnya dominasi budaya digital dan permainan daring di kalangan remaja.

Pudarnya tradisi tampak paling jelas dalam perubahan cara remaja berkomunikasi dengan orang tua, guru, dan tokoh masyarakat. Pak Daud, salah satu guru yang diwawancara, menyampaikan bahwa remaja kini jarang menundukkan badan ketika melewati orang tua, sebuah simbol hormat yang dahulu sangat dijaga. Bahkan ia mengungkapkan bahwa suara remaja kini sering lebih keras daripada suara orang tua, suatu perubahan yang menunjukkan hilangnya kepekaan akan hierarki moral. Hal serupa disampaikan pula oleh Uncit Yanor, yang menyatakan bahwa remaja semakin mudah menjawab singkat, bahkan terkadang bersikap acuh ketika dinasihati oleh orang tua atau tokoh masyarakat. Ini merupakan indikator bahwa tradisi penghormatan kepada otoritas moral yang telah hidup lama di Desa Sukadana mulai melemah.

Jika ditelusuri lebih jauh, tradisi yang melemah ini tidak hanya berupa pola komunikasi, tetapi juga menyangkut partisipasi remaja dalam kegiatan adat dan religius. Kegiatan seperti pengajian, acara keagamaan, gotong royong, dan pertemuan kampung sejatinya adalah sarana utama masyarakat desa menanamkan nilai kebersamaan, solidaritas, dan kepatuhan pada norma moral. Namun sebagaimana dikeluhkan oleh Uncit Yanor dan Pak Lana, remaja kini kerap absen dalam kegiatan tersebut karena lebih memilih bermain game. Situasi ini memperlihatkan bahwa tradisi yang semula menjadi *moral ecosystem* kini tidak lagi menjadi prioritas bagi remaja. Mereka tidak merasa tradisi tersebut relevan dalam kehidupan mereka, karena nilai yang mereka internalisasi berasal dari interaksi

digital, bukan dari struktur moral komunitas.

Dalam perspektif MacIntyre, hilangnya keterlibatan remaja dalam tradisi berarti runtuhnya *framework moral reasoning* yang selama ini membimbing tindakan mereka. Tradisi berfungsi sebagai kanal di mana generasi muda memahami mengapa suatu tindakan baik atau buruk mengapa adat menghormati orang tua penting dan mengapa keterlibatan sosial diperlukan bagi keberlangsungan komunitas. Ketika remaja tidak lagi hidup dalam tradisi, mereka kehilangan peluang untuk memahami alasan moral di balik nilai-nilai tersebut. Akibatnya, nilai sopan santun dianggap hanya sebagai aturan luar tanpa makna, bukan sebagai bagian dari perjalanan moral mereka dalam komunitas.

Data wawancara memperlihatkan bahwa remaja tidak lagi memahami makna nilai kesopanan sebagaimana generasi sebelumnya. Bahasa digital yang mereka gunakan dalam keseharian bukan hanya berbeda secara kosakata, tetapi juga mencerminkan orientasi nilai yang berubah. Misalnya, kata-kata seperti “*noob*,” “*anjir*,” atau “*troll*” menunjukkan pola komunikasi yang berakar pada budaya kompetitif dan ejekan, bukan pada tradisi penghargaan terhadap lawan bicara. Tradisi komunikasi halus yang dahulu diperlakukan dalam masyarakat Desa Sukadana kini kehilangan ruang karena digantikan oleh pola komunikasi daring yang agresif.

Hal lain yang juga mencerminkan pudarnya tradisi adalah pola relasi antargenerasi yang semakin renggang. Dalam masyarakat tradisional, remaja belajar nilai moral melalui interaksi langsung dengan orang tua dan tokoh masyarakat. Namun ketika remaja lebih memilih perangkat digital sebagai sumber

interaksi, mereka kehilangan kesempatan untuk menghayati nilai yang diwariskan. Renaldi mengakui bahwa ia lebih terbuka kepada teman game dibandingkan keluarganya sendiri. Pengakuan ini bukan sekadar fenomena perubahan preferensi komunikasi, tetapi merupakan tanda bahwa remaja tidak lagi menjadikan keluarga dan komunitas sebagai pusat rujukan nilai moral. Ini berbahaya dalam perspektif MacIntyre, karena moralitas tidak mungkin berkembang tanpa adanya hubungan yang *koheren* dan bernilai dalam suatu tradisi yang hidup.

Selain itu, dalam tradisi Desa Sukadana, kegiatan seperti gotong royong dan pengajian bukan hanya ritual sosial, tetapi merupakan mekanisme sosial yang mengikat generasi muda pada masa lalu komunitas mereka. Kegiatan tersebut mengingatkan mereka bahwa kehidupan bersama dalam komunitas memiliki nilai-nilai luhur yang diwariskan. Ketika kegiatan ini ditinggalkan, remaja bukan hanya meninggalkan aktivitas, tetapi meninggalkan sebagian dari sejarah dan identitas moral komunitas mereka. Dalam kerangka MacIntyre, ini berarti narasi moral tradisi mulai terputus, membentuk generasi yang hidup tanpa arah historis.

Dengan demikian, melemahnya tradisi di Desa Sukadana bukan sekadar fenomena sosial, tetapi merupakan krisis otoritas moral yang menyebabkan remaja kehilangan fondasi etis yang selama ini menjadi pedoman perilaku mereka. Pudarnya tradisi membuat remaja tidak lagi memiliki “kompas moral” yang terhubung dengan masa lalu komunitas. Mereka hidup dalam nilai-nilai baru yang tidak lagi berkaitan dengan kebijakan, tetapi berakar pada budaya digital yang instan, kompetitif, dan minim tanggung jawab moral.

### 3. Terfragmentasinya Narasi Hidup (*Narrative Unity of Life*) Remaja di Tengah Budaya Digital

Selain praktik dan tradisi, Alasdair MacIntyre menekankan bahwa moralitas seseorang sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu membentuk *narasi hidup* yang *koheren*. Manusia, menurutnya, adalah makhluk naratif identitas moral berkembang ketika seseorang mampu menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depannya dalam suatu kisah yang bermakna. Namun pada remaja Desa Sukadana, data lapangan menunjukkan bahwa narasi hidup mereka semakin *terfragmentasi* akibat dominasi game online dalam keseharian mereka.

*Fragmentasi* narasi tampak dari cara remaja memahami diri mereka dan tujuan hidup mereka. Ketika diwawancara, Renaldi mengakui bahwa dirinya menjadi lebih tertutup kepada keluarga karena lebih sering bermain game. Ia lebih nyaman berbicara dengan teman-teman dalam dunia virtual yang tidak memiliki kedekatan sosial nyata. Di sisi lain, Reza menyatakan bahwa bahasa kasar yang ia gunakan dalam game sering terbawa ke kehidupan sehari-hari. Dua pernyataan ini menunjukkan bahwa remaja tidak sedang membangun narasi hidup yang terarah pada kebijakan, tetapi lebih pada pengalaman *episodik* yang muncul dari dunia digital.

Dalam perspektif MacIntyre, narasi hidup yang sehat memerlukan konsistensi nilai dan tujuan. Namun dalam dunia game, nilai yang menjadi panduan adalah kemenangan jangka pendek, pencapaian instan, atau pengakuan dari pemain lain yang tidak memiliki hubungan nyata dengan kehidupan moral mereka. Remaja terbiasa mengejar pencapaian yang cepat dan respons emosional yang intens, tetapi tidak terbiasa membangun rencana jangka panjang, komitmen, atau refleksi moral.

Hal ini tampak dari banyaknya remaja yang mengabaikan tugas, kewajiban rumah, dan kegiatan sosial demi fokus pada permainan.

Ketika narasi hidup remaja direduksi menjadi rangkaian pengalaman digital yang terputus, moralitas mereka menjadi tidak stabil. Mereka cenderung bereaksi terhadap situasi secara impulsif, tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. MacIntyre menekankan pentingnya *kontinuitas* dalam narasi hidup, karena tanpa itu, individu tidak dapat mengembangkan kebajikan seperti ketekunan, kesabaran, dan integritas. Namun narasi digital berbasis game tidak memberikan ruang bagi perkembangan kualitas ini. Identitas remaja menjadi rapuh, berubah-ubah sesuai dinamika permainan, bukan berdasarkan prinsip moral yang kokoh.

Selain itu, *fragmentasi* narasi hidup juga disebabkan oleh melemahnya keterikatan remaja pada sejarah dan arah moral komunitasnya. Karena remaja semakin jarang terlibat dalam tradisi dan praktik komunal, mereka tidak memiliki kesempatan untuk melihat diri mereka sebagai bagian dari kisah panjang masyarakat Desa Sukadana. Mereka lebih melihat diri mereka sebagai bagian dari komunitas game yang *relatif anonim*, tidak bersifat *historis*, dan tidak memiliki *orientasi* moral. Dunia virtual tidak memberikan akar bagi identitas moral mereka, sehingga narasi hidup remaja bersifat pendek, acak, tidak berkelanjutan, dan tidak terhubung dengan nilai-nilai moral yang selama ini membentuk komunitas desa.

Dengan demikian, *terfragmentasinya* narasi hidup remaja bukan hanya persoalan psikologis atau perubahan minat. Dalam perspektif MacIntyre, *fragmentasi* tersebut merupakan tanda bahwa remaja tidak lagi berada dalam perjalanan moral yang memiliki arah. Mereka tidak dapat melihat masa depan

mereka dalam kerangka kebajikan dan tanggung jawab sosial. Akibatnya, tindakan mereka sehari-hari menjadi *episodik*, *reaktif*, dan tidak mencerminkan komitmen moral jangka panjang. Perubahan dalam pola komunikasi, penggunaan bahasa kasar, sikap terhadap orang tua, dan minimnya partisipasi sosial hanyalah gejala permukaan dari narasi hidup yang kehilangan kesatuan.