

## Kecanduan Game Online sebagai Gejala Nekrofilia Sosial: Analisis Humanistik Erich Fromm dalam Masyarakat Digital

### *Online Game Addiction as a Symptom of Social Necrophilia: Erich Fromm's Humanistic Analysis in Digital Society*

Yosep Sudarso<sup>1</sup>, Yerliani Boymau<sup>2</sup>, Marwela R. Seo<sup>3</sup>, Maya Djawa<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Institut Agama Kristen Negeri Kupang

Email: [sudarsoyosef1@gmail.com](mailto:sudarsoyosef1@gmail.com), [earlyboymau@gmail.com](mailto:earlyboymau@gmail.com), [seomarwela@email.com](mailto:seomarwela@email.com), [mayaandre0803@gmail.com](mailto:mayaandre0803@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v8i2.241>

Diterima: 13 Agustus 2025 | Direvisi: 16 Oktober 2025 | Disetujui: 17 November

### Abstrak

Artikel ini mengkaji fenomena kecanduan game online dalam masyarakat digital melalui lensa teori nekrofilia Erich Fromm. Nekrofilia dalam pandangan Fromm bukan hanya kelainan seksual, melainkan orientasi kepribadian yang mencintai hal-hal mati, statis, dan mekanis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis humanistik untuk mengungkap bagaimana kecanduan game mencerminkan gejala nekrofilia sosial dan berdampak pada relasi interpersonal serta kehidupan psikososial. Ditemukan bahwa kecanduan game bukan sekadar perilaku menyimpang, tetapi menandakan alienasi manusia modern dari relasi yang hidup dan autentik. Fromm menawarkan biofilia—cinta terhadap kehidupan—sebagai solusi, yang menekankan pentingnya relasi manusiawi, empati, dan nilai kehidupan. Studi ini merekomendasikan pendekatan pendidikan berbasis nilai dan pembangunan budaya digital yang sehat sebagai langkah preventif dan kuratif terhadap kecanduan game.

**Kata kunci:** Erich Fromm; Kecanduan Game; Masyarakat Digital; Nekrofilia Sosial

### Abstract

*This article explores the phenomenon of online game addiction in digital society through the lens of Erich Fromm's theory of necrophilia. Fromm interprets necrophilia not merely as a sexual disorder but as a personality orientation that favors the dead, static, and mechanical. Employing a descriptive qualitative approach with a humanistic analysis, this study investigates how game addiction reflects social necrophilic symptoms and affects interpersonal relationships and psychosocial life. Findings indicate that game addiction is not only a behavioral issue but a sign of modern human alienation from authentic and living relationships. Fromm proposes biophilia—a love of life—as a counterpoint, highlighting the importance of human connection, empathy, and life values. The study recommends value-based education and the development of a healthy digital culture as both preventive and curative strategies against game addiction.*

**Keywords:** Digital Society; Erich Fromm; Game Addiction; Social nekrophilia

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi dewasa ini telah mengubah pola hidup manusia secara drastis. Kita menyaksikan perubahan sosial yang nyaris berlangsung sangat cepat dan serentak di

seluruh pelosok dunia. Seperti disinyalir Hardiman (2024), dewasa ini manusia mendefinisikan dirinya bukan lagi sebagai *homo sapiens* melainkan sebagai *homo digitus*. Dahulu, kualitas manusia ditentukan oleh “*I think*” sebagaimana ungkapan filsuf Descartes yang terkenal, *cogito ergo sum* (saya berpikir maka saya ada) (Daven, 2018). Kini, dengan penggunaan *smartphone* dan semua produk teknologi lain secara massif, kita disajikan ciri lain dari masyarakat digital, yakni sebagai “*I browse*”. Dalam masyarakat pra-digital, jati diri manusia diperlihatkan dalam interaksi langsung dengan sesama, sedangkan dalam masyarakat digital, identitas kita ditentukan oleh keterlibatan dalam media sosial. Padahal, komunikasi dalam dan melalui media sosial berlangsung tanpa perjumpaan fisik dan hal ini persis bertolak belakang dengan model komunikasi masyarakat pra-digital yang ragawi (Prasanti, 2017). Jelaslah bahwa perkembangan teknologi telah mengubah pola hidup manusia dari *homo sapiens* menjadi *homo digitus*, yang mana identitas manusia kini ditentukan oleh keterlibatan dalam media sosial dan interaksi digital, bukan lagi interaksi langsung dengan sesama.

Menurut Kurniasih dan Apriani (2022), pengaruh media sosial bukan hanya mengubah pola komunikasi melainkan seluruh perilaku manusia. Kita menyaksikan dengan kasat mata dan mengalami bahwa nyaris semua aktivitas sosial seperti pendidikan, pekerjaan dan bisnis, kesehatan, hiburan dan banyak aspek lain dari kehidupan dilakukan melalui perangkat digital dengan perantaraan media sosial (Diva & Irwansyah, 2023). Pada satu sisi, perkembangan ini menggembirakan seiring pelbagai dampak positif yang kita alami. Kehadiran internet ternyata membuat jarak geografis nyaris tidak lagi berpengaruh. Produk-produk teknologi dan pelbagai platform media sosial secara radikal mengikis sekat-sekat tersebut. Bahkan Klaus Martin Schwab, orang yang pertama memperkenalkan istilah revolusi industri 4.0, sebagaimana dikutip Pratama et al. (2023) berpendapat bahwa revolusi industri yang menggabungkan berbagai teknologi canggih telah menghilangkan batas antara bidang fisik, biologis dan digital.

Pada sisi lain, teknologi juga membawa dampak negatif. Hal yang paling mencolok adalah kenyataan bahwa orang yang melek teknologi justru menggunakan semua produk tanpa melibatkan akal budi dan hati nurani. Saban hari media sosial dipenuhi dengan ujaran kebencian dan provokasi, diskriminasi, hoaks, dan perdagangan data orang lain. Lebih parahnya, konten media sosial seperti itu justru mendatangkan keuntungan finansial dan popularitas. Hardiman (2024), dalam bukunya, *Aku Klik maka Aku Ada*, mengibaratkan eksploitasi diri manusia melalui sarana-sarana digital dengan teknologi senjata. Menurutnya, ibarat industri senjata membutuhkan pasar dan perang, demikian konten yang kontroversial dan penuh kebencian laris manis dalam media sosial karena mampu menyedot perhatian warganet.

Dampak lainnya yang juga sedang menjadi keprihatinan banyak pihak adalah kecanduan orang pada gadget dan semua aplikasinya, khususnya pada game online. Lutfiwati (2018) menegaskan bahwa meskipun game dapat memberikan manfaat seperti stimulasi kognitif, kemampuan strategi, dan hiburan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa fenomena kecanduan game online telah menjadi persoalan serius dalam masyarakat modern.

Kecanduan game bukan sekadar permasalahan perilaku, tetapi juga mencerminkan gejala psikososial yang lebih dalam. Ketika individu lebih memilih dunia virtual yang statis dan terkontrol ketimbang realitas yang dinamis dan menuntut interaksi sosial, hal ini dapat diinterpretasikan sebagai bentuk ketertarikan terhadap hal-hal yang “mati” baik dalam makna harfiah maupun simbolis. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek psikologis individu, tetapi juga pada struktur sosial, relasi interpersonal, serta nilai-nilai budaya yang berkembang di masyarakat. Dalam konteks inilah, pemikiran Erich Fromm tentang “nekrofilia” menjadi relevan untuk digunakan sebagai alat analisis.

Erich Fromm, seorang psikoanalisis humanistik dan filsuf sosial, memperkenalkan konsep nekrofilia bukan hanya dalam arti kelainan seksual, tetapi sebagai orientasi kepribadian yang mencintai hal-hal tidak hidup, yang statis, dan yang tidak mengalami perkembangan. Dalam bukunya, *War Within Man: A Psychological Enquiry into the Roots of Destructiveness. A Study and Commentary in the Beyond Deterrence Series* yang diterjemahkan oleh Aquarina Kharisma

Sari, Fromm mengkontraskan nekrofilia dengan biofilia, yakni cinta terhadap kehidupan dan pertumbuhan (Fromm, 2020). Dalam penilaian Fromm, kecenderungan nekrofilik semakin kuat dalam masyarakat modern yang mengagungkan produk-produk teknologi. Teknologi yang seharusnya menjadi alat bantu, dalam banyak kasus justru menguasai kehidupan manusia dan menjauhkan mereka dari nilai-nilai kemanusiaan. Hubungan manusia dengan mesin semakin intens dan dengan demikian gejala nekrofilia sosial menjadi semakin nyata. Kecanduan game menjadi salah satu manifestasi dari kondisi tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji kecanduan game dari perspektif psikologi klinis. Penelitian Kurniawati dan Harmaini (2020) mengungkapkan adanya korelasi negatif antara kecanduan game online dan empati pada mahasiswa Fakultas Sains UIN Suska Riau, yang berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka semakin rendah tingkat empati yang dimiliki oleh mahasiswa. Dengan kata lain, mahasiswa yang memiliki kecanduan game online yang tinggi cenderung memiliki empati yang rendah. Penelitian lain oleh Alfifi (2025) menemukan bahwa pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online di Desa Karangrejo ditandai dengan ketegangan antara kontrol dan kebebasan. Penelitian ini menggunakan pandangan Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, yakni teori dialektika relasional relevan dalam menganalisis pola ini sehingga menunjukkan perlunya pendekatan komunikasi dialogis dan partisipatif, serta dukungan sekolah dan komunitas untuk membantu anak mengembangkan perilaku kebiasaan teknologi yang sehat.

Penelitian-penelitian tersebut mengungkapkan dampak kecanduan game online namun belum sampai pada analisis sosial kritis dari perspektif filsafat humanistik seperti yang ditawarkan Fromm. Fromm tidak hanya bicara tentang perilaku, tetapi juga tentang akar struktural dan kultural dari kecenderungan manusia modern yang menjauh dari kehidupan otentik. Dengan menggabungkan perspektif Fromm dan fenomena kecanduan game, kajian ini mencoba melihat bahwa masalah utama bukan hanya pada game itu sendiri, tetapi pada orientasi budaya yang mendorong manusia mencintai apa yang mati, kaku, dan impersonal. Karena itu, pemulihan dari kecanduan tidak hanya soal pengaturan waktu bermain, tetapi juga terkait membangun kembali relasi yang hidup: dengan diri sendiri, dengan sesama, dan dengan kehidupan itu sendiri.

Pertanyaan pokok yang hendak dijawab artikel ini ialah bagaimana fenomena kecanduan game mencerminkan gejala nekrofilia? Apa dampak sosial dan psikologis dari kecanduan game yang dapat dijelaskan melalui perspektif Fromm? Diharapkan kajian ini menyumbangkan pandangan kritis terhadap dampak kecanduan game dan menawarkan solusi berbasis pemikiran humanistik. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wacana pemikiran kritis terhadap dampak psikososial dari penggunaan teknologi digital, terutama dari perspektif psikologi humanistik dan sosiologi kritis. Secara praktis, hasil analisis ini dapat menjadi rujukan dalam merumuskan pendekatan yang lebih manusiawi dalam menangani kecanduan game, baik di tingkat keluarga, pendidikan, maupun kebijakan publik.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berfokus pada analisis humanistik (Tjalla et al., 2022) dengan tujuan untuk menggali makna di balik fenomena kecanduan game dalam masyarakat digital di mana manusia bereksistensi dalam dari perspektif teori nekrofilia yang dikemukakan oleh Erich Fromm. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami realitas sosial secara mendalam dan holistik, khususnya yang berkaitan dengan orientasi psikologis dan kultural dalam kehidupan masyarakat modern.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari karya-karya Erich Fromm yang relevan, seperti "The Heart of Man" dan "Perang dalam Diri Manusia". Sementara itu, data sekunder diperoleh dari artikel jurnal hasil penelitian terdahulu yang membahas kecanduan game dan dampaknya

dalam masyarakat digital. Pengumpulan data dilakukan melalui identifikasi teks yang relevan, ekstraksi konsep kunci dan akhirnya membuat interpretasi filosofis bahwa kecanduan game online merupakan krisis orientasi eksistensial. Untuk menjaga keabsahan data dalam studi kualitatif, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teori. Triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber data dan mengkaji kecocokannya dengan teori yang digunakan. Validitas juga dijaga dengan melakukan pembacaan ulang terhadap teks, penguatan konteks, serta refleksi kritis dalam penarikan kesimpulan.

## Hasil Dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian/Temuan

#### Nekrofilia dalam Pandangan Fromm

Istilah nekrofilia merupakan serapan dari kata bahasa Yunani: *necros* (mayat) dan *philia* (cinta). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online (<https://kbbi.web.id/nekrofilia>; diunduh 5 Juni 2025), nekrofilia dikaitkan dengan ketertarikan seksual terhadap jenazah. Ini merupakan salah satu jenis kelainan seksual.

Istilah ini kemudian diadopsi Erich Fromm dan dimaknai tidak semata arti etimologis (ketertarikan pada jenazah) melainkan sebagai orientasi kepribadian dan sosial. Dalam bukunya *The Heart of Man* yang telah diterjemahkan oleh Hari Taqwan Santoso, (Fromm, 2019) menggambarkan nekrofilia sebagai kecenderungan mencintai apa yang tidak hidup: benda mati, kekuasaan yang kaku, kontrol absolut, bahkan kematian itu sendiri. Berbeda dari makna medis yang sempit, nekrofilia menurut Fromm berakar dari alienasi manusia terhadap kehidupan yang otentik dan relasi antarpribadi yang hidup.

Fromm membedakan nekrofilia dengan biofilia, yaitu cinta terhadap kehidupan, pertumbuhan, dan perubahan. Individu biofilik akan mencintai keberagaman, spontanitas, dan dinamika dalam kehidupan manusia. Sebaliknya, individu dengan kecenderungan nekrofilik cenderung merasa nyaman dengan keteraturan yang statis, relasi impersonal, dan mekanisasi kehidupan. Kontras antara nekrofilia dan biofilia ini ditemukan pula dalam gagasannya tentang manusia sebagai domba dan serigala. Ia berpendapat, manusia tipe serigala mengarahkan energinya untuk menghancurkan, menyiksa dan membunuh kehidupan. Sementara manusia tipe domba memiliki dorongan yang kuat untuk merawat dan mencintai kehidupan. Fromm menegaskan bahwa kedua tipe ini ada pada semua manusia dengan kadar kecenderungan berbeda pada tiap orang. Jika kecenderungan lebih kuat pada nekrofilia maka perilaku orang tersebut lebih condong pada merusak kehidupan. Demikian sebaliknya, jika kecenderungan seseorang lebih kuat pada biofilia maka ia akan merawat kehidupan.

Fromm menemukan kecenderungan nekrofilia pada orang-orang yang memiliki hasrat mengubah yang organik menjadi anorganik. Filosofi yang dihayati adalah “memiliki” dan bukan “mengada” sehingga ancaman terhadap milik (barang/materi) dilihat sebagai ancaman terhadap diri sendiri. Orang dengan tipe nekrofilus menghargai manusia setara barang material. Salah satu contoh yang diangkat Fromm adalah kisah penghakiman Salomo dalam Kitab Suci Perjanjian Lama (1 Raja-raja 3: 16-28) di mana perempuan nekrofilus memilih anaknya mati dan dibagi dua daripada membiarkan anak itu hidup (Fromm, 2020).

Dalam masyarakat modern yang didominasi oleh gaya hidup hedonis, materialis, dan konsumtif, Fromm menilai bahwa nekrofilia menemukan lahannya yang subur dan karena itu dapat menjelma menjadi orientasi masyarakat dewasa ini (Thorpe, 2022). Mesin, data, sistem, dan kontrol menggantikan kehidupan yang sejati. Hubungan antar manusia menjadi transaksional, hubungan sosial tergantikan oleh hubungan dengan objek, dan nilai-nilai kemanusiaan merosot di bawah nilai-nilai efisiensi dan profit.

Secara umum, Fromm mendeskripsikan lima karakter individu nekrofilik. Pertama, adalah ketertarikan pada kehancuran. Orang dengan tipe ini sering kali merasa terpesona oleh segala bentuk kerusakan, baik itu fisik maupun emosional. Tindakan destruktif, entah terhadap diri sendiri atau orang lain, menjadi sumber daya tarik yang kuat bagi mereka. Kedua, individu nekrofilik sering kali mengalami ketenggelaman dengan masa lalu. Mereka mungkin terjebak dalam nostalgia yang tidak sehat dan merindukan momen-momen yang telah berlalu serta menolak perubahan. Keterikatan ini mengarah pada penolakan terhadap perkembangan diri dan masyarakat dan membuat mereka sulit untuk beradaptasi dengan keadaan baru. Ketiga, rasisme dan xenofobia juga sering terlihat pada individu nekrofilik. Ketakutan pada yang asing dan berbeda membuat mereka cenderung berpikir bahwa kelompok mereka lebih unggul. Sikap ini berkontribusi pada ketidakpuasan sosial dan konflik antar kelompok. Keempat, otoritarianisme juga merupakan ciri khas bagi individu ini. Mereka cenderung menikmati kontrol dan dominasi atas orang lain, sering kali menggunakan kekuatan untuk menegakkan kehendak mereka. Dalam interaksi sosial, mereka mungkin bersikap menindas, berusaha untuk mengendalikan orang lain dan situasi di sekitar mereka. Akhirnya, seorang nekrofilus cenderung cinta pada yang mekanis. Mereka lebih menghargai objek mati daripada kehidupan dan menjadi kecanduan pada hal-hal tertentu yang menyita begitu banyak waktu dan pada saat yang sama menjadi apatis dengan kehidupan di sekitar mereka.

### **Kecanduan Online Game**

Game online telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Permainan ini digemari semua lapisan umur walaupun lebih banyak di kalangan remaja dan dewasa muda. Game memberikan pengalaman interaktif, kompetisi, dan pelarian dari kenyataan. Namun, dalam banyak kasus, keterlibatan berlebihan dalam game berkembang menjadi kecanduan, yang memiliki dampak serius terhadap kesehatan mental, hubungan sosial, dan produktivitas.

Kecanduan dapat didefinisikan sebagai penggunaan secara berlebihan sehingga dapat mengganggu aktivitas lain dan umumnya mengakibatkan keasyikan (Rini & Huriah, 2020). Orang yang kecanduan gadget maupun aplikasinya biasanya bersikap masa bodoh terhadap orang sekitar. Sedangkan esensi game online menurut Adam sebagaimana dikutip (Novrialdy, 2019) adalah permainan dalam jaringan dan dapat melibatkan banyak orang. Karena itu koneksi internet menjadi syarat mutlak. Bila memiliki jaringan internet, permainan ini dapat diakses dengan mudah sehingga menjadi sangat populer dan melintasi sekat usia dan budaya. Lebih lanjut menurut (Surbakti, 2017b), game online memiliki perangkat aturan yang disebut *End User Lisence Agreement* (EULA) dengan konsekuensi pemutusan hubungan kerja jika pengguna melakukan pelanggaran.

Pada awalnya game online merupakan permainan yang diciptakan dengan pemanfaatan untuk pendidikan. Tahun 1970 dengan pengembangan sistem maka game online menjadi media belajar dari mana saja yang di mana beberapa pengguna dapat mengaksesnya secara bersamaan. Game online sangat digemari oleh anak-anak hingga orang tua masa kini. Bahkan di tengah berkembangnya teknologi dan dan terbatasnya ketersediaan ruang publik untuk bermain bagi anak-anak dan keluarga semakin menjadikan game online sebagai pilihan praktis dan gratis untuk mencapai kesenangan. Game online menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya sehingga para pemain dapat saling berkomunikasi saat bermain. Melalui penelitiannya, Syahrani (2015) mengungkapkan bahwa game online merupakan sarana hiburan yang banyak diminati dan rata-rata pemain adalah remaja dan jumlahnya telah mencapai 6 juta pemain aktif. Jumlah ini tentu telah meningkat seiring dengan kemajuan yang telah ada sekarang.

Meningkatnya jumlah pemain game online sudah tentu memberikan dampak. Dampak positif dapat terlihat pada perkembangan karakter yakni daya imajinasi anak yang akan meningkat jika game online dimainkan dengan batasan waktu yang sesuai (Anggraeni et al., 2024) namun ini tidak menjamin bahwa penggunaan melebihi batasan waktu juga tetap

berpengaruh baik pada perkembangan imajinasi anak. Ningsih et al. (2023) memberi tambahan dampak positif melalui salah satu game online yakni mobile legend, dampak positifnya yakni memperoleh kesenangan, mengurangi atau mengalihkan stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman online dari mana saja, gratis tidak ada biaya tambahan, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan di mana dan kapan saja.

Selain dampak positif dari game online, Surbakti, (2017) memaparkan dampak negatif yang dapat muncul yaitu kecanduan di mana pemain game online tidak dapat menghentikan dirinya untuk bermain game dan secara terus-menerus berusaha memenuhi keinginannya untuk bermain dalam segala kondisi. Selain itu pemain game online juga dapat terdorong untuk melakukan hal-hal yang melanggar aturan atau untuk melakukan hal yang negatif di dorong oleh motivasi untuk bermain game online misalnya mencuri uang untuk membeli handphone yang punya kualitas baik untuk bermain game online, mencuri uang untuk membeli paket internet, dan masih banyak contoh perilaku negatif lainnya. Perilaku berbohong kepada keluarga karena ingin bermain game online juga dapat muncul sebagai dampak negatif. Masalah lain yang ditimbulkan ialah tanpa sadar pemain game online perlahan-lahan mulai menarik diri dari lingkungan sosial yang nyata dan menjerumuskan diri dalam dunia online. Ada pula dampak negatif lainnya yakni yang berkaitan dengan kesehatan fisik. Pemain game online cenderung menghabiskan hari menatap layar monitor komputer ataupun *handphone* yang sudah tentu berpengaruh pada kesehatan mata, keasyikan bermain game online juga menimbulkan kebiasaan menunda makan hingga kapan game selesai dimainkan, ada pula yang bermain game online berjam-jam tanpa mengubah posisi duduk sehingga berpengaruh pada kesehatan tulang.

Anggraeni et al. (2024) juga menambahkan dampak negatif pada psikologis yang dapat terbentuk karena game online yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan. Pada saat terus-menerus bermain game online yang seperti ini membuat pemainnya terus-menerus merekam dalam pikiran setiap tindakan negatif tersebut dan membentuk pemikiran bahwa di kondisi nyatapun berlaku seperti di dunia online, pemain game online menjadi sulit membedakan kondisi lingkungan nyata dan terjerumus dalam pola hidup di dunia daring. Akibatnya terjadilah gangguan mental seperti menjadi sensitif sehingga mudah marah, emosinya meledak-ledak, menjadi kasar dan berkata kotor.

## 2. Pembahasan

### A. Nekrofilia sebagai Orientasi Kepribadian dalam Masyarakat Digital

Dalam karya-karyanya, terutama “The Heart of Man” dan “Perang dalam Diri Manusia” Fromm menjelaskan bahwa nekrofilia bukan semata-mata kelainan seksual, tetapi sebuah orientasi psikologis yang lebih dalam dan luas. Nekrofilia menurut Fromm adalah kecenderungan mencintai segala sesuatu yang mati, membusuk, mekanis, dan tidak berkembang. Individu dengan kecenderungan nekrofilik lebih menyukai struktur yang kaku, sistem yang tertutup, dan kontrol penuh atas lingkungan, termasuk orang lain. Ia menjauhi kehidupan yang dinamis, kompleks, dan sebaliknya merasa lebih aman dalam dunia yang tanpa konflik emosional.

Fromm menilai bahwa masyarakat modern, terutama yang dibentuk oleh kapitalisme dan industrialisasi, menciptakan kondisi di mana kecenderungan nekrofilik bisa tumbuh subur. Manusia mulai lebih menghargai efisiensi mesin dibandingkan kehidupan, lebih tertarik pada kekuasaan daripada cinta, dan lebih nyaman dengan kontrol teknologis dibandingkan spontanitas manusiawi.

Dalam masyarakat digital, gejala ini semakin menguat. Ketika individu menghabiskan sebagian besar waktunya dengan perangkat tidak hidup seperti komputer, *smartphone*, dan konsol game, hubungan emosional yang sehat dengan sesama manusia menjadi sebuah

persoalan serius. Dalam konteks ini, teknologi bukan hanya alat, tetapi telah menjadi objek cinta yang menggantikan relasi sosial yang hangat dan hidup.

Fromm menilai bahwa masyarakat modern, terutama yang dibentuk oleh kapitalisme dan industrialisasi, menciptakan kondisi di mana kecenderungan nekrofilik bisa tumbuh subur. Manusia mulai lebih menghargai efisiensi mesin dibandingkan kehidupan, lebih tertarik pada kekuasaan daripada cinta, dan lebih nyaman dengan kontrol teknologis dibandingkan spontanitas manusiawi.

Dalam konteks ini, konsep nekrofilia menjadi penting bukan hanya untuk memahami perilaku individual, tetapi juga kondisi eksistensial masyarakat digital yang lebih tertarik pada aktivitas di dunia maya seperti game online.

## **B. Kecanduan Game Online sebagai Cermin Nekrofilia Sosial**

Kecanduan game, terutama dalam bentuk game online multiplayer, dapat dilihat sebagai manifestasi dari kecenderungan nekrofilik tersebut. Individu yang mengalami kecanduan game cenderung larut dalam dunia virtual yang steril, terstruktur, dan dapat dikontrol. Dari perspektif nekrofilia, kecanduan game dapat dilihat sebagai bentuk ketertarikan pada kematian dan kehampaan. Individu dengan kecanduan game cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat, yang dapat menyebabkan perasaan kesepian dan depresi. Banyak pemain yang terisolasi dari interaksi sosial di dunia nyata dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu dalam dunia virtual. Hal ini sejalan dengan pandangan Fromm tentang bagaimana ketergantungan pada permainan ini dapat menciptakan perasaan kosong (kehampaan emosional) dan hal tersebut mencerminkan aspek-aspek dari nekrofilia.

Dunia game online ini persis berlawanan dengan realitas interaksi manusia yang dinamis dan penuh tantangan emosional. Dalam permainan digital, pemain menghadapi dunia buatan yang tidak menuntut empati, kasih sayang, atau interaksi sosial yang sejati. Relasi yang dibangun bersifat fungsional dan transaksional, bukan relasi antar-pribadi yang hidup. Beberapa penelitian yang sudah disebutkan sebelumnya memperlihatkan bahwa kecanduan game online pada akhirnya merenggangkan relasi para gamer dengan orang di sekitarnya. Bahkan dalam game yang bersifat “multiplayer”, interaksi antar pemain sering kali tidak melibatkan kedalaman emosional, melainkan hanya kerja sama demi tujuan teknis dalam permainan.

Fenomena ini dapat diinterpretasikan sebagai cinta terhadap hal-hal mati, yakni objek virtual, avatar, algoritma dan bukan terhadap makhluk hidup. Ini sejalan dengan gagasan Fromm tentang nekrofilia sebagai cinta terhadap struktur yang tidak bernyawa. Dalam kondisi ekstrem, kecanduan game juga mengarah pada isolasi sosial, disfungsi hubungan keluarga, kehilangan motivasi hidup, bahkan gangguan kejiwaan. Semua ini mencerminkan proses degenerasi kehidupan yang menjadi ciri khas orientasi nekrofilik.

## **C. Kritik dan Solusi Humanistik ala Fromm**

Dari perspektif Fromm, solusi terhadap fenomena ini bukan hanya bersifat teknis (misalnya pembatasan waktu bermain atau regulasi platform digital), tetapi juga menyentuh aspek psikologis dan spiritual manusia. Ia mengajukan konsep biofilia, yaitu cinta terhadap kehidupan, pertumbuhan, dan kreativitas, sebagai penawar terhadap nekrofilia.

Untuk mengatasi kecanduan game online sebagai bentuk alienasi dan orientasi nekrofilik, masyarakat perlu membangun kembali relasi yang sehat antar-individu, menumbuhkan empati, serta menciptakan ruang-ruang hidup yang mendorong interaksi nyata. Pendidikan juga memegang peran penting dalam membentuk manusia yang sadar akan nilai-nilai kehidupan, yang tidak tunduk pada logika teknokratis dan konsumtif dari budaya digital.

Fromm menekankan pentingnya kesadaran dan kebebasan batin dalam menghadapi tekanan masyarakat modern. Oleh karena itu, selain pendekatan medis dan psikologis, perlu adanya pendekatan humanistik yang menyeluruh, yakni mengembalikan manusia pada

kodratnya sebagai makhluk yang mencintai, merawat, dan bertumbuh bersama dalam kehidupan yang nyata.

## **Penutup**

### **1.Simpulan**

Fenomena kecanduan game dalam masyarakat digital bukan hanya permasalahan perilaku atau gangguan psikologis semata, melainkan dapat dipahami sebagai gejala sosial yang lebih dalam. Melalui perspektif Erich Fromm, khususnya konsep nekrofilia, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan terhadap dunia virtual mencerminkan kecenderungan mencintai hal-hal yang mati, statis, dan tidak hidup baik dalam pengertian secara simbolis maupun harfiah.

Orientasi nekrofilik ini muncul seiring dengan perkembangan masyarakat yang semakin teralienasi oleh teknologi, struktur sosial yang kaku, dan minimnya interaksi manusiawi yang autentik. Dalam kondisi ini, game online tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi juga menjadi pelarian dari kenyataan yang kompleks dan emosional. Kecanduan terhadap game menunjukkan bagaimana manusia modern semakin menjauh dari kehidupan yang dinamis, kreatif, dan dari relasi nyata.

Pemikiran Fromm memberikan kerangka humanistik yang kritis dalam melihat realitas ini. Ia menekankan pentingnya mengembangkan biofilia yakni cinta terhadap kehidupan dan pertumbuhan sebagai jalan keluar dari krisis eksistensial di era digital. Maka dari itu, solusi atas kecanduan game online tidak cukup hanya melalui pengawasan atau regulasi teknis, tetapi juga perlu menyentuh dimensi nilai, pendidikan, dan pembangunan kesadaran kolektif.

Dalam konteks pendidikan, pendekatan biofilia dapat diterapkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi. Misalnya, sekolah-sekolah dapat mengintegrasikan game edukatif yang mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa, serta memanfaatkan teknologi untuk membangun komunitas belajar yang lebih inklusif. Dalam konteks keluarga, orang tua dapat memanfaatkan game sebagai alat untuk memperkuat hubungan antara anggota keluarga, dengan mengadakan sesi bermain bersama yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Ini dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial anak-anak dan mempererat ikatan keluarga.

### **2. Saran/rekomendasi**

Masyarakat digital membutuhkan nilai-nilai yang menumbuhkan biofilia seperti empati, kerja sama, dan penghargaan terhadap pengalaman hidup nyata. Masyarakat perlu membangun budaya digital yang sehat, yang tidak semata-mata mengejar efisiensi atau hiburan, tetapi juga mendorong kreativitas, ekspresi diri, dan relasi sosial yang hidup. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama baik yang dilaksanakan di lingkungan sekolah, lembaga keagamaan dan terutama keluarga memainkan peran penting. Ikhtiar ini jika dilaksanakan secara konsisten dapat mencegah terjadinya kecanduan pada hal-hal yang “mati” seperti game online.

Dari perspektif Pendidikan Agama Kristen, sebuah teks dalam Kitab Ulangan (Ul. 30: 11-20) dapat menjadi pijakan refleksi. Dalam teks ini, Allah menantang manusia menentukan pilihan antara kehidupan dan kematian; antara berkat dan kutuk. Memilih kehidupan berarti mengasihi Allah dengan cara mendengarkan suara-Nya dan berpaut pada-Nya. Namun dalam kebebasannya, manusia juga boleh memilih kematian dengan cara meninggalkan Allah dan menyembah berhala pada apa saja yang bukan Allah termasuk menghabiskan sekian banyak waktu dengan game online.

Selain mendorong pendidikan agama dalam keluarga, kiranya diperlukan juga penelitian lebih lanjut yang menggali aspek-aspek sosial dan psikologis dari relasi manusia dengan teknologi, terutama dalam konteks perkembangan inteligensi buatan (AI) dan dunia virtual yang kian canggih.

## Daftar Pustaka

- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarmo, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 17–23.
- Daven, M. (2018). *Epistemologi*. Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero.
- Diva, A., & Irwansyah. (2023). Dinamika Komunikasi Digital: Tren, Tantangan, Dan Prospek Masa Depan. *Jurnal Syntax: Dmiration*, 5(11), 1964–1976.
- Fromm, E. (2019). *The Heart Of Man* (M. A. Fakih (Ed.); 1st Ed.). Ircisod.
- Fromm, E. (2020). *Perang Dalam Diri Manusia* (A. Y. Elga (Ed.)). Ircisod. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Zt32dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pa5&dq=Teori+Nekrofilia+Fromm&ots=W5un6poto9&sig=Rlm5rk7hkkjbjbxf1m-Igbjylmve&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Teori+Nekrofilia+Fromm&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Zt32dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pa5&dq=Teori+Nekrofilia+Fromm&ots=W5un6poto9&sig=Rlm5rk7hkkjbjbxf1m-Igbjylmve&redir_esc=y#v=onepage&q=Teori+Nekrofilia+Fromm&f=false)
- Hardiman, F. B. (2024). *Aku Klik Maka Aku Ada Manusia Dalam Revolusi Digital* (Erdian (Ed.); 4th Ed.). Kanisius.
- Kurniasih, E., & Apriani, D. (2022). Pengaruh Era Digitalisasi Dalam Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat. *Kodifikasi*, 4(2), 47–54.
- 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>.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologik. *Anfusina: Journal Of Psychology*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>.
- Nizar Imron Alfifi. (2025). Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online (Mobile Legend) Di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 6(1), 118–130. <https://doi.org/10.63230/Almuttaqin.v6i1.256>.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Nugroho, T. A., Amaro, A. K., & Yasin, M. (2023). Perkembangan Industri 5.0 Terhadap Perekonomian Indonesia. *Makreju: Manajemen Kreatif Jurnal*, 3(2), 45–53.
- Prasanti, D. (2017). Perubahanmediakomunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital. *Jurnal Komunikasi & Media Upb*, 1(1), 69–81.
- Pratama, A. S., Sari, S. M., Faiza, M., Badwi, M., & Ansori, M. I. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence, Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja Sdm Di Era Digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(4), 108–123.
- Rini, M. K., & Huriyah, T. (2020). Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(2), 185–194.
- Surbakti, K. (2017a). Pengaruh Game Online. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Surbakti, K. (2017b). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Curere*, 1(1), 28–38.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>

- Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2021). Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 173–184.
- Thorpe, C. (2022). *Necroculture: Fromm's Theory Of Necrophilia And Contemporary Cultural Nightmares*. [Www.Researchgate.Net/](http://www.researchgate.net/). [https://www.researchgate.net/profile/Charles-Thorpe/publication/363731508\\_Necroculture\\_Fromm's\\_Theory\\_Of\\_Necrophilia\\_And\\_Contemporary\\_Cultural\\_Nightmares/links/632b8d5d873eca0c00a53349/Necroculture-Fromm's-Theory-Of-Necrophilia-And-Contemporary-Cultural-Ni](https://www.researchgate.net/profile/Charles-Thorpe/publication/363731508_Necroculture_Fromm's_Theory_Of_Necrophilia_And_Contemporary_Cultural_Nightmares/links/632b8d5d873eca0c00a53349/Necroculture-Fromm's-Theory-Of-Necrophilia-And-Contemporary-Cultural-Ni).
- Tjalla, A., Dewi, D. S., Hendrawan, T. P., & Saleh, Z. (2022). Implementasi Pendekatan Humanistik Dalam Pembelajaran Serta Penerapannya Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sma Muhammadiyah 11 Jakarta. *Jurnal Mahasiswa Bk An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 158. <https://doi.org/10.31602/Jmbkan.V8i3.8683>