

Sekolah Tinggi Teologi SAAT  
(Semnari Alkitab Asia Tenggara)

**ANALISIS TERHADAP UNSUR RELIGIUS DALAM DUNIA VIRTUAL  
VIDEO GAMES DENGAN MENGGUNAKAN EKSEGESIS BUDAYA**

Skripsi Ini Diserahkan kepada

Dewan Pengajar STT SAAT

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Teologi



oleh

**Natalia Kristin Tampang**

Malang, Jawa Timur  
Desember 2022

## ABSTRAK

Tampang, Natalia Kristin, 2022. *Analisis terhadap Unsur Religius dalam Dunia Virtual Video Games dengan Menggunakan Eksegesis Budaya*. Skripsi, Program studi: Sarjana Teologi, Konsentrasi Teologi, Sekolah Tinggi Teologi SAAT, Malang. Pembimbing: Chandra Wim. Hal. x, 118.

Kata Kunci: eksegesis budaya, *video games*, *pop culture*, dunia virtual, refleksi teologis

*Video games* merupakan salah satu bagian dari *pop culture* yang diminati oleh masyarakat saat ini khususnya di Indonesia. Tidak hanya itu, masing-masing *video games* akan menyampaikan pesan-pesan tertentu dan memengaruhi orang yang memainkannya. Namun, *video games* memiliki keunikan tersendiri dalam mengomunikasikan pesannya. Keunikan yang dimaksud adalah pemain harus berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif dengan *video games* yang dimainkannya. Interaksi secara aktif ini terjadi antara pemain dan dunia virtual (dunia alternatif) di dalam *video games*. Melalui dunia virtual yang diciptakan oleh pembuat *video games* tersebut, pemain dapat menemukan beragam aspek yang juga sebenarnya dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Salah satunya adalah aspek religius yang tidak hanya dapat ditemukan dalam bentuk eksplisit, tetapi juga implisit. Masing-masing bentuknya mengandung *worldview* dari pembuatnya yang kemudian menyampaikan pesan tertentu kepada pemain *video games* tersebut.

Melihat hal ini, kekristenan perlu mempelajari dan memahami *video games* karena kekristenan sendiri dipanggil untuk berinteraksi secara kritis dengan dunia yang ia tempati. Dalam hal ini, kekristenan perlu melakukan penilaian terhadap *video games* dalam terang firman Allah. Hal ini serupa juga dengan teladan yang diberikan Yesus Kristus ketika Ia datang ke dunia ini. Yesus masuk dan mengambil bagian di dalam suatu tradisi budaya yang spesifik ketika Ia menjadi manusia. Lalu, bagaimana kekristenan dapat memberikan penilaian yang kritis terhadap unsur religius dalam *video games*? Penulis akan menjawab pertanyaan ini dengan melakukan studi pustaka pertama-tama terhadap budaya kemudian *video games*. Kemudian penulis akan menggunakan metode yang dipaparkan Vanhoozer untuk menganalisis budaya guna memahami *video games* secara spesifik. Di sini penulis menggunakan dua *video games* sebagai contoh dari analisis budaya terhadap *video games*, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Left Behind: Eternal Forces*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan syukur yang begitu besar penulis berikan pertama-tama untuk Allah Tritunggal yang telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Hanya karena anugerah-Nya saja, penulis telah dipanggil untuk melayani Dia. Penulis juga boleh menyelesaikan studi selama kurang lebih 4,5 tahun di STT SAAT karena pertolongan dari Tuhan. Selama studi ini, penulis diberikan kesempatan untuk mengalami berbagai pembentukan di tempat ini. Tuhan telah mengizinkan penulis belajar banyak hal melalui relasi, pelayanan, maupun pembelajaran di SAAT.

Penulis juga bersyukur untuk keluarga penulis yang telah menjadi pendukung utama penulis tidak hanya dalam studi tetapi juga sepanjang kehidupan penulis. Bersyukur untuk Papa dan Mama yang sudah merawat dan membesarkan penulis. Mereka juga yang telah mendukung dalam penulis selama belajar di SAAT. Bersyukur juga untuk kedua Koko yang sudah hadir dalam kehidupan penulis. Kedua Koko yang sudah menjadi teman sejak penulis ada di dunia ini. Mereka juga yang telah memperkenalkan *video games* kepada penulis dan menghabiskan waktu bersama untuk bermain *game*.

Tidak lupa juga penulis berterima kasih untuk teman-teman yang sudah Tuhan hadirkan selama penulis studi di tempat ini. Penulis bersyukur untuk kehadiran teman-teman KTB (Kelompok Tumbuh Bersama), Bunbun, Eko, dan juga Ci Puspa. Terima kasih untuk setiap dukungan, teguran, dan masukan yang membuat penulis dapat belajar banyak selama menempuh studi di SAAT. Selain itu, penulis juga bersyukur

untuk teman-teman KTB lainnya (Kelompok Tumbuh Besar), Cissy, Dian, Lingling yang sudah menjadi teman di dalam makan bersama. Terima kasih untuk kebersamaan, canda tawa, setiap pengalaman, dan waktu yang bisa dihabiskan bersama-sama.

Penulis bersyukur untuk komunitas SAAT yang menjadi tempat penulis dibentuk. Berterima kasih untuk masta SHOAL 2018 yang sudah menjadi teman seperjuangan di dalam menjalani pembentukan ini sejak semester 1. Banyak hal sudah bisa dilewati bersama-sama hingga bisa sampai di titik ini. Terima kasih juga untuk kebersamaan teman-teman kamar sejak penulis datang ke tempat ini. Terima kasih untuk kamar 306Pi (Ci Novi dan Elsha), 211Pi (Ci Debo, Ka Ika, dan Ela), 304Pi (Valen dan Lois), dan 206Pi (Hanny dan Precyl kemudian Ceha dan Caytleen). Tidak lupa juga penulis berterima kasih untuk kehadiran masta lain yang sudah mewarnai perjalanan panggilan penulis di SAAT. Terima kasih untuk masta Amadeus, Staccatos, Arpeggio, Truss, Corona, Cinema, dan juga Endemi. Penulis juga bersyukur bahwa selama masa pembentukan, penulis dibimbing oleh para dosen. Penulis dapat belajar banyak hal baik dalam hal akademis maupun hal-hal di luar akademis. Khususnya penulis berterima kasih kepada Ko Wim yang telah membimbing dalam penulisan tugas akhir ini dari awal hingga akhir. Penulis juga berterima kasih kepada Bu Esther Tjahja dan Ko Awenk yang telah membimbing penulis sebagai dosen tutor, serta Pak Budi dan Bu Ratna yang telah membimbing penulis dan juga segenap mahasiswa sebagai Bapak dan Ibu di Asrama. Di sini penulis juga berterima kasih untuk seluruh karyawan yang melayani di STT SAAT dan secara tidak langsung mendukung studi penulis. Akhir kata, perjalanan penulis untuk menyelesaikan studi di SAAT hanya boleh terjadi dalam anugerah Tuhan saja. Semua hanya anugerah dari Tuhan.

## DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Masalah	1
Rumusan Masalah	8
Tujuan Penulisan	8
Batasan Pembahasan	10
Metode Penelitian	12
Sistematika Penulisan	13
BAB 2 KEKRISTENAN DAN <i>POP CULTURE</i>	15
Budaya	15
<i>Pop Culture</i>	20
<i>Pop Culture</i> di dalam Narasi Alkitab	23
<i>Creation</i>	28
<i>Fall</i>	32
<i>Redemption</i>	37
<i>Consummation</i>	41
Metode Menafsirkan <i>Pop Culture</i>	46
<i>The World Behind the Text</i>	48

<i>The World of the Text</i>	49
<i>The World in Front of the Text</i>	50
Kesimpulan	50
<b>BAB 3 VIDEO GAMES SEBAGAI POP CULTURE</b>	53
Sejarah Video Games	53
Definisi	55
Dunia Virtual dalam <i>Video Game</i>	61
<i>Imaginary World</i>	61
Unsur-Unsur Religius dalam <i>Video Games</i>	68
Pemain dan <i>Video Game</i>	71
Kesimpulan	73
<b>BAB 4 ANALISIS VIDEO GAME</b>	75
<i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	76
<i>The World Behind the Text</i>	77
<i>The World of the Text</i>	79
<i>The World in Front of the Text</i>	85
Refleksi Teologis	88
<i>Left Behind: Eternal Force</i>	94
<i>The World Behind the Text</i>	95
<i>The World of the Text</i>	98
<i>The World in front of the Text</i>	102

Refleksi Teologis	104
Kesimpulan	107
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>109</b>
Kesimpulan	109
Saran-Saran	114
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	<b>116</b>



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu bagian dari *popular culture* (atau singkatnya *pop culture*), *video games* menjadi hiburan yang dikonsumsi banyak orang saat ini. Di Indonesia jumlah pemain *video games* mengalami peningkatan pesat sejak tahun 2020. Survei Jakpat yang dilakukan pada tahun 2020 menunjukkan bahwa ada 65% responden yang memilih untuk bermain *video games* sebagai hiburan utama selama pandemi.<sup>1</sup> Ini tidak berbeda jauh dengan hasil penelitian perusahaan riset pasar YouGov yang menunjukkan bahwa sebanyak 63% orang Indonesia menghabiskan 1-10 jam setiap minggu untuk bermain *video games*.<sup>2</sup> Dengan perkataan lain, lebih dari setengah masyarakat Indonesia memainkan *video games* sebagai salah satu hiburan mereka saat ini.

Sama seperti film, musik, novel, dan produk budaya lainnya, *video games* menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada konsumennya. Pesan-pesan ini

---

<sup>1</sup>Stevy Widia, "Indonesia Punya 62,1 Juta Orang Pemain Game Aktif," *Youngster*, 22 Maret 2021, <https://youngster.id/news/indonesia-punya-621-juta-orang-pemain-game-aktif/>.

<sup>2</sup>Akbar Evandio, "Masyarakat Indonesia Ternyata 77 Persen Pemain Gim," *Bisnis*, 19 Desember 2020, <https://teknologi.bisnis.com/read/20201219/564/1333281/masyarakat-indonesia-ternyata-77-persen-pemain-gim>.

disampaikan melalui konten maupun medium dari *pop culture* tersebut. Apa yang disampaikan dari *pop culture* memengaruhi ide, kepercayaan, nilai, dan juga bagaimana manusia menilai dan menafsirkan kehidupan sehari-harinya.<sup>3</sup> Dengan perkataan lain, *pop culture* dapat memengaruhi *worldview* atau wawasan dunia seseorang. Dalam hal ini, *video games* sebagai medium mengemas kontennya sedemikian rupa untuk mengomunikasikan pesan-pesan tertentu. Pesan-pesan *video games* pun mengandung *worldview* dari para pembuat *video games* (*developer*).

Ini tidak berarti *video games* sama dengan bentuk-bentuk *pop culture* lainnya. *Video games* memiliki keunikan tersendiri yang membuatnya berbeda dari *pop culture* lainnya, yaitu adanya aspek partisipasi atau interaksi yang dituntut dari pemain. Pada batas tertentu, interaksi ini juga terjadi dengan media lainnya, seperti film dan novel, karena manusia perlu memikirkan dan memahami serta menafsirkan apa yang disampaikan di dalam media tersebut. Sekalipun demikian, usaha ini tidak mengubah apa yang akan terjadi dalam sebuah film atau novel. Hal ini berbeda dengan *video games* karena pemain harus melakukan sesuatu secara aktif di dalam *video games* itu. Tanpa tindakan dari pemain, *video games* tidak akan mengalami perubahan apa pun. Dengan perkataan lain, apa yang dilakukan oleh pemain dapat mengubah apa yang terjadi dalam *video games* dalam batas tertentu.<sup>4</sup> Ketika pemain berinteraksi dengan *video games*, ia memberikan pengaruh pada sebuah dunia virtual (*alternate virtual reality*) yang terpisah dari dunia nyata.

---

<sup>3</sup>Kevin J. Vanhoozer, "What Is Everyday Theology? How and Why Christians Should Read Culture," dalam *Everyday Theology: How to Read Cultural Texts and Interpret Trends*, ed. Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael J. Sleasman, Cultural Exegesis (Grand Rapids: Baker Academic, 2007), 28–30.

<sup>4</sup>Kevin Schut, *Of Games and God: A Christian Exploration of Video games* (Grand Rapids: Brazos, 2013), 21.

Dunia virtual ini merupakan bagian dari penciptaan dunia alternatif yang dilakukan oleh manusia. J.R.R. Tolkien menuliskan bahwa penciptaan ini disebut sebagai *subcreation*. Istilah ini digunakan untuk membedakan antara penciptaan yang dilakukan oleh Allah dengan penciptaan yang dilakukan oleh manusia. Allah menciptakan dunia dari ketiadaan (*ex nihilo*). Di sisi lain, manusia menggunakan apa yang sudah ada dari dunia nyata untuk membuat sebuah dunia alternatif yang baru dengan makhluk-makhluk, tempat, objek yang baru, hingga keseluruhan dari dunia tersebut.<sup>5</sup> Dunia alternatif ini kemudian menjadi sebuah dunia yang kompleks dan memiliki hukum serta aturan sendiri yang berbeda dengan dunia nyata. Walaupun demikian, penciptaan ini memiliki perbedaan yang terlihat jelas dari kualitas penciptaannya. Kegiatan menciptakan ini bukan hanya sebuah keinginan semata, melainkan merupakan natur yang sudah ada dalam diri manusia.<sup>6</sup> Di sini *subcreation* merupakan refleksi manusia sebagai gambar Allah.<sup>7</sup> Penciptaan dunia virtual ini membangun sebuah dunia *video games* yang mampu mencakup konten dari beragam area yang sangat luas dalam pengemasannya. Cakupan yang luas ini membuat *video games* juga dapat merangkul unsur religius di dalamnya, termasuk kekristenan.<sup>8</sup>

Tidak bisa dipungkiri bahwa beberapa *video games* kaya akan unsur-unsur religius. Namun, hubungan keduanya dapat muncul dalam beragam bentuk dan

---

<sup>5</sup>Mark J.P. Wolf, "Contemplation, Subcreation, and Video Games," *Religions* 9, no. 5 (April 2018): 94, <https://doi.org/10.3390/rel9050142>.

<sup>6</sup>Mark J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (New York: Routledge, 2012), 287.

<sup>7</sup>Wolf, "Contemplation, Subcreation," 96.

<sup>8</sup>*Ibid.*, 92.

disertai penyampaian pesan yang berbeda-beda.<sup>9</sup> Sebagian *video games* memberikan pesan tertentu berkaitan dengan aspek religius di dalam dunia virtualnya secara eksplisit. Sebagian lainnya memasukkan unsur religius secara implisit ataupun menggabungkan beberapa bentuk kepercayaan ke dalam dunia *video games* tersebut. Penggabungan ini bisa berupa penggabungan antara kekristenan dan *mysticism* Timur seperti yang disebut oleh Michael Caligiuri, misalnya.<sup>10</sup> Contoh dari pesan religius yang implisit sifatnya dalam *video games* terlihat dalam permainan *The Sims*. Dalam dunia *The Sims*, unsur maupun ekspresi religius tidak ditampilkan secara eksplisit sama sekali. Namun, sesungguhnya tetap ada pesan religius yang disampaikan melalui *The Sims*. Dari ketiadaan unsur religius ini, sepertinya *The Sims* ingin menyampaikan pesan bahwa tidak ada Allah di dalam dunia alternatif yang diciptakannya. Sebaliknya, dalam *Age of Mythology*, sebuah *game* strategi, pemain menggunakan kekuatan tokoh religius dari Yunani, Mesir, ataupun dewa-dewa *norse* untuk mengalahkan musuh mereka.<sup>11</sup> Unsur dan ekspresi religius yang disampaikan, baik secara eksplisit, implisit, maupun sebagai hasil penggabungan berbagai kepercayaan, dapat menyampaikan pesan tertentu kepada pemain ketika ia berinteraksi dengan dunia virtual dari sebuah permainan tertentu. Setiap ekspresi religius ini mengandung *worldview* dari para pembuatnya yang kemudian akan memengaruhi pemain *video games* tersebut.

---

<sup>9</sup>Heidi A. Campbell et al., "Gaming Religionworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming," *Journal of the American Academy of Religion* 84, no. 3 (September 2016): 644, <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfv091>.

<sup>10</sup>Michael Caligiuri, "An Examination of Virtual Rituals Found in Online Gaming Communities," *Journal of the Faculty of Religious Studies* 37 (2009): 122–24, ATLASerials Plus.

<sup>11</sup>Schut, *Of Games and God*, 25.

Kekristenan tidak dapat berdiam diri lagi di tengah-tengah popularitas *video games* dan keragaman hubungan antara agama dan *video games*. Hal ini dilihat dari kenyataan bahwa kekristenan tidak dipanggil untuk menghidupi Injil dalam sebuah dunia yang kosong, tetapi menghidupinya dalam waktu dan tempat yang spesifik dan dalam kondisi tertentu. Lebih khusus lagi, kekristenan memiliki panggilan untuk berinteraksi secara kritis dengan *video games* dengan berdasar pada terang firman Allah. Panggilan ini terutama didasarkan atas apa yang Yesus Kristus telah lakukan ketika Ia datang ke dunia. Yesus tidak hanya sepenuhnya Allah, tetapi Ia juga sepenuhnya manusia. Ini artinya, Kristus masuk dan mengambil bagian dalam suatu tradisi budaya yang spesifik. Dengan perkataan lain, Ia tidak terpisah dari budaya saat itu. Lebih dari itu, Kristus pun menjadi pengembang dan pencipta budaya selama Ia hidup di dunia.<sup>12</sup>

Teologi Kristen tidak hanya sebatas mengingat dan memahami bagaimana menafsirkan Alkitab, tetapi seharusnya juga mampu mengaplikasikannya ke dalam dunia masa kini. Orang Kristen pertama-tama perlu memahami keadaan sekitarnya dan ke mana ia sedang mengarah untuk menghidupi Injil dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>13</sup> Kehidupan sehari-hari di sini mencakup semua yang ada di sekitar tempat seseorang tinggal dan apa yang mengelilingi kegiatan dan hidupnya, baik itu

---

<sup>12</sup>Andy Crouch, *Culture Making: Recovering Our Creative Calling* (Downers Grove: IVP Books, 2013), 135–40. Di sini, Andy Crouch memahami manusia terutama sebagai pengembang dan pencipta dari budaya. Maka dari itu, ketika Yesus datang ke dunia dan menjadi sepenuhnya Allah dan sepenuhnya manusia, Ia pun berperan sebagai Pengembang dan Pencipta budaya. Hal ini terlihat dari bagaimana Yesus pertama-tama mengikuti tradisi budaya selama 30 tahun pertama hidupnya kemudian menjadi Pencipta budaya ketika Ia melakukan pelayanan-Nya.

<sup>13</sup>Vanhoozer, “What Is Everyday Theology?,” 16.

bangunan atau gedung di lingkungannya, tetapi juga nilai-nilai moral, pendidikan, dan suasana spiritual di dalamnya.<sup>14</sup>

Walaupun begitu, interaksi antara kekristenan dan *video games* tampaknya masih sebatas di permukaan saja. Salah satu reaksi yang paling umum ditemukan dalam kekristenan adalah sikap waspada bahkan takut dengan pengaruh yang diberikan *video games* terhadap pemainnya. Gereja khawatir konten *video games* dapat membawa pemainnya mengikuti ideologi yang menolak kekristenan. Misalnya, dalam genre *role-playing*, permainan *Dungeons and Dragons* dianggap menyisipkan unsur-unsur okultisme sehingga ditentang oleh beberapa kelompok Kristen karena dianggap dapat memengaruhi para pemain untuk bergabung dalam okultisme.<sup>15</sup> Akibatnya, gereja menghakimi segala bentuk *video games* bahkan memandang negatif *pop culture* ini. Di sisi lain, beberapa kelompok menggunakan *video games* sebagai medium untuk mengomunikasikan unsur-unsur kekristenan. Sayangnya, penyampaian ini justru membawa kepada kesan negatif terhadap kekristenan. Misalnya, permainan daring *Bible Fight* mengambil simbol dan unsur dari Alkitab kemudian mengemasnya dalam bentuk pertarungan duel untuk menentukan siapa pemenangnya. Dengan demikian, tokoh Alkitab seperti Hawa, Iblis, dan Yesus bertarung satu dengan yang lain hingga salah satunya menang. Penggabungan antara unsur kekristenan dan medium yang dipakainya ini justru memberikan model interaksi baru yang menyampaikan pesan yang berbeda hingga akhirnya dianggap oleh sebagian orang

---

<sup>14</sup>Ibid., 18.

<sup>15</sup>Schut, *Of Games and God*, 31.

sebagai bentuk penghujatan.<sup>16</sup> Bentuk pengemasan unsur kekristenan lainnya dapat terlihat dari permainan *Bible Champions*. Permainan ini mengharuskan pemainnya untuk memilih karakter perempuan atau laki-laki yang akan menjelajahi dunia Yerusalem kuno. Pemain akan mendapatkan hadiah berupa kisah Alkitab ataupun ayat-ayat Alkitab ketika ia berhasil mengikuti perintah-perintah dalam permainan. Di satu sisi, permainan ini memiliki tujuan positif dalam upaya menyampaikan pesan Alkitab melalui *video games*. Namun, hal ini justru menyebabkan kurangnya aspek interaksi di dalam permainan yang merupakan keunikan dari *video games*.<sup>17</sup> Akibatnya, bentuk *video games* ini mereduksi aspek yang membedakan *video games* dengan *pop culture* lainnya.

Analisis yang baik, yaitu memahami *video games* dari berbagai perspektif, dengan berdasar pada doktrin Kristen merupakan pendekatan awal yang perlu dilakukan ketika kekristenan berinteraksi dengan *video games*. Di sini kekristenan tidak hanya berhenti hanya pada ekspresi religius yang eksplisit dalam *video games*, tetapi juga aspek implisit di dalamnya, yaitu *worldview* yang terkandung dalam *video games* tersebut. Namun, apa yang terjadi adalah kekristenan tampaknya gagal ketika berusaha masuk ke dalam *video games* bahkan cenderung tidak mendekati *video games* tersebut secara kritis terlebih dahulu. Di satu sisi kekristenan dapat dengan cepat menghakimi *video games* ketika melihat adanya unsur-unsur yang tidak bersesuaian dengan kekristenan. Respons ini terkadang tidak didahului dengan pemahaman dari berbagai perspektif mengenai *video games*. Di sisi lain kekristenan

---

<sup>16</sup>Rachel Wagner, "Video- and Internet Games," dalam *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*, ed. John Lyden dan Eric Michael Mazur, Routledge Religion Companions (Abingdon: Routledge, 2015), 138.

<sup>17</sup>Ibid., 139.

terlalu cepat mengadaptasi *video games* untuk menyampaikan pesan-pesan kekristenan. Hal ini juga tidak didahului dengan pemahaman yang baik terhadap konsep *video games* itu sendiri sehingga menghasilkan sebuah *video games* Kristen yang kurang interaktif. Pada akhirnya, interaksi antara kekristenan dan *video games* masih sebatas lapisan permukaan.

### **Rumusan Masalah**

Dalam tulisan ini, penulis akan menjawab pertanyaan bagaimana kekristenan dapat memberikan penilaian yang kritis terhadap unsur religius dalam *video games* dalam usaha untuk menjembatani antara kekristenan dengan *video games* berdasarkan prinsip-prinsip teologis yang kokoh. Untuk menjawab pertanyaan ini, terdapat pertanyaan-pertanyaan pendukung yang akan dibahas di sepanjang penulisan ini. Pertama, penulis akan menjawab terlebih dahulu apakah ada prinsip teologis dan metode yang dapat digunakan untuk menilai *video games*? Prinsip dan metode seperti apakah yang dapat diterapkan untuk menilai *video games*? Kemudian, setelah melihat prinsip dan metode tersebut, apakah sesungguhnya *video games* itu? Bagaimanakah ini mengomunikasikan unsur-unsur religius kepada pemainnya? Dari sini, bagaimanakah gereja memakai prinsip-prinsip tersebut untuk menilai *pop culture* secara kritis?

### **Tujuan Penulisan**

Dari rumusan masalah di atas, tulisan ini pertama-tama bertujuan untuk membangun dasar teologis dan metode yang digunakan untuk melihat budaya secara

umum supaya gereja dapat memberikan penilaian kritis terhadap budaya tertentu. *Video games* sendiri masih merupakan bagian dari budaya. Maka dari itu, dasar teologis yang digunakan untuk melihat budaya dipakai juga untuk melihat *video games*. Dasar teologis ini akan menjadi prinsip kekristenan dalam memahami *video games*. Selanjutnya, dari dasar teologis ini, terdapat metode yang dapat digunakan untuk menganalisis suatu *video games*. Metode yang digunakan diharapkan dapat memberikan pemahaman dari berbagai perspektif ketika menganalisis suatu *video games*.

Setelah mendapatkan pemahaman ini, bagian selanjutnya bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai *video games*. Lebih khususnya, gambaran umum ini akan mendeskripsikan secara lebih detail bagaimana pembuat *video games* (*developer*) memasukkan unsur-unsur religius ke dalam *video games* yang ia buat. Hal ini bertujuan untuk melihat unsur religius yang eksplisit dalam *video games* dan bagaimana *worldview* dari *developer* memengaruhi pesan dalam *video games* tersebut. Tidak hanya dari sisi *developer*, unsur-unsur religius ini juga akan dilihat dari pengalaman para pemain ketika berinteraksi dengan dunia virtual *video games*. Perspektif dari pemain bertujuan untuk memahami apa yang ditawarkan oleh dunia virtual *video games*. Ini juga mencakup alasan suatu *video games* dimainkan terus-menerus dan pengaruh yang didapatkan oleh pemain ketika berinteraksi dengan dunia virtual *video games* tertentu. Dengan demikian, kekristenan dapat melihat secara utuh aspek religius yang selama ini disampaikan oleh *developer* dan yang diterima oleh pemain.

Dengan adanya dasar teologis yang kokoh dan metode yang memberikan pemahaman menyeluruh, diharapkan gereja dapat melakukan interaksi yang mendalam dengan *video games*. Lebih lanjut lagi, gereja dapat melakukan pendekatan

yang tepat terhadap *video games*. Pendekatan yang dilakukan terhadap budaya secara umum bisa berbagai macam. Andy Crouch memberikan beberapa gestur yang biasanya dilakukan ketika melihat budaya, termasuk *video games*, yaitu *condemning culture*, *critiquing culture*, *copying culture*, dan *consuming culture*.<sup>18</sup> Namun, dengan dasar teologis dan metode yang tepat, kekristenan diharapkan tidak hanya terpaku pada salah satu gestur di atas, tetapi juga melakukan apa yang disebut sebagai postur yang tepat, yaitu menjadi pencipta dan pengembang (*cultivation and creativity*).<sup>19</sup> Tentunya, tulisan ini merupakan bentuk kritikan terhadap budaya (*critiquing culture*). Namun, kritikan ini bertujuan menjadi langkah awal bagi kekristenan untuk menjadi pencipta dan pengembang budaya.

### Batasan Pembahasan

Dalam membangun dasar teologis untuk menganalisis budaya secara umum, penulis membatasinya pada pemaparan empat doktrin: inkarnasi, wahyu umum dan anugerah umum, serta manusia sebagai gambar dan rupa Allah. Keempat doktrin ini akan dibahas di dalam kerangka narasi Alkitab mulai dari Penciptaan, Kejatuhan, Penebusan, dan Pemenuhan. Doktrin inkarnasi ini berkaitan dengan bagaimana Injil dapat “diterjemahkan” ke dalam berbagai bentuk budaya. Kemudian pembahasan mengenai wahyu umum berkaitan dengan keyakinan bahwa kebenaran-kebenaran Allah masih dapat diakses secara universal oleh semua orang. Maka dari itu, budaya yang terbentuk masih mengandung kebenaran Allah di dalamnya. Masih berkaitan

---

<sup>18</sup>Crouch, *Culture Making*, 90–92.

<sup>19</sup>Ibid., 96–97.

dengan itu, pandangan mengenai anugerah umum merujuk kepada masih adanya kebaikan dalam dunia ini yang sudah jatuh ini. Selanjutnya doktrin *imago Dei* mencakup manusia sebagai gambar dan rupa Allah yang dilihat pada saat sebelum dan sesudah kejatuhan.<sup>20</sup>

Kemudian, dalam membahas unsur religius dalam *video games*, penulis akan memaparkan tentang *video games*. Hal ini mencakup sejarah singkat mengenai perkembangan *games* hingga menjadi *video games* yang dikenal saat ini. Kemudian penulis juga akan memaparkan definisi dari *games* dan *video games*. Definisi ini merupakan upaya yang dilakukan sehingga *video games* dapat diterima sebagai bidang studi formal. Dalam definisi *video games* yang diberikan oleh para ahli, penulis akan menunjukkan adanya kemiripan dalam setiap definisi ini berkaitan dengan komponen-komponen dasar dalam *video games*. Di sini penulis akan memaparkan lebih lanjut komponen-komponen yang akan menjadi perhatian utama dalam tulisan ini ketika akan menganalisis suatu *video games*.

Di bagian selanjutnya, pembahasan mengenai kekristenan yang melakukan penilaian kritis terhadap *video games* dibatasi menjadi dua contoh *video games*. Dua *video games* tersebut adalah *video games* yang populer pada saat ini dan *video games* Kristen. Ini artinya, pendekatan yang dilakukan hanya terbatas pada mengkritik budaya. Dalam hal ini, tindakan mengkritik dilakukan terhadap dua *video games* yang masing-masing memasukkan unsur religius dengan cara yang berbeda satu dengan yang lain. Dua *video games* ini masing-masing akan dianalisis dengan menggunakan dasar teologis dan metode yang sudah dibangun di bagian sebelumnya.

---

<sup>20</sup>Vanhoozer, "What Is Everyday Theology?," 42–43.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka. Dalam membahas mengenai dasar teologis dan metode yang digunakan, penulis akan melakukan pendekatan deskriptif terhadap tulisan-tulisan yang berkaitan dengan doktrin inkarnasi, wahyu umum, anugerah umum, dan *imago dei* dari perspektif Injili. Di sini, penulis akan melihat tulisan dari beberapa teolog Injili untuk membangun dasar teologis. Kemudian dari dasar teologis tersebut, penulis akan menggunakan metode yang dipaparkan oleh Kevin J. Vanhoozer di dalam menganalisis budaya. Metode yang diberikan Vanhoozer mencakup tiga dimensi yang disebut sebagai *the world behind the text*, *the world of the text*, dan *the world in front of the text*. Ketiga dimensi ini akan memberikan analisis dari perspektif pembuat budaya, konten, atau unsur yang ada di dalam budaya, dan perspektif konsumen budaya.<sup>21</sup>

Selanjutnya, untuk meneliti unsur-unsur religius di dalam *video games*, penulis akan melakukan pendekatan analitis terhadap beberapa tulisan mengenai *video games* secara umum. Di sini, tulisan yang dipakai dapat berasal dari pemaparan yang berkaitan dunia virtual dan penciptaannya. Selain itu, penulis juga akan menggunakan hasil penelitian yang sudah ada mengenai hubungan antara *video games* dan agama. Tulisan-tulisan ini khususnya berkaitan dengan hubungan antara *video games* dan agama. Penulis kemudian akan melihat hubungan yang terbentuk antara *video games* dan agama ini dengan menggunakan metode yang sudah dipaparkan dalam bagian sebelumnya. Lebih khusus lagi, penulis akan menganalisis aspek religius beberapa *video games* dengan metode yang sudah ada.

---

<sup>21</sup>Ibid., 49–53.

## Sistematika Penulisan

Untuk mencapai tujuan penelitian, tulisan ini akan dibagi menjadi lima bab. Pada bab I, penulis akan membahas latar belakang masalah dari topik yang diangkat. Latar belakang ini merupakan alasan penelitian ini dilakukan. Lalu, bab I juga akan membahas rumusan masalah dan tujuan penelitian beserta batasan dari pembahasan penelitian ini. Selanjutnya, penulis juga akan memaparkan metode yang digunakan untuk meneliti topik yang akan dibahas beserta sistematika penulisan.

Dalam bab II, penulis akan membahas kaitan antara kekristenan dan *video games* yang merupakan bagian dari *pop culture*. Di sini penulis pertama-tama akan menunjukkan alasan kekristenan perlu mengambil bagian di dalam *video games*. Kemudian, penulis akan memaparkan dasar atau prinsip teologis untuk melihat budaya secara umum. Dasar teologis ini mencakup pembahasan doktrin inkarnasi, wahyu umum dan anugerah umum, serta *imago dei*. Dari dasar teologis ini, penulis akan memaparkan metode eksegesis budaya yang dipaparkan oleh Kevin J. Vanhoozer. Metode ini menjadi alat bagi orang Kristen untuk menganalisis budaya tertentu secara kritis. Analisis ini akan diterapkan kepada produk budaya *video games* untuk menganalisis unsur religius dalam dunia virtual *video games* yang muncul baik secara eksplisit maupun implisit.

Selanjutnya, pada bab III, penulis akan memfokuskan pembahasannya pada *video games*. Di sini penulis akan memberikan penjelasan mengenai *video games* secara umum. Hal ini mencakup sejarah singkat dari *games* hingga dapat menjadi *video games* yang diminati oleh banyak orang. Selanjutnya, penulis akan membahas definisi dari *games*. Melalui definisi *games* ini, penulis akan menyimpulkan adanya

komponen-komponen dasar yang umumnya terdapat dalam *video games*, terlebih khusus komponen-komponen yang ada dalam dunia virtual dalam *video games*. Komponen-komponen dasar ini mencakup bagaimana *developer* membuat dunia alternatif dalam *video games* hingga membentuk *imaginary world*, unsur religius, dan juga interaksi antara pemain dan *video games* yang dimainkannya. Penulis akan melihat apa yang ditawarkan oleh *video games* tertentu sehingga pemain bisa memainkan *video games* tersebut terus-menerus. Selain itu, penulis juga akan melihat *worldview* seperti apa yang memengaruhi pemain ketika ia memainkan *video games* tertentu.

Kemudian, dalam bab IV, penulis akan mengaplikasikan dasar teologis dan metode yang sudah dipaparkan dalam bab II untuk menganalisis beberapa *video games* tertentu. Di sini, penulis akan menganalisis dua *video games* yang mengomunikasikan unsur religius dengan cara yang berbeda satu dengan yang lain. Pertimbangan dari pemilihan *video games* terletak pada popularitas *video games* tersebut. Selain itu, penulis juga akan melakukan analisis terhadap *video games* yang menyampaikan unsur kekristenan secara eksplisit.

Terakhir, bab V merupakan bab terakhir dari penelitian ini. Penulis akan memberikan kesimpulan akhir serta beberapa saran untuk penelitian lanjutan.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abt, Clark C. *Serious Games*. Lanham: University Press of America, 1987.
- Avedon, Elliott M., dan Brian Sutton-Smith. *The Study of Games*. Huntington: R.E. Krieger, 1979.
- Beed, C. "Jesus and Competition." *Faith & Economics* 45 (2005): 41–57. ATLASerials PLUS.
- Bird, Michael F. *Evangelical Theology: A Biblical and Systematic Introduction*. Grand Rapids: Zondervan, 2013.
- Bosman, Frank G. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. Routledge New Critical Thinking in Religion, Theology and Biblical Studies. Abingdon: Routledge, 2021.
- . "The Sacred and the Digital. Critical Depictions of Religions in Digital Games." *Religions* 10, no. 2 (Februari 2019): 1–5. <https://doi.org/10.3390/rel10020130>.
- Caligiuri, Michael. "An Examination of Virtual Rituals Found in Online Gaming Communities." *The Journal of the Faculty of Religious Studies* 37 (2009): 119–148. ATLASerials PLUS.
- Campbell, Heidi A., Rachel Wagner, Shanny Luft, Rabia Gregory, Gregory Price Grieve, dan Xenia Zeiler. "Gaming Religionworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming." *Journal of the American Academy of Religion* 84, no. 3 (September 2016): 641–64. <https://doi.org/10.1093/jaarel/1fv091>.
- Cobb, Kelton. *The Blackwell Guide to Theology and Popular Culture*. Blackwell Guides to Theology. Malden: Blackwell, 2005.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- Crouch, Andy. *Culture Making: Recovering Our Creative Calling*. Downers Grove:: IVP Books, 2013.
- Edgar, William. *Created & Creating: A Biblical Theology of Culture*. Downers Grove: IVP Academic, 2017.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, dan Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Ed. ke-3. New York: Routledge, 2016.

- Grudem, Wayne A. *Systematic Theology: An Introduction to Biblical Doctrine*. Grand Rapids: Zondervan, 1994.
- Hart, Archibald D. *The Digital Invasion: How Technology is Shaping You and Your Relationships*. Grand Rapids: Baker, 2013.
- Hayse, Mark. "Ultima IV: Simulating the Religious Quest." Dalam *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*, diedit oleh Craig Detweiler, 34–46. Louisville: Westminster John Knox, 2010.
- Huizinga, Johan H. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge, 1980.
- Kent, Steve L. *The Ultimate History of Video Games*. Vol. 1, *From Pong to Pokémon and Beyond the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Roseville: Prima, 2001.
- Konzack, Lars. "Subcreation." Dalam *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, diedit oleh Mark J.P. Wolf, 209–15. Routledge Companions. New York: Routledge, 2018.
- Littlejohn, Stephen W. *Theories of Human Communication*. Ed. ke-3. Belmont: Wadsworth, 1989.
- Re Manning, Russell. "The Religious Meaning of Culture: Paul Tillich and Beyond." *International Journal of Systematic Theology* 15, no. 4 (Oktober 2013): 437–52. <https://doi.org/10.1111/ijst.12020>.
- Schut, Kevin. *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*. Grand Rapids: Brazos, 2013.
- Smith, Yvonne S., Sharon G. Johnson, dan Erik M. Hiller. "The God of the Games: Towards A Theology of Competition." *Christian Scholar's Review* 41, no. 3 (2012): 267–291. ATLASerials PLUS.
- Suter, Beat. "Narrative Patterns in Video Games: Narrative Mechanics and Its Rules and Rule Sets." Dalam *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*, diedit oleh Beat Suter, René Bauer, dan Mela Kocher, 51–78. Media Studies 82. Bielefeld: Transcript, 2021.
- Tekinbaş, Katie Salen, dan Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Tillich, Paul. *Theology of Culture*. Diedit oleh Robert C. Kimball. New York: Oxford University Press, 1962.
- Turnau, Ted. *Popologetics: Popular Culture in Christian Perspective*. Phillipsburgh: P&R, 2012.

- Turner, Steve. *Popcultured: Thinking Christianly About Style, Media and Entertainment*. Downers Grove: IVP Books, 2013.
- Vanhoozer, Kevin J. “What Is Everyday Theology? How and Why Christians Should Read Culture.” Dalam *Everyday Theology: How to Read Cultural Texts and Interpret Trends*, diedit oleh Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael J. Sleasman, 15–62. Cultural Exegesis. Grand Rapids: Baker Academic, 2007.
- Wagner, Rachel. “Video- and Internet Games.” Dalam *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*, diedit oleh John Lyden dan Eric Michael Mazur, 137–53. Routledge Religion Companions. Abingdon: Routledge, 2015.
- Wolf, Mark J.P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2012.
- . “Contemplation, Subcreation, and Video Games.” *Religions* 9, no. 5 (April 2018): 92–98. <https://doi.org/10.3390/rel9050142>.

