



Berteologi terhadap Permainan: Sketsa Sepuluh Pedoman Refleksi Teologis

¹Paulus Eko Kristianto

²Udin Firman Hidayat

¹Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

²Sekolah Tinggi Teologi Diakonos

¹paulusekokristianto@gmail.com

²firmanhidayat65@gmail.com

Abstrak

Dunia permainan telah menjadi fenomena di tengah masyarakat Indonesia. Ada berbagai cara untuk menelaah fenomena permainan. Artikel ini menawarkan pendekatan yang berlandaskan pada refleksi teologis. Secara khusus, kami mengacu pada sepuluh pedoman refleksi teologis yang digagas oleh Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael J. Sleasman. Meskipun mereka tidak membahas permainan secara eksplisit, kami menggunakan metode penelitian berbasis studi pustaka untuk mengadaptasi kerangka pemikiran mereka menjadi sebuah refleksi teologis mengenai topik tersebut. Diharapkan refleksi ini dapat memampukan kita semua untuk memandang dunia gim melalui perspektif teologis.

Kata-kata kunci: permainan; panduan; teologi; refleksi teologis.

Pendahuluan

Permainan (*game*) sudah ada sejak sebelum era digital. Era digital membuat permainan menjadi lebih menarik dikarenakan adanya beragam fitur yang menarik dan modifikasinya, di antaranya *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2*, dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*. Mengapa demikian? Permainan dibangun

dengan algoritma teknologi yang kompleks. Evolusi permainan sendiri dapat dikatakan membuat para pakar berbagai bidang ilmu tertarik untuk menelitinya di antaranya ekonom,

sosiolog, antropolog, dan filsuf.¹ J. McKenzie Alexander menunjukkan ketertarikan para ilmuwan sosial terhadap evolusi permainan berasal dari tiga fakta. Pertama, evolusi permainan tidak membutuhkan evolusi biologis. Evolusi di sini sering dipahami sebagai evolusi budaya di mana menunjuk pada perubahan kepercayaan dan norma. Kedua, rasionalitas permainan menempatkan evolusi permainan pada pemodelan sistem sosial ketimbang asumsi yang mendasari teori permainan tradisional. Ketiga, evolusi permainan menyediakan elemen penting yang hilang dari permainan tradisional.²

Evolusi permainan membuat pengguna menjadi senang bermain. Hal ini dikarenakan mereka merasa terpuaskan dan tertarik memainkan fitur dengan algoritmanya dalam permainan. Kesenangan ini turut menampilkan dampak positif dan negatif. Dari sisi positif, kreativitas pengguna menjadi meningkat. Mereka terlatih mengembangkan dan menaklukkan fitur yang terdapat di dalam permainan. Dari sisi negatif, kecanduan pengguna menjadi mungkin. Hal ini dikarenakan pengguna yang sudah tertarik dengan fitur dan merasa senang menjadi enggan melakukan aktivitas lain yang membuatnya jenuh, contohnya

belajar. Kondisi ini terlihat dari menurunnya konsentrasi belajar pada peserta didik.

Berpijak pada dua kondisi di atas (evolusi permainan dan dampaknya), bagaimana sumbangsih teologi terhadapnya? Guna menjawab pertanyaan ini, kami merefleksikannya melalui gagasan dan skema berteologi terhadap budaya menurut Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael J. Sleasman. Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael J. Sleasman dalam bukunya *Everyday Theology: How to Read Cultural Texts and Interpret Trends* menunjukkan teologi merupakan iman yang mencari pemahaman melalui mengidentifikasi Allah melalui tindakan dan sabda-Nya yang terekam di teks Alkitab dan mendalaminya dalam hubungan dengan segala sesuatu di mana Allah teridentifikasi.³

Berpijak dari definisi teologi tersebut, Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael J. Sleasman menyatakan sepuluh pedoman berteologi terhadap budaya yaitu: Pertama, cobalah untuk memahami teks budaya dengan istilahnya sendiri (pahami maksud komunikatif) sebelum Anda “menafsirkannya” (gali lebih luas signifikansi sosial, politik, seksual, atau agama). Kedua, perhatikan apa yang dilakukan dan dikatakan oleh teks budaya dengan mengklarifikasi tindakan ilokusi (misalnya,

¹ J. McKenzie Alexander, “Evolutionary Game Theory,” *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2019 Edition), 2023, <https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/game-evolutionary/>.

² Alexander.

³ Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, and Michael J. Sleasman, *Everyday Theology: How to Read Cultural Texts and Interpret Trends* (Grand Rapids: Baker Academic, 2007), 266.

menyatakan keyakinan, menampilkan dunia). Ketiga, Pertimbangkan dunia di belakang (misalnya, abad pertengahan, modern), dari (dunia yang ditampilkan oleh teks budaya), dan di depan (proposal untuk dunia Anda) teks budaya. Keempat, tentukan "kekuatan" apa yang disajikan oleh teks budaya tertentu atau tren dengan menemukan minat material siapa yang dilayani (misalnya, ikuti uangnya!). Kelima, carilah "hipotesis dunia" dan / atau "metafora dasar" yang tersirat oleh sebuah teks budaya. Keenam, bersikaplah komprehensif dalam interpretasi Anda terhadap teks budaya. Temukan bukti yang menguatkan yang membuat pengertian terbaik dari keseluruhan sebagai serta bagian-bagiannya. Ketujuh, berikan deskripsi yang "tebal" dari teks budaya yang tidak mereduksi dan peka terhadap berbagai tingkat tindakan komunikatif. Kedelapan, mengartikulasikan cara menjadi manusia yang menjadi teks budaya secara langsung atau secara tidak langsung memberikan kesaksian dan pujian. Kesembilan, pahami iman apa yang secara langsung atau tidak langsung diungkapkan oleh teks budaya. Untuk keyakinan apa tentang Tuhan, dunia, dan diri kita sendiri yang menjadi budaya teks dan/atau tren yang memungkinkan mengikat kita? Kesepuluh, tempatkan teks budaya dalam skema Alkitabiah tentang penciptaan – kejatuhan – penebusan dan periksalah bahwa teks Alkitab lebih tinggi ketimbang teks budaya yang menggerakkan

bentukan imajinasi dan bingkai interpretasi bagi pengalaman Anda.⁴ Kesepuluh pedoman tersebut hendak kami gunakan dalam rangka berteologi terhadap permainan. Hal ini dilakukan karena permainan menjadi bagian dari budaya dan sangat mungkin menjadi pijakan refleksi teologis.

Pedoman Pertama: Cobalah untuk Memahami Teks Budaya dengan Istilahnya Sendiri Sebelum Anda “Menafsirkannya”

Pedoman pertama mengingatkan kami untuk menggali beberapa pokok kunci dalam permainan. Pokok kunci ini memang diuraikan dengan menggunakan istilahnya yang khas. Pada hakikatnya, permainan mengacu pada situasi interaktif apa pun yang melibatkan sekelompok agen atau pemain yang mementingkan diri sendiri. Fitur yang menentukan dari sebuah permainan adalah para pemain terlibat dalam "masalah keputusan yang saling bergantung". Permainan terdiri atas tiga komponen. Pertama, pemain (*the player*) atau pengguna ialah siapa pun yang sedang mengoperasikan permainan dengan kuota terbatas sebagaimana diatur dalam permainan. Kedua, opsi yang memungkinkan (biasanya disebut aksi atau strategi) untuk setiap pemain. Ketiga, preferensi para pemain atas kemungkinan hasil.

Permainan mengasumsikan pemain memiliki seperangkat kapasitas yang biasanya dirujuk dalam literatur ekonomi sebagai 'rasionalitas'.

⁴ Vanhoozer, Anderson, and Sleasman, 267–68.

'Rasionalitas ekonomi' akan digunakan dalam pengertian teknis yang dibagi dalam teori permainan, ekonomi mikro dan teori keputusan formal. Seorang pemain yang rasional secara ekonomi adalah orang yang bisa menilai hasil, dalam arti menyusun peringkat mereka sehubungan dengan kontribusi mereka untuk kesejahteraan; menghitung jalur menuju hasil, dalam arti mengenali urutan tindakan mana yang secara probabilistik terkait dengan hasil yang mana; memilih tindakan dari sekumpulan alternatif (yang akan pemain gambarkan sebagai tindakan 'memilih') yang memberikan hasil yang paling disukai, berdasarkan tindakan dari pemain lain.⁵

Setiap pemain dalam permainan menghadapi pilihan di antara dua atau lebih strategi yang mungkin. Strategi adalah 'program permainan' yang ditentukan sebelumnya yang memberi tahu dia tindakan apa yang harus diambil sebagai tanggapan terhadap setiap kemungkinan strategi yang mungkin digunakan pemain lain. Aspek penting dari spesifikasi permainan melibatkan informasi yang dimiliki pemain ketika mereka memilih strategi. Permainan yang paling sederhana (dari perspektif struktur logis) adalah permainan di mana agen memiliki informasi yang sempurna, yang berarti bahwa di setiap titik di mana setiap strategi fitur permainan menyuruhnya untuk mengambil tindakan,

pemain tahu semua yang telah terjadi dalam permainan hingga saat itu. Karena permainan merupakan tentang tindakan yang rasional secara ekonomi mengingat tindakan signifikan secara strategis dari orang lain, maka tidak heran pemain diberi tahu bahwa apa yang dipercayai, atau gagal dipercaya oleh fitur dalam permainan.⁶

Pedoman Kedua: Perhatikan Apa yang Dilakukan dan Dikatakan oleh Teks Budaya dengan Mengklarifikasi Tindakan Ilokusi

Ilokusi (*illocution*) dapat diartikan sebagai tindakan melakukan sesuatu dengan mengatakan sesuatu.⁷ Pedoman kedua mengingatkan pemain bahwa hasil utama dari pendekatan evolusioner permainan sejauh ini adalah “pemulihan” dari banyak intuisi dan norma moral yang ada. Dengan demikian, ahli teori permainan evolusioner yang menulis tentang etika (serta filsuf moral yang menggunakan teori permainan evolusioner) telah menunjukkan bahwa di antara pemain yang tidak sepenuhnya rasional, banyak norma koordinasi dan bekerjasama. Pokok ini yang menjadi akar terjadinya pemain kecanduan atau terlalu terobsesi dengan permainan dikarenakan macetnya etika.

Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra menunjukkan faktor internal dan eksternal yang

⁵ Don Ross, “Game Theory,” The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2019 Edition), 2019, <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/game-theory/>.

⁶ Ross.

⁷ Vanhoozer, Anderson, and Sleasman, *Everyday Theology: How to Read Cultural Texts and Interpret Trends*, 46.

membuat pemain kecanduan permainan.⁸ Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan kecanduan terhadap permainan di antaranya: Pertama, keinginan yang kuat dari diri pemain untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam permainan, karena permainan dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Kedua, rasa bosan yang dirasakan pemain ketika berada di rumah atau di sekolah. Ketiga, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya. Keempat, kurangnya pengontrol diri dalam diri pemain sehingga pemain kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari permainan secara berlebihan. Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan terhadap permainan di antaranya: Pertama, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya banyak yang bermain. Kedua, kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga pemain memilih alternatif bermain. Ketiga, permainan sebagai aktivitas yang menyenangkan. Keempat, harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus sehingga kebutuhan primer anak (seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga) menjadi terlupakan.

⁸ Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2 (2016): 106.

Pedoman Ketiga: Pertimbangkan Dunia di Belakang dari Teks Budaya

Pedoman ini mengingatkan kami untuk meneliti apa yang ada di belakang permainan. Salah satu pokok masalah di balik permainan yaitu kapitalisme. Kapitalisme modern ini juga mampu menciptakan "kebutuhan palsu" dan melakukan penindasan secara individual maupun sosial.⁹ Apa yang disebut sebagai "kebutuhan palsu" ini ternyata menjadi suatu hal yang tidak asing didengar. Salah satunya yaitu kebutuhan untuk bermain. "Kebutuhan palsu" menjalar ke seluruh kehidupan "modern" sekarang yaitu kebutuhan untuk memiliki komputer atau ponsel tertentu guna mendukung gaya hidup. Akibat dari "kebutuhan palsu" pada bermain ini beragam tentunya, tetapi beberapa yang paling fatal turut terjadi di antaranya *withdrawal syndrome*, kematian (bagi para pecandu permainan), dan bahkan pembunuhan (seorang ibu terlalu fokus pada "kebutuhannya" untuk bermain sampai membuat bayinya mati kelaparan).¹⁰ Hal yang penting adalah industri budaya ini akan menjamin pengembangan dan pemenuhan "kebutuhan-kebutuhan palsu", dan menindas kebutuhan-kebutuhan "sejati".

⁹ Dominic Strinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), 104.

¹⁰ Carolyn Sun, "Online Craving," 2023, <http://www.thedailybeast.com/newsweek/2011/10/16/south-korea-s-video-game-addiction.html>.

Pedoman Keempat: Tentukan "Kekuatan" Apa yang Disajikan oleh Teks Budaya Tertentu atau Tren dengan Menemukan Minat Material Siapa yang Dilayani

Dalam industri permainan, pemain dapat dikatakan berperan bagi kelangsungan industri tersebut. Semakin banyak pemain memainkannya, maka semakin besar *rating* yang diperoleh sehingga semakin besar pula keuntungan produsen permainan yang diperoleh. Selain dengan cara itu, produsen permainan juga dimungkinkan menciptakan cinderamata. Hal ini turut mendongkrak keuntungan produsen. Selain cinderamata, produsen juga bisa saja membuat fitur berbayar dalam permainan yang menarik minat pemain untuk memainkan lebih jauh.

Pedoman Kelima: Carilah "Hipotesis Dunia" dan / atau "Metafora Dasar" yang Tersirat oleh Sebuah Teks Budaya

Kecanduan permainan turut memperkuat nilai konsumtif pada diri pemain. Perilaku konsumtif adalah perilaku membeli yang tidak lagi berdasarkan pada pertimbangan yang rasional. Perilaku ini turut dimaknai sebagai membeli sesuatu tanpa adanya pertimbangan pemenuhan kebutuhan pokok. Perilaku konsumtif dalam permainan turut dimungkinkan hadir karena berbagai dorongan yang muncul di antaranya: Pertama, membeli produk karena mengejar hadiah. Pembelian barang tidak lagi melihat manfaat, tetapi sekedar bertujuan memperoleh hadiah yang ditawarkan. Kedua, membeli

produk karena kemasannya yang menarik. Ketiga, membeli produk dikarenakan gengsi yang ada pada diri pemain. Keempat, membeli produk berdasarkan pertimbangan harga. Pemain bisa terjebak pada situasi ini dikarenakan bila ia telah bermain permainan yang terbilang mahal akan mendongkrak harga dirinya di lingkungan pertemanannya. Kelima, memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan produk. Keenam, keinginan mencoba lebih dari dua produk permainan walau hanya sekedar alasan membandingkan semata.

Pedoman Keenam: Bersikaplah Komprehensif dalam Interpretasi Anda terhadap Teks Budaya

Evolusi permainan merupakan wujud nyata dari kemajuan teknologi. Permainan perlu dilihat secara komprehensif. Sekurangnya, kita dapat menemukan bahwa permainan membawa dampak positif dan negatif. Dampak positif dari permainan di antaranya pergaulan pemain akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak pemain akan lebih aktif dalam berpikir, pemain akan lebih cepat merespon, emosi pemain dapat diluapkan dengan bermain, pemain lebih berpikir kreatif. Dampak negatif dari permainan di antaranya pemain malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain, pemain akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena terus bermain,

uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosi pemain akan terganggu karena efek ini, jadwal beribadah pun kadang akan dilalaikan oleh pemain, dan pemain cenderung akan membolos sekolah demi permainan kesayangan mereka.

Pedoman Ketujuh: Berikan Deskripsi yang “Tebal” dari Teks Budaya yang Tidak Mereduksi dan Peka terhadap Berbagai Tingkat Tindakan Komunikatif

Permainan perlu ditanggapi dengan baik agar tidak menimbulkan dan memperparah dampak negatif (contohnya kecanduan). Beberapa langkah yang dapat dilakukan di antaranya ¹¹: Pertama, bersungguh-sungguh. Langkah ini berbicara tentang niat dalam diri sendiri, khususnya harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri sendiri tidak akan bermain lagi. Awalnya, hal ini pasti dirasa begitu sulit untuk melakukannya, tetapi lambat laun pasti akan bisa. Kedua, mempunyai pikiran hemat. Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk permainan, pemain menjadi lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya. Ketiga, mencari aktivitas lainnya. Pemain dianjurkan mencari aktivitas lain yang positif, lebih bermanfaat, dan kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau berekreasi sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain. Keempat, membatasi

atau mengurangi waktu bermain. Langkah ini dilakukan dengan mulai menentukan jam bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Kelima, jangan bergaul dengan sesama pemain. Hal ini bukan tidak boleh berteman dengan sesama pemain, melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan mudah mempengaruhi untuk bermain lagi.

Pedoman Kedelapan: Mengartikulasikan Cara menjadi Manusia yang menjadi Teks Budaya secara Langsung atau secara Tidak Langsung Memberikan Kesaksian dan Pujian

Satu hal penting dari permainan yaitu ada bahasa algoritma yang membangunnya. Algoritma ini tentu tidak mudah karena dibutuhkan kecerdasan yang tinggi dalam membangunnya sehingga pemain dengan beragam latar belakang, termasuk disabilitas, dapat menggunakan permainan dengan baik. Kecerdasan perancang permainan ini merupakan wujud bagaimana manusia menggunakan anugerah akal budi yang Tuhan berikan. Oleh karenanya, sudah selayaknya perancang tidak memanfaatkan pengembangan permainan untuk kebutuhan kapitalisme dan keberhasilan diri sendiri, melainkan sungguh bermanfaat positif

¹¹ Masya and Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game

Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.”

bagi pengguna. Tentu, nilai ini tidak mudah diaplikasikan mengingat manusia telah jatuh dalam dosa dan kehilangan kemuliaan.

Pedoman Kesembilan: Pahami Iman Apa yang secara Langsung atau Tidak Langsung Diungkapkan oleh Teks Budaya

Dalam buku *Gaming and The Divine: A New Systematic Theology of Video Games*, Frank G. Bosman (peneliti senior di Tilburg Cobbenha-gen Center, Tilburg University, Belanda) menguraikan bahwa permainan merupakan lokus berteologi. Apa maksudnya? Pemain diajak bertindak dengan misi mencipta permainan seperti Tuhan pencipta pemain.¹² Dengan kata lain, permainan yang diciptakan bukan dimaksudkan merusak pemain, melainkan mem-berdayakan potensi. Selain permainan sebagai lokus berteologi, Bosman juga menguraikan pernyataan menarik bahwa permainan sebagai tindakan religius. Gagasan ini diuraikan dalam tiga hal.¹³ Pertama, Bosman memandang per-mainan sebagai tindakan religius berarti bertin-dak secara religius (*in the sense of acting reli-giously*) dalam permainan. Kedua, Bosman melihat bermain sebagai tindakan religius dapat berarti bermain merupakan tindakan ritual religius itu sendiri. Mengapa demikian? Hal ini terjadi demikian ketika pemain menjiwai per-mainan ini layaknya karakteristik ritual yakni pemain memisahkan waktu tertentu dari semua

aktivitas lainnya, pemain memandang per-mainan sebagai sesuatu yang menyenangkan dan memuaskan, pemain membutuhkan waktu dan alat khusus. Ketiga, Bosman memandang permainan sebagai tindakan religius itu sendiri.

Pedoman Kesepuluh: Tempatkan Teks Bu- daya dalam Skema Alkitabiah tentang Pen- ciptaan – Kejatuhan – Penebusan

Agar pengembang dan pemain permainan dapat menggunakan permainan dengan baik maka mereka harus bersama-sama menghayati bahwa manusia sebagai gambar dan rupa Allah (*imago Dei*) yang didasarkan pada Kejadian 1:26. Kejadian 1: 26 tertulis, “Baiklah kita menjadikan manusia menurut gambar dan rupa Kita, supaya mereka berkuasa atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas ternak dan atas seluruh bumi dan atas segala binatang melata yang merayap di bumi.” Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia diciptakan menurut gambar (*tselem*) dan rupa (*demuth*) Al-lah.¹⁴ Bila ditelaah, kedua kata ini bersifat si-nonim. Kata “tselem” dapat dimaknai seperti patung atau citra dari tokoh tertentu yang me-wakili dia di suatu tempat, contohnya Firaun Mesir mempunyai banyak patung dia di seluruh wilayah kekuasaan Mesir, sedangkan kata “de-muth” lebih bersifat umum di mana sesuatu yang menunjukkan keserupaan.¹⁵

¹² Frank G. Bosman, *Gaming and The Divine: A New Systematic Theology of Video Games* (London and New York: Routledge, 2019), 250.

¹³ Bosman, 251.

¹⁴ Emanuel Gerrit Singgih, *Dari Eden Ke Babel: Sebuah Tafsir Kejadian 1-11* (Yogyakarta: Kanisius, 2011), 66.

¹⁵ Singgih, 66.

Lalu, bagaimana kaitannya dengan manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah (*Imago Dei*)? Mengikuti Robert Davidson, E. Gerrit Singgih membahasakannya dalam tiga hal yaitu¹⁶: (1) Perbedaan manusia dari binatang dalam hal rasio dan spiritualitas; (2) Kekuasaan manusia atas alam semesta. Pemahaman ini berkenaan dengan konteks ayat 26-28 yang berisi amanat Allah kepada manusia untuk berkuasa atas dunia ini; (3) Dalam hal ini, kekuasaan berkenaan tanggung jawab. Oleh karenanya, Davidson turut menekankan segi tanggung jawab manusia atasnya. Dengan kata lain, pemahaman gambar dan rupa Allah banyak bersentuhan dengan tanggung jawab daripada kekuasaan sehingga tercapai keseimbangan.¹⁷

Gambar Allah tidak bermakna abstrak, tetapi konkrit yaitu manusia. Manusia terdiri atas laki-laki dan perempuan. Dalam hal ini, manusia bukan dipahami terdiri dari separuhnya laki-laki dan perempuan, melainkan kita harus memahami laki-laki sebagai keseluruhan manusia dan perempuan juga sebagai keseluruhan manusia.¹⁸ Pemahaman ini tentu berimplikasi dengan gagasan laki-laki dan perempuan bersifat setara karena mereka sama-sama gambar Allah yang diciptakan bersama dan pada waktu yang sama.¹⁹

Pada ayat 26 dan 27, kita menemukan ungkapan “ha’adam” yang tidak berarti nama Adam sebagai pribadi, tetapi menunjuk pada manusia. Dalam hal ini, kata sandang “ha” di depan nama Adam menjadi petunjuk. Gerrit Singgih memetakan Alkitab Terjemahan Baru (TB-LAI) dinilai konsisten menerjemahkannya sebagai manusia, barulah Kejadian 4:25 kita dapat menemukan ungkapan Adam sebagai nama.²⁰ Hal ini dikarenakan di Kejadian 4:25 sudah tidak terdapat kata sandang “ha”.

Pada narasi berikutnya (Kejadian 2:6-7), manusia dibentuk dari debu tanah. Hal ini selaras dengan Kejadian 3:19 yang dikemukakan bahwa manusia diambil dari tanah dan akan kembali ke tanah. Pemahaman mengenai manusia yang adalah tanah menunjang pandangan religius mengenai manusia sebagai makhluk fana.²¹ Unsur lain yang menjadi bagian manusia yaitu nafas hidup (dalam bahasa Ibrani: *nisymat khayyim*). *Nisymat* dari kata *nesyamah*. Karena ada nafas hidup, manusia menjadi makhluk hidup (*nefesh hayyah*). Di balik unsur-unsur tersebut, kita perlu memahami bahwa penciptaan manusia menggunakan metafora pembentukan periuk atau patung dari tanah liat.²² Allah digambarkan sebagai seniman yang menghembuskan nafas hidup.

Bila manusia sudah diciptakan begitu baik, mengapa pemain dapat kecanduan permainan

¹⁶ Singgih, 66.

¹⁷ Singgih, 67.

¹⁸ Singgih, 69.

¹⁹ Singgih, 69.

²⁰ Singgih, 69.

²¹ Singgih, 80.

²² Singgih, 81.

sehingga merusak dirinya? Jawabannya yaitu efek dosa. Dosa telah membuat manusia kehilangan arah dan orientasinya pada Tuhan. Apa yang seharusnya berpusat dan terarah pada Tuhan menjadi melenceng ke permainan. Pengembang menjadi terjebak pada lingkaran menciptakan permainan yang menguntungkan pengembang dengan nada kapitalisme. Pemain terjebak pada rasa candu untuk terus bermain yang menyelimuti dirinya sehingga lalai atas berbagai tanggung jawab yang dimilikinya, termasuk semangatnya untuk belajar, bekerja, dan beribadah pada Tuhan. Dari sini, kita menyadari bahwa dosa turut membuat manusia jauh dari Tuhan. Oleh karenanya, Yesus Kristus hadir melalui pengorbanan-Nya di kayu salib. Penebusan ini membuat manusia kembali dimampukan membangun hubungan dengan Tuhan yang putus. Manusia bisa berjumpa dengan Tuhan dan mengerjakan pekerjaan dan tanggung jawabnya. Dengan kata lain, keterarahan pada Kristus membuat pengembang tidak melulu berpikir keuntungan kapital yang diraup dari permainan yang ciptakannya dan pemain tidak melulu mengejar apa yang membuat dia nyaman dengan berbagai fitur yang ditawarkan permainan. Terobosan menggunakan permainan dengan bijak merupakan hal penting yang perlu diperhatikan pengembang dan pemainnya.

Penutup

Kesepuluh pedoman yang ditawarkan Kevin J. Vanhoozer, Charles A. Anderson, dan Michael

J. Sleasman menolong kita melihat budaya secara komprehensif dari sudut pandang teologi Kristiani. Proses ini mendorong kita senantiasa bersikap kritis terhadap berbagai perkembangan budaya yang ada dan menimbangkannya dari teologi Kristiani. Hal ini juga berlaku bila diterapkan dalam permainan. Permainan didekati dengan melihat sisi positif dan negatif yang ada di dalamnya. Sisi positif permainan perlu dikembangkan lebih lanjut, dan sebaliknya sisi negatif perlu dihilangkan. Dalam prosesnya, teolog perlu menyadari adanya efek dosa. Hal ini terletak pada suburnya kapitalisme di balik pengembangan permainan dan kecanduan yang dialami pemain. Kiranya analisa ini dapat menolong pengembang dan pemain memandang permainan secara jernih dalam kacamata teologi Kristiani.

Daftar Pustaka

- Alexander, J. McKenzie. "Evolutionary Game Theory." *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2019 Edition), 2023. <https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/game-evolutionary/>.
- Bosman, Frank G. *Gaming and The Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. London and New York: Routledge, 2019.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran

2015/2016.” *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2 (2016).

Ross, Don. “Game Theory.” *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 Edition), 2019. <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/game-theory/>.

Singgih, Emanuel Gerrit. *Dari Eden Ke Babel: Sebuah Tafsir Kejadian 1-11*. Yogyakarta: Kanisius, 2011.

Strinati, Dominic. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009.

Sun, Carolyn. “Online Craving,” 2023. <http://www.thedailybeast.com/newsweek/2011/10/16/south-korea-s-video-game-addiction.html>.

Vanhoozer, Kevin J., Charles A. Anderson, and Michael J. Sleasman. *Everyday Theology: How to Read Cultural Texts and Interpret Trends*. Grand Rapids: Baker Academic, 2007.