

GEREJA TAMAN DAN GAME ONLINE: TANGGUNG JAWAB GEREJA DALAM PEMBINAAN SPIRITUALITAS JEMAAT DI TENGAH PERKEMBANGAN PERMAINAN MOBILE LEGENDS BANG-BANG

Yohannes Ali Sandro
Sekolah Tinggi Filsafat Theologi Jakarta
yohannesass@gmail.com

Abstract

The online game Mobile Legends: Bang-bang (MLBB) is much loved by young people in Indonesia, including church youth. Even though there are many fans, the game is considered harmful because there is a threat of addiction for the players. This research aims to invite churches in Indonesia to be sensitive and empower the development of digital technology, such as the MLBB game, to provide spiritual guidance. The research method used is descriptive qualitative. The results of the study state that the fundamental ecclesiological basis is the garden model church proposed by Joas Adiprasetya. With the garden model, the spiritual development of church members through online games such as MLBB becomes possible.

Keywords: *games online; spirituality; church; MLBB*

Abstrak

Permainan daring *Mobile Legends: Bang-bang* (MLBB) banyak digemari oleh anak muda di Indonesia; termasuk pemuda gereja. Kendati banyak penggemarnya, permainan tersebut nyatanya dianggap buruk karena ada ancaman adiksi bagi para pemainnya. Penelitian ini bertujuan mengajak gereja-gereja di Indonesia peka dan memberdayakan perkembangan teknologi digital seperti permainan MLBB, guna melakukan pembimbingan spiritual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menyatakan bahwa dasar yang menjadi landasan eklesiologis adalah gereja model taman yang diajukan oleh Joas Adiprasetya. Dengan model taman, perkembangan spiritual anggota gereja melalui *game online* seperti MLBB menjadi dimungkinkan.

Kata Kunci: *permainan daring; spiritualitas; gereja; MLBB*

PENDAHULUAN

Pada masa kini, permainan daring (*game online*) mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* sendiri memiliki

beragam aliran, yaitu *First Person Shooter* (FPS), *Adventure*, hingga *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Game online* digemari oleh banyak orang, baik mereka yang

hanya sekedar melepaskan penat maupun mereka yang pekerjaan utamanya ada di dalam permainan tersebut. Terlebih lagi, permainan daring tersebut sudah bisa dimainkan melalui telepon genggam. Khususnya di Indonesia, *game online* di gadget yang paling digemari adalah *Mobile Legend: Bang-bang* (MLBB); tidak terkecuali pemuda gereja. Sekalipun *game online* digemari oleh banyak orang, terdapat stigma memiliki efek candu. Gereja-gereja di Indonesia juga menemui banyak pemuda gereja yang lebih asik bermain *game online* dibandingkan mengikuti kegiatan gerejawi.

Eryzal Novrialdy melakukan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap kelompok remaja dengan rentang usia 12-18 tahun. Menurutnya, *game online* sama seperti pisau bermata dua, memiliki nilai positif dan negatif. *Game online* memiliki nilai positif jika digunakan untuk menghilangkan rasa penat, dan akan bernilai negatif jika dijadikan “pelarian” dari dunia nyata hingga berujung pada kecanduan (Novrialdy 2019, 149). Novrialdy juga menyajikan dampak dari kecanduan *game online* berdasarkan 5 aspek: (i) Aspek kesehatan, pemain yang

kecanduan akan memiliki daya tahan tubuh yang lemah karena kurang waktu istirahat, berolahraga, dan tidak bisa menjaga pola makan; (ii) Aspek psikologis, pemain secara tidak sadar akan meniru karakter *game online* yang dia sukai; (iii) Aspek akademik, konsentrasi para pemain yang kecanduan akan menurun sehingga berimbas pada kemampuan akademik yang rendah; (iv) Aspek sosial, penurunan relasi di dunia nyata; dan (v) Aspek keuangan, pemain akan boros karena beberapa *game online* memiliki sistem *top up* (Novrialdy 2019, 151; dan Esport Id website 2021)

Kendati demikian, kita tidak boleh menutup mata terhadap dampak positif yang dibawa oleh *game online* seperti MLBB. Salah satu dampak positif dari MLBB di Indonesia adalah terciptanya lapangan kerja yang baru, seperti: *Professional Gamer*, joki tier atau level, ahli video, dan bahkan menjadi konsultan untuk tim *E-Sport*. Hal lainnya adalah mengasah kemampuan kerjasama dengan orang lain yang memiliki kemampuan berbeda. Dengan demikian, nilai baik-buruk dari *game online* seperti MLBB sangat bergantung pada manusianya

(personal dan komunal). Gereja-gereja di Indonesia juga perlu untuk memberdayakan *game online* seperti MLBB untuk menegaskan nilai baik dan membuka ruang bagi bentuk spiritualitas *gaming*.

Game online seperti MLBB memiliki banyak kegunaan sekalipun tetap memiliki potensi yang buruk bagi pemainnya. Kendati demikian, permainan tersebut tidak menutup kemungkinan untuk terbentuknya model spiritualitas yang lain di dalam gereja. Terlebih lagi, pandangan yang Joas Adiprasetya ajukan bahwa gereja harus berperan sebagai taman yang mengakomodasi keberagaman spiritualitas yang ada di dalamnya. Artikel ini menawarkan bahwa gereja model taman dapat digunakan sebagai dasar eklesiologis bagi gereja dalam melakukan pembimbingan spiritual terhadap anggotanya di tengah perkembangan *game online* seperti MLBB.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengeksplorasi penerimaan terhadap model spiritualitas *gaming* melalui teori model taman dan spiritualitas

digital. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis kecenderungan generasi muda yang tertarik untuk menggeluti bidang *e-sport*, dan menghubungkannya dengan perkembangan spiritualitas di dalam gereja. Kemudian mengeksplorasi konsep spiritualitas model taman yang diajukan oleh Joas Adiprasetya dan hasil penelitian lain yang relevan. Selanjutnya memaparkan peran gereja dalam mengantisipasi dampak negatif dan memberdayakan permainan MLBB untuk pembangunan spiritualitas anggotanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

MLBB merupakan permainan bergenre MOBA yang pertama kali rilis pada tanggal 11 Juli 2016 oleh perusahaan Moonton Technology Co. dan per-13 Februari 2023 memiliki *rating* 4,1 di *Google Play* dengan jumlah ulasan sebanyak 31.517.420 dan total unduhan sebanyak ±500 juta (Game Daim website 2023; & Google Play website 2023). Berbeda dengan permainan bergenre MOBA lainnya seperti DOTA 2 yang hanya bisa dimainkan melalui komputer, MLBB

dibuat khusus untuk perangkat *mobile* dan menjangkau kalangan anak kecil sampai dewasa (Game Twips website diakses 13 Februari 2023). MLBB menyajikan beragam mode permainan, seperti *classic* (5 vs 5), *ranked* (5 vs 5; pemain mengincar kasta atau *tier* tertinggi), *brawl* (5 vs 5; dengan map hanya satu *lane* saja), *vs A.I.* (5 vs 5; pemain bertarung melawan *A.I.*), *custom* (5 vs 5; pemain bebas menggunakan ruang dan bisa digunakan untuk berlatih), dan dalam jangka waktu tertentu ada *event* yang menyajikan mode permainan yang baru.

Keunikan dari MLBB ini adalah menghadirkan perubahan sistem permainan per-tiga bulan. Perubahan tersebut disajikan untuk menyesuaikan *hero* (karakter permainan), mengubah gaya permainan supaya tidak monoton, dan juga menyajikan perkembangan permainan yang lainnya. Misalnya pada pembaruan 1.7.44 yang terbit tanggal 19 Desember 2022 MLBB menawarkan beberapa hal baru, yaitu penambahan karakter, penyesuaian statistik kemampuan karakter, penambahan mode permainan, dan optimasi *matching up* antar-pemain (Skor id website 2023). Dengan

adanya pembaruan-pembaruan tersebut, para pemain tidak akan jenuh karena selalu menyesuaikan permainan dengan pembaruan yang ada.

MLBB merupakan permainan tim dengan tujuan menghancurkan *tower* utama musuh untuk mencapai kemenangan. Para pemain perlu untuk memperhatikan karakteristik dari karakter yang hendak digunakan. Setidaknya ada enam jenis karakter: Tank, Fighter, Assassin, Mage, Marksman, dan Support. Kemudian para pemain juga perlu mengetahui “*role*” atau peran dalam permainan. Ada lima peran yang perlu diketahui: (i) *tanker* (pemain mengambil peran sebagai “perisai” dan juga menjadi pengatur serangan tim); (ii) *offlaner* (pemain mengatur gelombang *minion*); (iii) *gold laner* (pemain menjadi penyerang terkuat dalam tim); (iv) *support* (pemain memiliki peran untuk membantu empat pemain yang lainnya dan membutuhkan rotasi yang baik); dan (v) *jungler* (pemain memiliki peran yang menentukan emas dan *exp* tim tinggi) (Skor id website 2023). Setidaknya dalam satu tim memiliki kelima peran tersebut. Dengan adanya perbedaan

tersebut, tim diharapkan untuk saling bekerjasama.

Perbedaan jenis karakter hingga peran adalah daya jual dari permainan ini. Setiap pemain didorong untuk memperhatikan rekan satu tim dan saling membantu demi memenangkan pertarungan. Tentu saja, prinsip kekompakkan tersebut adalah nilai baik yang perlu diberdayakan oleh gereja. Akan tetapi, sejauh mana gereja merengkuh permainan MLBB? Relevankah pemberdayaan MLBB bagi spiritualitas di dalam kehidupan gereja-gereja di Indonesia?

Gereja, Teknologi Digital, dan Game Online

Keberadaan perkembangan teknologi digital, terlebih lagi *game online*, masih menjadi dilema untuk direngkuh oleh gereja. Melalui penelitiannya tentang pengaruh *game online* dengan perkembangan spiritualitas, Adhika Tri Subowo menemukan bahwa ruang digital belum dimanfaatkan dengan baik oleh gereja. Ia berpendapat, kesulitan terjadi karena kerancuan dikotomi sakral dan profan (Subowo 2021, 379). Dengan kata lain, gereja yang menolak mengoptimalkan teknologi

digital bagi keberlangsungan hidupnya karena menganggap hal-hal duniawi tidak dapat diberdayakan bagi pelayanan gereja. Tentu kesulitan tersebut dapat dipahami karena tidak semua ruang digital dapat bermuatan rohani. Terlebih lagi MLBB yang sudah jelas tidak memiliki muatan rohani di dalamnya.

Kerancuan dikotomi sakral dan profan akhirnya menemui akhir karena dampak pandemi Covid-19. Selama pandemi tersebut, telah banyak gereja-gereja (khususnya di Indonesia) mulai terjun untuk memberdayakan ruang digital, dikarenakan adanya peraturan yang membatasi interaksi fisik guna mengurangi penyebaran virus Corona (Satuan Tugas Penanganan Covid-19 2020, 3). Kendati demikian, tetap terdapat polemik tentang melaksanakan ritual keagamaan melalui ruang digital. Salah satu pandangan yang logis menurut saya terhadap penolakan “digitalisasi” pelayanan gerejawi adalah ketakutan terhadap hilangnya pertemuan tatap muka secara fisik (Campbell 2013, 62). Ketakutan tersebut selaras dengan pengertian ritual menurut Christopher Helland, bahwa ritual

adalah momentum penyatuan antara manusia-manusia dan manusia-Tuhan yang dilakukan bersamaan di dalam lingkup personal dan komunal (Helland 2013, 27). Sehingga kita harus menerima bahwa dalam upaya digitalisasi gereja, polemik tersebut akan selalu muncul dan membayangi gereja.

Disadari atau tidak, terdapat beberapa aspek yang baru diketahui ketika gereja memberdayakan teknologi digital. Hal sederhana yang langsung tampak adalah jumlah kehadiran warga gereja dalam ruang digital yang lebih banyak dibandingkan ketika luring. Gregory Price Grieve menuliskan tiga hal lain yang benar-benar tampak ketika gereja memberdayakan teknologi digital, yaitu: (i) *interactivity*, yaitu anggota keagamaan (merujuk ke gereja) yang berpartisipasi lebih mudah, dan tingkat kehadiran meningkat; (ii) *hypertextual*, yaitu segala tulisan atau dokumen yang berkaitan dengan keagamaan lebih mudah diakses anggota melalui teknologi digital; dan (iii) *dispersal*, yaitu anggota yang tinggal berjauhan dari tempat ibadah ataupun mereka yang memiliki kesibukan lebih, bisa

mengikuti kegiatan dengan teknologi digital tersebut (Grieve 2013, 108).

Erkki Sutinen & Anthony-Paul Cooper memberi penjelasan tentang pemberdayaan teknologi digital bagi peribadatan di gereja melalui lima poin. Adapun lima poin yang harus dipenuhi agar teologi bisa digitalisasi adalah sebagai berikut. Pertama, mengaplikasikan pemikiran teologis dan etis ke dalam ranah digital. Kedua, memanfaatkan ilmu dalam teknologi digital ke dalam ranah teologi. Ketiga, mengaplikasikan secara praksis ilmu dalam ranah teknologi digital. Keempat, ekspresi iman yang baru. Kelima, mengkorelasikan studi kedua ranah tersebut (Sutinen & Cooper 2021, 17). Akan tetapi dalam tulisan ini, saya akan berfokus pada poin keempat tentang munculnya ekspresi iman yang “baru” dalam kehidupan gerejawi di konteks Indonesia. Dengan kata lain, adanya teknologi digital dapat membuka ruang bagi penerimaan terhadap bentuk atau model spiritualitas “digital.”

Pemanfaatan teknologi digital seharusnya tidak memiliki kendala dalam perdebatan hal tersebut sakral atau profan . Melalui pendekatan “situasional” tentang ruang yang

sakral, Subowo mengajukan bahwa kesakralan suatu ruang dapat muncul di mana saja, asalkan gereja mau untuk memasukkan muatan teologis ke dalam suatu “ruang” yang hendak digunakan (Subowo, n.d.). Terlebih lagi selama pandemi Covid-19, gereja sudah “mencicipi” manfaat dari teknologi digital; baik dalam peribadatan, pelayanan sosial, dsb. Sudah banyak tokoh-tokoh yang berupaya untuk menunjukkan bahwa gereja bisa memberdayakan teknologi tersebut. Kendati demikian, perlu diakui juga bahwa tidak semua gereja benar-benar bersentuhan langsung dengan teknologi tersebut. Standar pemberdayaan teknologi digital tidak dapat dikenakan secara langsung cenderung brutal kepada gereja-gereja yang belum bersinggungan dengan hal tersebut. Akan tetapi, saya meyakini bahwa pemikiran tersebut adalah landasan pertama demi perkembangan gereja dan eklesiologinya.

Menurut saya, polemik yang ditemukan dalam upaya digitalisasi kehidupan bergereja juga dapat diimplikasikan dalam upaya gereja untuk membina anggotanya di tengah perkembangan *game online*. Dalam

upaya penggunaan ruang digital saja, gereja perlu untuk memikirkan langkah untuk mendigitalisasi dirinya secara utuh atau hanya dalam beberapa aspek saja. Begitu juga dengan *game online*, apakah gereja dapat mengkonversikan seluruh pemahaman teologisnya ke dalam pembinaan terhadap *game online*, atau hanya beberapa aspek saja? Tentu, pertanyaan tersebut juga berkaitan dengan wujud ekspresi iman anggota gereja di dalam MLBB.

Ruang digital lebih dapat diterima oleh gereja dibandingkan *game online*, karena dapat menjadi “alternatif” ruang ketika pandemi Covid-19. Terlebih lagi, keterbatasan fisik yang dihadirkan oleh pandemi Covid-19 “memaksa” gereja menggunakan ruang digital. Faktor utama terpojoknya pemberdayaan *game online* oleh gereja adalah adanya ancaman buruk yang dimiliki oleh permainan tersebut, seperti yang disampaikan oleh Novrialdy. Tiga poin yang disampaikan oleh Grieve sebenarnya dapat diaplikasikan di dalam *game online*, akan tetapi fitur yang dihadirkan tentu sangat berbeda dengan teknologi digital lain yang

langsung memberikan dampak bagi kehidupan gereja.

Terbatasnya fitur yang dihadirkan oleh *game online* justru tidak menjadi alasan bagi gereja menutup matanya. Pengaruh *game online* seperti MLBB di dalam kehidupan sehari-hari sangat tinggi. Mulai dari hanya sebagai sarana hiburan, hingga menjadi pekerjaan utama. MLBB menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia pada masa kini. Gereja harus mulai memikirkan, jika MLBB dapat memberikan dampak “positif” yang signifikan di dalam kehidupan sehari-hari, apakah kehidupan spiritual anggotanya juga menerima dampak tersebut?

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Birgit Braun, Johannes Kornhuber dan Bernd Lenz, *game online* juga memiliki dampak bagi kehidupan spiritual. Hasil penelitiannya menunjukkan, subjek penelitian yang dengan aktif melakukan praktik religius cenderung sedikit bermain *game online* (Braun et al. 2016, 1467-1468). Sekalipun penelitian yang mereka lakukan tidak mengambil sampel dari Indonesia, hasil penelitian mereka tetap dapat digunakan karena pemain *game online* mencakup seluruh lapisan

masyarakat di dunia. Dengan demikian, melalui hasil penelitian tersebut menjadi alasan yang konkret bagi gereja untuk berperan aktif dengan mengimbangi kebutuhan rohani bagi para pemain *game online*. Menurut saya, perjuangan gereja yang akhirnya dapat “berdamai” dengan penggunaan ruang digital, juga dapat diimplikasikan untuk pemberdayaan *game online* seperti MLBB. Terlebih lagi, pengaruh dari perkembangan MLBB juga berdampak bagi kehidupan spiritual.

Pembimbingan Spiritual dari MLBB

Sebelum melangkah lebih mendalam membicarakan soal spiritualitas digital, alangkah baiknya jika kita berkenalan terlebih dahulu dengan kata “spiritual.” Berdasarkan *Encyclopedia of Christian Theology*, kata “spiritual” setidaknya memiliki dua pengertian: (1) selalu memiliki hubungan dengan Roh Kudus, yang membantu manusia untuk memahami hubungan dirinya dengan Tuhan; dan (2) berkaitan dengan hal supranatural, seperti menjalin relasi mistik dengan entitas ilahi melalui “roh” manusia (*Encyclopedia of Christian Theology*: Volume 1 2005, 1511). Sedangkan

menurut Albar Yusuf Subehi, “spiritual” adalah bentuk pemahaman manusia yang berangkat dari pandangan personal (keyakinan, kepercayaan, kecenderungan, dan pandangan-pandangan tentang hidup yang lainnya) (Subehi 2021, 7).

Simon Rachmadi menyampaikan gagasannya tentang “spiritual” melalui pandangan reformed. Ada satu hal unik yang disoroti oleh Rachmadi, yaitu objek dari spiritual yang tidak bisa dijelaskan dengan konkret, tetapi tidak selalu hal yang religius. Objek dari spiritual bisa juga berupa aspek non-religius dalam kehidupan manusia yang berkaitan dengan “ketertarikan” pribadi (Rachmadi 2017, 23). Dengan singkat Rachmadi mendefinisikan spiritual sebagai iman yang dihidupi dalam kehidupan sehari-hari, dan spiritualitas sebagai pendekatan hermeneutis-dinamis terhadap fenomena iman dan religiusitas seseorang (Rachmadi 2017, 131).

Berdasarkan pemaparan definisi terkait spiritual, dapat dilihat keterhubungan antara supranatural yang cenderung abstrak dan entitas natural-konkret. Selain itu,

spiritualitas juga tampak menjadi suatu hal mistik-dinamis yang berada dalam lingkup personal manusia. Hal tersebut berada dalam dua sisi – yang selama ini dianggap selalu bertentangan –, keagamaan dan kehidupan sehari-hari. Satu hal yang mungkin jarang dilihat adalah sifat kedinamisan dari spiritualitas. Sifat kemistisan spiritualitas selalu hal yang ditonjolkan secara berlebihan.

Spiritualitas ditampilkan sebagai hal yang “wajib” dimiliki oleh setiap orang yang beragama. Akan tetapi karena sifat kedinamisannya tidak ditonjolkan, spiritualitas dianggap memiliki pedoman atau acuan baku. Segala sesuatu yang berbau spiritual secara otomatis dikenakan pada pedoman tersebut. Jika tidak sesuai dengan pedoman spiritualitas dalam suatu agama (:gereja), dapat dipastikan hal tersebut salah.

Perkembangan spiritual yang terjadi pada masa pasca-pandemi ialah anggota gereja dapat merasakan perjumpaan dengan Allah melalui teknologi digital. Gereja yang awalnya menggunakan teknologi digital sebagai alternatif untuk melanjutkan kehidupannya, nyatanya

menemukan dimensi spiritual di dalamnya. Momentum tersebut justru menggeser paradigma bahwa anggota gereja hanya dapat bertumbuh secara spiritual di dalam ruang fisik gereja. Tidak hanya itu saja, kedinamisan spiritual juga terbukti melalui momentum tersebut. Dapat disimpulkan, cara setiap pribadi dalam memahami keterhubungannya dengan Allah sangat beragam. Ada yang bertumbuh di ruang fisik, dan ada juga berkembang di ruang digital.

Kedinamisan yang dimiliki oleh spiritual adalah titik bagi gereja untuk memberdayakan *game online* seperti MLBB. Oleh karena pada dasarnya spiritualitas bersifat dinamis, gereja harus dapat terbuka terhadap kemungkinan terbentuknya bentuk spiritualitas yang baru. Kedinamisan tersebut dimanfaatkan oleh Joas Adiprasetya dalam merumuskan gereja sebagai taman yang diharapkan dapat menjadi landasan eklesiologis terhadap penerimaan dan pengembangan beragam bentuk spiritualitas.

Gereja sebagai Taman

Spiritualitas model taman adalah argumen dasar yang saya gunakan untuk menjadi landasan

eklesiologis bagi gereja untuk membina anggotanya di tengah perkembangan *game online*. Model taman dihadirkan oleh Joas Adiprasetya sebagai pelengkap model tangga yang diajukan oleh James W. Fowler. Secara ringkas, model tangga memiliki enam level atau tingkatan yang kemudian disesuaikan dengan umur (Fowler 2004, 22). Artikel ini tidak akan membahas secara rinci seluruh tahapan yang diajukan Fowler, tetapi akan menyajikan ide yang mendasari enam tahapan tersebut. Fokus dalam bagian ini adalah perkembangan dari model tangga menjadi model taman dalam gagasannya Adiprasetya.

Ide dasar Fowler ketika mengajukan enam tingkatan tersebut adalah teori peranya Levinson dan tingkatan psikososialnya Erickson. Levinson menawarkan empat era di dalam kehidupan manusia, yaitu: (1) *early childhood* yang terjadi pada usia 0-3 tahun, (2) *early adult* yang terjadi pada usia 17-22 tahun, (3) *mid-life* yang terjadi pada usia 40-45, dan (4) *late adult* yang terjadi pada usia 60-65. Transisi yang dialami oleh manusia berdasarkan empat era tersebut menunjukkan perubahan atau perkembangan cara pribadi

memahami dunia, karena entitas dan waktu memiliki keterhubungan dengan pengalaman personal dan dengan pribadi yang lain (Fowler 1981, 110-111). Dengan kata lain, seiring bertambahnya usia, pemahaman manusia terhadap dunia dan juga dirinya sendiri mengalami perkembangan yang bertahap. Sedangkan Erickson menggagas terdapat delapan krisis kehidupan, yaitu, kepercayaan dan ketidakpercayaan, otonomi-malu dan keraguan, inisiasi-penyelasan, industri-inferioritas, identitas-kerancuan peran, keintiman-keterpisahan, generativitas-stagnasi, dan integritas-putus asa. Delapan krisis tersebut dapat menggambarkan apa yang terjadi dalam kehidupan manusia (Fowler 1981, 109).

Ide yang ditawarkan oleh Levinson dan Erickson disadur oleh Fowler menjadi enam tahapan perkembangan iman, yaitu: (0) iman yang tidak terdiferensiasi (1) iman intuitif-proyektif, (2) iman mistik-harfiah, (3) iman sintetis-konvensional, (4) iman individuatif-reflektif, (5) iman konjungtif, dan (6) iman universal (Fowler 1981, 113). Enam tahapan tersebut

menggambarkan perkembangan iman yang dialami oleh manusia yang sejalan dengan penambahan usia. Tahapan bagi Fowler kemudian adalah struktur pemikiran dan pemaknaan terhadap sekitar pribadi yang didasri oleh keterhubungan internal di antara aspek yang terdiferensiasi (Fowler 1986, 31). Puncak perkembangan iman seseorang adalah ketika dia berada di dalam tahapan keenam. Skema yang ditawarkan oleh Fowler terlihat berurutan dan tidak bisa lompat tahapan, mengingat setiap tahapan memiliki hubungan dengan penambahan usia manusia. Hal tersebut yang membuat Adiprasetya menyebut gagasan Fowler adalah model tangga.

Model tangga memiliki tiga sifat yang menjadi kelemahan utama, yaitu tidak variatif, berjalan berurutan, dan hirarkis (Adiprasetya 2020, 131). Oleh karena itu, Adiprasetya mengajukan model taman yang diklaim lebih ramah dalam hal “penerimaan” terhadap beragam spiritualitas yang ada dibandingkan model tangga yang diajukan oleh James Fowler (Adiprasetya 2020, 127). Adiprasetya

menghadirkan model taman untuk mengisi titik buta dari model “tangga,” yaitu kedinamisan spiritualitas. Adiprasetya membayangkan spiritualitas memiliki ukuran dan gaya berkembang yang beragam, serta tidak dapat disamakan (Adiprasetya 2020, 130-133). Dengan model ini, tentu keragaman bentuk spiritualitas setiap orang mendapat ruang untuk berkembang. Dengan kata lain, konsekuensi dari model taman adalah menerima setiap keunikan bentuk spiritualitas yang ada, termasuk juga spiritualitas gaming.

Upaya yang menurut saya dapat membantu gereja-gereja untuk “membuka” kedinamisan spiritual adalah dengan mengakui adanya keberagaman spiritualitas dan juga pemahaman ulang tentang dikotomi sakral dan profan. Joas Adiprasetya mengkritisi praktik yang menjadikan salah satu model spiritualitas menjadi acuan baku bagi pertumbuhan spiritual anggota gereja, yang tentu saja tidak bisa cocok bagi semua anggota gereja – dan bahkan keseluruhan orang Kristen (Adiprasetya 2020, 129). Menurutnya perlu ada suatu pemahaman atau

model yang mampu mengakomodasi berbagai tipe atau model spiritualitas.

Taman diandaikan oleh Adiprasetya sebagai tempat di mana segala tumbuhan dari berbagai jenis, warna, bentuk, dsb. berada. Dalam taman tersebut, juga tidak ada unsur “pemaksaan” atau standar tunggal yang dikenakan pada tumbuhan-tumbuhan yang ada; bunga mawar tidak akan dikenakan “ukuran” dari pohon mangga. Model taman tersebut adalah metafora – sekaligus cita-cita – untuk gereja yang menerima keberagaman manusia beserta spiritualitasnya (Adiprasetya 2020, 133). Gereja perlu menyadur model taman dalam hal spiritualitas di dalam persekutuannya. Dengan kata lain, gereja tidak hanya sekedar menerima keberagaman spiritualitas, tetapi juga mengakomodasinya sehingga tanaman (:anggota) bisa mengalami pertumbuhan.

Adhika Tri Subowo menemukan bahwa tidak semua gereja dapat menerima tipe spiritualitas non-analog. Menurutnya, hal tersebut dapat terjadi karena ada anggapan bahwa hal yang berbau digital termasuk profan dan tidak memiliki sedikitpun hal yang sakral di dalamnya. Ruang di gereja dan di

dunia digital menurut temuan Subowo kerap kali dianggap memiliki muatan berbeda (Subowo 2021, 387).

Digitalisasi Gereja

Polemik terkait muatan spiritual dalam dunia digital tidak hanya sebatas dikotomi sakral dan profan saja. Bagian ini akan mendalami krisis di dunia digital yang akan ditemui oleh gereja dalam upayanya membimbing anggotanya yang aktif bermain *game online*, karena perkembangan dunia digital juga menasar pada permainan tersebut. Dengan demikian, penelitian dalam bidang dunia digital juga dapat digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Ivo Muser dalam percakapannya dengan Harald Pechlaner, dunia digital adalah momentum matinya kemanusiaan – bahkan juga kematian demokrasi. Dia tidak menemukan “keintiman” saat mencoba “hidup” di dunia digital. Dia mengakui bahwa dalam dunia digital, manusia akan lebih mudah berelasi dengan manusia yang lainnya di segala tempat dan waktu. Kendati demikian, tidak ada jaminan bahwa orang yang berelasi dengan kita

benar-benar seperti di dunia digital; karena kita bebas memilih nama dan foto profil (Muser & Pechlaner 2021, 117). Menurutny tidak ada hal yang riil dalam dunia digital. J. Sage Elwell juga menyuarakan hal yang serupa tentang dunia digital. Elwell mengakui bahwa dunia digital mampu menghadirkan gaya hidup (:kebudayaan) yang baru bagi manusia. Kendati demikian, terdapat krisis yang mengintai di dalamnya, yaitu krisis “jiwa” (:kemanusiaan) yang disebabkan karena kita terlalu fokus membangun gaya hidup yang sesuai dengan perkembangan teknologi, dibandingkan yang sesuai dengan kita manusia (Elwell 2011, 85).

Pernyataan yang dilontarkan oleh Muser dan Elwell mungkin terkesan kolot bagi beberapa orang – terutama mereka yang mendukung digitalisasi gereja. Kendati demikian, polemik “kemanusiaan” di dalam ruang digital tidak sesederhana mengatakan “ini akun media sosial palsu, dan yang ini asli.” Salah satu percakapan tentang “kemanusiaan” dalam dunia digital adalah isu “*trans-human*”(Galvagni 2021, 144). Manusia sedang bersiap – dan

mungkin sudah – menjadi manusia digital. Dengan adanya perkembangan teknologi digital, ada kemungkinan segala aspek kehidupan manusia – termasuk moralitas dan spiritualitasnya – juga “berkembang” atau berevolusi terlebih lagi hal peribadatan bisa dilakukan dalam dunia digital (Galvagni 2021, 149-150). Perkembangan atau evolusi dalam kehidupan manusia hanya dapat terjadi ketika ada “daya” luar biasa yang dapat melakukan pembaharuan (Indick 2015, 178). Daya luar biasa tersebut adalah dunia digital, yang di mana segala kehidupan manusia secara perlahan mulai masuk ke dalam dunia tersebut.

Kekhawatiran Ivo Muser tentang interaksi di dalam dunia digital, dan pendapat J. Sage Elwell tentang fokus kita terhadap penyesuaian dengan perkembangan teknologi digital dibandingkan disesuaikan dengan diri kita, merupakan perhatian utama saya dalam pengembangan spiritualitas melalui *game online* seperti MLBB (Elwell 2011, 85; Muser & Pechlaner 2021, 117). Terlebih lagi, dalam permainan MLBB, kita bebas menentukan identitas diri kita sendiri sebagai pemain. Dengan kata lain,

kita sebagai pemain mengkonversikan diri kita yang nyata ini menjadi bagian dari dunia digital (: “*trans-human;*” manusia digital) (Indick 2015, 178). Kita menjadi “entitas” manusia lain di dalam dunia digital.

Dengan adanya penelitian tentang multisiplitas spiritual, serta juga pendalaman tentang dikotomi sakral dan profan ruang digital, membangun spiritualitas *gaming* dengan basis permainan MLBB sangat dimungkinkan. Jika dikatakan gereja benar-benar tidak bisa digitalisasi, justru selama pandemi Covid-19 hal tersebut terpatahkan. Kendati demikian, gereja tetap perlu berhati-hati dan memperhatikan identitas dirinya ketika dia mengkonversi dirinya ke dalam dunia digital. Hal tersebut perlu dilakukan untuk menjaga otentitas dirinya.

Saya menempatkan gereja sebagai taman, yang juga mengakomodasi model spiritualitas *gaming*, sebagai konsekuensi dari dirinya yang menerima keberagaman spiritualitas. Terlebih lagi, Joas Adiprasetya menegaskan bahwa model taman sangat ramah dan memposisikan keberagaman spiritualitas sebagai perbedaan yang

tidak memiliki jenjang (Adiprasetya 2020, 138).

Seperti yang telah saya jelaskan sebelumnya, permainan MLBB sangat menekankan kerjasama tim dibandingkan kemampuan individual; kendati kemampuan individual juga dibutuhkan. Disadari atau tidak, dengan adanya beragam jenis karakter dan peran yang dilakukan ketika bermain, para pemain diajak untuk saling membantu di dalam perbedaan. Sekalipun pada akhir permainan ada sistem yang memberi penilaian pemain mana yang merupakan MVP (*Most Valuable Player*), objektif dari permainan ini adalah kemenangan tim. Akan menjadi hal yang sia-sia jika kita mendapatkan MVP, tetapi tim kita gagal meraih kemenangan.

Objektif permainan MLBB secara tidak langsung dapat disamakan dengan tujuan gereja. Gambar gereja yang memiliki kedekatan dengan prinsip permainan MLBB adalah *koinonia*. Dokumen *The Church: Towards a Common Vision* memberikan lima definisi tentang *koinonia*, yaitu: (1) adanya kesamaan, (2) saling berbagi, (3) saling berpartisipasi, (4) mengambil

bagian dalam suatu hal, dan (5) berjalan atau bertindak bersama-sama (WCC, 2013). Anggota atau setiap pribadi yang menjadi bagian gereja tentunya memiliki keunikannya sendiri. Hal tersebutlah yang membuat gereja menjadi beragam. Pribadi-pribadi tersebut disatukan di dalam persekutuan yang disebut gereja, dan bukan diseragamkan menjadi satu “rupa.” Dengan lima arti yang dimiliki oleh kata *koinonia*, kita dapat melihat bahwa di dalam keberagaman, pribadi-pribadi di dalam gereja dituntut untuk menghidupi prinsip *koinonia*.

Permainan MLBB juga menuntut hal yang sama. Sekalipun setiap karakter memiliki statistik yang berbeda dan juga setiap pemain memiliki gaya bermain yang berbeda, hal tersebut tidak menjadi alasan bagi para pemain untuk tidak saling melengkapi. Ketika berada dalam tim, para pemain memiliki kesamaan tujuan untuk memenangkan permainan. Para pemain juga saling berbagi *jungle* dan kesempatan untuk menjaga alur permainan (Gamebrott website 2021). Para pemain juga saling berpartisipasi dalam

keberagaman tipe hero dan peran yang dimainkan demi meraih tujuan. Prinsip-prinsip tersebutlah yang sama dengan pengertian *koinonia* yang dimuat dalam dokumen *The Church*. Hal yang membedakan hanya terletak pada ruang yang digunakan, yang satu dikenakan pada dunia digital, yang lainnya pada dunia analog (:nyata).

Gereja Taman dan MLBB

Ide Elwell tentang krisis kemanusiaan dan isu *trans-human* menjadi titik berangkat bagi gereja dalam upayanya merangkul *game online* seperti MLBB. Terlebih lagi, perkembangan teknologi digital membuat manusia bersiap memasuki *society 5.0* yang mengubah tatanan industri dan juga sosial. Ide dasar dari *society 5.0* adalah penggabungan dunia digital dengan kehidupan nyata (Fukuyama 2018, 48; Sugiono 2020, 176). Teknologi digital berkembang dari yang hanya alat penunjang kehidupan, menjadi bagian dari kehidupan manusia. Sasaran utama dari *society 5.0* adalah sektor industri yang selaras dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs). Menurut Shiddiq Sugiono, industri yang dimaksudkan adalah produk atau

layanan yang dikonversikan menjadi digital, termasuk juga *game online* (Sugiono 2020, 177). Akan tetapi, perkembangan tersebut juga berpengaruh pada terciptanya nilai kehidupan yang baru dan memengaruhi kehidupan masyarakat luas (Fukuyama 2018, 50). Bukti nyata dan kecil dari perkembangan tersebut dapat dilihat dari permainan MLBB. Melalui permainan tersebut, masyarakat bisa mendapatkan pekerjaan dan bahkan MLBB telah menjelma menjadi cabang olahraga di *SEA Games* (OneESport website 2023). Perkembangan MLBB menunjukkan, bahwa pemahaman tentang *game online* telah mengalami pergeseran yang sangat jauh. Jika dahulu *game online* hanya menjadi sarana hiburan, sekarang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Misalnya saja seorang *professional gamer* MLBB yang memiliki nama panggung Xinn. Dia mengungkapkan, bahwa pendapatannya sebagai *joki* MLBB dalam satu *season* dapat menyentuh angka Rp. 100.000.000 (GGWP Website 2023).

Ide utama dari *society 5.0* yang bertujuan untuk mewujudkan setiap aspek dalam SDGs adalah hal

yang baik. Manusia saat ini telah bersiap untuk menciptakan dunia yang sesuai dengan dirinya dengan basis digital. Kendati demikian, perkembangan teknologi digital yang begitu pesat harus dibarengi dengan kemampuan manusia untuk mengimbangnya. MLBB telah membuktikan bagaimana perkembangan teknologi digital dapat mengubah kehidupan masyarakat.

Pengaruh perkembangan *game online* dalam lensa *society 5.0* tidak hanya mengembangkan nilai kehidupan yang baru, tetapi juga tingkah laku. Para pemain MLBB cenderung berperilaku kasar ketika bermain, sehingga Moonton sebagai pengembang permainan membuat fitur untuk menekan perilaku tersebut (IndoESport 2023). Sekarang, bagaimana gereja model taman dapat menjadi landasan eklesiologis bagi gereja di tengah perkembangan *game online* yang memiliki dampak “baik” dan “buruk” bagi kehidupan masyarakat? Dengan prinsip yang dinamis, gereja model taman relevan dengan pengaruh perkembangan *game online* dengan spiritualitas, karena membuka kemungkinan bagi

anggotanya untuk bertumbuh secara spiritual melalui MLBB.

Berkembangnya anggota gereja melalui MLBB tentu terkesan utopis. Kendati demikian, seorang ustadz yang bernama Muhammad Abi Azkacia menyampaikan dakwahnya melalui MLBB. Ustadz Azkacia menyadari bahwa pemuda yang bermain MLBB cenderung berkata kasar ketika mengalami kekalahan, dan perilaku tersebut menjadi perhatian khusus baginya. Oleh karena itu, dia terjun bermain MLBB sembari menyampaikan nasehat dan ajaran-ajaran Islam (Islam Pos website 2023). Menurut saya, Ustadz Askakia telah memberikan contoh konkret bagi kedinamisan spiritual yang diajukan oleh Adiprasetya. Dia berani untuk menembus stigma bahwa *game online* seperti MLBB tidak dapat diberi muatan rohani atau spiritual. Dia juga beberapa kali menghubungkan *hero*, *role*, dan bahkan *META* di MLBB dengan pengetahuan agama Islam (Islam Pos website 2023). Dia berhasil merangkul—khususnya para pemain MLBB yang beragama Islam—agar tetap memiliki pengetahuan Islam

dan tentunya mencerminkan pribadi yang taat, meskipun aktif bermain MLBB. Tentu, prinsip dan tindakan yang dia lakukan dapat dikembangkan oleh gereja dalam membimbing anggotanya di tengah perkembangan MLBB.

Kedinamisan spiritual – dan juga unsur subjektif – sudah seharusnya diterima. Menurut William Indick, hal yang spiritual datang dari pengalaman dan pembuktian subjektif yang berasal dari pribadi manusia yang mengalaminya (Indick 2015, 189). Oleh karena unsur subjektivitas dalam spiritual, sudah seharusnya kita tidak membatasi bentuk spiritualitas termasuk berkembangnya cara pengenalan terhadap Allah melalui MLBB.

Adhika Tri Subowo benar-benar mengupayakan pendamaian dikotomi sakral dan profan dalam penelitiannya. Dia mencoba untuk tidak “menganggap remeh” satu kutub dan menyanjung kutub yang lainnya. Pandangannya tersebut dapat digunakan untuk menembus “batasan” dalam pembinaan spiritual. Langkah yang dilakukan oleh Subowo dalam mendamaikan dikotomi sakral dan profan adalah

dengan mengkaji ulang soal makna “sakral.” Dia memulai penelitiannya dengan mengasumsikan, bahwa “sakral” memiliki keunikan dan keluasannya tersendiri, yang tidak bisa langsung dikotakan begitu saja. Setidaknya ada dua pendekatan yang dilakukan kepada “sakral,” yaitu substantif dan situasional. Subowo menjelaskan bahwa dalam pendekatan substantif, sakral selalu berkaitan dengan keagamaan dan ruang yang digunakannya. Sedangkan pendekatan situasional menurut Subowo lebih luwes dan tidak terpaku dalam satu ruang saja (Subowo 2021, 387-388). Subowo juga tampak lebih condong berfokus pada pendekatan yang kedua, untuk membuktikan bahwa dunia digital juga dapat memiliki unsur kesakralannya tersendiri. Terlebih lagi, tujuan dari *society 5.0* adalah penggabungan dunia digital dengan dunia nyata.

Mengenal Tuhan dan juga merefleksikan hubungan kita dengan Dia melalui ruang digital adalah cara “baru” yang unik. Sebagian besar orang mungkin sudah nyaman dengan pendekatan “gereja analog” dalam upayanya merefleksikan diri kepada Sang Pencipta. Hal penting yang

dapat dicatat dari perkembangan dunia digital termasuk *game online* bagi pertumbuhan spiritualitas anggota gereja adalah cara merefleksikan hubungan dengan Tuhan dan sesama manusia. Kendati demikian, perkembangan spiritualitas tidak cukup berhenti dalam ranah yang “umum” saja. Kita juga perlu akui, *game online* seperti MLBB telah memberikan pengaruh banyak bagi kehidupan masyarakat. Terlebih lagi, ustadz Azkacia telah membuktikan bahwa melalui MLBB, pembinaan spiritual dapat dilakukan. Melalui model taman, gereja sudah sepatutnya merangkul *game online* dan melakukan pembinaan terhadap anggotanya agar tetap menghidupi nilai-nilai Kristiani, agar pribadi tersebut dapat bertahan di tengah perkembangan dunia memasuki *society 5.0*. Pandangan St. John Chrysostom tentang pelayanan gereja memiliki dua altar (di dalam gereja dan di luar gereja) dapat menjadi batu pondasi bagi gereja untuk memberdayakan *game online* dalam pengembangan spiritualitas anggotanya (WCC 2013, 39). *Society 5.0* juga berbicara soal keterlibatan gereja di segala aspek teknologi

digital (Pakpahan & Pantan, 2022), termasuk *game online* seperti MLBB.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dunia saat ini telah bersiap memasuki fase *society 5.0* yang menggabungkan dunia digital dengan dunia nyata. Perkembangan teknologi digital—termasuk *game online*—tidak hanya terbatas dalam sektor industri saja, tetapi juga berdampak bagi pengembangan nilai kehidupan yang akan dianut. Perkembangan MLBB adalah contoh kecil yang nyata terjadi. *Game online* yang tadinya dianggap memiliki dampak buruk, justru sekarang berevolusi menjadi alternatif pekerjaan bagi masyarakat di era digital.

Keterhubungan perkembangan *game online* dengan spiritualitas sudah seharusnya menjadi perhatian gereja-gereja khususnya di Indonesia. Ustadz Azkacia adalah contoh dari upaya pembinaan spiritual melalui *game online*. Tentu, tujuan dari pembinaan tersebut adalah mengurangi ancaman buruk yang terkandung di dalam *game online*. Jika kendala utamanya adalah “tidak ditemukannya aspek spiritual,” bagaimana dengan ruang virtual yang

sebelum pandemi Covid-19 dianggap tidak sakral? Benar, bahwa hal tersebut adalah kasus yang berbeda. Kendati demikian, kita tidak bisa menutup mata, bahwa beberapa gereja justru terbantu dengan digunakannya ruang virtual.

Gereja model taman dapat digunakan menjadi dasar bersama untuk pembinaan spiritual melalui dan menggunakan *game online*. Jika pribadi dapat mengalami perkembangan spiritual dengan bermain *game online*, bukankah hal tersebut adalah baik? Spiritualitas personal dapat bertumbuh di mana saja dengan kondisi yang beragam. Gereja model taman tidak hanya menerima, tetapi juga “memelihara.” Jika taman tidak dipelihara dan dikelola dengan baik, bukankah taman tersebut akan menjadi kacau? Begitu juga dengan gereja.

REFERENSI

- Adiprasetya, J. (2020). Dari Tangga ke Taman: Multiplisitas Pertumbuhan Iman dan Implikasinya bagi Karya Pedagogis, Pastoral, dan Liturgis Gereja. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 4(2), 127–142. <https://doi.org/10.30648/dun.v4i2.232>
- Braun, B., Kornhuber, J., & Lenz, B. (2016). Gaming and Religion: The Impact of Spirituality and Denomination. *J. Relight Health Journal*, 55, 1464–1471.
- Campbell, H. A. (2013). Community. In H. A. Campbell (Ed.), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Routledge.
- Elwell, J. S. (2011). *Crisis of Transedence: A Theology of Digital Art and Culture*. Lexington Books.
- Encyclopedia of Christian Theology: Volume 1*. (2005). Routledge.
- Fowler, J. W. (1981). *Stages of Faith: The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning*. Harper & Row Publishers.
- Fowler, J. W. (1986). Faith and the Structuring of Meaning. In C. Dykstra & S. Parks (Eds.), *Faith Development and Fowler*. Religious Education Press.
- Fowler, J. W. (2004). *Manual for Faith Development Research*. Ermory University.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, 47–50.
- Galvagni, L. (2021). A Digital Spirituality for Digital Humans? In G. I. Et.al. (Ed.), *Religion in the Age of Digitalization: From New Media to Spiritual Machine*. Routledge.

- Grieve, G. P. (2013). Religion. In H. A. Campbell (Ed.), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Routledge.
- Helland, C. (2013). Ritual. In H. A. Campbell (Ed.), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Rotuledge.
- Indick, W. (2015). *The Digital God: How Technology Will Reshape Spirituality*. McFarland.
- Muser, I., & Pechlaner, H. (2021). Religion and Digitalization: A Discussion Between Ivo Muser dan Harald Pechlaner. In *Religion in the Age of Digitalization: From New Media to Spiritual Machine*. Routledge.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27.
- Rachmadi, S. (2017). *Reformed Spirituality in Java: The Reformed Tradition and the Struggle of the GKJ to Actualize Its Reformed Spirituality in Indonesia* [Disertasi]. Vrije Universiteit.
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19. (2020). *Pedoman Perubahan Perilaku Penanganan Covid-19*.
- Subehi, A. Y. (2021). *Hakekat Hidup di Dalam Kaca Mata Spiritual*. Guepedia.
- Subowo, A. T. (n.d.). Membangun Spiritualitas Digital bagi Generasi Z. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 5.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. *Jurnal IPTEK-KOM*, 22(2), 175–191.
- Sutinen, E., & Cooper, A.-P. (2021). *Digital Theology: A Computer Science Perspective*. Emerald.
- WCC. (2013). *The Church: Towards a Common Vision*. WCC Publication.
- Pakpahan, G., & Pantan, F. (2022). Konstruksi Teologis Integritas Kristen di Era Masyarakat 5.0. *Jurnal Teologi Gracia Deo*, 5(1), 1–9. <http://e-journal.sttbaptisjkt.ac.id/index.php/graciadeo>