MOBILE LEGENDS AS LOCUS THEOLOGICUS:
Sebuah Studi Tentang Pembentukan Spiritualitas Generasi Z dalam Memainkan *Game Mobile Legends* di Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana

Oleh:

Doly Rante Pangloly (50230173)

TESIS

UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT

DALAM MENCAPAI GELAR MAGISTER

PADA FAKULTAS TEOLOGI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

Dosen Pembimbing:

Pdt. Prof. Tabita Kartika Christiani, Ph.D

Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Doly Rante Pangloly
NIM	:	50230173
Program Studi	:	Filsafat Keilahian
Judul Karya Ilmiah	:	MOBILE LEGENDS AS LOCUS THEOLOGICUS: Sebuah Studi Tentang Pembentukan Spiritualitas Generasi Z dalam Memainkan *Game Mobile Legends* di Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana

dengan ini menyatakan:

a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/*reviewer*.

b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.

c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.

e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.

f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: (*pilih salah satu*)

☑ Dapat diakses tanpa embargo.
☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.
*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo (*bisa lebih dari satu*):

☐ dalam proses pengajuan paten.
☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. … ***
☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

_____
_____
_____

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

Mengetahui,

Pdt. Prof. Tabita Kartika Christiani, Ph.D
NIDN/NIDK 0527106202

Yang menyatakan,



Doly Rante Pangloly
NIM 50230173

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan Judul:

MOBILE LEGENDS AS LOCUS THEOLOGICUS:
Sebuah Studi Tentang Pembentukan Spiritualitas Generasi Z dalam Memainkan *Game Mobile Legends* di Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Doly Rante Pangloly

(NIM: 50230173)

Dalam Ujian Tesis Program Studi Filsafat Keilahian
Program Magister Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana
Pada Tanggal 01 Agustus 2025 dan Dinyatakan LULUS

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Pdt. Prof. Tabita Kartika Christiani, Ph.D	Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D

Penguji:

1. Pdt. Prof. Tabita Kartika Christiani, Ph.D .....
2. Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D .....
3. Pdt. Stefanus Christian Haryono, MACF, Ph.D .....

Disahkan Oleh:
Kepala Program Studi Filsafat Keilahian
Program Magister

Pdt. Handi Hadiwitanto, Ph.D

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Kristen Duta Wacana, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	:	Doly Rante Pangloly
NIM	:	50230173
Program Studi	:	Filsafat Keilahian
Fakultas	:	Teologi
Judul karya ilmiah	:	***MOBILE LEGENDS AS LOCUS THEOLOGICUS*: Sebuah Studi Tentang Pembentukan Spiritualitas Generasi Z dalam Memainkan *Game Mobile Legends* di Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana**

menyatakan yang sebenarnya bahwa karya ilmiah ini sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan sesuai dengan arahan dari pembimbing. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Apabila di kemudian hari didapati penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Duta Wacana.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Doly Rante Pangloly
NIM 50230173

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, Sang Guru dan Sumber segala hikmat, karena hanya oleh kasih karunia-Nya tesis ini dapat diselesaikan. Dalam setiap proses penulisan, penulis menyadari bahwa pekerjaan akademis dalam bidang teologi tidaklah semata-mata upaya intelektual, melainkan juga sebuah perjalanan iman yang memperdalam relasi dengan Allah sekaligus menghadirkan refleksi teologis atas realitas kehidupan. Tesis ini hadir sebagai bentuk tanggung jawab akademik dan panggilan iman untuk membaca, memahami, dan merumuskan kembali pengalaman manusia dalam terang Injil.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua semua pihak yang memiliki peran dalam proses studi penulis:

1. Rumpun Keluarga yang dengan penuh cinta memberi dukungan moral dan spiritual, terlebih khusus istri tercinta yang dengan penuh kesabaran dan kesetiaan mendampingi penulis melalui dinamika studi yang penuh warna ini.
2. Badan Pekerja Sinode Gereja Toraja yang telah memberikan dukungan penuh agar penulis semakin diperlengkapi melalui proses studi ini, terlebih khusus kakanda ketum Pdt. Alfred Anggui yang dalam berbagai kesempatan menyatakan perhatian nyata kepada penulis.
3. Pengurus *Evangelische Mission in Solidarity* yang juga telah memberikan bantuan beasiswa untuk biaya studi penulis.
4. Kak Gusti dan Kak Iwan, yang dengan penuh kasih memberikan dukungan serta perhatian yang begitu besar kepada penulis dalam menjalani studi dan menyelesaikan tesis ini.
5. Segenap majelis dan anggota Gereja Toraja Jemaat Petra Padang yang telah berbesar hati mendukung proses kelanjutan studi penulis.
6. Segenap majelis dan anggota Gereja Toraja Jemaat Surabaya, Cabang Kebaktian Yogyakarta, dan Cabang Kebaktian Salatiga, yang juga memberikan dukungan yang begitu besar kepada penulis dalam proses menyelesaikan studi.
7. Ketua dan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Dutawacana yang dengan senang hati memberi diri menjadi subjek penelitian dari tesis ini.
8. Rekan seperjuangan *circle* M.Fil 2023 yang selalu memberi dukungan spiritual dan moral menjalani proses studi ini.

9. *Last but not least,* Bunda Tabita dan Pak Yahya selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan kesetiaan membimbing penulis, serta Pak Stef yang memberi *insight* serta penuh ketelitian memberi koreksi dalam proses ujian tesis ini.

Tanpa kehadiran mereka, perjalanan panjang penulisan tesis ini tentu tidak akan terselesaikan dengan baik.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Namun, dengan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap tesis ini dapat menjadi sumbangan kecil bagi pengembangan teologi yang hidup, kontekstual, dan relevan bagi generasi masa kini maupun yang akan datang.

Salatiga, 21 Agustus 2025

Doly Rante Pangloly

DUTA WACANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
ABSTRAK viii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Permasalahan Penelitian 4
1.3. Batasan Penelitian 5
1.4. Metodologi Penelitian 6
1.5. Tujuan Penelitian 7
1.6. Teori 7
1.7. Sistematika Penulisan 8
BAB II *VIDEO GAME* SEBAGAI LOKUS SPIRITUALITAS 10
2.1. Pengantar 10
2.2. Definisi dan Dinamika Spiritualitas 11
2.3. Spiritualitas Sebagai Pengalaman Hidup di Dunia Kontemporer 14
2.4. Video *Game* sebagai *Locus Theologicus* 19
2.4.1. Kategori Teologis dalam *Video Game* 21
2.4.1.1 *Explicit Theology* 21
2.4.1.2 *Implicit Theology* 22
2.4.1.3 *Gamethology* 22
2.4.2. Permainan sebagai Tindakan Sakramental 24
2.5. Produksi dan Konsumsi Spiritualitas dalam *Video Game* 29
2.6. Interseksi: *Game* sebagai Ruang Spiritualitas Kontemporer 33
2.7. Spiritualitas dalam Pengalaman Bermain *Mobile Legends*: Narasi Heroik, Sistem Kolektif, dan Tindakan Sakramental 37
2.8. Kesimpulan 40
BAB III *MOBILE LEGENDS* SEBAGAI ARENA SPIRITUALITAS: Suara dan Refleksi Generasi Z dalam UKM E-Sport UKDW 42
3.1. Pendahuluan 42

3.2. Landasan Teori....43
3.3. Deskripsi Rancangan Penelitian....44
3.4. Pelaksanaan Penelitian....46
3.5. Hasil Penelitian....48
3.5.1. Spiritualitas sebagai Kapasitas Memberi Makna....49
3.5.2. Refleksi Diri dan Kesadaran Eksistensial....51
3.5.3. *Game* sebagai Ruang Sakral Digital....53
3.5.4. Representasi Nilai Religius atau Moral dalam Narasi dan Karakter *Game*....54
3.5.5. Identitas dan Spiritualitas Pemain....56
3.5.6. Komunitas Digital dan Pertumbuhan Spiritualitas....58
3.5.7. Spiritualitas sebagai Proses Keterlibatan Penuh dan Autentik....60
3.5.8. Makna Keberadaan dan Tujuan dalam Permainan Digital....62
3.6. Analisis Hasil Penelitain....64
3.7. Kesimpulan....67
BAB IV MEMBACA SPIRITUALITAS *GAMING* GENERASI Z: Suatu Refleksi Teologis atas *Mobile Legends* sebagai Arena Spiritual....68
4.1. Pengantar....69
4.2. Spiritualitas sebagai Proses Pemaknaan dalam Ruang *Gaming* Digital....71
4.3. *Mobile Legends* sebagai Arena Spiritualitas Kontekstual....74
4.4. Narasi Permainan sebagai Medium Refleksi Teologis....77
4.5. Generasi Z dan Spiritualitas Digital dalam Perspektif Gereja....79
4.6. Implikasi bagi Pelayanan Gereja dan Pendidikan Kristiani Generasi Z....81
4.6.1. Gereja sebagai Komunitas yang Mendengarkan dan Memberi Makna....83
4.6.2. Reformulasi Spiritualitas Gerejawi....87
4.6.3. Pembaruan Strategi Pendidikan Kristiani....90
4.6.4. Pengembangan Pelayanan Pastoral Kontekstual (Generasi Z)....95
4.6.5. Orientasi Gereja terhadap Transformasi Budaya....99
4.7. Kesimpulan....103
BAB V KESIMPULAN....105
5.1. Kesimpulan....105
5.2. Saran....106
Daftar Pustaka....108
LAMPIRAN-LAMPIRAN

ABSTRAK

MOBILE LEGENDS AS ⁻OCUS THEOLOGICUS: Sebuah Studi Tentang Pembentukan Spiritualitas Generasi Z dalam Memainkan *Game Mobile Legends* di Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana

Oleh: Doly Rante Pangloly (50230173)

Di era perkembangan teknologi digital yang semakin pesat ini, Generasi Z hidup di antara layar-layar virtual yang tak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang di mana makna hidup dipertanyakan dan dijelajahi. Apakah mungkin spiritualitas bertumbuh di tempat-tempat yang selama ini dianggap sekuler, seperti dunia permainan digital? Dapatkah *game* seperti *Mobile Legends* menjadi *locus theologicus*, yaitu ruang teologis di mana pergulatan nilai, moralitas, dan pertanyaan tentang eksistensi manusia berlangsung secara nyata? Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan-pertanyaan mendalam tersebut dengan mengeksplorasi pengalaman spiritual Generasi Z yang tergabung dalam UKM E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana. Melalui pendekatan hermeneutika fenomenologis, penelitian ini menelisik pengalaman subyektif para pemain, mencari jejak spiritualitas yang mungkin tersembunyi di balik strategi, kerja sama tim, dan dinamika kompetisi digital. Berdasarkan teori David B. Perrin tentang spiritualitas sebagai pengalaman inkarnasional dan kontekstual, serta gagasan Frank G. Bosman yang memandang video *game* sebagai *locus theologicus*, penelitian ini menemukan bahwa nilai-nilai spiritual seperti pengorbanan, solidaritas, keadilan, dan refleksi diri hadir secara implisit dalam pengalaman bermain. Pandangan James Emery White mengenai Generasi Z sebagai generasi yang *spiritual but not religious* semakin menegaskan bahwa spiritualitas kontemporer kini menjelma dalam bentuk-bentuk baru, termasuk melalui medium digital yang interaktif dan naratif. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa ruang digital bukan sekadar dunia virtual tanpa makna, melainkan dapat menjadi *locus theologicus,* tempat Generasi Z bergulat dengan pertanyaan eksistensial dan mengalami pembentukan spiritualitas. Penelitian ini membuka wacana yang semakin luas bagi teologi kontemporer dan mengajak gereja serta komunitas religius untuk lebih peka membaca kehadiran Ilahi dan dinamika spiritualitas di ruang-ruang digital, termasuk di arena permainan yang mungkin selama ini luput dari perhatian.

Kata Kunci: spiritualitas, *locus theologicus*, generasi Z, kontemporer, digital

ABSTRACT

MOBILE LEGENDS AS LOCUS THEOLOGICUS:
A Study on the Spirituality Formation of Generation Z in Playing Mobile Legends at the Student Activity Unit E-Sport of Duta Wacana Christian University

Author: Doly Rante Pangloly (50230173)

In this era of rapid digital technology development, Generation Z lives among virtual screens that are not only a means of entertainment, but also a space where the meaning of life is questioned and explored. Is it possible for spirituality to flourish in places traditionally considered secular, such as the digital gaming world? Can games like Mobile Legends serve as a *locus theologicus*—a theological space where struggles over values, morality, and questions about human existence unfold in real terms? This study seeks to answer these profound questions by exploring the spiritual experiences of Generation Z members of the E-Sport Club at Duta Wacana Christian University. Through a phenomenological hermeneutic approach, this research delves into the subjective experiences of players, seeking traces of spirituality that may be hidden behind strategies, teamwork, and the dynamics of digital competition. Based on David B. Perrin's theory of spirituality as an incarnational and contextual experience, and Frank G. Bosman's idea of video games as a "*locus theologicus*," this study finds that spiritual values such as sacrifice, solidarity, justice, and self-reflection are implicitly present in the gaming experience. James Emery White's perspective on Generation Z as a spiritual but not religious generation further emphasizes that contemporary spirituality now manifests in new forms, including through interactive and narrative digital media. The findings of this study affirm that the digital space is not merely a meaningless virtual world but can serve as a *locus theologicus*, where Generation Z grapples with existential questions and experiences spiritual formation. This research opens up a broader discourse for contemporary theology and invites the church and religious communities to be more attuned to the presence of the Divine and the dynamics of spirituality in digital spaces, including in the realm of gaming, which may have previously gone unnoticed.

Keywords: spirituality, *locus theologicus*, generation Z, contemporary, digital

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kehidupan manusia yang terkoneksi dengan internet hingga saat ini semakin dipengaruhi oleh realitas virtual dan pola kehidupan yang terdigitalisasi. Setiap hari batasan antara waktu di ruang korporeal dan digital hampir tidak dapat lagi dipisahkan, hal ini dikarenakan koneksi internet yang memungkinkan setiap orang untuk berada dalam mode *online*, sehingga mereka tetap terhubung dengan komunitasnya.[1] Menariknya, media digital yang membentuk lanskap baru kehidupan ini, kini dikuasai oleh generasi yang dikenal dengan istilah *digital natives* atau penduduk digital.[2] Mereka ini adalah yang sejak lahir telah akrab dan tumbuh bersama teknologi digital, salah satunya Generasi Z. Dinamika ini telah mengubah cara Generasi Z berinteraksi dengan dunia, termasuk dalam membentuk pola pikir, nilai, dan pengalaman spiritual mereka. Salah satu fenomena paling mencolok dalam kehidupan generasi ini adalah keterlibatan mereka dalam dunia *game*. *Game* bukan sekadar hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial dan bahkan medium refleksi yang tanpa disadari dapat membentuk spiritualitas para pemainnya. Namun, banyak dari mereka yang memainkan *game* tanpa kesadaran akan dimensi yang lebih dalam ini, menjadikannya sekadar aktivitas rekreasi yang lepas dari makna spiritual.

Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu *game* yang paling populer di kalangan mereka karena sifatnya yang kompetitif dan berbasis tim. *Game* ini tidak hanya menghadirkan tantangan strategi, tetapi juga membangun komunitas digital yang erat di antara para pemainnya. Namun, pengalaman ini sering kali hanya dimaknai sebatas permainan, tanpa disadari bahwa interaksi dan pengalaman dalam *game* dapat mencerminkan nilai-nilai moral dan spiritual yang signifikan. Spiritualitas, yang sering kali dikaitkan dengan praktik keagamaan formal, sebenarnya dapat muncul dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bermain *game*. Spiritualitas bukan semata soal ritual, melainkan pengalaman hidup yang dijalani (*lived experience)* yang menyentuh dimensi terdalam manusia: bagaimana ia memaknai keberadaan, menghadapi tantangan, mencari tujuan, serta mengalami kehadiran yang transenden di tengah aktivitas sehari-hari, termasuk saat berinteraksi, berkompetisi, dan merefleksikan diri dalam dunia virtual. Dalam *Mobile Legends*, para pemain menghadapi berbagai tantangan yang menguji kesabaran, kerja sama, pengorbanan, dan keadilan. Konsep-konsep ini sejatinya memiliki resonansi spiritual yang kuat, tetapi tanpa

[1] Yudha Nugraha Manguju, *E-KLESIOLOGI: Dinamika Berkomunitas dalam Upaya Membangun Gereja Digital,* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2024), 16-17.
[2] Melkyor Pando, *Hiruk Pikuk Jaringan Sosial Terhubung: Refleksi Filsafat Teknologi atas Jaringan Sosial Terhubung* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2014), 149.

refleksi yang memadai, pengalaman ini berlalu begitu saja tanpa memberikan dampak yang lebih dalam bagi kehidupan pemainnya.

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan dalam mengaitkan teologi dan budaya populer digital adalah skripsi karya Agung Dwi Setiyawan berjudul *"Keramahan dalam Permainan Digital: Meninjau NieR:Automata sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney"*. Penelitian tersebut secara khusus menganalisis *game NieR:Automata* sebagai sebuah media pencarian makna dan pembentukan nilai teologis, terutama nilai keramahan, dengan menggunakan pendekatan teoretis dari Richard Kearney dan David L. Miller. Dalam latar belakangnya, Agung menegaskan bahwa "*game* video mencerminkan *worldview* dan nilai yang dimiliki pembuatnya," sehingga ketika dimainkan, para *game*r "akan berdialog dengan nilai dan *worldview* yang terkandung secara implisit maupun eksplisit di dalamnya".[3]

Fokus utama dari penelitian tersebut adalah pada permainan digital sebagai teks budaya dan teologis, bukan pada pengalaman nyata para pemainnya. Hal ini ditegaskan sendiri oleh Agung, bahwa skripsinya bertujuan "menunjukkan prospek *game* video *NieR:Automata* sebagai media untuk mencari makna dan mengolah nilai di era digital",[4] bukan untuk meneliti pengalaman subjektif *game*r secara langsung. Bahkan dalam analisisnya, Agung menyoroti bagaimana *ending game NieR:Automata* mendorong pemain untuk berpartisipasi dalam tindakan keramahan secara simbolik melalui "pengorbanan data untuk membantu *game*r lain yang merupakan orang asing agar terbebas dari siklus permusuhan".[5]

Penelitian tersebut menjadi salah satu landasan penting bagi perkembangan kajian teologis terhadap video *game*. Namun, penulisan tesis ini mengambil arah yang berbeda dengan memindahkan fokus utama dari permainan ke pemainnya. Dalam konteks ini, saya hendak meneliti pengalaman spiritual Generasi Z dalam memainkan *game Mobile Legends***,** yakni *game* kompetitif bergenre *MOBA* yang banyak dimainkan secara kolektif dan intens oleh generasi digital masa kini. Jika Agung melihat bagaimana nilai spiritual dapat dikomunikasikan melalui alur naratif dan desain permainan, maka saya ingin menelusuri bagaimana nilai-nilai spiritual justru dialami, dihayati, dan diekspresikan oleh para pemain dalam keterlibatan langsung mereka dengan dunia *game* itu sendiri**.** Dengan demikian, tesis ini diharapkan mampu memperkaya diskusi teologi

[3] Agung Dwi Setiyawan, *Keramahan dalam Permainan Digital: Meninjau NieR:Automata sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney* (Skripsi Sarjana, Fakultas Teologi, Universitas Kristen Duta Wacana, 2023), 1.
[4] Setiyawan, *Keramahan dalam Permainan Digital,* 5.
[5] Setiyawan, *Keramahan dalam Permainan Digital,* 63.

digital melalui pendekatan yang lebih berfokus pada subjek manusia sebagai pelaku spiritual di ruang virtual.

Selain itu, penelitian lain yang turut memberi kontribusi penting dalam memahami dinamika permainan digital adalah tulisan Stevan Theodore Alxander, Samuel Christian Widjaja, Sherli Leony Agustine, dan Valencia Patricia yang berjudul *"Mobile Legends di Indonesia Sebagai Media Kritik Homo Ludens,"*. Dalam kajian tersebut, para penulis melihat permainan *Mobile Legends* sebagai medium yang merefleksikan kembali eksistensi manusia modern yang ditandai dengan semangat bermain (*ludic spirit*) dalam berbagai dimensi kehidupannya. Salah satu kesimpulan penting dari kajian tersebut adalah bahwa *Mobile Legends* mampu menjadi ruang pemenuhan kebutuhan dasar psikologis bagi para pemainnya, seperti kebutuhan akan kompetensi, hubungan sosial, dan otonomi diri. Mereka menyatakan bahwa "pemenuhan kebutuhan dasar psikologis tersebut yang menjadi tujuan bermain *game* tersebut".[6] Dengan demikian, permainan ini tidak semata-mata bersifat hiburan, melainkan juga menyediakan ruang pelarian, pemaknaan, dan relasi.

Jika kajian tersebut lebih menyoroti dimensi psikologis dari pengalaman bermain, maka dalam penelitian ini saya ingin melangkah lebih jauh dengan menelaah bagaimana pemain, khususnya dari kalangan Generasi Z, memaknai dan mengalami spiritualitas di tengah aktivitas bermain mereka. Saya berangkat dari pemahaman bahwa spiritualitas tidak hanya terbatas pada ranah keagamaan formal, tetapi juga menyangkut dimensi eksistensial manusia yang melibatkan pengalaman akan makna, keterhubungan, dan refleksi diri. Oleh karena itu, fokus utama penelitian ini adalah menggali bagaimana permainan *Mobile Legends* dapat menjadi ruang dialektis di mana para pemain mengekspresikan, membentuk, bahkan mengalami aspek-aspek spiritualitas mereka dalam konteks budaya digital kontemporer.

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang lebih fleksibel dalam mencari makna hidup dan spiritualitas mereka. Mereka tidak selalu terikat pada institusi keagamaan tradisional, tetapi tetap memiliki kebutuhan akan refleksi dan pengalaman transendental. Dalam dunia yang semakin sekuler dan digital, *game* menjadi salah satu ruang yang dapat menawarkan pengalaman tersebut. Namun, tanpa pemahaman yang tepat, potensi spiritual dalam *game* akan tetap tersembunyi dan tidak dimanfaatkan secara maksimal. Interaksi dalam dunia *game* dapat mencerminkan perjalanan hidup, menghadirkan dilema etis, dan memberikan ruang bagi pemain untuk merenungkan nilai-

[6] Stevan Theodore Alexander, Samuel Christian Widjaja, Sherli Leony Agustine, dan Valencia Patricia, "*Mobile Legends* di Indonesia Sebagai Media Kritik *Homo Ludens*," dalam *Anomali Homo Ludens dalam Lorong Waktu*, ed. Gerson Ralph Manuel Kho (Jakarta: PT Pustaka Obor Indonesia, 2023), 261.

nilai moral. Oleh karena itu, penting untuk meneliti bagaimana *game* dapat berfungsi sebagai medium pembentukan spiritualitas, terutama bagi generasi yang hidup dalam era digital ini.

Penelitian ini berfokus pada pemain *Mobile Legends*, untuk mengeksplorasi bagaimana pengalaman bermain *game* dapat menjadi bagian dari perjalanan spiritual mereka. Dengan meneliti pengalaman para pemain, penelitian ini ingin memahami bagaimana elemen-elemen dalam *game* ini dapat memunculkan refleksi spiritual, meskipun para pemainnya sendiri mungkin tidak menyadarinya. Dalam konteks ini, *Mobile Legends* menjadi contoh nyata bagaimana *game* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga medium di mana nilai-nilai moral dan spiritual dapat diinternalisasi. Baik melalui kerja sama tim, pengorbanan untuk kemenangan bersama, atau dilema etis dalam strategi permainan, *game* ini dapat mencerminkan berbagai aspek dari pengalaman manusia yang lebih dalam. Studi ini akan berusaha menggali bagaimana aspek-aspek ini muncul dalam pengalaman nyata para pemainnya.

Jika spiritualitas kini semakin berkembang dalam medium digital, maka penting bagi kita untuk memahami dan merespons perubahan ini. *Game*, yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari Generasi Z, dapat menjadi salah satu cara bagi mereka untuk menemukan dan mengalami nilai-nilai spiritual tanpa harus selalu berada dalam kerangka keagamaan yang formal. Pada akhirnya, dengan mengkaji pengalaman para pemain dalam komunitas *Mobile Legends*, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa spiritualitas tidak hanya terbatas pada ritual keagamaan tradisional. Dengan pendekatan ini, penelitian ini berupaya membuka wawasan baru dalam memahami bagaimana Generasi Z membentuk dan mengalami spiritualitas mereka melalui aktivitas yang dekat dengan keseharian mereka.

1.2. Permasalahan Penelitian

Permainan digital telah menjadi bagian integral dari keseharian Generasi Z, termasuk dalam membentuk cara pandang mereka terhadap dunia, diri sendiri, dan makna hidup. Salah satu bentuk permainan digital yang sangat populer di kalangan generasi ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. Bagi sebagian besar pemain, *game* ini bukan hanya media hiburan semata, tetapi juga ruang sosial, arena pengujian diri, dan tempat berinteraksi dengan pengalaman yang kompleks, baik secara emosional, relasional, maupun eksistensial. Akan tetapi, dimensi spiritual dari pengalaman bermain ini kerap kali luput dari perhatian, baik oleh para pemainnya sendiri maupun dalam kajian akademik teologi kontemporer.

Penelitian ini secara khusus berangkat dari perhatian terhadap Mahasiswa yang tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana (selanjutnya disingkat UKM E-Sports UKDW) sebagai representasi Generasi Z yang aktif dan intens dalam memainkan

Mobile Legends. Pengalaman bermain para anggota komunitas ini menjadi titik tolak untuk menggali lebih dalam bagaimana aktivitas bermain yang mereka jalani bisa mengandung dimensi spiritual, meskipun seringkali tidak disadari secara eksplisit. Oleh karena itu, objek material dari penelitian ini adalah pengalaman bermain *game Mobile Legends* oleh anggota UKM E-Sport UKDW. Untuk memahami dan menafsirkan dimensi spiritualitas yang mungkin terkandung dalam pengalaman tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan teoretis dari tiga pemikir. Pertama, Frank Bosman dengan konsepnya tentang video *game* sebagai *locus theologicus*, yaitu tempat di mana pergumulan teologis dan makna religius dapat muncul dari budaya populer. Kedua, David Perrin yang melihat spiritualitas sebagai pengalaman manusia dalam pencarian makna terdalam dari keberadaannya, tidak terbatas pada bentuk-bentuk religius formal. Ketiga, James Emery White yang menguraikan karakteristik khas Generasi Z, termasuk cara mereka memahami identitas, relasi, dan nilai-nilai dalam konteks digital.

Dengan mempertemukan pengalaman bermain *Mobile Legends* dan kerangka teoretis tersebut, penelitian ini hendak menjawab pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengalaman bermain *game Mobile Legends* dapat membentuk dan mengekspresikan spiritualitas di kalangan Generasi Z?
2. Nilai-nilai spiritual apa saja yang muncul dalam interaksi dan refleksi para pemain *Mobile Legends*, khususnya dalam UKM E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana?

1.3. Batasan Penelitian

Penelitain ini akan berfokus pada pengalaman bermain anggota UKM E-Sport UKDW, sebuah komunitas *gaming* yang secara aktif terlibat dalam kompetisi *Mobile Legends*. UKM ini tidak hanya menjadi tempat bagi anggotanya untuk bermain *game* tetapi juga berfungsi sebagai ruang interaksi sosial, refleksi, dan eksplorasi nilai-nilai yang terkait di dalamnya. Komunitas ini menawarkan konteks nyata untuk mengamati bagaimana aktivitas *gaming* dapat menjadi bagian dari proses pencarian makna dan spiritualitas bagi Generasi Z. Selain itu anggota UKM E-Sport UKDW juga terdiri dari beragam mahasiswa dengan latar belakang gereja dan daerah masing masing sehingga hal ini diharapkan bisa semakin memperkaya sudut pandang.

Mobile Legends: Bang Bang, merupakan salah satu *game* bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) paling populer di kalangan Generasi Z, khususnya di Indonesia. *Mobile Legends* menawarkan berbagai elemen yang menarik untuk diteliti dalam konteks spiritualitas, *Game* ini juga menghadirkan tantangan moral dan refleksi, baik dalam narasi maupun dalam dinamika permainan, yang dapat dianalisis melalui teori-teori yang telah diuraikan sebelumnya. Teori Frank Bosman juga mengatakan bahwa tidak semua *game* bisa menjadi *locus theologicus,*

sehingga menunjuk satu *game* ini adalah juga untuk membatasi lokus penelitian sesuai teori yang dipakai.

1.4. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode hermeneutika fenomenologi. Riset fenomenologi, sebagaimana dijelaskan oleh John W. Creswell, adalah pendekatan yang berakar dari filsafat dan psikologi di mana peneliti berupaya mendeskripsikan pengalaman hidup manusia terhadap suatu fenomena sebagaimana dipahami dan dijelaskan oleh para partisipan.[7] Pemahaman ini sejalan dengan Alierza Bonyadi yang menekankan bahwa penelitian fenomenologis bukan sekadar mengumpulkan data, tetapi juga "berjalan dalam sepatu" partisipan, memahami dunia dari sudut pandang mereka. Dalam hal ini, hermeneutika menjadi cara untuk menyelami persepsi, emosi, dan transformasi pengalaman sebagaimana dialami oleh subjek yang diteliti.[8] Pendekatan hermeneutik fenomenologis yang berakar pada filsafat Gadamer menekankan bahwa pemahaman merupakan proses dialektis antara peneliti dan teks atau pengalaman partisipan, melalui mekanisme *pre-understanding*, *hermeneutic circle*, dan *fusion of horizons*. Alsaigh dan Coyne menyatakan bahwa pemahaman dalam penelitian hermeneutik tidak dapat dilepaskan dari keterlibatan historis dan horizon peneliti, serta keterbukaan terhadap kejutan dan perbedaan pengalaman yang muncul dari partisipan. [9] Oleh karena itu, proses analisis data dilakukan sebagai sebuah percakapan interpretatif yang terbuka dan reflektif, yang terus bergerak antara bagian dan keseluruhan data. Dengan kata lain, hermeneutik fenomenologis tidak hanya ingin mengetahui apa yang dialami seseorang, tetapi juga bagaimana mereka memaknai pengalaman tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk mengungkap makna tersembunyi dan pemahaman mendalam tentang suatu fenomena melalui interpretasi pengalaman hidup.

Dalam praktiknya, peneliti hermeneutik fenomenologis akan terlibat dalam dialog yang mendalam dengan partisipan, berusaha untuk memahami dunia mereka dari perspektif mereka sendiri. Proses ini seringkali melibatkan lingkaran hermeneutik, di mana peneliti terus-menerus bergerak antara bagian dan keseluruhan, antara pengalaman individu dan konteks yang lebih luas, untuk mencapai pemahaman yang lebih kaya dan komprehensif. Peneliti juga perlu menyadari *pre-understanding* mereka sendiri dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi interpretasi mereka. Dalam studi tentang pengalaman spiritual pemain *Mobile Legends*, peneliti hermeneutik

---

[7] John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, terj. Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 18.
[8] Alireza Bonyadi, *Phenomenology as a Research Methodology in Teaching English as a Foreign Language,* (Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education 8, no. 11, 2023), 3–5.
[9] Rasha Alsaigh and Imelda Coyne, *Doing a Hermeneutic Phenomenology Research Underpinned by Gadamer's Philosophy: A Framework to Facilitate Data Analysis*, (International Journal of Qualitative Methods 20, 2021), 4–6.

fenomenologis akan berusaha untuk memahami bagaimana pemain memaknai pengalaman bermain *game* dalam kaitannya dengan keyakinan, nilai-nilai, dan identitas spiritual mereka. Peneliti akan menggali bagaimana interaksi sosial dalam UKM E-sport UKDW memengaruhi pembentukan makna dan identitas tersebut, serta bagaimana nilai-nilai spiritual tertentu muncul dan berkembang dalam konteks ini. Dengan demikian, hermeneutik fenomenologis menawarkan cara yang mendalam dan reflektif untuk memahami kompleksitas pengalaman manusia dan bagaimana pengalaman tersebut membentuk pemahaman kita tentang diri kita sendiri dan dunia di sekitar kita.

Pendekatan ini juga sejalan dengan pandangan David B. Perrin bahwa spiritualitas merupakan pengalaman hidup (*lived experience*) yang dijalani secara reflektif, personal, dan kontekstual.[10] Sementara itu, kerangka dari Frank G. Bosman memperkuat bahwa video *game* bukan hanya media hiburan, tetapi juga dapat menjadi ruang teologis (*locus theologicus*) yang memuat simbol, narasi, dan pengalaman spiritual. Oleh karena itu, metode ini tepat untuk menelaah bagaimana pemain mengalami spiritualitas dalam dunia *game*.[11]

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana Generasi Z yang tergabung dalam UKM E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) mengalami spiritualitas melalui permainan *Mobile Legends*. *Game* ini dipilih karena popularitasnya yang tinggi di kalangan anak muda dan struktur permainannya yang memungkinkan interaksi, narasi, dan refleksi moral.

1.6. Teori

Penulisan tesis ini berpijak pada integrasi tiga teori utama yang menghubungkan mengenai konsep spiritualitas, *game* sebagai medium teologis, dan identitas generasi Z. Teori pertama, yakni konsep spiritualitas yang merupakan realitas manusia yang lebih luas daripada sekadar praktik religius yang bersifat formal atau institusional. Dalam kerangka pemikiran David B. Perrin, spiritualitas dipahami sebagai pengalaman hidup yang integratif dan transformasional, yang mencakup seluruh dimensi keberadaan manusia, baik tubuh, emosi, kehendak, relasi sosial, maupun pencarian makna terdalam dalam kehidupan.[12] Teori yang kedua adalah gagasan Frank G. Bosman tentang video *game* sebagai lokus teologi. Menurutnya, video *game* mengandung potensi teologis untuk mengeksplorasi pencarian manusia akan makna, refleksi moral, dan

[10] David B. Perrin, *Studying Christian Spirituality* (New York: Routledge, 2007), 20.
[11] Frank G. Bosman, *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games* (Abingdon: Routledge, 2019), 6.
[12] Perrin, *Studying Christian Spirituality,* 20.

pengalaman spiritual.[13] Bosman membagi ekspresi teologis dalam *game* ke dalam tiga kategori: *explicit theology*, yakni *game* yang secara langsung mengangkat tema atau simbol keagamaan; *implicit theology*, yaitu *game* yang tidak menyebut agama secara eksplisit tetapi memuat pertanyaan moral dan eksistensial; serta *gametheology*, yakni dimensi spiritualitas yang muncul melalui struktur permainan itu sendiri, melalui aturan, mekanisme, dan pengalaman keterlibatan emosional pemain. Dengan pendekatan ini, pengalaman bermain *game* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga proses reflektif yang menyentuh dimensi terdalam kehidupan pemain. Teori yang ketiga adalah identitas Generasi Z menurut James Emery White, di mana dia menggambarkan mereka sebagai generasi yang "*spiritual but not religious*".[14] Fenomena ini menunjukkan bahwa kebutuhan spiritual tidak menghilang; hanya saja bentuknya berubah, dan institusi keagamaan tradisional tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pemenuhan kebutuhan tersebut. Dalam dunia yang sangat terhubung secara digital, Generasi Z menghadapi tantangan dalam membedakan informasi dan kebijaksanaan. White mencatat bahwa meskipun mereka memiliki akses ke lautan informasi, mereka sering kekurangan alat untuk menilai dan memproses informasi tersebut secara kritis.[15]

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini akan diuraikan dalam 5 bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan penelitian, batasan penelitian, metode penelitian, tujuan penelitian, teori, dan sistematika penulisan.

BAB II VIDEO *GAME* SEBAGAI LOKUS SPIRITUALITAS

Bab ini berisi eksplorasi yang bertujuan untuk membangun pemahaman bahwa video *game* dapat menjadi ruang spiritual yang dinamis, terutama dalam konteks spiritualitas zaman ini yang tidak lagi terikat pada batasan institusional dan dogmatis. Bagian ini juga akan menyajikan unsur spiritualitas dalam bermain *game Mobile Legends*, di mana *game* ini akan menjadi fokus dalam konteks generasi Z yang akan diteliti di bab selanjutnya.

BAB III *MOBILE LEGENDS* SEBAGAI ARENA SPIRITUALITAS: SUARA DAN REFLEKSI GENERASI Z DALAM UKM E-SPORT UKDW

Bab ini akan berisi eksplorasi dalam menyelami pengalaman spiritual yang dialami oleh Generasi Z dalam aktivitas bermain *Mobile Legends.* Di dalamnya juga akan diuraikan

[13] Bosman, *Gaming and the Divine,* 6.
[14] James Emery White, *Meet Generation Z: Understanding and Reaching the New Post-Christian World* (Grand Rapids: Baker Books, 2017)*,* 59.
[15] White, *Meet Generation Z,* 61.

pendekatan penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data. Semua elemen ini disusun dengan harapan bahwa metodologi yang digunakan dapat menjadi jembatan yang cocok dalam menyingkap dinamika spiritual yang mungkin tersembunyi di balik layar video *game*, sebuah layar yang bagi sebagian orang mungkin tampak biasa saja, namun bagi yang lain bisa menjadi cermin jiwa, ruang refleksi, bahkan altar yang tak kasat mata.

BAB IV MEMBACA SPIRITUALITAS *GAMING* GENERASI Z: SUATU REFLEKSI TEOLOGIS ATAS *MOBILE LEGENDS* SEBAGAI ARENA SPIRITUAL

Bab ini merupakan ruang reflektif dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan, khususnya dalam membaca dan menafsirkan pengalaman spiritual Generasi Z dalam bermain *Mobile Legends* dari sudut pandang teologi multitekstual yang merupakan pengembangan dari teologi kontekstual. Refleksi teologis pada bab ini tidak dimaksudkan untuk menghakimi atau menilai benar-salah pengalaman para pemain, melainkan untuk membaca, yakni memahami, mengakui, dan menafsirkan spiritualitas yang tersembunyi dalam pengalaman mereka melalui lensa iman Kristen.

BAB V PENUTUP

Bagian ini akan berisi kesimpulan yang merupakan ringkasan temuan utama yang menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu juga saran untuk gereja dan komunitas religius dalam menjangkau Generasi Z, serta rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.

DUTA WACANA

BAB V
KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Bab ini merupakan bagian akhir dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan. Setelah melalui pemaparan latar belakang, kajian teori, temuan lapangan, serta refleksi teologis dalam bab-bab sebelumnya, pada bagian ini penulis akan menyajikan rangkuman temuan utama dari penelitian yang telah dilakukan. Penekanan utama diberikan pada jawaban atas rumusan masalah yang telah dikemukakan di awal penelitian. Berikut ini adalah kesimpulan yang dirumuskan berdasarkan dua rumusan pertanyaan penelitian.

Bagaimana pengalaman bermain game Mobile Legends dapat membentuk dan mengekspresikan spiritualitas di kalangan Generasi Z?

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain *game Mobile Legends* di kalangan Generasi Z, khususnya para anggota UKM E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana, bukanlah sekadar aktivitas digital yang bersifat rekreatif. Pengalaman tersebut justru membuka ruang-ruang personal dan sosial yang sarat makna, di mana para pemain secara sadar maupun tidak sadar terlibat dalam proses pencarian, pemaknaan, dan ekspresi spiritualitas.

Spiritualitas, sebagaimana dipahami melalui kerangka David B. Perrin, bukan hanya soal ritual keagamaan, tetapi merupakan proses eksistensial yang menyentuh tubuh, emosi, relasi, kehendak, serta pencarian makna terdalam hidup manusia. Dalam konteks ini, *Mobile Legends* menjadi ruang digital yang memungkinkan para pemain mengekspresikan kerinduan mereka akan koneksi, identitas, makna, dan transformasi diri. Melalui dinamika bermain seperti kerja sama tim, strategi kolektif, pengorbanan individu untuk kepentingan tim, serta refleksi atas kegagalan dan kemenangan, para pemain mengalami relasi yang membentuk spiritualitas. Mereka juga merasakan proses internal yang mencerminkan nilai-nilai seperti kesabaran, pengendalian diri, solidaritas, dan kejujuran, yang semuanya merupakan ekspresi dari spiritualitas yang hidup.

Dengan demikian, *game* seperti *Mobile Legends* dapat menjadi arena spiritualitas bagi Generasi Z karena di dalamnya terdapat pengalaman emosional, refleksi moral, dan interaksi sosial yang membentuk serta mengekspresikan dimensi spiritual mereka. Ini memperlihatkan bahwa spiritualitas zaman ini tidak selalu hadir dalam bentuk yang eksplisit, tetapi bisa menjelma dalam ruang-ruang digital yang bersifat personal, cair, dan partisipatif.

Nilai-nilai spiritual apa saja yang muncul dalam interaksi dan refleksi para pemain Mobile Legends, khususnya dalam UKM E-Sport Universitas Kristen Duta Wacana?

Dari hasil wawancara dan pengamatan terhadap para pemain *game Mobile Legends* yang tergabung dalam UKM E-Sport UKDW, teridentifikasi sejumlah nilai-nilai spiritual yang secara nyata muncul dari pengalaman mereka dalam bermain *Mobile Legends*. Nilai-nilai ini hadir tidak hanya dalam bentuk ucapan, tetapi juga dalam sikap, keputusan, dan refleksi personal terhadap pengalaman bermain.

Beberapa nilai spiritual yang paling menonjol adalah:

1. Solidaritas dan Kepedulian: Terlihat dalam keinginan untuk tidak egois dan mendukung teman setim, termasuk mengambil peran tidak populer demi kemenangan bersama.
2. Pengorbanan dan Kerja Sama: Pemain belajar menahan ambisi pribadi untuk strategi tim, menggambarkan bentuk kasih yang memberi diri.
3. Refleksi Diri dan Kesadaran akan Kelemahan: Banyak pemain yang mengalami refleksi eksistensial saat menghadapi kekalahan atau konflik, yang kemudian menjadi titik tolak pertumbuhan pribadi.
4. Sportivitas dan Kejujuran: Meskipun berada dalam ruang kompetitif, banyak pemain menegaskan pentingnya bermain dengan jujur dan adil.
5. Kesabaran dan Pengendalian Diri: *Game* yang cepat dan intens memaksa pemain untuk belajar mengelola emosi, terutama dalam situasi tekanan atau provokasi.

Nilai-nilai tersebut memperlihatkan bahwa dalam interaksi digital pun, spiritualitas dapat bertumbuh, terutama ketika pemain memaknai tindakan mereka sebagai bagian dari relasi yang lebih besar, baik terhadap sesama maupun terhadap diri sendiri. Spiritualitas dalam konteks ini bersifat inkarnasional dan kontekstual, terjadi di dalam aktivitas biasa namun memiliki kedalaman makna yang menyentuh aspek transenden.

Temuan ini juga memperkuat argumen Frank Bosman bahwa *game* dapat menjadi *locus theologicus*, di mana pengalaman-pengalaman manusiawi sehari-hari dapat membuka peluang bagi refleksi teologis. Pengalaman para pemain di UKM E-Sport UKDW menjadi bukti bahwa nilai-nilai spiritual tidak hanya bisa ditemukan dalam ruang liturgi, tetapi juga dalam arena *gaming* yang tampaknya sekuler namun kaya akan dinamika iman yang tersembunyi.

5.2. Saran

Berdasarkan keseluruhan temuan dan refleksi dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan untuk menjadi perhatian gereja, komunitas akademik, dan generasi muda sendiri. Penelitian ini memperlihatkan bahwa ruang digital, khususnya dalam pengalaman bermain

game Mobile Legends, telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan spiritual Generasi Z. Oleh karena itu, gereja sebagai komunitas iman perlu membuka diri terhadap kenyataan ini dan mulai mengakui bahwa spiritualitas tidak lagi hanya berakar pada aktivitas-aktivitas religius formal, tetapi juga tumbuh dan menemukan bentuknya dalam ruang-ruang keseharian yang bersifat digital. Gereja didorong untuk merancang pelayanan yang lebih kontekstual dengan melibatkan budaya populer digital sebagai bagian dari pendekatan pastoralnya. Ini mencakup keberanian untuk berdialog dengan dunia *game*, mendampingi para pemain muda dengan empati, dan menciptakan ruang reflektif yang memberi makna terhadap pengalaman bermain mereka. Dengan menyadari spirit bermain dalam diri pemuda bahkan mungkin generasi lainnya, Gereja harus berupaya membuat kegiatan-kegiatan yang berbentuk permainan agar keterlibatan jemaat menjadi lebih terakomodir. Permainan dalam bentuk sederhana, baik dalam bentuk interaksi langsung atau melalui media digital akan sangat membantu jemaat menikmati proses pembangunan iman.

Di sisi lain, komunitas akademik, khususnya dalam ranah teologi praktis, didorong untuk terus mengembangkan kajian teologi digital secara lebih serius dan mendalam. Penelitian ini dapat menjadi salah satu dari berbagai pijakan untuk membangun eksplorasi yang lebih luas dan interdisipliner. Kajian-kajian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas objek penelitian, misalnya dengan menelaah genre *game* yang berbeda atau komunitas *game*r di luar konteks kampus dan institusi Kristen, sehingga dimensi spiritualitas yang lebih beragam dan kompleks dapat diungkapkan. Selain itu, perlu dikembangkan pula bahasa teologi yang lentur namun tetap bertanggung jawab, bahasa yang mampu menyapa Generasi Z dengan kedalaman reflektif tanpa harus kehilangan daya komunikatifnya. Konsep *multitextual theology* sebagaimana dikemukakan oleh Joas Adiprasetya, yang memberi ruang bagi banyak narasi dan pengalaman sebagai teks-teks teologis yang sah, sangat relevan untuk terus digali dan diterapkan dalam konteks pelayanan dan penelitian ke depan.

Bagi generasi Z dan komunitas *gamer* itu sendiri, penting untuk menumbuhkan kesadaran bahwa pengalaman bermain bukanlah ruang kosong secara spiritual. Melalui refleksi terhadap dinamika bermain, keputusan, emosi, dan interaksi yang terjadi, mereka sesungguhnya sedang bergumul dengan nilai-nilai yang bersifat moral dan eksistensial. Dengan demikian, *game* dapat menjadi tempat di mana mereka tidak hanya menghibur diri, tetapi juga belajar tentang diri, sesama, dan bahkan Allah. Kesadaran generasi Z terhadap pembentukan spiritualitas dalam bermain *game* haruslah bersifat berkelanjutan, sehingga baik generasi Z sendiri maupun para pelayan dapat dengan sengaja merancang narasi yang bisa menjadi pengingat bagi para pemain *game* untuk tak hanya sekedar bermain tapi dengan penuh kesadaran mengekspresikan spiritualitas

mereka dalam bermain. Kelanjutan kesadaran ini juga perlu agar generasi Z tetap mewaspadai narasi-narasi kekerasan dan berbagai narasi negatif lainnya yang terdapat dalam *game*, agar bukan hal-hal negatif tersebutlah yang menjadi hal utama dalam mengekspresikan diri, melainkan sisi positif dari mekanisme permainan itu sendiri.

Melalui saran-saran ini, penulis berharap bahwa temuan dalam penelitian ini tidak berhenti sebagai wacana teoretis, tetapi benar-benar menjadi kontribusi praktis bagi pembaruan pelayanan gereja dan pengembangan teologi yang hidup di tengah dunia yang terus berubah secara digital dan kultural.

DUTA WACANA

Daftar Pustaka

Adiprasetya, Joas. "Towards an Asian Multitextual Theology." *Exchange* 43 (2014): 119–131. https://doi.org/10.1163/1572543X-12341313.

Alireza Bonyadi. "Phenomenology as a Research Methodology in Teaching English as a Foreign Language." *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education* 8, no. 11 (2023).

Anderson, Keith. *The Digital Cathedral: Networked Ministry in a Wireless World*. New York: Morehouse Publishing, 2015.

Aprilia, Pascalin Dwi. "Membangun Relasi dalam Pendidikan Kristiani Intergenerasi." *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika* 6, no. 1 (Juni 2023): 1–19. https://doi.org/10.34081/fidei.v6i1.338.

Aritonang, Jan S., ed. *Teologi-Teologi Kontemporer*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2024.

Batlajery, Agustinus M. L., dan Th. van den End, eds. *Ecclesia Reformata Semper Reformanda: Dua Belas Tulisan Mengenai Calvin dan Calvinisme*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2016.

Bosman, Frank G. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. Abingdon: Routledge, 2019.

Brinkman, Martin E. *Jesus Incognito: The Hidden Christ in Western Art Since 1960*. Amsterdam: Rodopi, 2013.

Brown, Christopher Boyd. "Deus Ludens: God at Play in Luther's Theology." *Concordia Theological Quarterly* 81, no. 1–2 (January/April 2017): 153–170.

Cahalan, Kathleen A., dan Gordon S. Mikoski, eds. *Opening the Field of Practical Theology: An Introduction*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014.

Campbell, Heidi A., dan Gregory Price Grieve, eds. *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2014.

Chicka, Benjamin J. *Playing as Others: Theology and Ethical Responsibility in Video Games*. Waco, TX: Baylor University Press, 2021.

Christiani, Tabita Kartika. "Pendidikan Kristiani untuk Perdamaian." *Gema Teologi* 30, no. 2 (Oktober 2006): 9–10. Diakses dari https://journal-theo.ukdw.ac.id/index.php/gema/article/view/91

Cobb, Kelton. *The Blackwell Guide to Theology and Pop Culture*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2005.

Craig Dykstra, dan Dorothy C. Bass. "A Theological Understanding of Christian Practices." Dalam *Practicing Theology: Beliefs and Practices in Christian Life*, diedit oleh Miroslav Volf dan Dorothy C. Bass, 22. Grand Rapids: Eerdmans, 2002.

Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

Dalle Pezze, Barbara. "Heidegger on *Gelassenheit*." *Minerva: An Internet Journal of Philosophy* 10 (2006): 94 –112.

de Wildt, Lars. *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*. London: Routledge, 2021.

Erwin, Pamela J. *A Critical Approach to Youth Culture: Its Influence and Implications for Ministry*. Minneapolis: Augsburg Fortress, 2010. E-book.

Gregersen, Niels Henrik. "Deep Incarnation: From Deep History to Post-Axial Religion." *HTS Teologiese Studies/ Theological Studies* 72, no. 4 (2016). https://doi.org/10.4102/hts.v72i4.3428.

Hardiman, Budi. *Aku Klik Maka Aku Ada*. Yogyakarta: Kanisius, 2021.

_____. *Kebenaran dan Para Kritikusnya*. Yogyakarta: Kanisius, 2023.

Horton, Michael. *Core Christianity (Inti Iman Kristen): Menemukan Diri Sendiri dalam Kisah Allah*. Diterjemahkan oleh Okdriati S. Handoyo. Yogyakarta: Penerbit Katalis, 2017.

Indick, William. *The Digital God: How Technology Will Reshape Spirituality*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

Inwood, Michael. *Heidegger: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond*. New York: Three Rivers Press, 2001.

Kho, Gerson Ralph Manuel, ed. *Anomali Homo Ludens dalam Lorong Waktu*. Jakarta: PT Pustaka Obor Indonesia, 2023.

Kristanto, Daniel Gunawan. *Spiritualitas Digitalis: Kajian Studi Spiritualitas Generasi Z dalam Menemukan Autentisitas Diri di Era Digital*. Tesis. Universitas Kristen Duta Wacana, 2023.

Kushner, David. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003.

Lynch, Gordon. *Understanding Theology and Popular Culture*. Oxford: Blackwell, 2005.

Nelson, Alan E. *Spiritual Intelligence*. Diterjemahkan oleh Tanto Handoko. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2011.

Pakpahan, Binsar Jonathan. *Berteologi dari Hati: Cara Teologi Menyikapi Perkembangan Artificial Intelligence*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2024.

Pando, Melkyor. *Hiruk Pikuk Jaringan Sosial Terhubung: Refleksi Filsafat Teknologi atas Jaringan Sosial Terhubung*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2014.

Pauw, Amy Plantinga. "Attending to the Gaps Between Beliefs and Practices." Dalam *Practicing Theology: Beliefs and Practices in Christian Life*, diedit oleh Miroslav Volf dan Dorothy C. Bass, 36. Grand Rapids: Eerdmans, 2002.

Pew Research Center. *Religion Among the Millennials*. Washington, DC: Pew Forum on Religion and Public Life, 2010. Diakses dari https://www.pewresearch.org/religion/2010/02/17/religion-among-the-millennials/

Perrin, David B. *Studying Christian Spirituality*. New York: Routledge, 2007.

Pinn, Anthony B. *Between Sacred and Profane: Researching Religion and Popular Culture*. Durham: Acumen Publishing, 2011.

Root, Andrew. *Revisiting Relational Youth Ministry: From a Strategy of Influence to a Theology of Incarnation*. Grand Rapids, MI: Zondervan, 2007.

Salen, Katie, dan Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

Schemm, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press, 2014.

Setiyawan, Agung Dwi. *Keramahan dalam Permainan Digital: Meninjau NieR:Automata sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney*. Skripsi Sarjana. Fakultas Teologi, Universitas Kristen Duta Wacana, 2023.

Sheff, David. *Game Over: How Nintendo Conquered the World*. New York: Vintage Books, 1993.

Singgih, Emanuel Gerrit. *Mengantisipasi Masa Depan: Berteologi dalam Konteks di Awal Millenium III*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2005.

Swinton, John, dan Harriet Mowat. *Practical Theology and Qualitative Research*. Edisi ke-2. London: SCM Press, 2016.

Thomas, Ryan L. "The Moral Impact of Video *Games*." *Journal of Media Ethics* 30, no. 3 (2015): 161–174

Washington, Valora. *Changing the Game for Generation Alpha: Teaching and Raising Young Children in the 21st Century*. St. Paul, MN: Redleaf Press, 2021.

White, James Emery. *Meet Generation Z: Understanding and Reaching the New Post-Christian World*. Grand Rapids: Baker Books, 2017.

Wijaya, Yahya, ed. *Teologi Budaya Populer di Ruang Publik Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia, 2025.

Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, dan James D. Ivory. "The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video *Game*s." *New Media & Society* 11, no. 5 (2009): 815–834.

Wise, Joshua. *Dread and Hope: Christian Eschatology and Pop Culture*. Lanham: Fortress Academic, 2022.

Yaconelli, Mark. *Pelayanan Kaum Muda Kontemplatif: Mempraktikkan Kehadiran Yesus*. Diterjemahkan oleh Hendro Lim. Bandung: Visi Anugerah Indonesia, 2015.

Yoon, Sunny. "K-POP Fandom in Veil: Religious Reception and Adaptation to Popular Culture." *Journal of Indonesian Islam* 13, no. 1 (Juni 2019): 1–20.

Vattimo, Gianni. *After Christianity*. New York: Columbia University Press, 200

DUTA WACANA