

**MENJUMPAI RUANG SAKRAL DALAM GAME ONLINE MELALUI
REALITAS VIRTUAL PADA PERMAINAN PUBG MOBILE**

T E S I S

**Diajukan Kepada Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Mencapai Gelar
Magister Filsafat Keilahian**



**DISUSUN OLEH :
RICHARD YOHAN NDUN
50210096**

**FAKULTAS TEOLOGI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2024

**MENJUMPAI RUANG SAKRAL DALAM GAME ONLINE MELALUI
REALITAS VIRTUAL PADA PERMAINAN PUBG MOBILE**

T E S I S

**Diajukan Kepada Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Mencapai Gelar
Magister Filsafat Keilahian**



**DISUSUN OLEH :
RICHARD YOHAN NDUN**

50210096

DUTA WACANA

**FAKULTAS TEOLOGI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Richard Yohan Ndun
NIM : 50210096
Program Studi : Filsafat Keilahian Program Magister
Fakultas : Teologi
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**MENJUMPAI RUANG SAKRAL DALAM GAME ONLINE MELALUI REALITAS
VIRTUAL PADA PERMAINAN PUBG MOBILE**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada Tanggal : 16 Agustus 2024

Yang menyatakan



(Richard Yohan Ndun)

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul:

MENJUMPAI RUANG SAKRAL DALAM GAME ONLINE MELALUI REALITAS VIRTUAL PADA PERMAINAN PUBG MOBILE

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Richard Yohan Ndun
(50210096)

Dalam Ujian Tesis Program Studi Filsafat Keilahian Program Magister
Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana
Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Filsafat Keilahian
Pada hari Selasa, 30 Juli 2024 dan dinyatakan LULUS.

Pembimbing I

Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D

Pembimbing II

Dr. Leonard Chrysostomos Epafras

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Pdt. Stefanus C. Haryono, MACF, Ph.D

2. Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D

3. Dr. Leonard Chrysostomos Epafras

Disahkan Oleh:



Pdt. Handi Hadiwitanto, Ph.D

Kaprodi Filsafat Keilahian Program Magister

PERNYATAAN INTEGRITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul: **MENJUMPAI RUANG SAKRAL DALAM GAME ONLINE MELALUI REALITAS VIRTUAL PADA PERMAINAN PUBG MOBILE** adalah hasil karya saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah serupa yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali karya ilmiah yang secara tertulis menjadi acuan atau kutipan dalam tesis ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2024



Richard Yohan Ndun



KATA PENGANTAR

Perjalanan penulis dalam studi lanjut di Universitas Kristen Duta Wacana, Program Studi Filsafat Keilahian Program Magister, merupakan pengalaman yang tidak akan pernah dilupakan. Kota Yogyakarta dan setiap sudutnya telah menemani penulis dalam pergumulan studi yang melelahkan dan berkesan. Sebuah pembelajaran yang luar biasa bagi penulis dalam menjalani studi jauh dari keluarga dan saudara, di mana melalui pertolongan dari Tuhan Yesus dengan cinta-Nya yang besar, boleh menghadirkan teman-teman, sahabat, serta keluarga baru di kota Yogyakarta. Pengalaman studi di UKDW telah banyak memberikan kepada penulis perspektif baru bagi perjalanan berteologi dan spiritualitas. Terima kasih atas semua dinamika yang Tuhan izinkan untuk penulis lalui sebagai sebuah pengalaman yang luar biasa untuk mempersiapkan penulis menjadi pribadi yang lebih baik, sehingga dapat menjadi berkat bagi sesama.

Terima kasih kepada Tuhan Yesus yang oleh karena cinta dan kasih-Nya senantiasa menguatkan untuk terus berproses selama studi hingga mengantarkan penulis memperoleh gelar M. Fil. Teruntuk Istri tercinta, Wike Yuciana Telnoni, M. Fil yang dengan setia mendukung penulis dalam perjalanan studi yang tidak mudah dan melelahkan. Tidak lupa juga untuk pribadi-pribadi luar biasa, yang dengan penuh kasih mendukung penulis hingga bisa menyelesaikan studi ini, karena itu dengan tulus dan terima kasih tak terhingga penulis berikan kepada:

1. Bapak Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D selaku dosen pembimbing pertama yang telah menginspirasi topik Tesis serta menolong penulis dalam mengembangkan ide-ide hingga dapat menyelesaikan Tesis ini.
2. Bapak Dr. Leonard Chrysostomos Epafra, selaku dosen pembimbing kedua yang juga menolong dan mengarahkan penulis untuk mengeksplorasi lebih dalam terkait dengan topik Tesis ini.
3. Bapak Pdt. Stefanus C. Haryono, MACF, Ph.D sebagai dosen penguji yang telah memberikan catatan kritis serta masukan untuk memperbaiki Tesis ini.
4. Seluruh civitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, Fakultas Teologi Program Studi Filsafat Keilahian Program Magister yang telah mengizinkan penulis untuk berproses hingga memperoleh gelar M. Fil. Secara khusus untuk Kaprodi Program Magister, Bapak Pdt. Handi Hadiwitanto, Ph.D, Bapak dan Ibu Dosen, Ibu Tyas, dan Mbak Martha, serta seluruh pegawai Pascasarjana lantai 4 Gedung Agape yang telah menolong dalam segala urusan administrasi dan perkuliahan.

5. Bapa Jacobis Ndun, Mama Renny Moruk, beserta Kakak dan Kak Putri, Kak Nona dan Kak Maxi, Kak Noni dan Kak Harlen, Kak Boi, Farel, Rafael, Aurel, dan Audry. Terima kasih atas doa dan dukungannya bagi penulis selama menjalani studi hingga selesai.
6. Mama Elsy Enggelina Modok-Ndun (Almh), Bapa Jonathan Telnoni (Alm), Mama Orpa Liufeto-Telnoni (Almh), Kakak Stin Telnoni (Almh), Terima kasih karena telah menginspirasi penulis untuk menjadi berkat bagi sesama. Pencapaian ini penulis dedikasikan untuk kalian semua.
7. Bapa Pdt. Eben Telnoni, Mama Pdt. Yohana Kuhurima, beserta adik Michel, Shella, dan Ito. Terima kasih atas doa dan dukungannya bagi penulis selama menjalani studi hingga selesai.
8. Teman-teman dari Sinode GMIT yang tidak pernah menyerah untuk berjuang dalam menyelesaikan studi, baik di Yogyakarta dan Salatiga, terkhususnya untuk Isakh Oematan, Maria Bire Logo, Liya Seran, dan Kak Innes Dethan. Semoga ilmu dan pengalaman yang diperoleh dapat bermanfaat bagi pertumbuhan pelayanan jemaat di GMIT.
9. Teman-teman Filsafat Keilahian Program Magister Angkatan 2021, terima kasih untuk kebersamaan yang singkat, baik itu pada saat kuliah *online* maupun pertemuan-pertemuan di kota Yogyakarta. Semoga dapat berjumpa di lain kesempatan.

Akhir kata, terima kasih atas semua pengalaman yang istimewa di Kota Yogyakarta.

Kos Apricot, Sagan

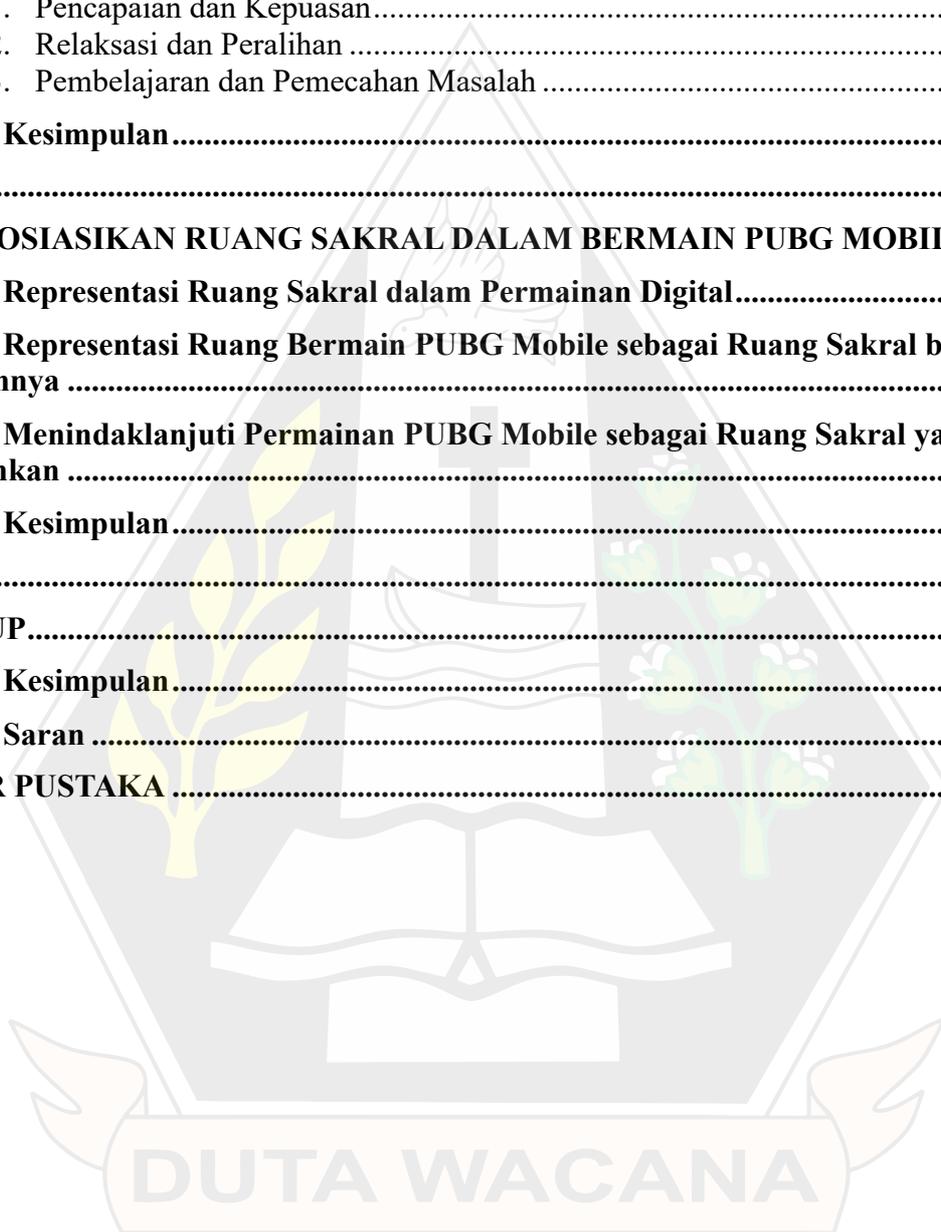
DUTA WACANA

Richard Yohan Ndun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN INTEGRITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	12
1.4. Tujuan Penelitian	12
1.5. Kerangka Teori	12
1.6. Metode Penelitian	15
1.7. Sistematika Penulisan	15
BAB II	17
BERMAIN SEBAGAI MEDIA PEMENUHAN MAKNA DALAM DIMENSI MITOLOGIS PERMAINAN	17
2.1. Magic Circle dalam Permainan	17
2.1.1. Bermain sebagai Media Baru.....	21
2.1.2. Bermain sebagai Pemenuhan Identitas	22
2.1.3. Bermain sebagai Pemenuhan Makna	24
2.2. Permainan dan Dimensi Mitologis	25
2.2.1. Aisthesis.....	27
2.2.2. Poiesis	27
2.2.3. Metamorphosis.....	28
2.2.4. Therapeia.....	29
2.3. Kesimpulan	30
BAB III	31
BERMAIN PUBG MOBILE UNTUK PEMENUHAN MAKNA DI ERA DIGITAL	31
3.1. Bermain PUBG Mobile	31
3.2. Bermain PUBG Mobile sebagai Manifestasi dari Dunia Digital	34
3.2.1. Penggabungan Dunia Material dan Dunia Imajiner.....	36
3.2.2. Bermain sebagai Metafora Kehidupan Sehari-hari.....	37

3.2.3. Magic Circle dalam PUBG Mobile sebagai Ruang Sakral yang Dimainkan	43
3.3. Dimensi Mitologis dalam PUBG Mobile sebagai Media Kontemporer	49
3.3.1. Fungsi Aisthesis	49
3.3.2. Fungsi Poiesis	49
3.3.3. Fungsi Metamorphosis	50
3.3.4. Fungsi Therapeia	51
3.4. Bermain PUBG Mobile sebagai Pemenuhan Makna	52
3.4.1. Pencapaian dan Kepuasan	52
3.4.2. Relaksasi dan Peralihan	53
3.4.3. Pembelajaran dan Pemecahan Masalah	54
3.5. Kesimpulan	57
BAB IV	59
MENEGOSIASIKAN RUANG SAKRAL DALAM BERMAIN PUBG MOBILE	59
4.1. Representasi Ruang Sakral dalam Permainan Digital	59
4.2. Representasi Ruang Bermain PUBG Mobile sebagai Ruang Sakral bagi Pemainnya	62
4.3. Menindaklanjuti Permainan PUBG Mobile sebagai Ruang Sakral yang Dimainkan	66
4.4. Kesimpulan	84
BAB V	86
PENUTUP	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91



ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memicu adanya pergeseran dari permainan tradisional ke permainan digital seiring dengan pertumbuhan industri *game online* beberapa tahun terakhir. Peran *game online* dalam menciptakan ruang bermain yang interaktif dapat menghubungkan pemain secara global, sehingga berfungsi sebagai media alternatif untuk interaksi pasca pandemi COVID-19. Selain itu, ruang bermain digital memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi dan merepresentasikan dirinya di dunia virtual, terlepas atau terpisah dari realitas sehari-hari. Kemampuan *game online* untuk menyediakan interaksi tanpa batas telah mengubah paradigma yang melihat bermain sebagai aktivitas yang membuang-buang waktu, menjadi aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikan sekaligus signifikan dalam konteks sosial bagi para pemain. Perubahan ini mencerminkan pergeseran yang signifikan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penelitian ini, penulis akan mengeksplorasi hubungan antara *game online*, khususnya *PUBG Mobile* dan ritual keagamaan dalam menciptakan ruang sakral yang terpisah dari kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan terjadinya transformasi makna dan identitas. Pada konteks digital, *PUBG Mobile* tidak hanya menyediakan eksplorasi pertempuran virtual serta interaksi tanpa batas, tetapi juga sebagai ruang bermain yang menawarkan pengalaman yang mendalam (imersif) dan unik. Konsep *magic circle* sebagai ruang bermain yang terpisah dari realitas sehari-hari menunjukkan bagaimana ruang bermain digital dapat menginterpretasikan elemen ritual keagamaan yang membawa perubahan persepsi terhadap makna bermain itu sendiri. Seperti halnya dalam ritual keagamaan yang mengarahkan pada transformasi identitas dan makna, *PUBG Mobile* melalui mekanisme permainan bertahan hidup yang realistis dan intens, memungkinkan pemain mengalami transformasi personal yang mirip dengan dinamika keagamaan. Frasa kemenangan “Winner Winner Chicken Dinner” sebagai puncak dari pengalaman pertempuran virtual untuk bertahan hidup, mengukuhkan ruang bermain *PUBG Mobile* sebagai ruang yang sakral dan transformatif bagi pemainnya.

Kata Kunci: Game Online, *PUBG Mobile*, Realitas Virtual, Magic Circle, Ruang Sakral

ABSTRACT

The development of digital technology has triggered a shift from traditional games to digital games along with the growth of the online gaming industry in recent years. The role of online games in creating interactive play spaces can connect players globally, thus serving as an alternative medium for interaction after the COVID-19 pandemic. In addition, digital play spaces allow players to explore and represent themselves in a virtual world, detached or separated from everyday reality. The ability of online games to provide seamless interaction has changed the paradigm that sees play as a time-wasting activity, to one that is fun and engaging and socially significant for players. This change reflects a significant shift in understanding and utilizing digital technologies in everyday life.

Through this research, the author will explore the relationship between online games, particularly PUBG Mobile and religious rituals in creating a sacred space separate from everyday life, which allows for the transformation of meaning and identity. In the digital context, PUBG Mobile not only provides virtual combat exploration and unlimited interaction, but also as a play space that offers an immersive and unique experience. The concept of the magic circle as a play space that is separate from everyday reality shows how digital play spaces can interpret elements of religious rituals that bring about changes in perceptions of the meaning of play itself. Just as in religious rituals that lead to the transformation of identity and meaning, PUBG Mobile through realistic and intense survival game mechanics, allows players to experience personal transformation similar to religious dynamics. The winning phrase "Winner Winner Chicken Dinner" as the culmination of the virtual battle experience for survival, solidifies the PUBG Mobile playing space as a sacred and transformative space for its players.

Keywords: Online Games, PUBG Mobile, Virtual Reality, Magic Circle, Sacred Space

DUTA WACANA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi dan modernisasi membuat semua ranah dan ruang kehidupan manusia tidak ada lagi sekat, sehingga semuanya tersaji dalam ranah digital. Hal ini disebabkan karena komunikasi virtual telah memasuki seluruh area atau ruang dunia yang tanpa batas. Seiring berkembangnya teknologi media dan komunikasi di era digital saat ini turut melahirkan media baru sebagai alat komunikasi massa, salah satunya adalah *game online*. *Game online* dapat dikatakan sebagai media baru karena mencakup unsur-unsur kunci dalam komunikasi massa, yakni pengirim (sender), pesan (message), penerima (receiver), saluran (channel), umpan balik (feedback), dan suara (noise). Artinya dalam komunikasi di dalam *game*, sender merupakan sumber pesan yaitu perusahaan penyedia *game*, mengirimkan message yang merupakan suatu permainan *video game* (termasuk *game online*), melalui saluran (medium) berupa gadget atau konsol *game*, sehingga receiver yang adalah pemain *video game* menerima message, kegiatan bermain *game* disebut dengan *feedback*.¹

Pengaruh media sangat terasa, sebab media membawa dampak yang luar biasa terhadap perubahan perilaku masyarakat atau dengan kata lain telah mempengaruhi kebudayaan secara luas dalam dunia maya, setiap orang bebas bermain “tanda” dan merubah “makna” sesuai kehendaknya. Demikianlah budaya populer yang sedang diminati oleh seluruh masyarakat dunia, termasuk Indonesia.² Menurut John Storey, budaya populer merupakan budaya yang digemari oleh banyak orang serta dibuat untuk memenuhi keinginan masyarakat secara komersial. Ia menambahkan bahwa sebuah budaya tergolong ke dalam budaya populer dapat diukur secara kuantitatif, dengan melihat jumlah produk yang terjual atau pengguna dari produk budaya tersebut, misalnya musik, olahraga, konser, festival, *video game*, *fashion*, dll.³

Sejak awal pandemi virus COVID-19 melanda di seluruh dunia, terdapat sebuah produk komunikasi yang juga memiliki pengguna yang banyak di seluruh dunia, bahkan terus meningkat setiap tahunnya, yakni *video game*. Kehadiran *video game* sebagai media komunikasi telah semakin diperkuat sejak banyak negara memberlakukan *lockdown* sebagai

¹ Shirley Biagi, *Media/ Impact: Pengantar Media Massa* (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), 9–10.

² Idi Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer* (Yogyakarta: Jalasutra, 2007), 495.

³ John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (Sunderland: Pearson Longman, 2009), 5–6.

pengendalian akan pandemi virus COVID-19. Situasi tersebut secara tidak langsung turut mendorong berkembangnya industri *video game* di seluruh dunia. Pandemi yang membuat interaksi antar individu yang terbatas membuat *game online* menjadi alternatif yang dipilih banyak orang. Popularitas *game online* yang meningkat membuat tidak sedikit orang yang terjun ke dalam industri ini sebagai konten kreator *game*, *influencer*, bahkan menjadi *profesional player* dengan kehadiran turnamen *electronic sport* (esport) baik skala nasional maupun internasional.

Jika sebelumnya bermain *game* hanya dianggap sebagai hiburan dan aktivitas yang membuang-buang waktu, namun penilaian ini perlu dilihat kembali. Realitanya, Indonesia menjadi salah satu negara yang industri *game online*-nya berkembang sejak awal pandemi hingga saat sekarang ini. Pada saat pandemi ketika diberlakukannya pembatasan sosial, *game online* telah menjadi platform hiburan serta sarana interaksi saat yang populer. Selain itu, *game* tidak bisa lagi hanya dipandang sebagai sarana hiburan, bermain *game online* telah menjadi sebuah gaya hidup bahkan profesi yang diminati oleh banyak anak muda di Indonesia.

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia telah menjadi ekosistem industri *game* terbesar ketiga di dunia dengan terdapat 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun yang memainkan *video game* per Januari 2022, terutama *game online*.⁴ Selain itu, laporan ini menunjukkan bahwa dari total pengguna internet di Indonesia sebanyak 204,7 juta, 41,2% menggunakan internet untuk bermain *game* per Februari 2022.⁵ Laporan “Digital 2022 April Global Statshot Report” yang dirilis oleh Hootsuite bersama *We Are Social*, Indonesia menduduki peringkat kedua dari 44 negara dengan pengguna internet yang paling banyak bermain *video game*.⁶

Data tersebut sejalan dengan euphoria terhadap ekosistem *game online* di Indonesia, di mana banyak diselenggarakannya kejuaraan *esport*, salah satu kejuaraan tingkat nasional yang bergengsi yakni Piala Presiden Esport yang telah berlangsung sejak tahun 2019. Indonesia sebagai salah satu ekosistem *game online* terbesar di dunia turut menjadikan Indonesia sebagai tuan rumah berbagai turnamen-torneamen *esport* tingkat dunia. Terpilihnya Indonesia sebagai tuan rumah tidak terlepas dari berkembangnya industri *game online* serta diikuti dengan

⁴ “Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia,” accessed December 17, 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

⁵ “Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2022,” accessed December 17, 2022, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>.

⁶ “Indonesia Jadi Negara Kedua Pengguna Internet Yang Banyak Main Game,” accessed December 17, 2022, <https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>.

meningkatnya antusiasme anak-anak muda terhadap *esport* itu sendiri, termasuk juga menjadi *profesional gamers*.

1.2. Rumusan Masalah

Permainan daring atau *Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer untuk menjalankannya, biasanya menggunakan jaringan internet atau sejenisnya (modem, koneksi kabel, *wireless*). Sebuah *game online* dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer (saat ini juga tersedia di dalam *gadget*) yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu atau server *game*. *Game online* terdiri dari berbagai jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga yang menggunakan grafis kompleks serta mampu membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain (*player*) sekaligus. *Game online* juga bisa disebut sebagai aktivitas sosial karena di dalamnya para pemain saling berinteraksi secara virtual hingga membentuk sebuah komunitas *game*.

Game online telah menjadi populer hampir di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Dalam permainan *game online*, para pemain tidak hanya bermain namun juga berinteraksi antar pemain dengan jenis/ genre yang sama. Proses inilah yang membentuk sebuah komunitas di dalam *game online*. Untuk dapat berinteraksi, pemain diharuskan memiliki sebuah data diri (*account*), kemudian akan menjadi identitas dirinya ketika bermain dan berinteraksi dalam *game online* tersebut. Interaksi sosial yang terjadi di dunia maya dalam *game* berlangsung karena adanya timbal balik atau saling memberi keuntungan satu dengan yang lain. Terdapat kerelaan untuk terlibat dalam sebuah jaringan sosial atau komunitas *game online* dengan adanya rasa percaya antara satu dengan yang lain.⁷

Peran media sangat besar dalam kehidupan di era digital saat ini, terlihat dari seberapa banyak waktu yang dihabiskan dalam menggunakan media massa,⁸ termasuk juga *game* sebagai bentuk media baru. *Game online* saat ini telah menjadi bagian dari gaya hidup bagi banyak orang, terlebih lagi dengan berkembangnya perangkat *smartphone* yang mendukung permainan *game online* dengan berbagai genre yang ada. Menurut Amir Yasraf Piliang, perubahan permainan atau *game online* yang terus berkembang sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain serta akibat dari perkembangan sains dan teknologi, alat

⁷ Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial* (Jakarta: Kencana, 2016), 6–7.

⁸ Stanley J Baran, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Erlangga, 2012), 21.

permainan, dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, maka kebutuhan akan hiburan menjadi cukup prioritas.⁹

Berbeda dengan film dan musik yang cenderung menempatkan orang pada posisi pasif atau satu arah, *game online* merupakan permainan interaktif, sehingga pemainnya dapat ikut andil dalam alur dan jalannya sebuah *game*. Menurut Roberth M. Geraci, dalam terciptanya sebuah *game* dilandasi oleh imajinasi dan fantasi penciptanya. Dalam penelitiannya tentang “Video Games and Transhuman Inclination”, dijelaskan bahwa *game* dapat juga dilihat sebagai alat pembentuk realitas baru. Ia menerangkan bahwa dunia virtual memberi kesempatan untuk melampaui batas-batas biologis manusia, di mana melalui jaringan internet manusia dapat terhubung satu dengan yang lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Ruang virtual menjadi ruang yang penuh magis dalam menawarkan pemenuhan transendensi (makna), selain kesenangan yang diperoleh.¹⁰

Geraci berpendapat bahwa *video game* mencerminkan transhumanisme, karena terdapat elemen teknologi yang memungkinkan seseorang untuk mengubah diri dengan mudah dan cepat serta dapat membangun karakter sebagai perpanjangan dirinya yang ideal atau khusus. Menurut Sheldon Pacotti, transhumanisme merupakan ekspresi kekuatan, seperti sihir dalam cerita fantasi. *Game* memberikan pemainnya kekuatan untuk melakukan hal-hal luar biasa yang tidak dapat mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Ia menegaskan bahwa *game* memiliki mekanisme yang sama dan dapat disebut sebagai transhumanisme, karena membawa pemainnya melampaui kehidupan duniawi mereka.¹¹

Terdapat ambivalensi dalam perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) dan teknologi terkait dengan potensi membangun dan merusak serta mempesona (mengelabui) dan menakutkan. Lars de Wildt mengutip Daniel Dinello dalam analisisnya mengenai “posthuman technologies,” bahwa di satu sisi AI, bioteknologi, nanoteknologi, *virtual reality* (VR) memberi manusia harapan kepada yang disebut sebagai “techno-heaven”, namun di sisi lain dapat mengambil alih serta membawa “kiamat” bagi kehidupan manusia.¹² Sejalan dengan hal itu, Robert Pepperell menjelaskan bahwa kehadiran era *posthuman*, kondisi di mana sebelumnya teknologi diciptakan dengan berada dalam kendali atau di bawah manusia, maka saat ini

⁹ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* (Bandung: Cantrik Pustaka, 2020), 432.

¹⁰ Robert M. Geraci, “Video Games and The Transhuman Inclination,” *Zygon*® 47, no. 4 (December 2012): 735–36, <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2012.01292.x>.

¹¹ Geraci, 740.

¹² Lars de Wildt et al., “‘Things Greater than Thou’: Post-Apocalyptic Religion in Games,” *Religions* 9, no. 6 (May 23, 2018): 17, <https://doi.org/10.3390/rel9060169>.

teknologi telah memiliki tempat yang sejajar bahkan berpotensi untuk melampaui manusia. Menurutnya, superioritas teknologi atas manusia (terkait dengan ketergantungan manusia akan teknologi) menjadi penyebab dari kondisi tersebut.¹³

Salah satu *game online* paling populer di Indonesia saat ini adalah *PUBG Mobile (PlayerUnknown's Battleground Mobile)*. *Game* ini merupakan *video game* dengan jenis FPS (First Person Shooter). *PUBG Mobile* merupakan permainan dengan sudut pandang orang pertama, sehingga tampilan layar akan menyesuaikan dengan pandangan karakter yang dimainkan.¹⁴ Pada mulanya *PUBG Mobile* hanya berbasis PC (Personal Computer) melalui layanan *Steam* (layanan distribusi digital permainan video), namun perusahaan mencoba melebarkan pasar *game* yang lebih luas dengan menghadirkan versi mobile pada bulan Maret 2018.

PUBG Mobile menyajikan permainan yang sangat menantang. Para pemain diharuskan untuk saling membunuh satu sama lain dengan peralatan yang tersedia di dalam *game*. Para pemain diberikan pilihan untuk bermain dengan mode solo, duo (2 orang), dan squad (4 orang). Layaknya *game* dengan genre *Battle Royale*, *game* ini menghendaki setiap pemain atau tim untuk menjadi *one man last standing*. Setiap match atau sesi terdapat kurang lebih 100 pemain dan mereka harus saling mengalahkan satu dengan yang lain untuk menyisakan pemain atau tim terakhir untuk mendapatkan titel "Winner Winner Chicken Dinner" yang merupakan istilah kemenangan dalam permainan *PUBG Mobile*.¹⁵

Pada *game PUBG Mobile* ini, terdapat fitur-fitur yang mendukung terjadinya komunikasi virtual antar pemain seperti, *Quick Chat*, *Chatbox*, dan *Voice Chat* (Microphone). Komunikasi ini dapat disebut sebagai komunikasi virtual yang mendukung para penggunanya untuk memiliki kesamaan dalam permainan dan membentuk relasi dalam ruang yang termediasi secara elektronik. Melalui komunikasi virtual, misalnya dalam permainan *game online*, para pemain secara sadar berbagi dan bertindak sebagai aksi kolektif bersama. Hal ini menjadi sangat penting dalam *game online* seperti *PUBG Mobile* yang menuntut pemainnya untuk menjadi *one man last standing*, terkhususnya ketika bermain dalam mode tim (duo atau squad).

¹³ Robert Pepperell, *Posthuman: Kompleksitas Kesadaran, Manusia, Dan Teknologi* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), 203–4.

¹⁴ "PUBG Mobile," accessed May 20, 2024, <https://www.pubgmobile.com/id/home.shtml>.

¹⁵ "Apa Itu PUBG MOBILE," accessed December 10, 2023, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>.

Perkembangan yang pesat dari *game online* di Indonesia telah mendorong terciptanya pola relasi dan komunikasi antar-individu yang turut dipengaruhi oleh *game online*. Komunikasi dalam *game online* menempatkan setiap orang memiliki kendali baik dalam mengendalikan jalannya sebuah permainan serta bebas berekspresi ketika menjalin komunikasi dalam *game online*. Dalam permainan *game online*, seperti *PUBG Mobile*, pemain dapat dengan bebas menentukan atau membentuk karakter yang diinginkan untuk memenangkan *game* tersebut. Hal ini yang memungkinkan kita menjadi “entitas” manusia lain di dalam dunia virtual pada *game online*. Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang awalnya diciptakan sebagai penunjang, namun saat ini menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari.

Media menurut Marshall McLuhan, sebagaimana yang dikutip oleh Idi Subandy Ibrahim, turut mempengaruhi perubahan bentuk masyarakat, serta gaya hidup dan kebiasaan sehari-hari. Media tidak hanya memenuhi kebutuhan manusia akan informasi atau hiburan semata, melainkan juga memberi ilusi dan fantasi yang mungkin belum pernah terpenuhi oleh saluran-saluran komunikasi tradisional lainnya.¹⁶ Dengan kata lain, kebutuhan akan hiburan yang diberikan oleh produk budaya populer yaitu *game online* telah memberi keindahan yang membuat para pemainnya larut dalam dunia virtual dalam sebuah *game*. Secara tanpa disadari, bermain *game* telah menjadi gaya hidup atau budaya baru yang membuat seseorang bisa merasa nyaman serta mempengaruhi perilakunya.

Realitas virtual yang dihadirkan oleh *game online* tidak jarang dijumpai aktivitas pembunuhan, kekerasan, serta kata-kata kasar yang sering disajikan di dalamnya. Jenis kekerasan simulasi dari *game online*, misalnya dalam *PUBG Mobile* berupa penembakan atau kekerasan menjadi semacam hal yang tidak menakutkan justru meningkatkan minat dan kesenangan dalam permainan. Dalam permainan seperti itu, rasa takut, jijik, kegembiraan, dan keingintahuan (penasaran) bergabung menjadi satu. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa banyak orang yang menyukai *game online* (*video game*). Para pemain dapat merasakan kenikmatan yang mendominasi dalam permainan *game online*, sesuatu yang mungkin tidak pernah atau sulit terjadi dalam dunia nyata (*real*).¹⁷ Akan tetapi, ketika seseorang tidak mampu mengontrol dirinya dalam bermain atau kecanduan (*gaming disorder*), maka konten *game* (kekerasan) dapat mungkin untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

¹⁶ Idi Subandy Ibrahim, *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), 85.

¹⁷ Haryatmoko, *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan, Dan Pornografi* (Yogyakarta: Kanisius, 2007), 133–35.

melalui perilaku agresi. *Gaming Disorder* sendiri merupakan gangguan perilaku seseorang dalam bermain *game* (game digital atau video game) yang ditandai dengan tidak mampu mengendalikan keinginan bermain *game*, peningkatan prioritas untuk bermain *game* dibandingkan aktivitas atau kegiatan lainnya, serta terus bermain *game* meski mengetahui dapat negatif yang dapat ditimbulkan. Selain itu, *gaming disorder* telah ditetapkan oleh World Health Organizations (WHO) ke dalam International Statistical Classification of Diseases (ICD).¹⁸

Dalam penelitian Reza Teofanda tentang “Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown’s Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal” menunjukkan adanya hubungan positif antara perilaku agresi seseorang dalam bermain *game online*. Ketika seseorang bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama akan memiliki pengaruh yang signifikan bagi perilaku dan relasi pemain dalam kehidupannya sehari-hari. Agresivitas merupakan suatu bentuk perilaku atau aksi untuk menyakiti orang lain, dapat berupa kontak fisik, verbal, kemarahan atau permusuhan (ujaran kebencian). Terdapat gejala emosional dan agresivitas terlebih dalam bentuk verbal ketika seseorang bermain *PUBG Mobile*. Semakin tinggi intensitas bermain bermainnya, maka akan ada kecenderungan untuk berperilaku agresi. Sedangkan dalam intensitas yang rendah, seseorang akan cenderung tidak (kurang) terpengaruh untuk berperilaku agresi.¹⁹

Manusia mengenal kegiatan bermain sebagai pola pembelajaran dalam bertingkah laku dan berkomunikasi, maka permainan tidak dapat dipisahkan dari sikap dan kecerdasan dalam menghadapi hidup. Relasi mendasar seperti cinta, kekerabatan, hirarki sosial secara akrab terhubung oleh permainan.²⁰ *Game* memiliki manfaat dalam perkembangan otak, meningkatkan konsentrasi, dan melatih dalam memecahkan masalah secara cepat dan tepat (efektif) oleh karena konflik dan alur di dalamnya menuntut hal yang demikian. Namun, bermain *game* dapat juga menyebabkan kecanduan bagi pemainnya sehingga dapat berdampak pada kesehatan, perilaku, serta aktivitas sosialnya.²¹

¹⁸ “Definition of Gaming Disorder,” accessed March 20, 2023, <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.

¹⁹ Teofanda Reza, “Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown’s Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal,” *Cognicia* 8, no. 1 (March 31, 2020): 121–26, <https://doi.org/10.22219/cognicia.v8i1.11749>.

²⁰ Siti Murtiningsih, *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas Dan Hiperealitas Permainan Digital* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2021), 2.

²¹ Murtiningsih, 13.

Berkembangnya media sosial (medsos) dan *game online*, tanpa sadar membuat penggunaannya mengalami sebuah realita baru yang mungkin tidak ia temukan dalam kehidupan nyata. Pengalaman ini bersifat virtual, meskipun biasanya pengalaman-pengalaman tersebut terlihat sama dengan kondisi nyata di mana pengguna (user) berada, namun sesungguhnya tidak benar-benar dialami olehnya. Pengalaman itu bersifat virtual dan tidak benar-benar terjadi di kehidupan sehari-hari. Meskipun terlihat serupa atau ada kemiripan dengan kehidupan nyata, nyatanya itu hanya sebuah fantasi/ ilusi di mana seseorang dapat terjebak di dalamnya, tanpa sungguh-sungguh menyadarinya.

Meningkatnya minat anak-anak muda terhadap *esport* hendaknya perlu mendapat respon dengan serius, perkembangan industri *game* tidak hanya menyumbang euphoria melainkan turut mempengaruhi kehidupan sosial. Tidak jarang interaksi di dalam *game online* menghadirkan jarak dengan dunia nyata. Hal ini dimungkinkan dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* di sela-sela kesibukan baik dalam pekerjaan, pendidikan, serta kehidupan sosialnya sehari-hari. Kehidupan di dalam *game* menjadi realitas yang menyenangkan serta memberi kenyamanan yang berbeda atau lebih dibandingkan kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menarik untuk diteliti terkait dengan hubungan agama dan *game online* dalam interaksi di ruang digital serta pengaruhnya bagi kehidupan seseorang.

Gregory D. Jones dalam tulisannya yang berjudul “Video Gaming Faith: Playing Out Theologies of Religions” menunjukkan bahwa permainan *video game* dapat menyumbangkan sesuatu bagi teologi agama-agama di mana dalam perjumpaan antar agama dalam *video game* sebagai ruang kerja sama dan konteks yang menyenangkan, terdapat gabungan dari ketegasan, kasih sayang, serta keterbukaan di dalamnya. Jones dalam penelitiannya menjelaskan mengenai ruang “bermain” pada *video game* yang dapat menjadi pengalaman relasional antar agama dalam memberi sumbangan bagi teologi agama-agama melalui pendekatan permainan *video game*.²² Pengalaman bermain menciptakan sebuah relasionalitas kerjasama dan kemampuan untuk mengisi ruang-ruang perjumpaan yang ada serta keharmonisan yang terbentuk dengan orang lain di dalamnya.²³

Dialog antar agama membuat kebenaran dari yang lain menjadi sulit dipahami oleh yang lain, sementara dalam pengalaman bermain setiap orang diarahkan untuk melihat yang lain dalam kerangka pengalaman relasional yang partisipatif. Hal ini memperjelas makna dari ruang

²² Gregory D. Jones, “Video Gaming Faith: Playing Out Theologies of Religions,” *Religions* 13, no. 10 (October 10, 2022): 2, <https://doi.org/10.3390/rel13100944>.

²³ Jones, 13.

perjumpaan antar agama melalui pengalaman bermain *video game*. Melalui apa yang digagas oleh Jones sebagai *contestant theology*, pengalaman bermain bukan menjadi ajang superioritas dari salah satu agama, akan tetapi bertujuan untuk menemukan pengalaman religius secara bersama-sama dalam ruang dan kapasitas yang sama pula. Teologi yang demikian mengarahkan pengalaman bermain setiap orang menjadi ruang yang saling memperkaya (menyenangkan) dalam aspek-aspek perjumpaan antar agama.²⁴

Dalam sebuah penelitian oleh Lars de Wildt dan Stef Aupers yang berjudul “Playing the Other: Role-playing Religion in Videogames” menunjukkan bagaimana para pemain *video game* bermain peran sebagai “yang lain” dapat memengaruhi pandangannya akan dunia di mana mereka berada? Bermain sebagai “yang lain” menjadi hal yang umum terjadi dalam permainan *video game*, misalnya karakter yang dimainkan berbeda dengan kehidupan pemainnya sehari-hari. Meskipun demikian, karakter digital yang dimainkan memungkinkan penemuan akan makna dan budaya yang berbeda dengan kehidupan pemainnya (identitas dan peran yang baru). Richard Bartle menyebutnya sebagai paradoks dari bermain peran sebagai “yang lain” dengan menginvestasikan waktu, energi, serta emosi pada karakter.²⁵

Dalam analisisnya, Wildt dan Aupers menunjukkan bahwa *game* sebagai sesuatu yang dimainkan dan dialami merupakan alat interaktif. Melalui *game*, memungkinkan seseorang bermain peran sebagai “yang lain” dan sementara menanggukkan pandangannya akan dunia serta menghidupi sudut pandang karakter “yang lain” dalam *game*. Hal ini sejalan dengan melihat dari perspektif antropologis, di mana permainan selalu dipahami sebagai penanggukan sementara dari kehidupan sosial yang normal dilakukan sehari-hari.²⁶ Penanggukan sementara ini yang memungkinkan terjadinya penemuan makna bagi seorang melalui permainan *video game*.

Kutter Callaway dalam “Wii are Inspired: The Transformation of Home Video Gaming Consoles (and Us)” menjelaskan bahwa dalam kerangka teologis, pengalaman bermain *video game* dipahami sebagai kehadiran Roh Allah yang memberi energi bagi dunia. *Video game* merupakan budaya yang meresap serta membangun imajinasi dalam budaya kontemporer, sehingga menjadi lokus dalam pembentukan makna dan identitas bagi pemainnya. Dalam diskursus teologis tentang *video game*, perlu adanya cara pandang baru terhadap *video game* itu sendiri yang tidak hanya sebagai produk dari budaya, melainkan bentuk konkret dari

²⁴ Jones, 14.

²⁵ Lars de Wildt and Stef Aupers, “Playing the Other: Role-Playing Religion in Videogames,” *European Journal of Cultural Studies* 22, no. 5–6 (October 2019): 7, <https://doi.org/10.1177/1367549418790454>.

²⁶ Wildt and Aupers, 14.

kehidupan yang berkaitan dengan hasrat dan keinginan bagi pemainnya dalam konteks masyarakat kontemporer.²⁷

Penulis memilih game *PUBG Mobile* sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu dari banyaknya *game online* yang populer di kalangan anak muda sebagai sarana interaksi virtual, di mana memungkinkan para pemain untuk saling bekerjasama dalam sebuah tindakan kolektif untuk memperoleh “Winner Winner Chicken Dinner” (istilah kemenangan dalam *PUBG Mobile*). Perkembangan *game online* seperti *PUBG Mobile* sebagai bagian dari budaya populer menjadi menarik untuk diteliti karena didalamnya terdapat interaksi yang bebas serta terjalin kerjasama tanpa terikat pada suatu struktur sosial tertentu. Maka, tidak menutup kemungkinan munculnya standar moral dan kebiasaan baru.

Pada permainan *PUBG Mobile* dengan genre *battle royale* menjadi daya tarik dalam penyaluran minat dan mungkin juga perasaan lelah serta emosional melalui genre permainan yang terdapat kekerasan di dalamnya. Meskipun disadari bahwasannya aksi yang dilakukan hanya dalam ruang virtual, namun terdapat kepuasan yang didapatkan, selain sebagai hiburan. Di dalam *game online* terjadi relasi antara budaya populer, teknologi, dan kekuasaan. Hal ini dimungkinkan karena dalam *game online* terjadi aktivitas kesadaran manusia terhadap teknologi yang secara sadar memberikan kepuasan sehingga terus dimainkan berulang-ulang, sebuah kebiasaan (gaya hidup). *Game online* sebagai produk dari budaya populer, memiliki nilai, simbol, norma, bahkan pengalaman sehingga memunculkan “makna bersama” bagi para pemainnya. Dunia *game online* mampu memberikan realitas baru dengan menghadirkan kehadiran konkret pada ide-ide yang tidak terwujud di luar dari *game online* itu sendiri.²⁸

Selain itu, melihat hubungan agama dan *game online* dalam perbincangan di ruang digital menjadi sangat menarik. Tidak jarang dikotomi antara yang sakral dan yang tidak sakral di antara keduanya muncul sehingga menyudutkan *game online* sebagai permainan tanpa nilai (makna). Agama dipandang sebagai sumber nilai yang paling utama, berbeda dengan *game online* yang dilihat sebagai permainan yang menghabiskan waktu dan memiliki dampak negatif, khususnya bagi kesehatan. Terlebih bagi *game-game* yang memang tidak diciptakan dari latar belakang agama atau kepercayaan tertentu, termasuk norma atau nilai yang pada umumnya dihidupi dalam masyarakat.

²⁷ Kutter Calaway, “Wii Are Inspired: The Transformation of Home Video Gaming Consoles (and Us),” in *Halos and Avatar: Playing Video Games with God*, ed. Craig Detweiler (Louisville: Westminster John Knox Press, 2010), 76.

²⁸ Rob Shields, *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*, ed. Kartika Wijayanti, trans. Hera Oktaviani (Yogyakarta: Jalasutra, 2016), 45.

Keberadaan game *PUBG Mobile* sebagai salah satu media permainan yang memiliki potensi dalam pembentukan realitas baru bagi para pemainnya, terlebih bila dimainkan secara masif. Melalui penelitian oleh Geraci, ruang virtual dalam permainan *game online* memungkinkan seseorang untuk menemukan makna baru dengan melampaui batas-batas ruang dan waktu. Situasi ini memberi ruang yang tak terbatas bagi pengaruh permainan *game online* sebagai sebuah media, bagi terbentuknya gaya hidup atau budaya baru dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini dapat terlihat dari tingginya minat masyarakat akan *game online* pada beberapa tahun terakhir.

Maka dari itu, menjadi hal yang menarik untuk melihat relasi *game online* dan agama dalam ruang digital. Terlebih lagi pasca pandemi virus COVID-19 turut menyumbang euphoria bermain *game online* akibat dari terbatasnya kontak antar sesama individu di hampir seluruh dunia. *Game online* menjadi salah satu dari sekian banyaknya media yang menghubungkan setiap orang secara nasional maupun global. Berbeda halnya dengan *game online*, komunitas agama-agama justru banyak mengalami kesulitan dalam menjalankan praktik-praktik religiusnya akibat terbatasnya akses ke tempat-tempat peribadatan. Ketika ruang perjumpaan secara fisik terbatas, sebaliknya ruang virtual termasuk *game online* menjadi media yang banyak dimanfaatkan dalam perjumpaan antar individu.

Dengan melihat potensi *game online* dalam pembentukan realitas baru bagi pemainnya, maka bagaimana kondisi tersebut berdampak bagi kehidupan religius seseorang dalam kehidupan sehari-hari pasca pandemi virus COVID-19. Penulis melihat bahwa pemanfaatan ruang virtual seperti *Zoom* dan *Youtube* bagi praktik-praktik religius mulai diterapkan saat pandemi dan terus dikembangkan pasca pandemi. Maka dari itu, bagaimana agama merespon kepopuleran *game online* terkait dengan hubungan keduanya dalam menciptakan nilai (makna) bagi seseorang di ruang digital.

Penulis melihat permainan seperti *PUBG Mobile* telah menjadi *game* yang sangat populer saat ini. Namun, penulis menyadari bahwa *game* dengan aksi-aksi kekerasan di dalamnya mendapatkan stigma negatif karena terdapat korelasinya dengan perilaku agresi dan aksi-aksi kekerasan di dunia nyata. Hal ini nampaknya membuat *game* dengan genre serupa menjadi sulit untuk menjadi bahan dialog dalam bagi perjumpaan agama dan *game online* di ruang digital, terutama di era digital saat ini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permainan *PUBG Mobile*, sebagai permainan digital yang memiliki prospek untuk menemukan makna bagi pemainnya ketika memasuki ruang bermain *battle royale*. Selain itu, penulis juga akan melihat sejauh mana *PUBG Mobile* dapat menjadi ruang

bermain yang sakral bagi pemainnya, di mana hal ini diharapkan menyumbang bagi diskusi tentang hubungan agama dan *game online* di era digital saat ini.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah realitas virtual pada permainan *PUBG Mobile* dengan genre *battle royale* dapat menjadi medium bagi pemenuhan makna di era digital?
2. Bagaimana kehadiran ruang sakral pada permainan selayaknya dalam ritual keagamaan dapat direpresentasikan melalui permainan dengan genre *battle royale*?

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk menganalisis realitas virtual dalam *game online* pada permainan *PUBG Mobile* serta melihat sejauh mana ruang sakral dijumpai dalam permainan yang menghendaki pemainnya untuk saling mengalahkan (membunuh) dan bertahan hingga akhir (*battle royale*). Hal ini menjadi perhatian penulis karena melihat *PUBG Mobile* telah menjadi permainan yang populer di berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penelitian ini juga akan mencoba memahami peran *game online* melalui realitas virtual pada permainan *PUBG Mobile* dalam pemenuhan makna bagi pemainnya, selayaknya agama bagi kehidupan penganutnya. Upaya dalam penelitian ini diharapkan menyumbang bagi diskusi tentang hubungan agama dan *game online* bagi masyarakat di era digital saat ini.

1.5. Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis akan merujuk kepada teori bermain dari Johan Huizinga dalam melihat hubungan agama dan *game online* terkait dengan pemenuhan makna di dalamnya. Menurut Huizinga, bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari kekangan atau kedukaan, berproses emansipatoris dan itu hanya tercapai dalam alam dan suasana kemerdekaan.²⁹ Permainan merupakan suatu fungsi yang penuh makna, di mana dalam permainan terdapat sesuatu yang melampaui hasrat terkait dengan mempertahankan kelangsungan hidup serta memasukkan suatu makna ke dalamnya.³⁰ Proses komunikasi yang diakomodasi oleh *game online* ketika pada tahap kecanduan

²⁹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Boston: The Beacon Press, 1955), xxii.

³⁰ Huizinga, 2.

akan membuat seseorang sulit lepas karena menikmati kesenangan atau terpesona pada dunia virtual yang menyenangkan daripada dunia nyata.

Game online tidak lagi bisa dilihat sebagai sebuah permainan tanpa makna, melainkan di dalamnya seseorang dapat menemukan nilai-nilai yang baru dan tidak didikte untuk menerima atau menolaknya. *Game online* mengambil peran sebagai yang menyediakan sudut pandang yang berbeda dari institusi sosial atau budaya tertentu. Kemampuan untuk menawarkan alternatif di mana para pemain *game online* juga terlibat secara aktif guna menentukan cerita dalam *game* memberi sebuah kesan yang baru dan menyegarkan. Maka tidak heran bila *game online* dengan mudah mengambil hati, terkhususnya anak muda. Selain target pasar yang memang ditujukan bagi mereka, *game* telah menjadi gaya hidup dan budaya baru dalam pergaulan dan interaksi anak muda masa kini.

Rachel Wagner dalam “Video and Internet Games”, mengakui bahwa terdapat kesulitan ketika beralih dari teks yang relatif statis ke interaktivitas digital terkait dengan relasi agama dan *video game* dalam ranah publik dan virtual. Wagner dalam tulisannya menjelaskan bagaimana agama dipahami dalam realitas virtual melalui apa yang disebut oleh Huizinga sebagai *the magic circle*. Menurut Huizinga, terdapat kesamaan antara *game* dan aktivitas sakral (agama). Ia menjelaskan bahwa bermain baik dalam *game* dan agama berlangsung dalam batas waktu dan ruangnya sendiri dengan cara yang teratur. Artinya, bermain adalah sarana berinteraksi dengan struktur sosial yang terbentuk sebelumnya dan terpisah, yang dengannya kita bergerak dalam penciptaan makna.³¹

Agama (sebagai ritual) dan *game* (sebagai permainan sekuler) mengarahkan kita untuk masuk ke dalam “dunia sementara” di mana dalam dunia yang demikian, terdapat aturan yang diikuti. *The magic circle*, mengundang yang sakral (agama) dan sekuler (*game*) untuk membentuk kemungkinan-kemungkinan dalam sebuah permainan.³² Dalam memahami hakikat permainan sebagai *the magic circle*, menolong untuk melihat bagaimana realitas virtual dalam *video game* menjadi media transfer makna antara pemain di dalamnya. Terkait dengan hal ini, maka agama dan *video game* memiliki kesamaan dalam menciptakan pengalaman yang membentuk perilaku serta menawarkan ruang untuk pencarian makna di dalamnya. Dengan demikian, *video game* dan agama dapat bekerja dengan cara yang sama.³³

³¹ Howard Rheingold, “A Slice of Life in My Virtual Community,” in *Global Networks: Computers and International Communication*, ed. Linda M Harasim (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1993), 139.

³² Rheingold, 139.

³³ Rheingold, 152.

Dalam masyarakat sekuler, agama hidup dan berkembang seiring dengan perkembangan media dan komunikasi. *Game online* sebagai salah satu media populer mendorong diskusi tentang agama di luar institusi keagamaan itu sendiri. Setiap orang yang berpartisipasi dalam diskusi ini tidak hanya dilakukan oleh anggota institusi agama dan kepercayaan tertentu, melainkan juga lintas keagamaan atas kemauan dan kerelaan mereka sendiri untuk terlibat. Percakapan agama dan *game online* terlibat dalam percakapan yang hangat tanpa tekanan sehingga menjadikan *game* sebagai permainan yang memiliki makna bagi para pemainnya.³⁴ Ruang permainan menjadi wadah yang interaktif serta kolektif bagi diskusi agama dan *game online* dalam masyarakat sekuler.

Para pemain dalam *video game* didorong untuk “reconfigure” permainan dengan bergerak, memilih, serta bermain di dalam peran yang diberikan dalam *game* yang dimainkan.³⁵ Di satu sisi pemain belum tentu merespon realitas virtual yang dihadirkan oleh *video game* berdasarkan representasi agama atau kepercayaan tertentu dalam permainan. Namun, disisi lain pemain juga mengambil peran yang diberikan dalam *game* yang juga belum tentu sesuai dengan identitas sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran memberikan kesempatan selama waktu bermain sebagai “the other” dan mengidentifikasi diri dengan pandangan dunia (non-religius). Pemain dapat menanggukkan sementara keyakinan dan identitas sosial untuk dapat leluasa bebas berekspresi dengan posisi atau peran yang dimainkan.³⁶ Ruang bermain dalam *game* menjadi sebuah “laboratorium” dalam mencoba identitas atau peran baru untuk mengekspresikan emosi, rasa takut, serta agresi dengan aman.³⁷

Penulis juga akan menggunakan pemikiran David LeRoy Miller tentang empat fungsi dari dimensi mitologis pada permainan sebagai media kontemporer dalam menemukan makna. Miller dalam menerangkan empat fungsi mitologis pada permainan, mengaitkannya dengan empat fungsi mitologi yang diuraikan oleh Joseph Campbell, terkait dengan pembentukan sistem makna bagi manusia, antara lain fungsi spiritual, kosmis, sosial, dan psikologis. Miller kemudian menguraikan keempat fungsi mitologis pada konteks permainan sebagai berikut: 1) *aisthesis*, menciptakan pada manusia rasa kagum atas kekuatan dan keadaan yang berada di luar kendalinya (spiritual); 2) *poiesis*, membantu manusia untuk dapat memahami tatanan dunianya (kosmis); 3) *metamorphosis*, membantu manusia untuk dapat memahami tatanan

³⁴ Lars de Wildt, *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021), 99.

³⁵ Wildt, 107.

³⁶ Wildt, 110.

³⁷ Wildt, 119.

sosialnya (sosial); dan 4) *therapeia*, membantu manusia untuk memahami seluk-beluk akan dirinya sendiri (psikologis).³⁸

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif melalui pendekatan studi pustaka dari pemikiran Johan Huizinga mengenai konsep *magic circle* dalam menjumpai ruang sakral dalam permainan *PUBG Mobile* serta menganalisis hubungan antara agama dan *game online* bagi pemenuhan makna melalui realitas virtual pada permainan *PUBG Mobile*. Selain itu, penulis juga akan mengambil rujukan lainnya dalam buku, jurnal, artikel serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan mendukung penelitian ini.

Menurut Stephen S. Carey, metode penelitian merupakan kunci yang diperlukan dalam usaha menjawab pertanyaan penelitian karena memiliki konten yang menjelaskan langkah-langkah pengamatan, pengujian, dan penjelasan hasil untuk sebuah tujuan dalam pemecahan masalah.³⁹ Penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena secara alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena ini dapat berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.⁴⁰

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. BERMAIN SEBAGAI MEDIA PEMENUHAN MAKNA DALAM DIMENSI MITOLOGIS PERMAINAN

³⁸ David LeRoy Miller, *Gods and Games: Toward a Theology of Play* (New York: The World Publishing Company, 1970), 138.

³⁹ Stephen S Carey, *Kaidah-Kaidah Metode Ilmiah: Panduan Untuk Penelitian Dan Critical Thinking*, ed. M Rizal, trans. Irfan M Zakkie (Bandung: Nusa Media, 2015), 5–8.

⁴⁰ I Made Indra and Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 11.

Bab ini akan berisi kerangka teoritis dari teori bermain Johan Huizinga tentang *magic circle* dalam bermain *PUBG Mobile* serta pemikiran dari David LeRoy Miller tentang dimensi mitologis permainan yang berkontribusi dalam pemenuhan makna bagi seseorang.

BAB III. BERMAIN *PUBG MOBILE* UNTUK PEMENUHAN MAKNA DI ERA DIGITAL

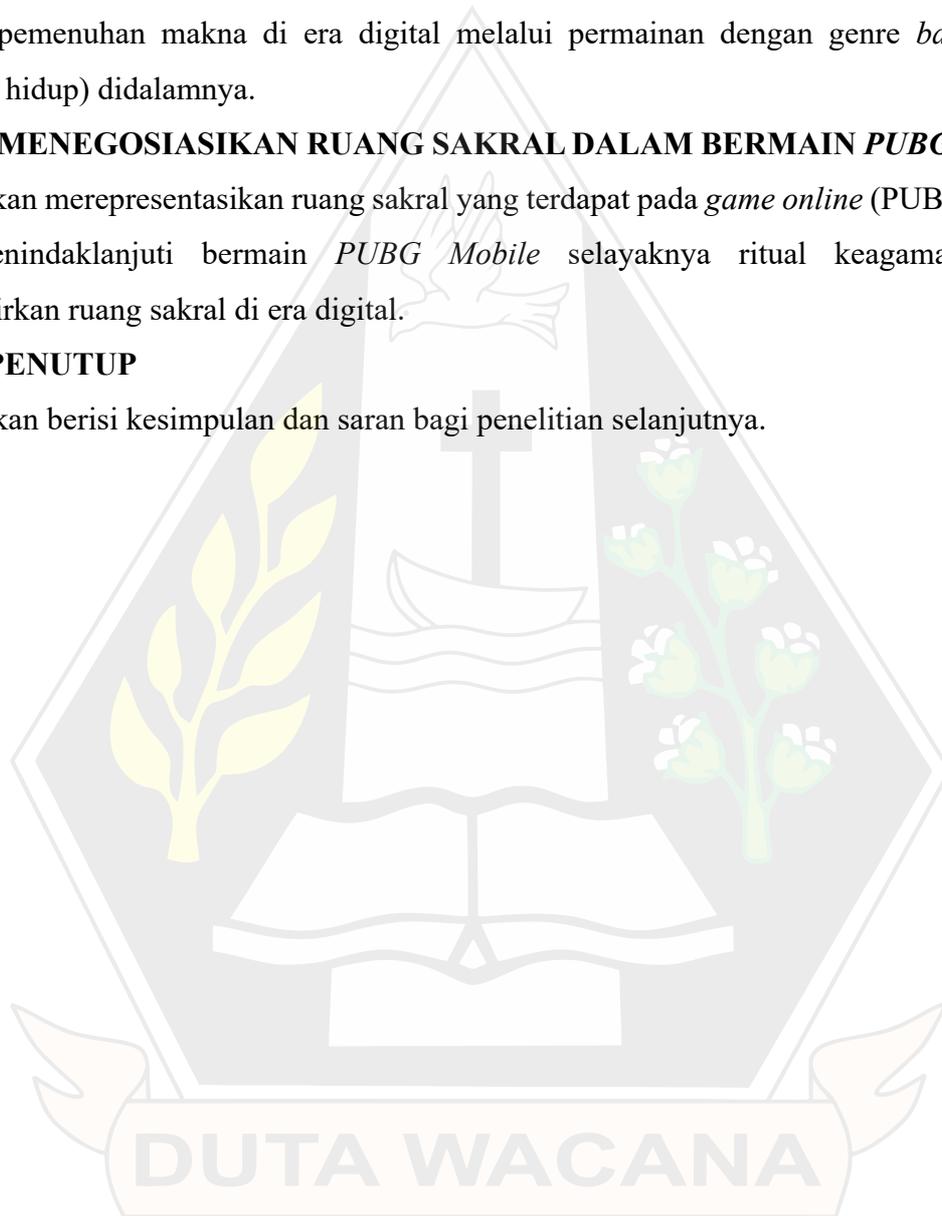
Bab ini akan berisi analisis terhadap realitas virtual dalam permainan *PUBG Mobile* sebagai medium pemenuhan makna di era digital melalui permainan dengan genre *battle royale* (bertahan hidup) didalamnya.

BAB IV. MENEGOSIASIKAN RUANG SAKRAL DALAM BERMAIN *PUBG MOBILE*

Bab ini akan merepresentasikan ruang sakral yang terdapat pada *game online* (*PUBG Mobile*), serta menindaklanjuti bermain *PUBG Mobile* selayaknya ritual keagamaan dalam menghadirkan ruang sakral di era digital.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan berisi kesimpulan dan saran bagi penelitian selanjutnya.



BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perkembangan industri *game online* dalam beberapa tahun terakhir, khususnya pasca pandemi COVID-19 telah mengalami transformasi yang signifikan. Pandemi secara tidak langsung turut mempercepat dan mendorong pertumbuhan *game online* tidak hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai platform interaksi sosial yang baru. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pandangan dalam memahami peran *game online* di masyarakat kontemporer, terutama di kalangan generasi muda. Pada awalnya, *game online* mungkin dipandang sebagai bentuk rekreasi yang bersifat individual atau hiburan semata. Namun, dengan berkembangnya teknologi digital dan akses internet yang semakin luas membuat *game online* telah berevolusi menjadi media sosial yang memungkinkan interaksi virtual secara *real-time*. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana *game online* telah menjadi sangat dekat dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak muda yang tumbuh dengan teknologi digital saat ini.

Game online turut juga membentuk aktivitas sosial yang baru dan unik melalui komunitas-komunitas *game* dengan genre yang beragam. Keberadaan komunitas *game* tidak hanya memperluas jaringan sosial antar pemain, tetapi juga menciptakan sebuah gaya hidup atau kultur baru yang eksis di dalam ekosistem digital. Interaksi sosial yang terbangun melalui *game online* seringkali melibatkan kolaborasi, persaingan, serta pembentukan identitas dan hubungan yang melampaui batasan geografis. Daya tarik dari *game online* ini tidak terlepas dari kemampuannya untuk menyediakan pengalaman yang imersif dan interaktif, sehingga mencerminkan kebutuhan manusia untuk terkoneksi secara sosial sekaligus personal melalui berbagai genre permainan yang tersedia. Pada konteks pandemi COVID-19, *game online* telah menjadi alternatif bagi bentuk-bentuk interaksi sosial tradisional (langsung) yang terbatas atau tidak mungkin dilakukan selama pandemi.

Kemampuan *game online* sebagai alat interaksi digital telah membawa perubahan paradigma dalam pandangan terhadap aktivitas bermain. Kegiatan yang tidak produktif, bahkan sebagai aktivitas membuang-buang waktu telah lama melekat pada aktivitas bermain *game online*. Namun, pada beberapa tahun terakhir dengan didukung oleh kemajuan teknologi digital dan peningkatan popularitas *game online*, perspektif yang demikian telah berubah secara drastis. *Game online* saat ini telah menjadi medium yang mampu menciptakan pengalaman interaktif yang mendalam dan menyenangkan. Hal ini terkait dengan ruang di

mana permainan berlangsung, yang oleh Huizinga disebut *magic circle*, sebagai pusat dari eksplorasi pengalaman bermain. *Magic circle* merupakan konsep yang mengacu pada ruang khusus yang terpisah dari realitas sehari-hari, di mana aturan dan aturan-aturan di dunia *real* ditanggihkan, serta menciptakan aturan permainan sebagai yang dominan. Pada *magic circle*, pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual dan antar pemain di dalamnya (multiplayer) dengan mengeksplorasi identitas, narasi, dan tantangan yang dihadirkan oleh permainan tersebut.

Permainan *PUBG Mobile* menawarkan platform di mana pemain dapat mengalami tantangan yang intens dari pertempuran virtual dalam kerangka *battle royale*. Pengalaman ini bukan hanya sekedar hiburan, melainkan juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk memproduksi makna baru dalam konteks permainan digital. Melalui interaksi dalam pertempuran virtual, pemain tidak hanya berkompetisi, namun juga membentuk narasi personal yang berhubungan dengan identitas, prestasi atau pencapaian, serta membangun komunitas yang erat. Lebih lanjut, keberadaan *magic circle* dalam *PUBG Mobile* memungkinkan terciptanya kondisi untuk memperoleh bentuk pemenuhan makna di era digital. Hal ini diperoleh melalui pencapaian atas kemenangan dalam permainan yang membawa kebahagiaan dan kepuasan serta hubungan sosial yang dibentuk melalui kolaborasi dengan pemain lain dalam sebuah tim.

Transformasi dari permainan tradisional ke permainan digital telah menciptakan ruang baru untuk seseorang dapat terlibat dalam kegiatan yang interaktif sekaligus bermakna. Para pemain dalam permainan digital tidak bertindak secara pasif, tetapi berperan aktif dalam penciptaan makna melalui aktivitas dalam permainan. Pengalaman yang dihasilkan dari interaksi dalam permainan digital seperti *game online* dapat berdampak signifikan pada cara pemain untuk memandang diri sendiri dan dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, permainan *PUBG Mobile* menjadi medium untuk pemenuhan makna yang dihasilkan dari dinamika interaktif dalam *magic circle* pada permainan tersebut. Fenomena ini mencerminkan pergeseran yang fundamental dalam memahami peran permainan (*game online*) dalam kehidupan saat ini, dari aktivitas yang dianggap tidak penting atau membuang-buang waktu menjadi medium penting dalam pencarian makna dan identitas di era digital.

Lebih lanjut, penulis menemukan bahwa *PUBG Mobile* sebagai representasi dari tantangan yang mencerminkan dinamika persaingan dan ketahanan hidup yang dapat dianalogikan dengan realitas kehidupan sehari-hari. Mekanisme permainan *PUBG Mobile* yang intens dan penuh strategi menyediakan ruang untuk bersaing sekaligus setiap langkah atau tindakan yang diambil akan menjadi pembelajaran bagi sesi permainan berikutnya.

Artinya *PUBG Mobile* memfasilitasi pemenuhan makna melalui berbagai aspek yang melekat pada pengalaman bermain, antara lain: pencapaian dan kepuasan; relaksasi dan peralihan; serta pembelajaran dan pemecahan masalah. Aspek-aspek ini membentuk realitas bermain yang memiliki dimensi kebermaknaan, sebagaimana konsep dari Huizinga yang menempatkan permainan sebagai aktivitas rekreasi sekaligus sumber makna yang tidak dapat direduksi, termasuk dalam kultur digital saat ini.

Selanjutnya, frasa kemenangan “Winner Winner Chicken Dinner” dapat dilihat sebagai sebuah ritus peralihan bagi pemain yang mencapai status ini, yang dipisahkan dengan pemain lainnya (yang gagal atau terbunuh lebih dahulu) dan diakui sebagai yang terpilih atau yang terkuat dalam konteks permainan *PUBG Mobile*. Pada momen ini, permainan *PUBG Mobile* menunjukkan elemen ritual dalam *game* yang dapat membentuk pengalaman dengan memiliki makna personal dan sekaligus sosial dalam komunitas *PUBG Mobile*. Hal ini juga memperkuat peran *game online* yang lebih dari sekedar hiburan semata, melainkan juga sebagai praktik atau aktivitas bermain dengan mampu menciptakan makna dan identitas dalam realitas digital.

Permainan dan ritual keagamaan dapat dipahami sebagai mekanisme yang menciptakan ruang yang terpisah dari realitas sehari-hari, di mana seseorang dapat mengalami transformasi identitas dan makna yang mendalam. Pada konteks *game online*, konsep ini relevan ketika pemain memasuki dunia virtual yang berbeda dari dunia sehari-hari mereka. Para pemain dapat mengalami narasi dan tantangan untuk memfasilitasi pencapaian dan pengalaman yang bermakna di dunia virtual. Sebagai contoh, permainan *PUBG Mobile* mengarahkan pemain untuk memasuki ruang digital yang dirancang untuk mensimulasikan kondisi bertahan hidup (*survival*) yang intens melalui pertempuran virtual. Dunia *PUBG Mobile* menjadi arena di mana identitas pemain sebagai “*survivor*” diuji dan keberhasilan dalam bertahan hidup hingga akhir permainan menjadi pengalaman yang sangat signifikan secara emosional. Puncak dari pengalaman ini adalah pencapaian ketika memperoleh “Winner Winner Chicken Dinner”, yang bukan hanya berfungsi sebagai tanda keberhasilan, melainkan juga sebagai simbol kemenangan yang memiliki nilai ritualistik dalam komunitas pemain.

Fenomena *game online* secara khusus dalam konteks permainan *PUBG Mobile*, dapat diidentifikasi dalam aspek ritualistik yang terintegrasi dalam *gameplay* yang berulang. Hal ini dapat dilihat dalam motivasi bermain *PUBG Mobile* untuk secara terus menerus berpartisipasi dalam pertempuran virtual dengan tujuan utama mencapai kemenangan atau memperoleh “Winner Winner Chicken Dinner”. Sebuah pencapaian yang dapat dipahami sebagai representasi dari puncak ritual yang menandai keberhasilan pemain dalam bertahan hidup di arena *battle royale*. Seperti halnya dalam banyak ritual keagamaan yang melibatkan

pengulangan aktivitas dan simbol untuk mencapai suatu keadaan spiritual tertentu, pemain *PUBG Mobile* juga terlibat dalam siklus permainan yang berulang dengan tujuan mencapai momen kemenangan. Ketika pemain berhasil memperoleh frasa kemenangan, seringkali merayakannya dengan menggunakan *emote* dalam permainan atau berbagi momen tersebut melalui media sosial. Tindakan ini memberikan dimensi emosional dan bahkan sakral pada pengalaman bermain serta mengangkat status kemenangan dalam permainan lebih dari sekedar indikator atau simbol prestasi untuk memiliki nilai kebanggaan di antara komunitas *game* tersebut.

Selain itu, frasa kemenangan “Winner Winner Chicken Dinner” juga dapat berfungsi sebagai pendorong motivasi yang kuat bagi pemain untuk terus mengulangi permainan, meskipun sering mengalami kekalahan atau kegagalan. Keinginan untuk mencapai kemenangan ini dapat dibandingkan dengan pencarian akan spiritual dalam ritual keagamaan, di mana seseorang terus berupaya mencapai pemenuhan melalui praktik yang berulang. Dengan demikian, permainan *battle royale* seperti *PUBG Mobile* dapat dilihat sebagai arena di mana ritualistik, motivasi, dan pengalaman emosional berinteraksi untuk menciptakan ruang virtual yang memiliki pemenuhan makna bagi pemainnya.

5.2. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemicu diskusi yang lebih luas dalam merespon fenomena *game online*, yang telah berkembang menjadi industri global dengan dampak budaya yang signifikan. Hal ini menjadi usulan dari penulis dalam mengingat potensi permainan digital dalam menciptakan makna baru bagi pemain. Selain itu, penelitian ini diharapkan mendorong pengembangan wacana yang lebih mendalam terkait dengan hubungan antara agama dan *game online* di ruang digital. Permainan digital (*game online*) memiliki kapasitas untuk membentuk ruang yang dianggap sakral bagi pemain untuk mengalami transformasi makna dan identitas, sebuah konsep yang berkaitan dengan tradisi keagamaan. Oleh karena itu, kajian yang lebih baru mengenai hubungan agama dan *game online* dalam kaitannya untuk menciptakan ruang yang terpisah dari kehidupan sehari-hari, diharapkan dapat memperkaya nilai dan narasi religius untuk dapat diadaptasi atau diinterpretasikan ulang dalam konteks ruang digital.

Penulis mengusulkan untuk penelitian lebih lanjut dalam mempertimbangkan kemampuan *game online* untuk menghadirkan pengalaman yang mendalam (*imersif*) bagi pemainnya, terlebih pengalaman itu dapat diperoleh di mana saja secara langsung bahkan melalui *smartphone* (*game mobile*). Pengalaman ini tidak hanya memungkinkan pemain untuk

terlibat secara emosional dan kognitif, tetapi juga menciptakan ruang di mana narasi religius dan nilai-nilai kehidupan dapat dieksplorasi dan dialami dalam konteks virtual. Perkembangan teknologi digital yang mendukung realitas virtual pada *game online* membuatnya mampu membentuk simulasi yang menyerupai atau bahkan mengadaptasi elemen-elemen dalam kehidupan sehari-hari, termasuk narasi agama. Oleh karena itu, usulan penelitian selanjutnya perlu untuk fokus pada bagaimana *game online* dapat berfungsi sebagai media yang mempertemukan praktik keagamaan dalam dunia digital, serta bagaimana pengalaman imersif dalam *game online* dapat mempengaruhi pemahaman dan interpretasi terhadap konsep-konsep keagamaan, seiring dengan perkembangan kultur digital saat ini.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Alyusi, Shiefti Dyah. *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Aupers, Stef. "Spiritual Play: Encountering the Sacred in World of Warcraft." In *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*, edited by Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul, and Joost Raessens. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.
- Baran, Stanley J. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Biagi, Shirley. *Media/Impact: Pengantar Media Massa*. Translated by Mochammad Irfan and Wulung Wira Mahendra. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Biocca, Frank, and Ben Delaney. "Immersive Virtual Reality Technology." In *Communication in the Age of Virtual Reality*, edited by Frank Biocca and Mark R Levy. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 1995.
- Bosman, Frank Gerardus. *Gaming and The Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. Routledge New Critical Thinking in Religion, Theology, and Biblical Studies. Abingdon, New York: Routledge, 2019.
- . "The Incarnated Gamer: The Theophoric Quality of Games, Gaming, and Gamers." In *Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities*, edited by Jayne Gackenbach and Johnathan Bown. London: Academic Press, 2017.
- Caillois, Roger. *Man and The Sacred*. Translated by Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois press, 2001.
- . *Man, Play, and Games*. Translated by Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois press, 2001.
- Calaway, Kutter. "Wii Are Inspiired: The Transformation of Home Video Gaming Consoles (and Us)." In *Halos and Avatar: Playing Video Games with God*, edited by Craig Detweiler. Louisville: Westminster John Knox Press, 2010.
- Carey, Stephen S. *Kaidah-Kaidah Metode Ilmiah: Panduan Untuk Penelitian Dan Critical Thinking*. Edited by M Rizal. Translated by Irfan M Zakkie. Bandung: Nusa Media, 2015.
- Droogers, André. *Play and Power in Religion: Collected Essays*. Religion and Reason, vol. 50. Berlin: Walter de Gruyter, 2012.

- Dyer-Witheford, Nick, and Greig De Peuter. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- Gordon, Eric, and Gabriel Mugar. "Meaningful Inefficiencies: Incorporating Play into Civic Design." In *Ludics: Play as Humanistic Inquiry*, edited by Vassiliki Rapti and Eric Gordon. Singapore: Springer Singapore, 2021.
- Haryatmoko. *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan, Dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press, 1955.
- Ibrahim, Idi Subandy. *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra, 2007.
- . *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Indra, I Made, and Ika Cahyaningrum. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2011.
- Miller, David LeRoy. *Gods and Games: Toward a Theology of Play*. New York: The World Publishing Company, 1970.
- Murtiningsih, Siti. *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas Dan Hiperealitas Permainan Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2021.
- O'Hagan, Minako, and Carmen Mangiron. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Benjamins Translation Library 106. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2013.
- Pepperell, Robert. *Posthuman: Kompleksitas Kesadaran, Manusia, Dan Teknologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009.
- Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Cantrik Pustaka, 2020.
- Rheingold, Howard. "A Slice of Life in My Virtual Community." In *Global Networks: Computers and International Communication*, edited by Linda M Harasim. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1993.
- . *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.

- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Shields, Rob. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Edited by Kartika Wijayanti. Translated by Hera Oktaviani. Yogyakarta: Jalasutra, 2016.
- Sicart, Miguel. "Toward an Ethics of Homo Ludens." In *Ludics: Play as Humanistic Inquiry*, edited by Vassiliki Rapti and Eric Gordon. Singapore: Springer Singapore, 2021.
- Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Sunderland: Pearson Longman, 2009.
- Sugiharto, Bambang. *Kebudayaan Dan Kondisi Post-Tradisi: Kajian Filosofis Atas Permasalahan Budaya Abad Ke-21*. Yogyakarta: Kanisius, 2019.
- Wagner, Rachel. "The Importance of Playing in Earnest." In *Playing with Religion in Digital Games*, edited by Heidi A. Campbell and Gregory Price Grieve. Digital Game Studies. Bloomington: Indiana University Press, 2014.
- Wildt, Lars de. *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.
- Wolf, Mark J P, ed. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. California: Greenwood, 2021.

Artikel:

- Geraci, Robert M. "Video Games and The Transhuman Inclination." *Zygon*® 47, no. 4 (December 2012): 735–56. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2012.01292.x>.
- Jones, Gregory D. "Video Gaming Faith: Playing Out Theologies of Religions." *Religions* 13, no. 10 (October 10, 2022): 944. <https://doi.org/10.3390/rel13100944>.
- Kristanto, Billy. "Calvin dan Potensi Pemikirannya bagi Ibadah Kristen." *Veritas: Jurnal Teologi dan Pelayanan* 19, no. 2 (November 1, 2020): 119–33. <https://doi.org/10.36421/veritas.v19i2.353>.
- Reza, Teofanda. "Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal." *Cognicia* 8, no. 1 (March 31, 2020): 118–30. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v8i1.11749>.
- Rodriguez, Hector. "The Playful and The Serious: An Approximation to Huizinga's Homo Ludens." *Game Studies* 6, no. 1 (December 2006): 1604–7982.
- Sasongko, Nindyo. "Homo Ludens Revisited: A Theological Inquiry into Being Human from the Perspective of Javanese Children's Play." *Toronto Journal of Theology* 30, no. 2 (September 2014): 307–18. <https://doi.org/10.3138/tjt.2841>.

- Stenros, Jaakko. "In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play." *Transactions of the Digital Games Research Association* 1, no. 2 (February 1, 2014). <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.10>.
- Suryana, and Yudi Handoko. "Pentingnya Pemahaman Teologi Ibadah Berdasarkan Ibrani 10:19-27 dalam Meningkatkan Minat Beribadah di Kalangan Pemuda Gereja Kristen Setia Indonesia Viktoria Paloan Kalimantan Barat." *Alucio Dei* 7, no. 1 (January 20, 2023). <https://doi.org/10.55962/aluciodei.v7i1.88>.
- Wagner, Rachel. "God in The Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Videogames." *Journal of the American Academy of Religion* 81, no. 1 (March 1, 2013): 249–61. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfs102>.
- Widaty, Cucu, Yuli Apriati, Tiara Mektika, and Elysia Asmin. "Pergeseran Permainan Tradisional menjadi Permainan Virtual sebagai Dampak Pandemi Covid-19 di Kota Banjarmasin." *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 3, no. 2 (May 3, 2021): 390. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3425>.
- Wildt, Lars de, and Stef Aupers. "Playing the Other: Role-Playing Religion in Videogames." *European Journal of Cultural Studies* 22, no. 5–6 (October 2019): 867–84. <https://doi.org/10.1177/1367549418790454>.
- Wildt, Lars de, Stef Aupers, Cindy Krassen, and Iulia Coanda. "'Things Greater than Thou': Post-Apocalyptic Religion in Games." *Religions* 9, no. 6 (May 23, 2018): 169. <https://doi.org/10.3390/rel9060169>.

Website:

- "Apa Asal Mula Kalimat 'Winner Winner Chicken Dinner' Di PUBG?" Accessed July 11, 2024. <https://gamebrott.com/apa-asal-mula-kalimat-winner-winner-chicken-dinner-di-pubg/>.
- "Apa Itu PUBG MOBILE." Accessed December 10, 2023. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>.
- "Cerita Mengenai Pembuat Map Sanhok PUBG Mobile, Qionglai Fellow." Accessed May 20, 2024. <https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/pembuat-map-sanhok-pubg-mobile-qionglai-fellow>.
- "Definition of Gaming Disorder." Accessed March 20, 2023. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.

“Definition of Virtual Reality.” Accessed August 7, 2024. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual%20reality>.

“Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2022.” Accessed December 17, 2022. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>.

“Indonesia Jadi Negara Kedua Pengguna Internet Yang Banyak Main Game.” Accessed December 17, 2022. <https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>.

“Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia.” Accessed December 17, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

“PUBG Mobile.” Accessed May 20, 2024. <https://www.pubgmobile.com/id/home.shtml>.

