

jurnal desain komunikasi visual nirmana

Journal of visual communication design nirmana

Volume 21, Nomor 2, Juli 2021

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya 60236

Telp. (031) 2983416, Fax. (031) 8417658

e-mail : jurnal-dkv@petra.ac.id

<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv>



Perancangan *Video Game* sebagai Media Edukasi Tentang Pandangan Kontra dari Amnesty International Terhadap Pelaksanaan Hukuman Mati

Strategi Perancangan *Digital Comic* sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Jawa Timur bagi Remaja Usia 12-18 Tahun

Perancangan Aplikasi *Augmentative and Alternative Communication (AAC)* bagi Anak-Anak Autis di ACTS Surabaya

Sustainable Fashion, Investasi pada Produk *Fashion* yang Berkualitas untuk Mengurangi Limbah *Fashion* yang Menumpuk

Permainan atau Penghujatan: Tinjauan Kritis Terhadap *Video Game* "Fight of Gods"

jurnal desain komunikasi visual nirmana

Jurnal of visual communication design nirmana

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya 60236
Telp.(031)2983416 , Fax.(031) 8417658
e-mail : jurnal-dkv@petra.ac.id
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv>

Daftar Isi

Perancangan *Video Game* Sebagai Media Edukasi Tentang Pandangan Kontra dari Amnesty International Terhadap Pelaksanaan Hukuman Mati

Liana Atmaja, Denny Tri Ardianto, Paulus Benny Setyawan 63-72

Strategi Perancangan *Digital Comic* sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Jawa Timur bagi Remaja Usia 12-18 Tahun

Jonathan Indrawan Susanto, Ryan Pratama Sutanto 73-79

Perancangan Aplikasi *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) bagi Anak-Anak Autis di ACTS Surabaya

Jacqueline Kezia Christjahja, Vanessa Yusuf 80-86

***Sustainable Fashion*, Investasi pada Produk Fashion yang Berkualitas untuk Mengurangi Limbah *Fashion* yang Menumpuk**

Shafira Qiddist Sayyida, Marina Wardaya 87-91

Permainan atau Penghujatan: Tinjauan Kritis Terhadap Video Game “Fight of Gods”

Samuel Soegiarto, Ezra Iskandar 92-101

jurnal desain komunikasi visual nirmana

Jurnal of visual communication design nirmana

**Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra**

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya 60236
Telp.(031)2983416, Fax.(031) 8417658
e-mail : jurnal-dkv@petra.ac.id
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv>

KETUA EDITOR

Obed Bima Wicandra, S.Sn., MA

WAKIL KETUA EDITOR

E. Christine Yuwono, S.Sn., M.Hum

DEWAN EDITOR

Prof. Drs. A.J. Soehardjo (Universitas Negeri Malang)
Dr. Drs. Moelyadi Pranata, M.Pd (Universitas Negeri Malang)
Prof. Rachmah Ida, Ph.D (Universitas Airlangga)
Dr. Sumartono, MA (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
Drs. Umar Hadi, MS (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
Drs. Kris Budiman, M.Hum (Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)
Dr. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si (UK Petra Surabaya)
Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn., M.Si (UK Petra Surabaya)
Aristarchus Pranayama K., BA, MA (UK Petra Surabaya)

EDITOR PELAKSANA

Sumarno

COVER

Dr. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si.

ALAMAT EDITOR

Pusat Penelitian-Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia
Telp. (031)8494830-31, psw. 3139, 4147, Fax (031)8436418

E-mail: jurnal-dkv@petra.ac.id
Home page: <http://nirmana.petra.ac.id/>

Nirmana berasal dari bahasa Sansekerta. Makna harfiahnya dibentuk dari kata “nir” yang berarti tidak dan “mana” yang berarti makna. Dengan demikian makna harfiahnya adalah tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, maka secara lebih dalam nirmana berarti lambang lambang bentuk yang tidak bermakna. Meski demikian hal tersebut bisa dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama maupun nada dalam desain. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna diolah sedemikian rupa menjadi dan mempunyai makna tertentu. Dalam bahasa ungkapan, Nirmana bukan berarti kosong atau tidak ada apa-apa atau juga abstrak bahkan tidak bermakna, namun ia menyiratkan, bahwa pada awal sebelum bertindak menciptakan sesuatu, maka yang terlihat masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan konsep, titik awal atau merupakan dasar yang harus dikuasai bagi yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya.

Nirmana merupakan jurnal ilmiah yang menyajikan artikel orisinal tentang pengetahuan dan informasi desain dan pengembangan terkini dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Jurnal ini merupakan publikasi dan media berbagi karya penelitian dan pengembangannya di bidang Desain Komunikasi Visual.




GARUDA
GARUDA REJUKAN DIGITAL
 Indexed by GARUDA

Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana

Humanities Art

Universitas Kristen Petra

12
HS-Index

905
5 Year Citations



The Importance of Packaging and Display Design in Consumer Goods Packaging Brand Repositioning

Waking From the Numbness: Ending
 Abuse Now

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain Universitas
Kristen Petra Surabaya

Address:

2018

2019

2020

2021



Search results for : **"Fight of God"**

✕ *clear*

Page 1 of 1 | Total Records : 1

Publications

Citation

Permainan atau Penghujatan: Tinjauan Kritis Terhadap Video Game "Fight of Gods"

S Soegiarto, E Iskandar

Nirmana 21 (2), 92-101, 2021

0

Page 1 of 1 | Total Records : 1

1

Permainan atau Penghujatan: Tinjauan Kritis Terhadap *Video Game* “Fight of Gods”

Samuel Soegiarto^{1*}, Ezra Iskandar²

^{1,2}Departemen Matakuliah Umum, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*Penulis korespondensi; Email: samuel.sugiarto@petra.ac.id

Abstrak

Permainan dan agama seringkali dianggap dua bidang yang tidak saling terkait satu sama lain. Yang satu dikategorikan sebagai bidang sekuler dan yang satu dipandang sebagai sesuatu yang sakral. Mempertemukan dan menggabungkan dua hal ini bisa menimbulkan berbagai macam reaksi dan sering dianggap kontroversial. Inilah proyek yang diusung *video game* “Fight of Gods” yang menampilkan berbagai macam tokoh agama dan dewa-dewi dari berbagai macam sistem kepercayaan dengan jurus-jurus yang khas. Tokoh-tokoh sakral seperti Yesus, Buddha, dan Musa akan dipertarungkan satu sama lain di dalam game fighting ini. Beberapa negara seperti Malaysia, Singapore, dan Indonesia dengan segera mendeklarasikan bahwa *video game* tersebut adalah suatu penghujatan dan langsung menutup akses sehingga game tersebut tidak dapat diunduh dan dimainkan. Namun apakah memang benar bahwa permainan FoG ini telah menghujat dan atau menistakan agama dan kepercayaan? Berdasarkan analisis konsep penghujatan secara historis serta analisis agama didalam kerangka Frank Bosman, permainan FoG belum dapat dikategorikan sebagai penghujatan. Namun, produk seni yang kreatif ini sudah termasuk bentuk desakralisasi agama.

Kata kunci: *video game*, Fight of Gods, penghujatan, penistaan, Yesus, Buddha.

Abstract

Game and religion are often regarded as two separate, unrelated realms. While the former is categorized as the thing below (the secular), the latter is categorized as the thing from above (the sacred). Mixing these two things up often results in conflicts, verbally and even physically. This is what appears in “Fight of Gods”, a video game—fighting genre—showcasing religious figures (prophets, gods, and goddesses) from various religions and systems of belief with distinct combat skills. These sacred figures like Jesus, Buddha, and Moses are pitted against each other in battles to be the winner. Several countries like Malaysia, Singapore, and Indonesia immediately declared the game guilty of blasphemy and related authorities banned access to the game. Is it true that the game is blasphemous and has desecrated religions? Closer assessment on the historical concept of blasphemy and the work of Frank Bosman concerning game and religion shows that the game cannot, as it stands now, be categorized as committing blasphemy. However, this creative art is indeed a form of desecration.

Keywords: *Video game*, Fight of Gods, blasphemy, desecration, Jesus, Buddha.

Pendahuluan

Setelah tersalib selama dua ribu tahun, Yesus, tokoh sentral dan sakral di dalam agama Kristen, hidup kembali. Ia mematahkan kayu salib di kedua tangannya lalu melompat ke bawah dari tiang salib. Di bawah, tokoh sentral dan sakral di dalam agama Buddha, yaitu Buddha, sudah menanti untuk berduel. Duel dimulai. Buddha langsung menyerang Yesus bertubi-tubi dengan jurus tapak Buddha yang terkenal. Yesus menangkis semua serangan tersebut menggunakan potongan kayu salib yang masih terikat di kedua tangannya. Lalu,

ketika Buddha lengah, Yesus berhasil menggunakan jurus combonya. Buddha *knockout*. Yesus menuju ke duel berikutnya melawan Odin, Zeus, Moses (Musa), GuanGong, dan tokoh sakral di dalam agama dan kepercayaan lainnya.

Inilah konsep yang diusung *video game* kontroversial “Fight of Gods” (FoG): sebuah *game arcade fighting* yang dikembangkan oleh perusahaan Taiwan Digital Crafter. Di dalam FoG, dewa dan tuhan dari berbagai sistem kepercayaan diperlengkapi dengan berbagai *skill* yang kemudian digunakan dalam 1 vs 1 *battle* untuk meraih kemenangan.

Pertama kali dirilis pada September 2017 melalui Steam (Windows), FoG juga diproduksi di *platform* lain; Nintendo Switch (Januari 2019) dan PlayStation 4 (Juli 2020).



Gambar 1. Poster utama promosi video game Fight of Gods (Sumber: channel PQube di YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=gZcQkbbCw1Q>))

Popularitas FoG diiringi dengan bermacam protes dan kritik, baik terkait dengan isi ataupun tampilan grafisnya. Malaysia adalah negara pertama yang menolak *game* tersebut pada tahun 2017. Menteri Komunikasi dan Multimedia Malaysia Datuk Seri Dr Salleh Said Keruak memberi Steam 24 jam agar akses kepada FoG dinonaktifkan di wilayah Malaysia. Salleh mengatakan “Malaysians respect all cultural and religious sensitivities, and the sale and distribution of the religiously insensitive and blasphemous games must be stopped immediately” (Jeffrey, 2017). Mengikuti Malaysia, Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMENKOMINFO) juga memblokir FoG karena “simbol-simbol agama bukan untuk dipermainkan, apalagi dipertarungkan” dan juga “bisa menimbulkan gesekan yang berbau SARA” (Widiartanto, 2017). Singapura dan Thailand juga menempuh langkah yang sama (Gerald, 2017) (Jones, 2017). Meskipun alasan yang dikemukakan otoritas tiap negara tidak persis sama, seutas benang merah tetap dapat ditarik. FoG dianggap sebagai *game* yang tidak menghargai atau merendahkan nilai agama. Secara lebih keras, Dr Salleh dari Malaysia menggunakan kata ‘blasphemous’ yang artinya menghujat. Sementara itu *publisher game* FoG, PQube, memberikan pernyataan bahwa, alih-alih menghujat, FoG mengambil ‘humorous approach’ terhadap agama seperti yang sering dilakukan media lainnya, seperti televisi, buku, dan film (Alwani, 2017). PQube justru mengaitkan pemblokiran FoG dengan upaya pemerintah Malaysia yang membatasi kebebasan warganya untuk memilih.

Di dalam makalah ini penulis berusaha menganalisis apakah *game* FoG memang memenuhi

unsurunsur suatu penghujatan di dalam ranah keagamaan. Pertama-tama, penulis akan memaparkan secara historis tentang makna penghujatan dan apa saja yang termasuk di dalam kategori tersebut. Lalu, penulis akan membahas hubungan yang terjalin antara agama dan *game*. Terakhir, penulis akan mengambil kesimpulan apakah FoG ini adalah sebuah permainan atau memang suatu penghujatan.

Penghujatan

Kamus Merriam Webster memberikan tiga definisi untuk *blasphemy*, yaitu ‘the act of insulting or showing contempt or lack of reverence for God,’ ‘the act of claiming the attributes of a deity,’ dan ‘irreverence toward something considered sacred or inviolable’ (Merriam-Webster, 2021). Oxford’s Learner’s Dictionaries menjelaskan *blasphemy* sebagai ‘behaviour or language that is offensive or shows a lack of respect for God or religion’ (Oxford Learner’s Dictionary, 2021).

David Nash dengan sederhana mendefinisikan *blasphemy* sebagai ‘the attacking, wounding, and damaging of religious belief’ (Nash, 2007:1). KBBI sendiri menerjemahkan hujat—kata dasar dari penghujatan—sebagai caci, cela, dan fitnah (KBBI, 2021). Menghujat berarti sama dengan mencela atau memfitnah. Begitu pula kata menista yang berarti mencela atau menghina.

Menariknya, di dalam bahasa Indonesia kata “menghujat” dan “menista” tidak memiliki asosiasi yang kuat dengan konteks agama, padahal kata bahasa Inggris ‘blasphemy’ selalu dimengerti dalam konteks agama.

Sosiolog Emile Durkheim mendefinisikan “agama” sebagai “a unified set of beliefs and practices relative to sacred things, that is to say, things set apart and forbidden – beliefs and practices which unite [into] one single moral community, all those who adhere to them” (Durkheim, 2001:46). Setiap agama dan sistem kepercayaan —primitif atau modern— memiliki komunitas yang dipersatukan oleh kepercayaan yang sama akan realitas tertinggi (natural ataupun supranatural). Karena hal ini melibatkan realitas tertinggi, komunitas agama memiliki standar atau kanon di dalam sistem kepercayaan untuk menjaga yang mereka anggap sebagai sebuah kebenaran. Standar ini pun— dapat berupa kredo dan juga praktik ritual—kemudian menjadi sebuah hal yang sakral pada dirinya sendiri. Hal ini disebut sebagai ortodoksi, berasal dari bahasa Yunani kuno yang berarti kepercayaan yang benar atau kepercayaan mula-mula. Seorang anggota komunitas yang memiliki kepercayaan yang

melenceng dari ortodoksi akan dilabeli sesat atau *heresy* (McGrath, 2010:10). Pada kasus *heresy* para pelaku pada umumnya adalah orang yang terpelajar, baik secara moral, dan mereka ingin membawa reformasi didalam komunitas mereka. Mereka sungguh-sungguh beranggapan bahwa ortodoksi yang dipahami selama ini adalah keliru sedangkan ajaran merekalah yang adalah kebenaran.

Pada kasus penghujatan para pelaku berasal dari berbagai kalangan dan seringkali tidak terpelajar. Pada umumnya mereka bukanlah orang-orang yang sungguh-sungguh mengimani dan menjalankan ritual keagamaan. Mereka adalah orang-orang yang dengan sengaja menunjukkan ketidaksukaan dan atau kebencian kepada sosok ilahi dengan kata-kata dan atau tingkah laku yang tidak pantas. Menggunakan istilah kekinian, para penghujat adalah *'haters' of religion*. Penghujatan adalah sebuah konsep dengan sejarah yang panjang—sepanjang adanya agama di muka bumi.

Di dalam sistem kepercayaan terbesar di dunia, Kekristenan, kisah dan regulasi atas penghujatan sudah dicatat di dalam teks-teks Alkitab. Kitab Keluaran, ditulis sekitar 1500 tahun sebelum Masehi, mencatat kisah tentang turunya Sepuluh Perintah Allah. Perintah yang ketiga adalah “Jangan menyebut nama TUHAN, Allahmu, dengan sembarangan sebab TUHAN akan memandang bersalah orang yang menyebut nama-Nya dengan sembarangan.” Kata ‘sembarangan’ juga bisa dipahami sebagai sia-sia atau tidak ada tujuannya.

Masih di kitab yang sama, tercatat kisah seorang pria yang dihukum mati dengan dirajam batu karena ia mengutuki Allah. Kata ‘mengutuki’ disini juga bisa dipahami sebagai menghina atau menyebut Allah dengan label yang tidak hormat. Sedangkan di dalam kitab Injil, ditulis pada abad pertama Masehi, Yesus dicatat mengatakan bahwa dosa yang tidak terampuni adalah menghujat Roh Kudus. Di dalam Kekristenan terminologi ‘Roh Kudus’ merujuk kepada salah satu pribadi Allah Tritunggal yang terdiri dari Bapa, Putra, dan Roh Kudus. Jadi, menghujat Roh Kudus adalah sama dengan menghujat Allah itu sendiri (McGrath, 2010:10).

Setelah kekristenan menyebar di benua Eropa dan Asia Timur Tengah sejak abad pertama, dan pada puncaknya menjadi agama Kekaisaran Romawi pada abad keempat, hukum dan peraturan yang mengatur penghujatan bermunculan. Perbedaan penafsiran teks sering dijadikan landasan seorang Kristen menuduh seorang Kristen lainnya

melakukan penghujatan. Sebuah kasus yang menonjol adalah perdebatan atas ketuhanan Yesus Kristus pada abad keempat. Seorang tokoh agama Kristen, Arius, mengajarkan bahwa Yesus—Allah Putra—tidaklah sama derajatnya dengan Allah Bapa. Allah Bapa itu kekal, tidak memiliki permulaan, dan tidak diciptakan, sedangkan menurut Arius, Yesus memiliki permulaan yaitu ketika diciptakan oleh Allah Bapa (Gonzales, 2010:330). Tokoh-tokoh gereja pada jaman tersebut menyebut Arius melakukan penghujatan (*blasphemy*) dan sejarah gereja memasukkan ajaran Arius, Arianisme, sebagai bagian dari ajaran sesat (*heresy*). Gereja berpegang kepada ortodoksi yang menyatakan bahwa Yesus tidak memiliki permulaan dan tidak diciptakan, sederajat, sehakikat, dan sama kekalnya dengan Allah Bapa.

Pada abad-abad berikutnya, penghujatan masih bergandengan erat dengan ajaran sesat. Baru pada abad ke 13 penghujatan menemukan konteks yang berbeda. Penghujatan adalah kata-kata dan tindakan yang tidak pantas atau tidak hormat tentang Allah. Pelaku penghujatan seringkali adalah pengemis dan orang mabuk (Nash, 2007:5). Beberapa orang Yahudi yang dipaksa memeluk kekristenan seringkali keliru menjalankan ritual keagamaan dan inipun juga disebut penghujatan. Setelah Reformasi abad 16, banyak kerajaan baru bermunculan dan melepaskan diri dari otoritas Gereja Katolik Roma. Kerajaan-kerajaan itulah yang nantinya menjadi akar negara-negara modern di Eropa. Pada masa tersebut, penghujatan bernuansa politis. Seseorang disebut menghujat jika ia tidak mengabdikan kepada otoritas Gereja. Baru pada akhir abad 18 seorang sarjana hukum Prancis Rousseaud de la Combe membuat pembedaan antara penghujatan (melawan Tuhan) dan hasutan (*sedition*) yaitu perkataan dan tindakan yang melawan pihak berkuasa baik raja ataupun gereja (Cabantous, 1998:135).

Di zaman sekarang beberapa negara memiliki hukum dan perundangan yang mengatur penghujatan (*blasphemy law*) dan memberikan sanksi bagi para pelakunya: mulai dari sanksi sosial, denda, hingga penjara dan hukuman mati. Jika ditelusuri, hukum ini berasal dari kerajaan Inggris yang berusaha menjaga identitas nasionalnya dari ancaman Gereja Katolik Roma yang dikendalikan Spanyol dan Perancis. Seorang nasionalis Inggris haruslah hormat kepada Allah Bapa, Putra, Roh Kudus beserta Gereja Inggris atau disebut juga Gereja Anglikan. Begitu pula halnya dengan hukum penghujatan di negara-negara Timur Tengah dengan mayoritas umat Muslim. Invasi Inggris di Timur Tengah pada abad 19 membuat negara-negara Muslim mengadopsi hukum dan

perundang-undangan Inggris (*Common Law*), termasuk yang mengatur tentang penghujatan.

Di satu sisi, beberapa sarjana Muslim memper-tahankan bahwa Al-Quran tidak mengajarkan tentang penghukuman bagi para pelaku penghujatan, yaitu mereka yang menghina agama Islam dan Nabi Muhammad SAW. Allah SWT sendirilah yang akan menjadi pengadil di hari penghakiman nanti. Di sisi lain, ada sarjana Muslim lain yang menggunakan Hadis Shahih Bukhari dan Imam Muslim yang mengisahkan tentang perintah pembunuhan bagi mereka yang telah menghina Nabi.

Di dalam perkembangannya, hukuman bagi para penghujat di dalam wilayah Islam sangat bergantung kepada mazhab lokal. Menurut mazhab Hanafi, penghujatan adalah sama dengan murtad (*apostasy*) yaitu keluar dari Islam. Jika pelakunya bertobat dan kembali kepada Islam, ia akan diampuni; jika ia menolak untuk bertobat, hukumannya adalah mati bagi pria Muslim dan cambukan bagi wanita Muslim. Jika pelakunya adalah seorang non-Muslim, dia tidak akan menerima hukuman apapun. Lain lagi dengan mazhab Shia yang membedakan penghujatan dan murtad. Penghujatan berarti menghina agama Islam, Nabi Muhammad, dan para Imam. Jika pelakunya adalah seorang Muslim, ia akan dijatuhi hukuman mati. Jika pelakunya adalah seorang non-Muslim, ia akan diberi kesempatan untuk memeluk Islam, atau dihukum mati.

Sementara Inggris sudah menghapuskan hukum tentang penghujatan dan mempromosikan kebebasan berekspresi, kebangkitan Islam global semakin memperkuat eksistensi undang-undang tentang penghujatan. Pada satu dekade terakhir media internasional memuat banyak sekali berita tentang para penghujat yang dieksekusi di negara-negara dengan mayoritas Muslim. Ada yang melalui proses peradilan seperti kasus Asia Bibi di Pakistan tahun 2010 (New York Times, 2010). Ada yang dieksekusi secara massal seperti kasus Farqunda Malikzada di Afghanistan tahun 2015 (BBC News, 2015). Ada yang berakhir dalam sebuah serangan jihadis seperti kasus majalah Charlie Hebdo di Perancis tahun 2015 (BBC News, 2015). Penulis sepakat dengan David Nash yang menyatakan bahwa penghujatan sebagai sebuah konsep mengalami perubahan makna dari jaman ke jaman. Dewasa ini, hukum tentang penghujatan sering dimanfaatkan pihak tertentu untuk menjerat pihak-pihak yang dianggap *liyan*, baik secara agama maupun partai politik. Contohnya adalah kasus penghujatan—meskipun sarat dengan unsur politis—yang dilakukan oleh gubernur DKI

Jakarta Basuki Tjahaya Purnama pada tahun 2016.

Lebih lanjut, hukum dan perundangan penghujatan dianggap sebagai musuh para seniman karena menekan dan membatasi kebebasan berekspresi dan berkreasi (Coleman, 2011:1). Para seniman dan tokoh-tokoh liberal memperjuangkan kebebasan berekspresi sebagai sebuah perang suci seperti halnya umat Muslim membela mati-matian Nabi dan Kitab Suci mereka (Webster, 1990). Sama seperti musik, film, arsitektur, dan seni lainnya, *game* juga adalah sebuah seni yang tidak muncul dari kevakuman. *Game* adalah suatu produk kolaborasi yang mengekspresikan budaya tertentu pada ruang-waktu tertentu. Seni dan budaya berada di dalam hubungan yang dinamis yang saling mempengaruhi yang sama-sama berasal dari pikiran, emosi, imajinasi, dan moralitas manusia. Campbell and Grieve menyimpulkan bahwa *game* membantu 'illuminate and expose' religiositas masyarakat abad 21 sama seperti film telah melakukan hal yang sama di abad 20 (Campbell, 2014:2).

Sejarawan Belanda Johan Huizinga mencermati bahwa *game*, didefinisikan sebagai aneka jenis permainan secara luas, adalah bagian integral kehidupan manusia sejak permulaan peradaban. *Homo Ludens*—manusia adalah makhluk yang bermain (Huizinga, 1955). Begitu pula dengan agama dan sistem kepercayaan yang sudah mendominasi manusia primitif. Keduanya, agama dan *game*, sama kunonya dan keduanya memiliki komponen struktural yang sama, yaitu adanya aturan. Jesper Juul mendefinisikan *game* sebagai;

a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. (Juul, 2003:30-45).

Definisi lain dari Salen dan Zimmerman adalah "*a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.*" (Salen dkk, 2004). Video game dan permainan tradisional sederhana seperti *petak umpet* memiliki aturan. Bahkan olahraga, sebagai sebuah bentuk *game*, memiliki aturan. Aturan-aturan tersebut memungkinkan sebuah *game* berjalan semestinya, yaitu sesuai dengan kehendak pembuat *game*. Tentu saja pemain dapat memutuskan untuk melanggar dan atau memodifikasi aturan dalam *game* dengan konsekuensi tertentu. Curang adalah sebutan bagi pemain yang melakukan pelanggaran.

Curang adalah sebuah label yang negatif yang dihubungkan dengan karakter dan moralitas. Terkadang beberapa pemain mendapati dirinya di sebuah tahap di dalam game, terutama game baru, yang aturannya belum didefinisikan secara terperinci. Pada situasi demikian, pemain dapat memodifikasi atau mengimprovisasi aturan permainan hingga batas tertentu tanpa mendapat label yang negatif.

Begitu pula dengan agama, aturan memegang peranan yang sangat penting. Memang, agama selalu diasosiasikan dengan peraturan. Para umat atau pemeluk agama pun juga memiliki pilihan untuk mengikuti aturan yang berlaku atau melanggarnya. Mereka yang melanggar aturan agama, sama dengan pelanggar aturan *game*, akan mendapat label negatif yang berkaitan dengan karakter dan moralitas pelaku pelanggaran. Dosa di dalam konteks agama dapat disejajarkan dengan curang di dalam konteks permainan. Ada kalanya di dalam kehidupan beragama seseorang mendapati dirinya di dalam sebuah situasi yang belum jelas aturan agamanya. Sebagai contoh, perkembangan teknologi digital memaksa para tokoh agama berpikir tentang aturan-aturan didalam interaksi melalui media sosial.

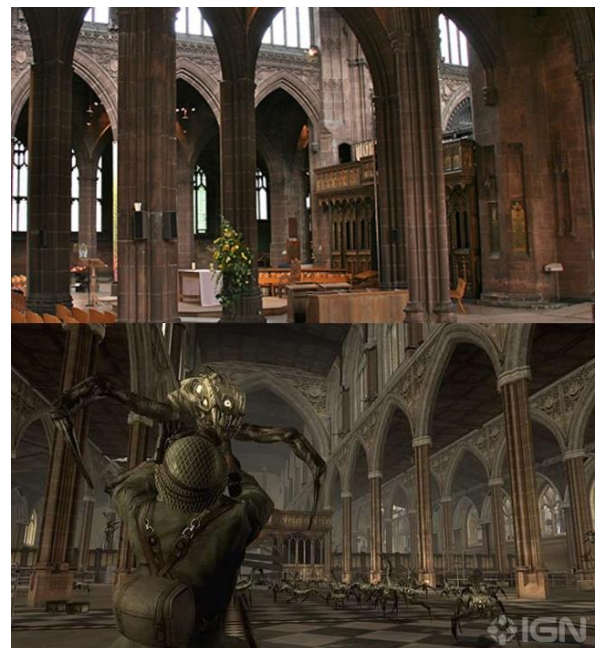
Karena adanya kesejajaran antara *game* dan agama ini, tidaklah mengejutkan bahwa ada beberapa permainan yang memiliki muatan religius. Di dalam kebudayaan Mesir kuno ada penemuan berupa papan permainan yang dipahat di atas kuburan. Papan kotak-kotak ini didekorasi dengan hieroglif yang bertuliskan tentang nasib mereka yang dikuburkan di dunia akhirat. Di dalam kebudayaan Tiongkok kuno, game Wei Qi dari dinasti Zhou, atau disebut juga GO dalam bahasa Jepang, dipercayai berasal dari praktik cenayang oleh para kaisar dan ahli perbintangan agama Taoisme. Sejarawan Pan Ku menjelaskan:

There are on the Go board 360 intersections plus one. The number one is supreme and gives rise to the other numbers because it occupies the ultimate position and governs the four quarters. 360 represents the number of days in the [lunar] year. The division of the Go board into four quarters symbolizes the four seasons. The 72 points on the circumference represent the [five-day] weeks of the [Chinese lunar] calendar. The balance of Yin and Yang is the model for the equal division of the 360 stones into black and white (Flanagan, 2009:69).

Contoh kontemporer adalah *Olympic Games* yang diadakan empat tahun sekali. *Event* ini dapat ditelusuri hingga abad ke 8 sebelum Masehi didalam kebudayaan Yunani kuno. Sejarawan

John MacAloon mengamati bahwa elemen religius ribuan tahun lalu masih ada hingga sekarang, yaitu lari dengan membawa obor yang mengawali jalannya Olympiade (MacAloon, 1984). Bagi orang Yunani Kuno, *game* ini amatlah sakral. Para atlet bersumpah untuk puasa dan menjaga kekudusan, dan menjauhi kecurangan. Selama *game* berlangsung, para pemirsa saling memaafkan dan menghapuskan utang. Puisi-puisi dibacakan bagi para pemenang dengan mengucapkan syukur kepada para dewa.

Di zaman sekarang hubungan agama dan *game* mengambil *setting* yang berbeda. Tokoh dewa-dewi kuno sudah sering muncul di dalam *video game* sebagai *hero*, *villain*, dan *NPC*, bahkan menjadi nama *item* (senjata dan armor). Kisah-kisah mitologi juga diadaptasi ke dalam *video game*. Namun, ketika elemen agama yang dipertunjukkan berasal dari agama yang masih ada dan berkembang sekarang ini, respons negatif sering muncul. Pada tahun 2006 *video game first person shooter* "Resistance: Fall of Man" (Insomniac Games, 2006) sukses menuai kontroversi.



Gambar 2. Atas: foto bagian dalam Manchester Cathedral. Bawah: adegan melawan monster di dalam *game* "Resistance: Fall of Man".

Sumber: IGN India (<https://in.ign.com/india/87326/feature/travelling-the-world-through-video-games>)

Di dalam salah satu aksi pemain akan bertarung melawan para Chimaera—alien—di dalam gedung gereja, yaitu Manchester Cathedral. Berbagai protes yang dilayangkan kepada produsen *game* berfokus kepada bagaimana gereja digunakan sebagai medan pertarungan yang pada akhirnya

luluh lantah (BBC News, 2007). Bagi para pemrotes, penghancuran gereja, meskipun di dalam *video game*, adalah sebuah penghujatan. Karena *Resistance* dirilis untuk konsol PlayStation 3, pihak Sony pun menyampaikan permohonan maaf secara formal kepada Gereja Anglikan yang mengatasi Manchester Cathedral. Pada tahun 2019 terjadi lagi perjumpaan antara *game* dan agama dalam *game fighting* FoG yang menuai lebih banyak kontroversi. Beberapa pihak sudah mengambil keputusan bahwa FoG adalah sebuah penghujatan.

Antara Permainan dan Penghujatan

Penulis beranggapan bahwa permainan FoG ini belum dapat dikategorikan sebagai penghujatan. Alasan *pertama*, sebagai bagian dari seni, permainan hanyalah sebuah permainan yang dilakukan demi tujuan permainan itu sendiri. Atau dengan kata lain, yang dikejar bukan sekadar kemenangan, tetapi lebih kepada kenikmatan di dalam bermain. C. Thi Nguyen mencoba menjabarkan pandangan Bernard Suits mengenai tujuan permainan di dalam empat kategori:

Intrinsic achievement play is play for the sake of winning in and of itself. Purely competitive players fit here. ***Extrinsic achievement play*** is play for the sake of what winning brings instrumentally. This includes the professional poker player in it for the money and the Olympic athlete in it for the personal and national glory. ***Intrinsic striving play*** is play for the sake of the intrinsic value of engagement in the activity of play. Players who play simply for the value of the struggle fit here. ***Extrinsic striving play*** is play for the sake of what engagement in the activity of play brings ones instrumentally. Playing sports for the sake of physical fitness, running races for mental health, or playing Chess for the “brain training” fit here.

(Ngunyen, 2020:32-33)

Dari keempat kategori ini, Nguyen percaya bahwa unsur-unsur intrinsik merupakan motor penggerak utama seseorang untuk bermain. Tidak dapat dipungkiri bahwa unsur ekstrinsik juga dapat memberikan pengaruh. Tetapi tanpa adanya unsur intrinsik, maka seorang tidak akan menikmati permainan dan dapat terjebak untuk melakukan tindakan-tindakan curang demi mencapainya. Mengacu kepada pemaparan Nguyen ini, maka penulis melihat perlunya membaca permainan hanya sebagai sebuah permainan. Permainan perlu dinilai dan dievaluasi dalam sistem permainan tersebut, bukan di dalam sistem penilaian yang lain, termasuk agama. Meskipun, di dalam permainan tersebut ada persinggungan dengan topik-

topik religius. Justru dengan membaca dan menilai permainan dari perspektif lain, seperti agama, akan mengakibatkan penistaan permainan (*games' blasphemy*).

Sebagai sebuah permainan, FoG mencoba menghadirkan sebuah kontes pertarungan para tokoh, yang diangkat dari tokoh-tokoh keagamaan.

Tabel 1. Karakter yang dapat dimainkan per Maret 2021 beserta sistem kepercayaan terkait

Nama Tokoh	Sistem Kepercayaan
Amaterasu	Agama Shinto
Anubis	Kepercayaan Mesir kuno
Athena	Kepercayaan Yunani kuno
Beliar	Agama Yahudi dan Kristen
Buddha	Agama Buddha
Freyja	Kepercayaan Nordik kuno
Guan Gong	Agama Konghucu dan aliran Tao
Jesus	Agama Kristen
Mazu	Kepercayaan Tionghoa
Moses	Agama Yahudi, Kristen, Islam
Odin	Kepercayaan Nordik kuno
Santa Claus	Agama Kristen
Sif	Kepercayaan Nordik kuno
Susanoo	Agama Shinto
Tudigong	Kepercayaan Tionghoa dan Tao
Zeus	Kepercayaan Yunani kuno

Tujuan ekstrinsik dari permainan ini adalah kemenangan dari karakter yang dipilih (secara bebas tanpa melibatkan aspek keimanan dan keagamaan seseorang). Sementara tujuan intrinsik dari permainan ini adalah menikmati permainan dengan mencoba berbagai macam taktik dengan mengeluarkan jurus-jurus yang handal untuk mengalahkan taktik dari pemain lawan. Maka, meskipun permainan ini menggunakan karakter tokoh-tokoh kepercayaan, tidak berarti permainan ini berusaha membicarakan tokoh agama sebagai bagian dari agama tersebut. Tokoh-tokoh itu hanyalah karakter umum yang dipilih berdasarkan popularitas (sudah dikenal publik). Demikian juga, tujuan akhir dari permainan ini hanya sekadar kemenangan permainan, bukan kemenangan agama tertentu.

Kedua, pendapat penulis bahwa permainan FoG ini belum dapat dikategorikan sebagai upaya penghujatan didasarkan kepada “fluiditas” pemahaman penghujatan yang sangat bergantung kepada konteks. Secara umum, penghujatan dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat menghina atau merendahkan. Pemahaman ini nampaknya dapat diterima secara umum. Tetapi yang menjadi persoalan adalah konsep penghinaan dan perendahan. Setiap masa dan konteks memiliki pemahaman yang sangat berbeda terhadap apa yang dikategorikan menghina atau merendahkan.

Sebagai contoh, sebuah puisi yang ditulis oleh James Kirkup yang berjudul *The Love that Dares to Speak its Name* pada tahun 1976 berhasil membuat pihak penerbit, Gay News Ltd, dituntut atas tuduhan penghujatan (Nash, 2007:198). Puisi tersebut ditulis dari sudut pandang tentara Romawi yang menceritakan secara vulgar bagaimana dia melakukan hubungan seksual dengan Yesus, tokoh sentral di dalam Kekristenan. Puisi tersebut juga menceritakan bagaimana Yesus juga berhubungan intim dengan murid-muridnya, para pengawal, dan bahkan gubernur wilayah Yudea pada saat itu, Pontius Pilatus. Pengadilan Inggris akhirnya memutuskan dengan meyakinkan bahwa ini adalah suatu penghujatan karena menggambarkan sosok Yesus sebagai orang homoseks, yang pada waktu itu dipandang sebagai sesuatu yang hina. Mungkin, akan lain cerita jika kisah ini dipublikasikan di masa sekarang di mana homoseksualitas sudah menjadi sebuah bagian narasi kehidupan yang normal (meski tidak menutup kemungkinan akan ada keberatan yang besar dari pihak kekristenan menanggapi isu tersebut).

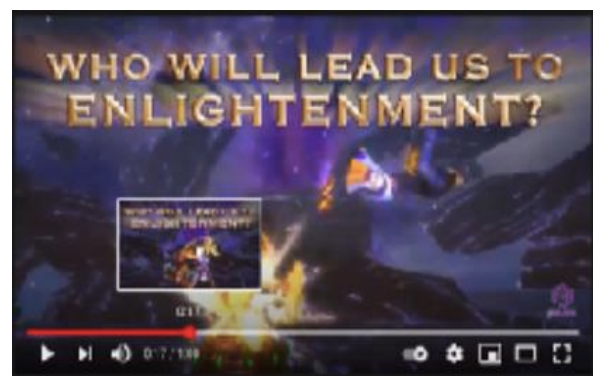
Dalam permainan FoG, para tokoh agama justru ditampilkan dengan visual yang tangguh, menarik, serta memiliki berbagai macam kekuatan yang luar biasa untuk dapat mengalahkan para lawan-lawannya. Hal ini bukanlah sebuah tindakan penghinaan terhadap tokoh-tokoh tersebut. Sebenarnya, dapat dikatakan bahwa permainan ini mencoba menampilkan tokoh-tokohnya, seperti Yesus dan Buddha, secara kreatif-imajinatif dengan segala keluar-biasaan yang diekspresikan dalam bentuk jurus-jurus dan adu kekuatan fisik.

Namun, bagi sebagian orang dapat mengajukan keberatan pemahaman perendahan ini berdasarkan sudut pandang religius. Dengan menampilkan Yesus dengan kayu salib yang dipatahkan sebenarnya sudah masuk ke ranah penghinaan sebab sudah menggantikan konsep keagamaan yang dipercayai. Atau dengan menampilkan kekalahan salah satu figur agama, sebenarnya permainan ini sudah mencoba merendahkan kepercayaan yang diwakili dengan para tokohnya. Tentu saja keberatan semacam ini merupakan keberatan yang dapat diberikan tetapi penulis melihat bahwa keberatan ini tidak tepat sasaran, sebab seluruh tokoh agama yang ada di tampilan terlepas dari konteks keagamaannya.

Inilah yang menjadi alasan ketiga penulis menyatakan bahwa permainan FoG ini belum dapat dikategorikan sebagai penghinaan. Di dalam bukunya, *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Game*, Frank G. Bosman menyebutkan ada 5 sisi agama (*5 shapes of religion*) yang perlu

diperhatikan di dalam membaca permainan yang mengandung dan mengangkat sisi religius, yakni materi, referensi, refleksi, dan ritual agama, serta permainan sebagai agama. Di dalam bagian materi agama, perhatian di tujukan kepada adanya tampilan-tampilan agamawi yang dihadirkan secara eksplisit, entahkah di dalam makna harafiah atau sebagai sebuah kisah imajinasi. Sementara referensi agama lebih mengarah kepada adanya bagian-bagian agama yang terselubung di dalam permainan, di mana perlu ada wawasan dan pengenalan yang lebih mendalam untuk dapat peka melihat hal ini.

Yang berikutnya adalah refleksi agama. Bagian ini bukan lagi membicarakan mengenai tampilan atau simbol yang digunakan, tetapi lebih kepada makna. Ada permainan yang tidak menggunakan gambaran-gambaran religius yang eksplisit atau pun implisit, tetapi seluruh proses permainan itu sedang mengarahkan pemainnya pada makna religius tertentu. Keempat, dalam ritual agama, pemain di ajak untuk melakukan sesuatu aktivitas religius sesuai dengan keyakinan tertentu. Dan yang terakhir adalah permainan sebagai agama, di mana keseluruhan proses bermain itu bukan lagi dilihat sekadar sebagai sebuah aktivitas permainan tetapi sebagai tindakan religius. Dari kelima sisi ini, FoG hanya memenuhi sisi materi (dan referensi), di mana sebagian tokoh yang dapat dimainkan merupakan tokoh-tokoh agama, seperti Yesus Kristus, Buddha, Musa, dan lain sebagainya. Meskipun demikian, permainan FoG ini tidak menggunakan tokoh-tokoh tersebut di dalam konteks harafiah, melainkan sebagai sebuah imajinasi. Terkait dengan referensi agama, ada dua kata yang bermuatan religius yang menonjol di dalam FoG: kata "enlightenment" yang terkait erat dengan agama Buddha dan "son of God" di dalam agama Kristen. Hal ini dapat ditemukan dalam trailer resmi permainan ini (lihat gambar).



Gambar 3. Referensi kepada kata Enlightenment di thriller game.

Sumber: channel PQube di YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=gZcQkbbCw1Q>)

Tetapi penggunaan kata bermuatan religius ini tidak dimaksudkan sesuai dengan konteks agama tersebut. Di dalam konsep Buddha, “enlightenment” atau yang biasa disebut sebagai pencerahan atau yang tercerahkan (atau dapat disebut Buddha) merupakan sebuah titik final atau solusi terhadap masalah utama kehidupan manusia. Seseorang yang mencapai pencerahan dapat juga disebut dengan mencapai nirwana atau nibbana, yang memiliki arti literal “padam,” (Rahula, 1974:36) yang seringkali dipahami sebagai padamnya nafsu (Dhammananda, 2002:154). Sarjana Buddhisme Walpola Rahula menjelaskannya demikian,

But if Nirvana is to be expressed and explained in positive terms, we are likely immediately to grasp an idea associated with those terms, which may be quite the contrary. Therefore it is generally expressed in negative terms—a less dangerous mode perhaps. So it is often referred to by such negative terms as Tatiakkaya 'Extinction of Thirst', Asamkhata 'Uncompound', 'Unconditioned', Viridga 'Absence of desire', Nirodha 'Cessation', Nibbana 'Blowing out' or 'Extinction'.

Tokoh Buddhisme lain menjelaskan bahwa “Nibbana adalah kebahagiaan tertinggi, suatu keadaan kebahagiaan abadi yang luar biasa. Kebahagiaan Nibbana tidak dapat dialami dengan memanjakan indra, tetapi dengan memadamkannya.” Maka, jika permainan FoG ini menggunakan istilah “enlightenment” di dalam konteks religius, seharusnya Buddha tidak akan mengikuti kompetisi pertarungan yang sarat dengan nafsu. Apalagi cara pertarungan demi mencapai pencerahan itu tidak pernah menjadi bagian pengajaran dari sang Buddha.

Lebih lanjut, tema “enlightenment” ini bukanlah tema keyakinan agama-agama yang lain, seperti Yudaisme dan Kristen. Sehingga dengan menjadikan hal ini sebagai *tagline* permainan (“Who will lead us to enlightenment”), menunjukkan bahwa pemahaman “enlightenment” ini bukan di dalam konsep agamawi, terutama di dalam Buddhisme.

Sementara istilah “Son of God” yang muncul di dalam FoG ini juga bukan merujuk secara khusus kepada ajaran kekristenan. Di dalam buku *The Resurrection of the Son of God*, N.T. Wright menyatakan bahwa konsep Yesus sebagai “Son of God” ini perlu dipahami dalam beberapa konteks, yakni konteks Yudaisme dan juga Romawi (Wright, 2003:723-725). Dalam konteks Yudaisme, Anak Allah memiliki pengertian bangsa Israel secara umum atau dapat juga merujuk kepada seorang raja yang diurapi (Mesias). Sementara di dalam

pemahaman orang Romawi, Anak Allah ini merujuk kepada Raja Romawi (anak Allah). Di dalam dua konteks ini, Alkitab menggambarkan Yesus sebagai Anak Allah dapat dipahami sebagai yang ilahi (bukan sekadar manusia biasa), secara khusus melalui peristiwa kebangkitan dari orang mati.



Gambar 4. Karakter Yesus diberi referensi sebagai *Son of God*.

Sumber: channel PQube di YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=gZcQkbbCw1Q>)

Selain itu, permainan ini juga bersifat ahistoris (tidak bersifat sejarah). Hal ini dapat dilihat dari *pertama*, ketiadaan penjelasan dan keterkaitan permainan dengan konteks historisitas religius dari semua karakter yang ada. Sebagai contoh: tokoh Buddha di dalam permainan ini tidak (pernah) mengalami kematian atau disebut parinibbana (Rahula, 1974:4). Demikian juga Musa, yang dituliskan dalam Alkitab mengalami kematian (Ul. 34:5) satu kali, bukan berkali-kali sebagaimana karakter Musa bisa kalah (mati) namun tetap dapat dipilih untuk dimainkan kembali (tetap hidup). Dan juga tokoh Yesus Kristus, yang memang pernah mengalami kematian dan kebangkitan (satu kali dalam sejarah), tetapi sudah naik ke Surga dan akan datang kembali kedua kalinya (Kis. 1:6-11).

Berikutnya, yang kedua, tokoh-tokoh keagamaan ini hadir di dalam sejarah dalam kurun waktu yang berbeda. Sebagai contoh, Musa, tokoh agama Yudaisme yang juga dipercayai sebagai pemimpin umat Israel dalam Alkitab, hidup kira-kira 14-13 abad sebelum masehi. Sidharta Gautama - Buddha hidup sekitar 800-400 SM. Sementara Yesus Kristus lahir di perkiraan pada awal-awal masehi. Guan Gong, salah satu prajurit handal dari kerajaan Liu Bei dalam sejarah China hidup pada 160-200an Masehi. Dari rentang waktu yang berbeda satu dengan yang lain, tentu semua tokoh sejarah keagamaan ini tidak pernah berjumpa satu dengan yang lain, apalagi melakukan pertarungan dan memperebutkan posisi tertinggi. Dengan setting kisah demikian, maka permainan ini

bersifat ahistoris, meski ada tokoh-tokoh historis yang dilibatkan.

Selain itu, yang ketiga, sifat FoG yang ahistoris ini terlihat dalam pemilihan beberapa karakter mitologi (dongeng) dan bukan tokoh sejarah, seperti karakter Amaterasu (agama Shinto Jepang), Anubis (mitologi Mesir), Athena (mitologi Yunani), Freya (mitologi Nordik), dan lain sebagainya. Yang keempat dan terakhir, penggabungan tokoh-tokoh historis dengan karakter mitos ini menunjukkan bahwa permainan ini bukan dibangun dengan dasar dan tujuan sejarah keagamaan. Yang terjadi justru di dalam permainan ini, tokoh-tokoh sejarah agama dilepaskan dari konteks kesejarahannya, sehingga bisa disejajarkan dan dipertandingkan dengan karakter mitologi.

Simpulan

Meski permainan ini bukan termasuk tindakan pelecehan agama, tetapi penulis percaya bahwa permainan itu sudah terjebak dalam upaya desakralisasi agama. Desakralisasi adalah sebuah upaya penghilangan sakralitas atau kesucian. Atau istilah lainnya adalah sekularisasi, yakni upaya menjadikan sesuatu yang tadinya suci, mulia, religius menjadi sesuatu yang biasa, umum, bahkan dapat dipahami sebagai sesuatu yang duniawi.

Desakralisasi ini berbeda dengan penghujatan atau penistaan di dalam dua area, yaitu konteks dan konten. Secara konteks, desakralisasi merupakan sebuah upaya membawa sebuah isu religius ke ranah publik, sehingga bisa diterima bersama. Agama yang tadinya bersifat eksklusif di hadirkan di dalam ranah publik yang universal. Di dalam upaya menghadirkan ke ranah publik, mengubah sesuatu yang tadinya bernuansa sakral diubah menjadi sesuatu yang sekular. Tujuannya untuk menghindari keberatan-keberatan yang bersifat partikular (subyektif menurut keyakinan tertentu). Hal inilah yang terjadi di dalam permainan FoG, di mana figur karakter yang dimainkan dapat diterima dan digunakan oleh semua orang tanpa terkecuali, dan terlepas dari bingkai keagamaan yang dipercayai.

Sementara penghujatan justru membicarakan isu agama di dalam konteks keagamaan dengan tujuan untuk mengubah dan menurunkan kualitas-kualitas tertentu dalam keyakinan tersebut. Sebagai contoh gambaran Yesus yang tangannya berikatkan salib yang dipatahkan berkata "Sembahlah Aku!" Gambaran ini jelas bertentangan dengan keyakinan umat Kristen yang menyembah Yesus yang mati dan bangkit. Atau contoh lainnya adalah

Buddha berkata pada para pengikutnya, "Akulah Tuhan." Hal ini bertentangan dengan keyakinan Budhisme yang menolak percaya kepada Tuhan.

Lebih lanjut, penulis melihat adanya celah bagi dunia seni, terkhusus industri permainan, untuk membawa titik temu agama dan permainan ini kepada re-sakralisasi. Berlawanan dengan desakralisasi, re-sakralisasi merupakan sebuah bentuk menjadikan sesuatu sakral kembali. Proses re-sakralisasi ini bertujuan untuk pembangunan ulang pemahaman (kognitif) dan juga perasaan (afektif) seseorang kepada sesuatu yang sakral. Tentu tema ini perlu dipelajari dan diselidiki lebih lanjut dengan seksama, baik oleh para pemuka agama, psikolog, pengembang permainan, dan juga para pemain, sebagai target sasaran yang dituju. Diharapkan dengan penyelidikan interdisipliner ini akan menghasilkan sebuah bentuk permainan yang dapat mencapai titik pertemuan dan persetujuan dari beberapa pihak terkait dan mengurangi ketegangan dalam karya seni dengan isu-isu keagamaan.

Daftar Pustaka

- Alwani, Rishi. (2017, September 18). Malaysia Blocks Steam Over Fight of Gods Game. Pesan disampaikan dalam <https://gadgets.ndtv.com/games/news/steam-ban-fight-of-gods-malaysia-1747894>
- BBC News. (2015, April 26). *Farkhunda's death - 'turning point' for Afghanistan?* Pesan disampaikan dalam <https://www.bbc.com/news/world-asia-32394188>
- BBC News. (2014, Januari 14). *Charlie Hebdo attack: Three days of terror.* Pesan disampaikan dalam <https://www.bbc.com/news/world-europe-30708237>
- BBC News. (2017, Juni 09). *Cathedral row over video war game.* Pesan disampaikan dalam http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/manchester/6736809.stm
- Bosman, Frank. (2019). *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games* New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Cabantous, Alain. (2002). *Blasphemy: Impious Speech in the West from the Seventeenth to the Nineteenth Century.* New York.
- Campbell, Heidi, and Gregory P. Grieve, eds. (2014). *Playing with Religion in Digital Games.* Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Coleman, Elizabeth Burns and Maria Suzette Fernandes-Dias. (2011). *Negotiating the Sacred II: Blasphemy and Sacrilege in the Arts.* Canberra, A.C.T.: ANU E Press.
- Dhammananda, Sri. (2002). *Keyakinan Umat Buddha.* Jakarta: Ehipassiko.

- Durkheim, Emile. (2010). *Elementary Forms of Religious Life*. New York: HarperOne.
- Flanagan, Mary. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009.
- Gerald. (2017, September 10). *Singapore Follows Malaysia, Yanks 'Fight Of Gods' From Steam*. Pesan disampaikan dalam <https://geekculture.co/5-reasons-why-singapore-is-not-overreacting-to-fight-of-gods-like-malaysia/>
- Gonzalez, Justo L. (2010). *The Story of Christianity, Vol. 1: The Early Church to the Dawn of the Reformation, 2nd edition*. New York: Harper One.
- Huizinga, Johan. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon.
- Jeffrey, Cal. (2017, September 08). Kritik terkait grafis dan *gameplay*. Pesan disampaikan dalam <https://www.techspot.com/news/70919-malaysia-trying-ban-fight-gods-because-blasphemous-content.html>
- Jones, Ali. (2017, September 14). *Fight of Gods is now banned in Thailand, too*. Pesan disampaikan dalam <https://www.pcgamesn.com/fight-of-gods/steam-blocked-malaysia-fight-of-gods>
- Juul, Jesper. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." Dalam Marinka Copier & Joost Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, Netherlands: Utrecht University Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2021, Maret 22). Hujat. Pesan disampaikan dalam <https://kbbi.com/hujat>.
- MacAloon, John. (1984). "Olympic Games and the Theory of Spectacle in Modern Societies." Dalam John C. MacAloon (ed.) *Rite, Drama, Festival, Spectacle: Rehearsals toward a Theory of Cultural Performance*. Institute for the Study of Human Issues.
- McGrath, Alister. (2010). *Heresy: A History of Defending the Truth*. New York: HarperOne.
- Merriam-Webster. (2021, Maret 22). *Blasphemy*. Pesan disampaikan dalam <https://www.merriam-webster.com/dictionary/blasphemy>
- Nash, David. (2007). *Blasphemy in the Christian World: A History*. New York: Oxford University Press.
- New York Times. (2010, November 22). *Pakistani Sentenced to Death May Get a Pardon*. Pesan disampaikan dalam <https://www.nytimes.com/2010/11/23/world/asia/23pstan.html>
- Nguyen, C. Ti. (2020). *Games: Agency as Art*. New York: Oxford University Press.
- Oxford Learner's Dictionary. (2021, Maret 22). *Blasphemy*. Pesan disampaikan dalam <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/blasphemy?q=blasphemy>
- Rahula, Walpola. (1974). *What the Buddha Taught*. New York: Grove Press.
- Salen, Katie, and Zimmerman, Eric. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- Webster, Richard. (1990). *A Brief History of Blasphemy: Liberalism, Censorship and "The Satanic Verses"*. Southwold: The Orwell Press.
- Widiartanto, Yoga Hastyadi. (2017, September 14). Kemenkominfo blokir *game* "Fight of God" di Indonesia. Pesan disampaikan dalam <https://tekno.kompas.com/read/2017/09/14/11374187/kemenkominfo-blokir-game-fight-of-gods-di-indonesia>.
- Wright, N.T. (2003). *The Resurrection of the Son of God*. Minneapolis: Fortress Press.