



God, Popular Culture and Gamers: A Christian Theological Response to the Challenges of Online Gaming Culture

Janter Efrata Rano Baki

Gereja Masehi Injili di Timor (GMIT)

<https://orcid.org/0009-0000-6440-6817>

Abstract

This study aims to explore the challenges posed by online gaming culture and how Christian theology responds to it in an objective manner. The research is qualitative, employing a literature review method, and specifically utilizes an interdisciplinary approach encompassing psychology, sociology, neuroscience, and Christian theology. The findings suggest that the challenges of online gaming culture indicate that Gamers experience a loss of self-control, emphasize hedonism and utilitarianism, social isolation, and damage to brain functions, particularly the prefrontal cortex, which is responsible for future planning, decision-making, and morality. In response, Christian theology contributes the concept of Deus Ludens, or the God who plays (Genesis 3), which does not oppose the activity of gaming itself but challenges the online gaming culture that has the potential to undermine humanity as the image of God (Imago Dei). The study introduces the concept of Homo Faber Religious-Ludens, which encourages Gamers to balance online gaming with responsible work. This contribution aids Gamers in restoring their identity as responsible images of God, by managing their time, gaming activities, and work in a sustainable manner.

Keywords : Popular Culture; Game Online; Christian Theology.

DOI: <https://doi.org/10.47154/scripta.v12iNo.%202>

Submitted: 05 April 2024

Accepted: 25 Maret 2025

Published: 28 Mei 2025

Copyright:
© 2024. The Author
License: This work is licensed under the Creative Commons Attribution ShareAlike
Under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International
License.

Allah, Budaya Populer dan *Gamers*: Sebuah Respons Teologi Kristen Terhadap Tantangan Budaya *Game Online*

Janter Efrata Rano Baki

Gereja Masehi Injili di Timor (GMIT)

<https://orcid.org/0009-0000-6440-6817>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tantangan budaya *game online* dan bagaimana teologi Kristen memberikan respons terhadap budaya *game online* secara objektif. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode studi kepustakaan, secara spesifik menggunakan pendekatan interdisipliner yang mencakup psikologi, sosial, neurosains, dan teologi. Temuan dalam penelitian ini, yakni tantangan budaya *game online* mengindikasikan bahwa *Gamers* mengalami kehilangan kontrol diri, menekankan hedonisme dan utilitarian, isolasi sosial, serta merusak kemampuan otak, yakni *prefrontal cortex* yang memiliki fungsi perencanaan masa depan, pengambilan keputusan, dan moralitas. Maka kontribusi teologi Kristen, bahwa Allah adalah *Deus Ludens* atau Allah yang suka bermain-main (Kejadian 3) tidak anti dengan aktivitas bermain *game online*, namun melawan budaya *game online* yang berpotensi merusak manusia sebagai citra Allah (*Imago Dei*). Sumbangan penelitian ini menerapkan konsep *Homo Faber Religious-Ludens*, yang membentuk kemampuan *Gamers* menyeimbangkan kegiatan bermain *game online* dengan bekerja secara bertanggung jawab. Kontribusi ini membantu *Gamers* memulihkan identitas sebagai gambar Allah yang bertanggung jawab, dengan mengelola waktu, aktivitas bermain dan bekerja secara berkelanjutan.

Kata-Kata Kunci: Budaya Populer; *Game Online*; Teologi Kristen.

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengubah masyarakat Indonesia menjadi masyarakat digital, ditandai dengan munculnya komputer, internet, dan istilah *cyber* atau *online*, yang memasuki era revolusi industri 4.0,¹ sehingga turut berkontribusi dalam peradaban manusia.² Salah satunya, *game online* adalah bagian dalam perkembangan IPTEK, telah

menarik minat komunitas global. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, gemar bermain *game online*.³

Dengan popularitasnya, *Game online* cepat berdampak bagi manusia, yakni *game online* mempunyai ambivalensi, yang berdampak positif maupun negatif, tergantung pemakaian penggunaannya. Secara positif, *game online* dapat mengurangi

¹Bobby Daniel Nalle, "Sekularisasi, Kultur Digital dan Geliat Agama: Tantangan dan Sketsa Berteologi Digital di Indonesia," *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi* 7, no. 2 (2021), 268.

²Teresia Noiman Derung, "Penggunaan Game Online oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik," *Jurnal Pelayanan Pastoral* 2, no. 2 (2021), 93.

³Marwan Ali Shodikin, Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, "Dampak Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis," *Acta Islamica Counsonesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (2022), 72-73.

stres, memberikan hiburan,⁴ meningkatkan fokus, kemampuan motorik, kemahiran berbahasa Inggris, dan kreativitas.⁵

Sebaliknya, secara negatif, penggunaanya mengalami kecanduan sehingga gangguan konsentrasi,⁶ prestasi akademiknya menurunkan,⁷ dan menimbulkan masalah pada kulit, sendi, dan otot.⁸ Bahkan, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengonfirmasi, bahwa kecanduan *game online* menyebabkan gangguan mental atau disebut *gaming disorder*.

Gejala dari gangguan ini secara bertahap, antara lain, pertama Ia menghabiskan banyak waktu untuk bermain. Kedua, Ia mengutamakan permainan di atas aktivitas lain. Ketiga, Ia terus bermain meskipun efek negatif pada tubuhnya. WHO menyarankan untuk terapi mental jika mengalami kecanduan lebih dari 12 bulan.⁹

Oleh sebab itu, urgensi topik ini mendapatkan respons dari banyak Peneliti dari berbagai disiplin ilmu. Riset Martin Elvis menyoroti pentingnya

pembinaan Kristen holistik sejak dini dari perspektif Teologi Injili mampu mencegah kecanduan *game online*.¹⁰ Kemudian, riset Yohannes Ali Sandro mendorong pemberdayaan *Gamers* dalam pelayanan Gereja. Sebab *game online* sebagai spiritualitas *Gamers* perlu dikembangkan oleh gereja. Spiritualitas *Gamers* diakomodasi dalam pluralitas spiritualitas, teori Adiprasetya.¹¹

Kemudian, riset mutakhir oleh Richard Yohan Ndun mengkaji hubungan agama, dan video *game online* sebagai budaya populer. Penelitian Ndun mengemukakan, bahwa agama dan *game online* sama-sama menciptakan lingkungan dengan aturan yang harus ditaati dan memberikan pengalaman yang membentuk perilaku. Berdasarkan potensi tersebut, kajian Ndun merujuk pada pemanfaatan *game online* sebagai sarana penyebaran pesan anti korupsi bagi umat beragama di Indonesia, seperti *game* yang diinisiasi oleh Komisi Pemberantasan Korupsi.¹²

⁴Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020), 120.

⁵Andri A. Kustiawan dan Andy W. B. Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, 2019), 11, 13.

⁶Sinyo, *Generasi Penipu* (Jakarta: PT BIP, 2014), 46-47.

⁷Geir Scott Brunborg, Rune Aune Mentzoni, and Lars Roar Frøyland, "Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems?," *Journal of Behavioral Addictions* 3, no. 1 (2014), 31.

⁸Aviv Malkiel Weinstein, "Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game User," *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36, no. 5 (2010), 269.

⁹Wisnubrata, "Gaming Disorder, Gara-Gara Anak Terus Main Game Online" (Jakarta: Kompas.com, 2021), <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/11/121949020/gaming-disorder-gara-gara-anak-terus-main-game-online>.

¹⁰Martin Elvis, "Mengantisipasi dan Mengatasi Kecanduan Games Online dalam Perspektif Teologi Injili," *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat* 4, no. 2 (2020), 153.

¹¹Yohannes Ali Sandro, "Gereja Taman dan Game Online: Tanggung Jawab Gereja dalam Pembinaan Spiritualitas Jemaat di Tengah Perkembangan Permainan Mobile Legends Bang-Bang," *Diegesis: Jurnal Teologi* 8, no. 1 (2023), 16, 21.

¹²Richard Yohan Ndun, "Menggali Keterkaitan Agama Dan Video Game Sebagai Budaya Populer Dalam Kehidupan Anak Muda Di Indonesia," *Matheteou* 4, no. 1 (2024): 27-28,

Berdasarkan riset terdahulu, maka pembeda studi Penulis dengan riset terdahulu, yakni riset Elvis memfokuskan upaya pembinaan sebagai pencegahan adiksi game sejak dini. Sedangkan kajian Penulis berfokus pada pemulihan gamers yang kecanduan *game online*. Kemudian, riset Sandro berfokus pada upaya positif pengembangan spiritualitas gamers, sedangkan kajian Penulis cenderung pada pemulihan spiritualitas dari gamers yang kecanduan dalam perspektif Imago Dei. Kemudian, riset Ndun berfokus pada pemanfaatan *game online* sebagai pembentuk perilaku umat beragama melawan korupsi. Sedangkan kajian Penulis bersumbangsiah pada pengelolaan diri gamers melampaui tantangan kecanduan dan bijak menyikapi *game online* sehingga *game online* menjadi perayaan atas gambar Allah dan aktualisasi diri.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengkaji budaya *game online* secara komprehensif dan berupaya memulihkan Gamers sebagai gambar Allah, yang mampu mengelola kegiatan *game* dan pekerjaan secara seimbang dan bertanggung jawab. Penelitian ini mengarahkan perubahan sikap Gamers secara positif untuk melampaui adiksi *game online* – yang merupakan kebutuhan gamers di Indonesia, bahkan juga Gamers secara global.

Metode

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan interdisipliner¹³ melalui studi pustaka, yang mengkaji literatur terkait teologi, budaya populer, dan adiksi *game online*. Isu ini dianalisis dalam perspektif psikologis, sosial, dan neurosains untuk mengidentifikasi nilai yang hilang dari gamers dalam budaya populer *game online*. Kemudian, Penulis mengembangkan teologi Kristen sebagai merespons atas tantangan Gamers.

Penelitian dihasilkan dengan tiga tahapan antara lain: pertama, Penulis akan menelusuri budaya populer *game online*, yang bertujuan untuk mengenali perkembangan *game online*. Kedua, Penulis akan menganalisis tantangan budaya *game online* berdasarkan perspektif psikologi, sosial, dan neurosains, yang bertujuan untuk memahami keutuhan realitas dari tantangan budaya *game online*. Ketiga, Penulis akan mengembangkan respons Teologi Kristen terhadap tantangan budaya *game online*, yang bertujuan untuk memulihkan Gamers sebagai gambar Allah yang rusak.

Pembahasan

Budaya Populer dan *Game Online*: Menelusuri Sejarah dan Perkembangannya

Istilah “budaya populer” berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis, yang berarti menggambarkan aspek budaya yang muncul dari daya cipta masyarakat dan masuk ke industri

<https://ejournal.iaknkupang.ac.id/ojs/index.php/teuo/article/view/318>.

¹³Setya Yuwana Sudikan, “Pendekatan Interdisipliner, Multidisipliner, Dan

Transdisipliner Dalam Studi Sastra,” *Jurnal Muftadiin* 1, no. 1 (2021): 4, <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/download/177/170/699>.

hiburan dengan daya tarik yang besar.¹⁴ Pada abad ke-19, budaya populer muncul di Eropa. Awalnya, budaya populer ditujukan kepada pendidikan dan budaya di kalangan masyarakat kelas bawah. Kemudian budaya populer berkembang menjadi fenomena konsumen massal dalam masyarakat industri. Kemajuan dalam teknologi produksi dan reproduksi telah memungkinkan budaya ini untuk mengintegrasikan aspek-aspek konsumsi, mode, dan politik, yang melayani kepentingan ekonomi dan pengembangan budaya politik.¹⁵

Dalam bidang budaya, aktivitas bermain sebagaimana ditegaskan Huizinga dalam konsep *Homo Ludens* membentuk elemen-elemen penting masyarakat seperti hukum, keadilan, seni, pendidikan, dan agama. Para cendekiawan, termasuk Tolkien dan Fink menegaskan, bahwa permainan, termasuk versi daring, berfungsi sebagai media ekspresi dan fondasi identitas ontologis, yang mendorong kebebasan dan kemajuan. Dengan demikian, sinergi antara budaya populer dan aktivitas bermain mendukung pembentukan identitas manusia.¹⁶

Nurul Khotimah mengemukakan alasan budaya populer menjadi bagian identitas manusia. Sebab, budaya populer memiliki beberapa ciri utama, antara lain, yakni menjadi tren dunia yang membentuk sikap, nilai, kedudukan sosial, dan identitas masyarakat; bentuknya seragam sehingga menarik minat konsumen dalam jumlah besar; mudah diadaptasi dan diapresiasi oleh orang di seluruh dunia; menunjukkan daya tahan melalui persaingan antar industri kapitalis; dan menghasilkan keuntungan finansial yang signifikan.¹⁷

Karena itu, kaum kapitalis yang memiliki profitabilitas itu. Sebab itu, *game online* tidak hanya memberikan hedonisme dan kesenangan, seperti yang diklaim Muhammad Soleh,¹⁸ tetapi juga mempromosikan perilaku konsumen yang tinggi.¹⁹ *Game online* disebarluaskan melalui media sosial seperti YouTube, TikTok, Facebook, Twitter, dan media berita lainnya telah menarik perhatian dari seluruh dunia sekaligus menghasilkan uang.²⁰

Game online menawarkan sejumlah fitur yang menarik dan terbaru. Dengan metode "*pay to play*" maupun versi gratis, *Gamers*

¹⁴Indah Yani dan Irma Yusriani Simamora, "Konflik Kepentingan dan Budaya Populer di Masyarakat," *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIEM)* 2, no. 2 (2022), 1480-1481, 1485.

¹⁵Shiloh Carroll, "Neomedievalism, Popular Culture and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones by Kellyann Fitzpatrick," *Arthuriana* 30, no. 2 (2020), 124.

¹⁶Gervais Deschênes, "Scriptural Illustration of the Homo Faber-Religious Ludens Scriptural Model of Leisure," *Leisure/Loisir* 42, no. 2 (2018), 4.

¹⁷Nurul Khotimah, "Budaya Populer dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya," *Lotida: Journal of Da'wah and Communication* 1, no. 1 (2021), 49-50.

¹⁸Muhammad Soleh, "Youth, Religion, and Pop Culture: Modernitas dalam Gaya Hidup Hedonisme Remaja dan Budaya Populer Versus Eksistensi Agama Jaman Now," *Semar: Jurnal Sosial dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023), 37.

¹⁹Jonathan Arakaki, "Deconstructing the Popular: Ideology, Hegemony, and the (Re) Articulation of Desire and Power in Contemporary Culture," *Journal of Communication Inquiry* 22, no. 1 (1998), 5.

²⁰Miftahul Hijrah, Ayu Cahyani, dan Abdurahman Sakka, "Kajian Budaya Populer: Analisis terhadap Pengaruh Media Massa," *Jurnal Socia Logica* 3, no. 1 (2023), 4.

menikmati elemen menarik didalamnya, yakni level, aksesoris, tantangan dan hadiah, kemudian tampilan grafis 2D dan 3D terbaik yang terus diperbarui. Atas kecanggihan ini, *Gamers* bisa mendapat keuntungan dengan menjual akunnya, sekaligus pendapatan yang diperoleh ketika dibagikan ke media sosial. *Gamers* juga membutuhkan biaya untuk kemajuan dalam *game online*. Tentu semuanya ini menunjukkan nilai ekonominya. Karakteristik ini menginspirasi *Gamers* untuk menghabiskan waktu mulai dari beberapa jam hingga lebih dari delapan jam untuk bermain *game online*.²¹

Mengapa bermain *game online* menyenangkan dan memakan waktu yang lama? J. Huizinga menandakan, bahwa seseorang yang bermain *game online* sedang mendapatkan pengaruh *game online*, dan jiwanya masuk ke dalam dunia *game online*. Sebab, dalam *game online*, *Gamers* mengalami ketegangan, kegembiraan, kesembronoan dan ekstasi.²²

Tantangan Budaya *Game Online*: Perspektif Psikologi, Sosial dan Neurosains

Temuan riset dalam perspektif psikologi, sosial dan neurosains menyatakan tantangan *Gamers* dalam budaya *game online*, yakni: dalam perspektif psikologi, riset Matilda Hellman, dkk., menandakan, bahwa indikator kecanduan *game online*

tampak dari seseorang bermain *game online* secara intens dan kekambuhan. Ketika seseorang terus memikirkan *game online* dan memiliki keinginan kuat untuk bermain, maka ia kehilangan kontrol dirinya. Jika ia melakukan aktivitas lainnya, maka timbul ketidaknyamanan yang kuat baik secara emosional maupun fisik, yakni gejala penarikan diri, kemudian ia kembali bermain *game online* sebagai alternatifnya. Proses ini berkelanjutan sehingga seseorang tidak dapat mengendalikan perilakunya.²³

Eun Joo Kim, dkk., menyatakan faktor penyebab adiksi *game* karena *game online* sebagai media memberi kepuasan hasrat dan emosi *Gamers* yang tidak tersalurkan dari kehidupan nyata. Chuan-Bo Weng, dkk.,²⁴ menandakan, bahwa *game online* menyebabkan seseorang mengalami gangguan impuls atau ketidakmampuan dalam mengontrol emosi atau perilaku, sebagaimana juga ditegaskan Hellman.

Kemudian, orang dengan kepribadian narsistik berkorelasi positif dengan kecanduan *game online*. Orang dengan kepribadian narsistik menemukan kebutuhannya dalam *game online* yang menyajikan kebutuhannya ialah memenangkan persaingan dan memperoleh kekuasaan, sehingga menjadi unggul

²¹Stepanuston Pelawi, Stimson Hutagalung, Rolyana Ferinia, "Pengaruh Game Online terhadap Psikologi Remaja," *Sesawi: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2021), 90, 91-92.

²²J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949), 21.

²³Matilda Hellman, Tim M. Schoenmakers, Benjamin R. Nordstrom, Ruth J.

van Holst, "Is there such a thing as Online Video Game Addiction? A Cross Disciplinary Review," *Addiction Research and Theory* 21, no. 2 (2013), 105, 107.

²⁴Chuan-Bo Weng, Ruo-Bing Qiana, Xian-Ming Fua, Bin Lin, Xiao-Peng Hand, Chao-Shi Niua, Ye-Han Wanga, "Gray Matter and White Matter Abnormalities in Online Game Addiction," *European Journal of Radiology* 82, no. 8 (2013), 1310.

dari *Gamer* lainnya.²⁵ Kemudian, Gunwoo Yoon, dkk., menambahkan faktor penerimaan terhadap *game online*, yakni dalam *game online* juga menyediakan hedonisme dan utilitarian dalam bentuk peningkatan kemampuan maupun keuntungan uang.²⁶

Sedangkan, menurut riset mutakhir oleh Yulius Sa Sato mengkaji *Gamers* yang kecanduan *game* berdasarkan teori kebutuhan manusia oleh Abraham Maslow. Dalam temuannya, Sato menyatakan, bahwa kecanduan *game online* mengindikasikan bahwa *Gamers* lalai terhadap segala pemenuhan kebutuhan dasarnya. Kelalaian ini menyebabkan *Gamers* tidak mencapai aktualisasi dirinya.²⁷

Dalam perspektif sosial, *Gamers* yang mengalami kecanduan *game online* menandakan, bahwa Ia tidak memiliki tempat yang nyata karena kecanduan menyebabkan Ia kehilangan relasi sosial bersama keluarga maupun masyarakat. Cheng Chen dan Louis Leung,²⁸ sependapat dan kemudian menegaskan, bahwa waktu banyak bermain *game online*

mengakibatkan seseorang terisolasi dari dunia nyata ke dunia tak nyata dan mengalami rasa memiliki dan hubungan yang minim dengan sesama. Dalam analisis sosial, *game online* menyediakan ruang yang menjalin relasi dan komunikasi secara *online*. Dalam *game online*, anggota kelompok memperoleh kebutuhan sosial yang digantikan dari dunia nyata. Setiap anggota dalam kelompok saling bekerja sama untuk meraih kemenangan tim, yakni kekuasaan, penghargaan, bahkan status dan identitas sosial yang meningkatkan harga diri mereka.²⁹

Riset Jun-Jie Hew, dkk., menandakan, bahwa semua itu terbentuk atas faktor lingkungan yang kuat. Temuan Hew, dkk., menyatakan, bahwa lingkungan permainan menjadi faktor kunci *Gamers* mengalami kecanduan dan kebahagiaan subjektif.³⁰

Kecanduan dan kebahagiaan subjektif ini dijelaskan dalam perspektif neurosains.³¹ Neila ramdhani, dkk., menandakan, bahwa otak manusia memiliki banyak dopamine. Ketika dopamine

²⁵Eun Joo Kim, Kee Namkoong, Taeyun Ku, Se Joo Kim, "The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits," *European Psychiatry* 23, no. 3 (2008), p. 215-216.

²⁶Gunwoo Yoon, Brittany R. L. Duff, Seoung-ho Ryu, "Gamers just want to have Fun? Toward an Understanding of the Online Game Acceptance," *Journal of Applied Social Psychology* 43, no. 9 (2013), 1, 9.

²⁷Yulius Sa Sato, "Problematika Perkembangan Game Online Mobile Legends Di Indonesia Dan Tanggapan Atasnya Dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow." (Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2024), <http://repository.iftkledalero.ac.id/2170/>.

²⁸Louis Leung Cheng Chen, "Are You Addicted to Candy Crush Saga? An Exploratory Study Linking Psychological Factors to Mobile Social Game Addiction," *Telematics and Informatics* 33, no. 4 (2016), 9.

²⁹Matilda Hellman, Tim M. Schoenmakers, Benjamin R. Nordstrom, Ruth J. van Holst, "Is there Such a Thing as Online Video Game Addiction? A Cross Disciplinary Review," 103-104.

³⁰Keng-Boon Ooi Jun-Jie Hew, Voon-Hsien Lee, Soo-Ting T'ng, Garry Wei-Han Tan, "Are Online Mobile Gamers Really Happy? On the Suppressor Role of Online Game Addiction," *Inf Syst Front* 26 (2024): 217, <https://doi.org/10.1007/s10796-023-10377-7>.

³¹Muhammad Akil Musi dan Nurjannah, *Neurosains: Menjuiwai Sistem Saraf dan Otak* (Jakarta: Kencana, 2021), 9.

mengalami penurunan, sehingga mendorong Gamers melakukan aktivitas yang disukai, seperti *game online*. Kecanduan *game online* membuktikan kehidupan seseorang telah dikuasai oleh *game online*, yang disebabkan oleh pergeseran pola pikir, tata nilai dan perilaku.³²

Otak manusia memiliki peran sangat penting. Sebab, makna hidup merupakan hasil kinerja dari otak, terutama bagian otak yang bernama *Prefrontal Cortex* (PC). PC manusia berbeda dengan PC hewan, sebab PC manusia mempunyai tiga fungsi utama, yakni perencanaan masa depan, pengambilan keputusan, dan moralitas. Dalam sistem PC, terdapat emosi positif, yakni: cinta, seks, keyakinan, romansa, harapan, hasrat dan antusiasme. Ketika salah satu emosi ini diaktifkan, maka seseorang mengalami rasa bahagia. Secara khusus bagi gamers, hasrat dan antusiasme yang mendominasi mereka. Riset Andrew Welang, dkk., membuktikan, bahwa seseorang yang kecanduan *game online* mengalami kerusakan *prefrontal cortex*, sehingga kinerja otaknya mengalami penurunan dan mempengaruhi perilakunya.³³

Riset mutakhir oleh Klara Elfa Putri Warsanto dan Augustina Sulastri juga menyatakan, bahwa otak dengan struktur yang baik dan stimulus yang baik akan mempengaruhi proses

kontrol diri yang baik juga. Maka, otak memiliki peran utama dalam mengontrol kehidupan Gamers terhadap adiksi *game*.³⁴

Dengan demikian, ketiga pendekatan ini membuktikan, bahwa Gamers perlu memulihkan dirinya menjadi pengontrol keseimbangan dalam kehidupannya, yang dikaji dalam perspektif teologi, yakni pemulihan Gamers sebagai gambar Allah (*Imago Dei*).

Memulihkan Gamers sebagai Gambar Allah yang Rusak: Respons Teologi Kristen

Manusia adalah gambar Allah (*Imago Dei*) merupakan inti teologi atas eksistensi manusia.³⁵ Dalam hal ini ilmu Teologi sendiri berupaya membangun jembatan antara Injil dan makna-makna yang dibawa manusia keluar dari situasi manusiawi mereka. Teologi bekerja untuk memprakarsai, mengarahkan, dan memelihara, hubungan dialogis antara Injil dan kebutuhan manusia, antara Gereja dan dunia, antara wawasan teologi dan ilmu-ilmu sosial. Reuel L. Howe menggunakan kata “dialogis” untuk menunjukkan hubungan antara Injil dan manusia, Gereja dan dunia, pada akhirnya selalu dalam proses perubahan dan pembaharuan, dan harus selalu dalam komunikasi terbuka yang terus-menerus satu sama lain.

³²Neila Ramdhani, Yuli F. Susetyo, dan Supra Wimbarti, *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), 53, 59.

³³Djon Wongkars Andrew Welang, Taufiq Pasiak, “Gambaran Kinerja Otak pada Adiksi Game Online dengan Menggunakan Instrumen Isha,” *Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR)* 1, no. 2 (2018), 4.

³⁴Klara Elfa Putri Warsanto Dan Augustina Sulastri, “Literatur Review:

Neurosains Dalam Pendidikan; Memahami Mekanisme Otak Dan Kontrol Diri Remaja,” *Jurnal Ners* 9, no. 1 (2025): 138-139, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/ners/article/view/31632/22498>.

³⁵Daniel Liechty, “The Image of God: A Theology for Pastoral Care and Counseling by Leroy T. Howe,” *Springer: Journal of Religion and Health* 38, no. 1 (1999), 94.

Dengan demikian teologi bertujuan untuk memperlengkapi orang-orang yang di dalamnya Allah melanjutkan rekonsiliasi dunia dengan diri-Nya. Maka, Allah menggunakan kekuatan pribadi kita untuk mengkomunikasikan kekuatan pribadi-Nya sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan-Nya di dunia.³⁶

Dalam Perjanjian Lama, pada Kejadian 3, Allah digambarkan sebagai Allah yang suka bermain-main (Kej. 1-3).³⁷ Dalam Taman Eden, Allah berelasi dengan manusia dan binatang-binatang dalam persekutuan yang damai. Gagasan Allah yang suka bermain-main kemudian dikonstruksikan oleh Emanuel Gerrit Singgih sebagai *Deus Ludens*, berdasarkan narasi Kejadian 3. Menurut Singgih, aspek *ludens* dan *faber* haruslah seimbang sebagaimana Allah yang telah menciptakan alam semesta serta isinya, beristirahat (tidak kerja dan tidak bermain), dan juga Allah yang bermain bersama ciptaan-Nya. Hal itu tampak ketika Tuhan mengunjungi Taman Eden secara rutin untuk bersenang-senang, bermain, bercengkrama dengan manusia dan binatang-binatang, dan bersantai (memiliki aspek kerja, bukan istirahat). Sebuah gambaran persekutuan yang indah. Aspek *ludens* juga ditemui saat Adam gembira

mendapatkan Hawa dari Allah (Kej. 2:23).

Saat Allah tidak bersama mereka dalam taman Eden, biasanya mereka bercengkrama dan bermain-main bersama binatang-binatang yang ramah dan tidak buas. Namun, Allah yang suka bermain-main sejenak hilang ketika manusia telah melanggar perintah Allah. Mereka makan buah yang dilarang Allah. Ketika manusia melanggar perintah Allah, merasa ketakutan (takut dipermalukan) dan bersembunyi, sehingga Allah mencari-cari mereka.³⁸ Padahal, manusia sebelum jatuh ke dalam dosa mendengar langkah Allah adalah hal yang menyenangkan, namun setelah jatuh ke dalam dosa, manusia menjadi ketakutan dan gentar, sekalipun Allah hadir dengan lemah lembut.³⁹ Yang menjadi perhatian Allah adalah manusia mengetahui dirinya telanjang, yang menandakan manusia telah memakan buah tersebut (Kej. 3:11).⁴⁰ Ketelanjangan itu menandakan manusia kehilangan kemuliaan Allah atau gambar Allah menjadi rusak. Akibat pelanggaran manusia kepada Allah, hubungan mereka bersama Tuhan dan sesama telah rusak. Namun, kesadaran manusia tidak membuat mereka mengakui kesalahan kepada Allah, melainkan mereka membela diri masing-masing di hadapan Allah (Kej. 3:12-13).⁴¹

³⁶Reuel L. Howe, "The Crucial and Correlative Role of Pastoral Theology," *Pastoral Psychology* 11 (1960), 41, 43.

³⁷Paul E. Johnson, "A Theology of Pastoral Care," *Journal of Religion and Health* 3 (1964), 172.

³⁸Emanuel Gerrit Singgih, *Dari Eden ke Babel: Sebuah Tafsiran Kejadian 1-11*, (Yogyakarta: Kanisius, 2014), 110-113.

³⁹Made Nopen Supriadi dan Iman Kristina Halawa, "Analisis Eksegetis Kejadian

3: 8 sebagai Upaya Memahami Realisasi Pertama Kasih Allah terhadap Manusia yang Berdosa," *Scripta: Jurnal Teologi & Pelayanan Kontekstual* 2, no. 1 (2021), 20.

⁴⁰Singgih, *Dari Eden Ke Babel: Sebuah Tafsiran Kejadian 1-11*, 113.

⁴¹Hestyn Natal Istinatun, Muner Daliman, Ragil Kristiawan, dan Junio Richson Sirait, "Pengajaran Makna Kata Telanjang Berdasarkan Kejadian 3:1-7," *Jurnal Teologi (JUTELOG)* 2, no. 1 (2021), 10.

Sedangkan dalam Perjanjian Baru, topik bermain dan bekerja dalam teks Lukas 10:38-42 pernah dikaji oleh Gervais Deschenes dengan pendekatan Hermeneutik Filosofis. Dalam risetnya, Deschenes mengusulkan *Homo Faber Religious-Ludens* sebagai model kemanusiaan dengan identitas radikal di era pasca-sekuler. Bagi Deschenes, *Homo Faber Religious-Ludens* bertujuan untuk proses pembaharuan batin dan vital seseorang melalui pencarian spiritual untuk waktu luang terlepas dari perjuangan untuk hidup. *Homo Faber Religious-Ludens* mengindikasikan orang-orang yang bekerja dan bermain dengan sikap religius atau spiritual, sehingga terjadi keseimbangan dan keutuhan dalam kehidupan manusia.

Menurut Deschênes, teks Lukas 10:38-42 sebagai contoh penyatuan model kemanusiaan *Homo Faber* dan *Homo Ludens*. Yakni Martha sebagai *Homo Faber*, yang menggambarkan sikap kebesaran palsu berdasarkan penaklukan dunia, sedangkan Maria sebagai *Homo Ludens*, yang menggambarkan kebesaran sejati, yang dalam hal ini sesuai dengan gaya hidupnya yang suka bermain dan mencari. Sedangkan model kemanusiaan *Homo Faber* adalah jebakan yang mematikan karena manusia tidak diciptakan secara ketat untuk kebutuhan bekerja saja.

Dalam teks Lukas 10:38-42 menunjukkan perjumpaan Yesus bersama Maria menunjukkan *Homo Faber Religious-Ludens*. Yesus mengamati dan menilai perilaku Maria dan Martha. Martha yang sangat menekankan kerja menimbulkan

kecemasan dan kebingungan dalam diri Marta. Seolah-olah, Yesus menjauh dari perhatian Marta. Sedangkan, Maria mewakili model kemanusiaan homo *ludens* duduk dan mendengarkan ajaran Yesus dengan sikap sensitif, responsif, damai, bersyukur, dan positif. Maria mengharapkan persahabatan yang tulus bersama Yesus. Maria secara intens menyimak kata-kata Yesus menunjukkan aktivitas bebas yang tidak terkait dengan kepentingan materi dan tidak ada keuntungan yang diperoleh darinya. Dia dalam keadaan pikiran yang tenang, sambil menyediakan ruang diri untuk beristirahat (memiliki aspek kerja), relaksasi, perayaan, dan kontemplasi. Menurut Yesus, keramahtamahan jauh lebih penting dari sekadar perjamuan mewah. Keramahtamahan yang menampilkan adanya perhatian, situasi senang, dan bermain.

Dalam model kemanusiaan *Homo Ludens*, Maria juga terlibat dalam perjuangan untuk sesuatu dengan mendapatkan martabat, kebebasan, dan kedamaian batinnya sendiri. Maria yang benar-benar bermain menggabungkan keinginan untuk bersatu dalam keintiman relasi dengan Yesus. Maria adalah orang yang menghormati kehendak Yesus yang memampukannya untuk memupuk persahabatan yang indah dengan-Nya. Maria bersedia untuk bermain, yakni duduk, mendengar, dan menyimak perkataan Yesus terlebih dahulu, tanpa disadari Maria sedang mengembangkan identitas pribadi religius/spiritualnya.⁴²

⁴² Deschênes, "Scriptural Illustration of the Homo Faber-Religious Ludens Scriptural Model of Leisure," 8-12.

Sehubungan dengan itu, Keistimewaan manusia sebagai gambar Allah secara esensial bersifat relasional.⁴³ Dalam relasional itu, bagi Rob Rhea, banyak elemen yang menunjukkan manusia dibentuk menurut gambar Allah, yang diekspresikan melalui permainan, yakni aktivitas yang kreatif, sosial, dan memberi kegembiraan. Petualangan itu memanfaatkan semua kapasitas intelektual, relasional, dan pendidikan. Jika semua aktivitas berada pada tempatnya yang tepat, maka *game online* menjadi perayaan atas gambar Allah. Namun, jika tidak dikelola secara kritis, maka aktivitas bermain *game online* menjadi kecanduan dan merusak hubungan sentral lainnya dalam kehidupan.⁴⁴ Bahaya demikian juga ditemukan berdasarkan hasil kajian mendalam dari pendekatan Psikologi, Sosial, dan Neurosains. Realitas ini membuktikan, bahwa ekspresi budaya populer mempengaruhi kehidupan orang percaya sebagai gambar Allah. Keprihatinan demikian menjadi tanggung jawab bersama oleh Gereja-gereja dan bahkan dalam lintas agama karena adiksi *game online* menjadi pergumulan bersama oleh masyarakat yang beragama. Bagaimana gereja hadir memperbaiki persoalan masyarakat,⁴⁵ termasuk persoalan

kecanduan *game online*. Secara khusus, Gereja menghadapi konteks budaya populer yang berpengaruh bagi *Gamers*.

Manusia sebagai gambar Allah telah dikaruniakan Allah kemampuan yang menciptakan sesuatu. Manusia yang menciptakan *game online*. Keterlibatan manusia dalam dimensi *game online* bersifat multidimensi, yakni dalam kondisi emosional, fisik, sosial, intelektual, dan spiritual. Morehead menjelaskan faktor multidimensi terjadi karena manusia sebagai gambar Allah diekspresikan melalui aktivitas sebagai *Homo Cyber* (manusia virtual), termasuk *Homo Ludens* (manusia yang bermain), *Homo Fantasia* (manusia yang berkhayal dan imajinatif), dan *Homo Faber* (manusia sebagai pencipta budaya, pencipta *game online*).

Lebih lanjut Rhea menandakan tantangan serupa dengan kecanduan, yakni *Gamers* mengidolakan avatar-avatar yang berpihak pada kekerasan dan diskriminasi. *Gamers* meniru dan tidak kritis dengan kekerasan tersebut. Kecenderungan *Gamers* menjauhkan hubungan bersama Tuhan, diri sendiri, dan orang lain. Karena dunia *game online* telah membentuk cara berpikir, hati, dan kemauan seseorang.⁴⁶ Realitas demikian mengakibatkan *Gamers* sebagai gambar Allah kehilangan

⁴³Manintiro Uling, "Tinjauan Konsep Manusia sebagai Gambar Allah terhadap Kasus *Human Trafficking* di Indonesia," *Te Deum: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan* 9, no. 2 (2020), 238.

⁴⁴Rob Rhea, "Gaming the System: Christian Leisure, the Imago Dei, and the Formational Influence of Video Games," *Christian Education Journal: Research on Educational Ministry* 17, no. 1 (2020), 149.

⁴⁵Janter Rano Baki, Maria R. A. Pada, Yuda D. Hawu Haba, Endang Damaris Koli.

"Analisis Historis Teologis Terhadap Peran GMT Kelapa Lima Bagi Moralitas Sosial Di Kelurahan Kelapa Lima," *SCRIPTA: Jurnal Teologi & Pelayanan Kontekstual* 15, no. 1 (2023): 79–80, 88, 89, <https://ejournal.stte.ac.id/index.php/scripta/article/view/181>.

⁴⁶Rhea, "Gaming the System: Christian Leisure, the Imago Dei, and the Formational Influence of Video Games," 151, 155.

identitas Allah. *Gamers* kehilangan kepekaan dan tanggung jawab iman terhadap kehidupan nyata. *Gamers* bertentangan dengan jati dirinya sebagai gambar Allah karena mendukung kekerasan dan diskriminasi dalam *game*, bahkan mencontohi perilaku buruk tersebut. Realitas gambar Allah yang rusak dari budaya *game*, yakni *Gamers* tidak mampu mengendalikan diri dan membuat keputusan benar berdasarkan nilai-nilai Kristiani, akibat didominasi *game online*. Akibatnya, *Gamers* tidak mampu berkarya secara maksimal akibat ketergantungan dengan *game online*. *Gamers* tidak mampu mengelola relasi yang sehat bersama Tuhan dan sesama, tidak mampu mengelola waktu dengan bijak, tidak merawat kesehatan, dan menurunkan semangat dan prestasi dalam pendidikan dan karir.

Hanya relasi bersama Allah, *Gamers* dapat keluar dari ketergantungan *game*. Tujuan dari *game online* adalah menawarkan rasa bahagia (sementara). Banyak fasilitas *game online* terbaik, yang membuat seseorang tergoda dan terikat dengan *game online*. Sebagaimana hasil analisis dari pendekatan psikologi, sosial, dan neurosains membuktikan, bahwa *game online* mempengaruhi dan menguasai kehidupan *Gamers*, dan membentuk perilaku buruk dan relasi yang renggang, bahkan mengalami gangguan jiwa. Walaupun *game online* memiliki banyak manfaat, tetapi tetap ambivalen. Teologi merespons dengan menekankan manusia sebagai gambar Allah yang berelasi yang tidak kecanduan pada suatu hal tertentu.

Keberadaan manusia diciptakan untuk mengarah pada kebahagiaan yang berasal dari Allah. Allah berkehendak baik atas ciptaan yang adalah dirinya sendiri.⁴⁷

Allah tidak membiarkan manusia yang adalah gambar-Nya rusak, yang didominasi oleh *game online*. Walaupun dunia hiburan/hedonisme mengambil alih kehidupan orang banyak, tetap tidak menggantikan kebahagiaan yang sejati dari Allah. Kebahagiaan sejati manusia bukan berdasarkan pada benda, nilai atau materi tertentu, melainkan hubungan manusia bersama Allah.⁴⁸ Maka, ada waktunya *Gamers* menyadari dan menyesal, bahwa *game online* memiliki kebahagiaan yang semu. Kebahagiaan yang diberikan Allah kepada kita bersifat kekal, meliputi kebahagiaan dalam aspek spiritual, menumbuhkan relasi yang sehat bersama Tuhan dan sesama, dan mampu memperjuangkan nilai-nilai kristiani dalam kehidupan yang didominasi budaya populer.

Kehidupan *Gamers* telah kehilangan gambar Allah. Bercermin dari argumen Singgih atas Kejadian 3:8, maka Allah tidak anti dengan bermain *game online*, melainkan anti dengan realitas manusia yang dikendalikan budaya *game online*. Sebab *game* yang diprioritaskan *Gamers* membuat Allah tergantikan. Maka, *Gamers* sedang menjadikan *game online* sebagai "ilah modern". Jika bercermin dari perspektif Deschenes atas Lukas 10: 38-42, maka keutuhan dan keseimbangan manusia telah direnggut oleh "ilah modern". Menurut Deschenes, *Gamers* perlu menjadi gambar Allah yang mampu menyeimbangkan antara kerja

⁴⁷Michael Collins dan Matthew A. Price, *Menelusuri Jejak Kristianitas* (Yogyakarta: Kanisius, 2007), 113.

⁴⁸Harun Hadiwijono, *Sari Sejarah Filsafat Barat I* (Yogyakarta: Kanisius, 1980), 12.

dan bermain. Karena itu, sebagaimana dalam pandangan Deschenes, maka penting dorongan dari dalam diri *Gamers* untuk membaharui batinnya kepada Tuhan. Sebagaimana Maria duduk, mendengarkan, dan menyimak apa kehendak Tuhan melalui Yesus, maka *Gamers* terpancung merefleksikan diri sebagai gambar Allah, yang dikendalikan penuh oleh Allah, bukan *game online*. Perjumpaan bersama Allah selalu ada pembaruan hidup. Pokok permasalahan kecanduan yang mengganggu relasi, kepribadian, dan kesehatan mampu dibaharui Allah, ketika *Gamers* memberi diri untuk dibentuk dan dibaharui oleh Allah.

Simpulan

Teologi Kristen bersumbangsih pada upaya pengelolaan kegiatan *game online* dan pekerjaan secara seimbang dan bertanggung jawab. Ini merupakan kebutuhan utama *Gamers*. Teologi Kristen mampu mengelola tantangan budaya *game online* bagi *Gamers* yang mengalami kecanduan: kehilangan kontrol diri, menganut hedonisme, utilitarian, membentuk kepribadian narsistik, terisolasi ke dunia *game online*, dan kerusakan *prefrontal cortex*. Maka, alternatif Teologi Kristen adalah *Gamers* sebagai gambar Allah menjadi (terinternalisasi) *Homo Faber Religious-Ludens*, yang memiliki kemampuan dalam menyeimbangkan antara kegiatan bermain *game online* dan bekerja secara bertanggung jawab, sehingga mereka melampaui tantangan budaya *game online*.

Di samping itu, penelitian ini memiliki kelemahan sebab hanya mengandalkan pada penelitian kepustakaan. Maka penelitian ini terbuka bagi peneliti lainnya untuk diskursus lebih lanjut.

Akan lebih menarik jika topik teologi, *game online* dan budaya populer berdasarkan pengalaman riil *Gamers* dengan pendekatan hermeneutik fenomenologis. Pendekatan ini berpotensi memperkaya diskursus teologi, *game online* dan budaya populer kedepannya.

Kepustakaan

- Arakaki, Jonathan. "Deconstructing the Popular: Ideology, Hegemony, and the (Re) Articulation of Desire and Power in Contemporary Culture." *Journal of Communication Inquiry* 22, no. 1 (1998): 5.
- Brunborg, Geir Scott, Rune Aune Mentzoni, and Lars Roar Frøyland. "Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems?" *Journal of Behavioral Addictions* 3, no. 1 (2014): 31.
- Carroll, Shiloh. "Neomedievalism, Popular Culture and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones by Kellyann Fitzpatrick." *Arthuriana* 30, no. 2 (2020): 124.
- Chen, Cheng, Louis Leung. "Are You Addicted to Candy Crush Saga? An Exploratory Study Linking Psychological Factors to Mobile Social Game Addiction." *Telematics and Informatics* 33, no. 4 (2016): 9.
- Derung, Teresia Noiman. "Penggunaan Game Online Oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik." *Jurnal Pelayanan Pastoral* 2, no. 2 (2021): 93.
- Deschênes, Gervais. "Scriptural Illustration of the Homo Faber-

- Religious Ludens Scriptural Model of Leisure." *Leisure/Loisir* 42, no. 2 (2018): 4, 8-12.
- Elvis, Martin. "Mengantisipasi Dan Mengatasi Kecanduan Games Online Dalam Perspektif Teologi Injili." *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat* 4, no. 2 (2020): 153.
- Hadiwijono, Harun. *Sari Sejarah Filsafat Barat I*. Yogyakarta: Kanisius, 1980.
- Halawa, Made Nopen Supriadi dan Iman Kristina. "Analisis Eksegetis Kejadian 3: 8 Sebagai Upaya Memahami Realisasi Pertama Kasih Allah Terhadap Manusia Yang Berdosa." *Scripta: Jurnal Teologi & Pelayanan Kontekstual* 2, no. 1 (2021): 20.
- Hellman, Matilda. Tim M. Schoenmakers, Benjamin R. Nordstrom, Ruth J. van Holst. "Is There Such a Thing as Online Video Game Addiction? A Cross Disciplinary Review." *Addiction Research and Theory* 21, no. 2 (2013): 103-104, 105, 107.
- Hijrah, Miftahul, Ayu Cahyanii, dan Abdurahman Sakka. "Kajian Budaya Populer: Analisis Terhadap Pengaruh Media Massa." *Jurnal Socia Logica* 3, no. 1 (2023): 4.
- Howe, Reuel L. "The Crucial and Correlative Role of Pastoral Theology." *Pastoral Psychology* 11 (1960): 41, 43.
- Huizinga, J. *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949.
- Istinatun, Hestyn Natal, Muner Daliman, Ragil Kristiawan, Junio, and Richson Sirait. "Pengajaran Makna Kata Telanjang Berdasarkan Kejadian 3:1-7." *Jurnal Teologi (JUTELOG)* 2, no. 1 (2021): 10.
- Johnson, Paul E. "A Theology of Pastoral Care." *Journal of Religion and Health* 3 (1964): 172.
- Jun-Jie Hew, Voon-Hsien Lee, Soo-Ting T'ng, Garry Wei-Han Tan, Keng-Boon Ooi. "Are Online Mobile Gamers Really Happy? On the Suppressor Role of Online Game Addiction." *Inf Syst Front* 26 (2024): 217. <https://doi.org/10.1007/s10796-023-10377-7>.
- Khotimah, Nurul. "Budaya Populer Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya." *Itida: Journal of Da'wah and Communication* 1, no. 1 (2021): 49-50.
- Liechty, Daniel. "The Image of God: A Theology for Pastoral Care and Counseling by Leroy T. Howe." *Springer: Journal of Religion and Health* 38, no. 1 (1999): 94.
- Nalle, Bobby Daniel. "Sekularisasi, Kultur Digital Dan Geliat Agama: Tantangan Dan Sketsa Berteologi Digital Di Indonesia." *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi* 7, no. 2 (2021): 268.
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, Marwan Ali Shodikin. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis." *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (2022): 72-73.
- Ndun, Richard Yohan. "Menggali Keterkaitan Agama Dan Video Game Sebagai Budaya Populer Dalam Kehidupan Anak Muda Di Indonesia." *Matheteou* 4, no. 1 (2024): 27-28.

- <https://ejournal.iaknkupang.ac.id/ojs/index.php/teuo/article/view/318>.
- Neila Ramdhani, Yuli F. Susetyo, dan Supra Wimbarti. *Psikologi Untuk Indonesia Tangguh Dan Bahagia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018.
- Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 120.
- Nurjannah, Muhammad Akil Musi dan. *Neurosains: Menjiwai Sistem Saraf Dan Otak*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Pelawi, Stepanuston, Stimson Hutagalung, Rolyana Ferinia. "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja." *Sesawi: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2021): 90, 91-92.
- Price, Michael Collins dan Matthew A. *Menelusuri Jejak Kristianitas*. Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Rano Baki, Janter, Maria R. A. Pada, Yuda D. Hawu Haba, Endang Damaris Koli. "Analisis Historis Teologis Terhadap Peran GMT Galed Kelapa Lima Bagi Moralitas Sosial Di Kelurahan Kelapa Lima." *SCRIPTA: Jurnal Teologi & Pelayanan Kontekstual* 15, no. 1 (2023): 79-80, 88, 89. <https://ejournal.stte.ac.id/index.php/scripta/article/view/181>.
- Rhea, Rob. "Gaming the System: Christian Leisure, the Imago Dei, and the Formational Influence of Video Games." *Christian Education Journal: Research on Educational Ministry* 17, no. 1 (2020): 149, 151, 55.
- Sandro, Yohannes Ali. "Gereja Taman Dan Game Online: Tanggung Jawab Gereja Dalam Pembinaan Spiritualitas Jemaat Di Tengah Perkembangan Permainan Mobile Legends Bang-Bang." *Diegesis: Jurnal Teologi* 8, no. 1 (2023): 16.
- Sato, Yulius Sa. "Problematisa Perkembangan Game Online Mobile Legends Di Indonesia Dan Tanggapan Atasnya Dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow." Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2024. <http://repository.iftkledalero.ac.id/2170/>.
- Simamora, Indah Yani dan Irma Yusriani. "Konflik Kepentingan Dan Budaya Populer Di Masyarakat." *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)* 2, no. 2 (2022): 1480-1481, 1485.
- Singgih, Emanuel Gerrit. *Dari Eden Ke Babel: Sebuah Tafsiran Kejadian 1-11*. Yogyakarta: Kanisius, 2014.
- Sinyo. *Generasi Penipu*. Jakarta: PT BIP, 2014.
- Soleh, Muhammad. "Youth, Religion, and Pop Culture: Modernitas Dalam Gaya Hidup Hedonisme Remaja Dan Budaya Populer Versus Eksistensi Agama Jaman Now." *Semar: Jurnal Sosial dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 37.
- Sudikan, Setya Yuwana. "Pendekatan Interdisipliner, Multidisipliner, Dan Transdisipliner Dalam Studi Sastra." *Jurnal Muftadiin* 1, no. 1 (2021): 4. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/download/177/170/699>.
- Sulastrri, Klara Elfa Putri Warsanto dan Augustina. "Literatur Review: Neurosains Dalam Pendidikan; Memahami Mekanisme Otak Dan Kontrol Diri Remaja." *Jurnal Ners*

- 9, no. 1 (2025): 138–139.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/ners/article/view/31632/22498>.
- Uling, Manintiro. "Tinjauan Konsep Manusia Sebagai Gambar Allah Terhadap Kasus Human Trafficking Di Indonesia." *Te Deum: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan* 9, no. 2 (2020): 238.
- Utomo, Andri A. Kustiawan & Andy W. B. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, 2019.
- Weinstein, Aviv Malkiel. "Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game User." *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36, no. 5 (2010): 269.
- Welang, Andrew, Taufiq Pasiak, Djon Wongkars. "Gambaran Kinerja Otak Pada Adiksi Game Online Dengan Menggunakan Instrumen Isha." *Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR)* 1, no. 2 (2018): 4.
- Weng, Chuan-Bo, Ruo-Bing Qian, Xian-Ming Fu, Bin Lin, Xiao-Peng Han, Chao-Shi Niu, Ye-Han Wang. "The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits." *European Psychiatry* 23, no. 3 (2008): 215–216.
- Wenga, Chuan-Bo, Ruo-Bing Qiana, Xian-Ming Fua, Bin Linb, Xiao-Peng Hand, Chao-Shi Niua, Ye-Han Wang. "Gray Matter and White Matter Abnormalities in Online Game Addiction." *European Journal of Radiology* 82, no. 8 (2013): 1310.
- Wisnubrata. "Gaming Disorder, Gara-Gara Anak Terus Main Game Online." Jakarta: Kompas.com, 2021.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/11/121949020/gaming-disorder-gara-gara-anak-terus-main-game-online>.
- Yoon, Gunwoo, Brittany R. L. Duff, Seoungho Ryu. "Gamers Just Want to Have Fun? Toward an Understanding of the Online Game Acceptance." *Journal of Applied Social Psychology* 43, no. 9 (2013): 1, 9.
- Teologi dan Pendidikan Kristiani* 6, no. 1 (2021): 315–332.
- Robbins, Alexandra, and Abby Wilner. *Quarterlife Crisis: The Unique Challenges Of Life In Your Twenties*. New York: Tarcher Penguins, 2001.
- Salsabila, Ferani Amira, Fransiska Harsyanthi, Ira Mustika, Wulan Sari Putri Hidayat, and Yulina Eva Riany. "The Dynamics of Quarter Life Crisis and Coping Strategies for Final Year Undergraduate Students." *Journal of Family Sciences* 8, no. 1 (2023): 123–135.
- Santo, Joseph Christ. "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman." *Miktab: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 2 (2021): 213–225.
- Setiabudi, Mukhlisa, and others. "Studi Etnografi Virtual Khalayak Digital Pada Media Sosial Instagram Dan Tiktok Terhadap Isu Toleransi." Universitas Hasanuddin, 2022.
- Setyono, Vania Sharleen, Jeanette Josephine Mintardjo, and Christiani Pratika Pingkan. "Persekutuan Dewasa Muda Kontekstual Yang Peduli Isu Kesehatan Mental Di Gereja Kristen Indonesia (GKI) Bromo."

- Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi* 6, no. 1 (2023): 147–163.
- Soemarno, Andika M. "Masalah Privasi Dan Keamanan Data Pribadi Pada Penerapan Kecerdasan Buatan." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 4917–4929.
- Suharta, I Made. "Pastoral Konseling Terhadap Anak Usia 5-12 Tahun Yang Mengalami Krisis Kasih Sayang." *SCRIPTA: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kontekstual* 4, no. 2 (2017): 158–181.
- Suwito, Tri Prapto, and Milisi Sembiring. "Counseling for Anxiety in Experiencing Stress and Difficulties in Life for Christians." *International Journal of Social, Policy and Law* 5, no. 4 (2024): 45–59.

