

KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL

**Meninjau *NieR:Automata* Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital
Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney**



Oleh:

Agung Dwi Setiyawan

01190183

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
dalam mencapai gelar sarjana pada Fakultas Teologi
Universitas Kristen Duta Wacana**

YOGYAKARTA

JULI 2023

HALAMAN JUDUL

KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL

**Meninjau NieR:Automata Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital
Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney**

OLEH:

AGUNG DWI SETIYAWAN 01190183

DOSEN PEMBIMBING:

Pdt. Dr. JOZEF M. N. HEHANUSSA, M.Th

**SKRIPSI UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT
DALAM MENCAPAI GELAR SARJANA
PADA FAKULTAS TEOLOGI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

YOGYAKARTA

JULI 2023

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Agung Dwi Setiyawan
NIM : 01190183
Program studi : S-1 Filsafat Keilahian
Fakultas : Teologi
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL

**Meninjau *NieR:Automata* Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital
Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney**

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Yogyakarta
Pada tanggal: 25 Agustus 2023

Yang menyatakan



Agung Dwi Setiyawan
NIM 01190183

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :
KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL
Meninjau NieR:Automata Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital
Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

AGUNG DWI SETIYAWAN

01190183

dalam Ujian Skripsi Program Studi Filsafat Keilahian Program Sarjana
Fakultas Teologi
Universitas Kristen Duta Wacana
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Filsafat Keilahian pada tanggal 16 Agustus 2023

Nama Dosen

Tanda Tangan

1. **Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M.Th.**
(Dosen Pembimbing)



2. **Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D.**
(Dosen Penguji)



3. **Pdt. August Corneles Tamawiwy, MST.**
(Dosen Penguji)

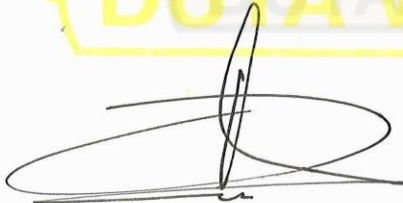


Yogyakarta, 21 Agustus 2023


Disahkan oleh :

Kepala Program Studi Filsafat Keilahian
Program Sarjana

Dekan



Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M. Th.



Pdt. Prof. Robert Setio, Ph. D.

PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agung Dwi Setiyawan

NIM : 01190183

Judul Skripsi :

KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL

Meninjau *NieR:Automata* Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital

Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney

menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Agustus 2023



Agung Dwi Setiyawan

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

“Do you think video games are silly little things?”

Pertanyaan tersebut muncul di layar ketika Penulis berusaha mencapai *ending E NieR:Automata*. Pertanyaan itu juga yang mendorong Penulis untuk menulis skripsi dengan topik gim video. Sebagai seorang gamer, pertanyaan tersebut memiliki bobot yang cukup besar bagi Penulis. Kalimat ini mungkin terdengar konyol, tetapi Penulis lebih dahulu menjadi seorang gamer dibandingkan menjadi seorang religius. Meskipun demikian, Penulis menemukan bahwa nilai yang bisa dipelajari dalam gim video, terutama gim video naratif memiliki resonansi dengan nilai yang bisa dipelajari di gereja. Oleh karena itu, gim video bagi Penulis bukan hanya *silly little things*, melainkan sebuah produk budaya populer yang memiliki keunikan tersendiri, termasuk dalam menyampaikan nilai yang bisa dipelajari oleh gamer. Skripsi ini merupakan cara Penulis menjawab pertanyaan di atas dari sisi akademis filsafat teologi. Tidak hanya itu, skripsi ini juga merupakan hasil dari pengolahan ilmu yang Penulis dapat selama perkuliahan di Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana.

Di dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini terdapat orang-orang yang menjadi *support system* bagi Penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka yang memungkinkan skripsi ini diselesaikan dengan baik. Terima kasih dari lubuk hati paling dalam kepada Papa Sular Pudjomartono, Mama Jovita Josephine Rompas, dan Kakak Kalbuadi Joyoputro yang merupakan keluarga Penulis tercinta. Terima kasih atas cinta, doa, dan semua bentuk dukungan lainnya, emosional dan finansial, yang sudah diberikan kepada Penulis. Terima kasih sudah menyediakan *device* serta memperkenalkan gim video sejak Penulis masih kecil, seperti *Pokémon*, *Resident Evil 4*, *Deus Ex*, dsb. Terima kasih juga karena sudah menjadi alasan bagi Penulis untuk terus berjuang selama kuliah hingga sampai saat ini. Terlebih lagi, terima kasih sudah percaya kepada Penulis untuk menulis dan menyelesaikan skripsi tentang gim video ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para dosen yang sudah terlibat di dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M.Th sebagai dosen pembimbing skripsi. Terima kasih sudah memberi sudut pandang baru dalam melihat dan menulis skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Pdt. Prof. Yahya Wijaya, Ph.D dan Pdt. August Corneles Tamawiwiy, MST (yang sebenarnya S.Si.Teol, STM) sebagai dosen penguji. Terima kasih atas kritik, apresiasi, dan saran yang sudah disampaikan ketika pelaksanaan pendadaran skripsi. Tidak lupa juga Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Leonard Chrysostomos Epafra, S.Si, M.Th sebagai dosen pembimbing proposal

skripsi. Terima kasih atas bimbingan selama penulisan proposal yang menjadi *blueprint* bagi skripsi ini.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada teman-teman Penulis. Terima kasih kepada Nathaniel, Helvin, Akta, dan Yeheskiel yang merupakan teman-teman dari sinode GKJW. Terima kasih juga kepada Mas Ari, Raphael, Gilbert, Robby, Milano, dan Vivin yang merupakan teman-teman dari kontrakan Juminahan yang merupakan tempat *healing* bagi Penulis. Tidak lupa Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman Angkatan 2019, *Eratio Sinalis*. Terima kasih sudah menjadi teman seperjuangan selama kuliah. Terima kasih juga sudah menjadi teman diskusi yang baik dalam penulisan skripsi maupun perkuliahan. Selamat dan semangat menjalani proses menuju masa depan yang masing-masing dari kita inginkan.

Secara khusus, Penulis juga berterima kasih kepada orang-orang dengan minat yang sama seperti Penulis. Terima kasih kepada para pencipta gim video, pencipta dunia digital dengan segala keajaibannya. Terima kasih sudah menciptakan cerita dan pengalaman tidak terlupakan melalui berbagai gim video. Terima kasih juga kepada gamer, penjelajah dunia digital tersebut. Terima kasih atas kebersamaan yang sudah kita rasakan. Terima kasih atas perasaan dan pengalaman yang sudah kita lalui bersama. Skripsi ini juga Penulis buat bagi kalian semua, meskipun kecil kemungkinan kalian membacanya.

Semoga skripsi ini menjadi berkat bagi pembaca dan menjadi persembahan bagi Tuhan Yesus.

GAME ON!

Yogyakarta, 25 Agustus 2023

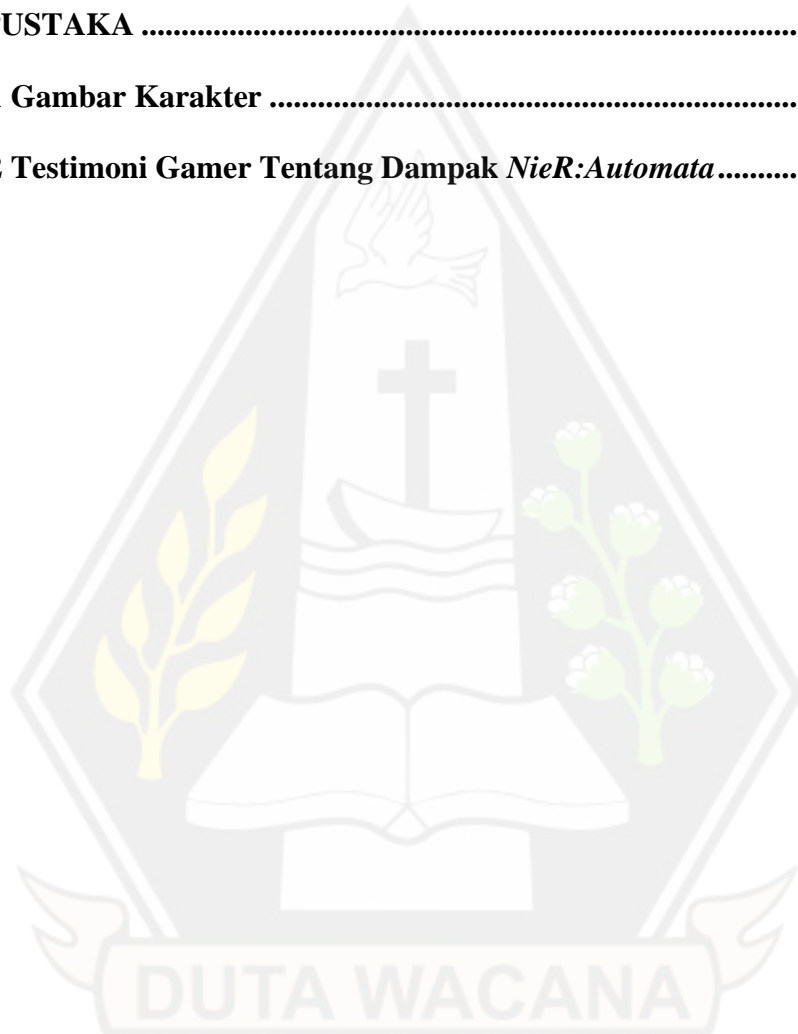
Pencerita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN INTEGRITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	ix
Bab 1 Prolog	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Pertanyaan Penelitian.....	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Judul.....	6
1.7. Metode Penelitian	6
1.8. Kerangka Teori	7
1.9. Sistematika Penulisan	8
Bab 2 Bermain Teori: Teologi Keramahan dan Dimensi Mitologis Permainan	10
2.1. Pengantar	10
2.2. Keramahan dalam Lima Momen Anateisme Kearney.....	11
2.2.1. Imajinasi	12
2.2.2. Humor.....	13
2.2.3. Komitmen.....	15
2.2.4. Penilaian	16
2.2.5. Keramahan.....	17
2.3. Keramahan Organik sebagai Kritik	19
2.4. Gim Video sebagai Permainan Digital	20
2.5. Dimensi Mitologis Permainan dalam Gim Video.....	21

2.5.1.	<i>Aisthesis</i>	22
2.5.2.	<i>Poiesis</i>	22
2.5.3.	<i>Metamorphosis</i>	23
2.5.4.	<i>Therapeia</i>	24
2.6.	Kesimpulan	25
Bab 3 Bermain Gim Video: <i>NieR:Automata</i> dan Inspirasinya.....		26
3.1.	Pengantar	26
3.2.	<i>NieR:Automata</i>	27
3.2.1.	Sinopsis.....	27
3.2.2.	Karakter Utama.....	28
3.2.3.	<i>NPC (Non-Player Character)</i>	29
3.2.3.1.	<i>Android</i>	29
3.2.3.2.	<i>Machine</i>	30
3.2.4.	<i>Cerita Keseluruhan</i>	31
3.2.4.1.	Alur I - <i>Ending A, Android vs Machine</i>	31
3.2.4.2.	Alur II - <i>Ending B, Sisi Lain Machine</i>	35
3.2.4.3.	Alur III - <i>Ending C, Siklus Permusuhan Berlanjut</i>	37
3.2.4.4.	Alur III - <i>Ending D, Semuanya Sia-Sia</i>	39
3.2.4.5.	<i>Ending E, Mengakhiri Siklus Permusuhan</i>	40
3.3.	Yoko Taro dan Inspirasi <i>NieR:Automata</i>	42
3.4.	Kesimpulan	42
Bab 4 Lebih dari Simulasi: Keramahan dalam <i>NieR:Automata</i>		44
4.1.	Pengantar	44
4.2.	Keramahan dalam <i>NieR:Automata</i>	44
4.3.	Keramahan Anateistik dalam <i>NieR:Automata</i>	47
4.3.1.	Imajinasi	47
4.3.2.	Humor.....	50
4.3.3.	Komitmen.....	51
4.3.4.	Penilaian	52
4.3.5.	Keramahan.....	53
4.4.	Dampak <i>NieR:Automata</i> bagi Gamer	55

4.5. Kesimpulan	58
Bab 5 Epilog	60
5.1. Refleksi Teologis	60
5.2. Kesimpulan	61
5.3. Saran	64
5.4. Penutup	65
DAFTAR PUSTAKA	66
Lampiran 1 Gambar Karakter	70
Lampiran 2 Testimoni Gamer Tentang Dampak <i>NieR:Automata</i>	72



ABSTRAK

KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL

Meninjau *NieR:Automata* Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney

Oleh: Agung Dwi Setiyawan (01190183)

Gim video merupakan produk budaya populer yang terus berkembang dari sisi teknologi dan jumlah peminat. Akan tetapi, tidak banyak tulisan akademis teologi yang membahas tentang nilai positif yang bisa dipelajari melalui gim video. Bahkan banyak tulisan yang menganggap remeh gim video. Oleh karena itu, skripsi ini mencoba menunjukkan nilai positif yang bisa dipelajari melalui salah satu gim video, yaitu *NieR:Automata*. *NieR:Automata* sendiri merupakan gim video naratif yang menceritakan siklus permusuhan antara *android* dan *machine*. Skripsi ini menggunakan dua teori untuk menunjukkan potensi yang dimiliki oleh gim video tersebut. Pertama, teologi keramahan dari Richard Kearney yang terdapat di dalam lima momen anateismanya. Kedua, dimensi mitologis permainan dari David LeRoy Miller. Kedua teori tersebut digunakan untuk menunjukkan dua hal, yaitu nilai keramahan yang bisa dipelajari dalam *NieR:Automata* dan dampak yang ditimbulkan oleh gim video tersebut bagi para gamer. Meskipun cerita dan *gameplay* dalam *NieR:Automata* menunjukkan kekerasan dan permusuhan, kombinasi dari kedua aspek tersebut justru mampu menggerakkan gamer untuk mengambil tindakan keramahan yang nyata di dalam dan melalui gim video tersebut. Dengan demikian, skripsi ini berhasil menunjukkan potensi gim video *NieR:Automata* sebagai media mengolah nilai keramahan di era digital.

Kata Kunci : *NieR:Automata*, Richard Kearney, Keramahan, David LeRoy Miller, Dimensi Mitologis Permainan, Gim Video.

Lain-lain :
ix + 75 hal; 2023
41 (1966-2022)

Dosen Pembimbing : Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M.Th

ABSTRACT

HOSPITALITY IN VIDEO GAMES

***Analysing NieR:Automata as a Medium for Cultivating Hospitality Values in the Digital Era
According to Richard Kearney's Theology of Hospitality***

Written by: Agung Dwi Setiyawan (01190183)

Video games are a product of popular culture that continues to evolve in terms of technology and the number of enthusiasts. However, there are not many academic theological writings that discuss the positive values that we can learn from video games. In fact, there are a lot of writings that trivialize video games. Therefore, this thesis attempts to showcase the positive values that we can learn from a video game, namely NieR:Automata. NieR:Automata is a narrative video game that tells the cycle of hostility between androids and machines. This thesis uses two theories to showcase the potential owned by the video game. First, Richard Kearney's theology of hospitality that can be found within his five moments of anatheism. Second, David LeRoy Miller's mythological dimension of play. Both of these theories are used to showcase two things, the values of hospitality that we can learn from NieR:Automata and the impact this video game has on its gamers. Although the story and gameplay of NieR:Automata depict violence and hostility, the combination of these two aspects actually motivate gamers to take genuine acts of hospitality within and through the video game. Therefore, this thesis successfully showcases the potential of NieR:Automata as a medium for cultivating hospitality values in the digital era.

Keywords : NieR:Automata, Richard Kearney, Hospitality, David LeRoy Miller, Mythological Dimension of Play, Video Games.

Others :

ix + 75 p; 2023

41 (1966-2022)

Advisor Lecturer : Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M.Th

Bab 1

Prolog

1.1. Latar Belakang

Gim video merupakan salah satu produk perkembangan budaya populer. Sesuai namanya, gim video atau permainan video adalah permainan dalam bentuk digital yang pada awalnya diciptakan sebagai hiburan. Akan tetapi seiring dengan perkembangannya, gim video tidak bisa lagi dilihat hanya sebagai hiburan saja. Sama seperti produk budaya lainnya, gim video mencerminkan *worldview* dan nilai yang dimiliki pembuatnya. Dengan demikian, ketika para gamer memainkan sebuah gim video, terutama video game naratif, maka secara sadar atau tidak sadar mereka akan berdialog dengan nilai dan *worldview* yang terkandung secara implisit maupun eksplisit di dalamnya. Selain karena *gameplay* yang seru serta cerita yang menghibur dan menarik, dialog inilah yang menjadikan gim video media dengan banyak penggemar dan mendorongnya perkembangannya.

Pada beberapa tahun terakhir, gim video sudah dan diprediksi akan terus mengalami perkembangan yang signifikan. Dari sisi ekonomi, melalui laporan *Global Entertainment and Media Outlook 2022-2026*, PricewaterhouseCooper (PwC) mengatakan bahwa *revenue* industri gim video dunia akan terus berkembang hingga mencapai 321 miliar dolar AS pada 2026.¹ Dari sisi peminat, menurut data dari *Statista* sampai dengan 2021, jumlah gamer di dunia sudah mencapai 3,24 milyar jiwa.² Di Indonesia sendiri, menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) dan Niko Partners sampai dengan 2021, jumlah gamer di Indonesia sudah mencapai 170 juta jiwa.³

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa di era digital, semakin banyak orang mengisi waktu, bahkan menjadikan gim video bagian dari kehidupan mereka. Menurut data dari *Statista* sampai dengan 2021, gamer di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu 8,5

¹ PricewaterhouseCoopers, "Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 Perspectives Report," PwC, diakses 11 November 2022, <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>.

² J. Clement, "Number of Gamers Worldwide by Region 2021 | Statista," diakses 19 Oktober 2022, <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>.

³ PDSI Kominfo, "Siaran Pers No. 474/HM/KOMINFO/10/2022 tentang Topang Ekonomi Digital, Kominfo Dukung Pengembangan Industri Gim," Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, diakses 12 November 2022, http://content/detail/45061/siaran-pers-no-474hmkominfo102022-tentang-topang-ekonomi-digital-kominfo-dukung-pengembangan-industri-gim/0/siaran_pers.

jam per minggu untuk bermain gim video.⁴ Terlebih lagi *lockdown* yang dilakukan di berbagai negara, termasuk PPKM di Indonesia selama pandemi COVID-19 juga menambah waktu yang bisa digunakan untuk bermain gim video.

Tidak hanya itu, pandemi COVID-19 juga menunjukkan dan meningkatkan pengaruh gim video terhadap kehidupan sosial manusia, salah satunya dalam berkomunitas. Jika selama pandemi aturan PPKM mencegah individu berjumpa secara fisik, maka pertemuan bisa dilakukan secara virtual melalui gim video. Gamer dari gim video *multiplayer* seperti *Mobile Legends*, *Among Us*, dan *World of Warcraft* bisa dengan mudah berkumpul di dalam gim video tersebut. Bahkan dewasa ini semakin banyak gim video *singleplayer* seperti *NieR:Automata*, *Dark Souls*, dan *Elden Ring* yang sudah memiliki fitur *co-op* untuk memungkinkan para gamer berkooperasi di dalam gim video tersebut, walau dengan durasi singkat. Tidak hanya dari gim video itu sendiri, media sosial juga mempermudah para gamer dari gim video yang sama untuk berkumpul di berbagai platform seperti *Discord* dan *Instagram*.

Berdasarkan penjelasan di atas, kita bisa melihat bahwa gim video memiliki banyak potensi. Gim video bisa menjadi hiburan interaktif, membuka ruang berkomunitas yang luas, membangun *worldview*, bahkan memproses nilai teologis. Hal yang senada juga disampaikan oleh David LeRoy Miller. Menurutnya, permainan mencerminkan nilai, budaya, dan cara kerja yang dimiliki masyarakat sekitar tempat permainan tersebut dibuat. Bisa dikatakan bahwa permainan merupakan media kontemporer untuk mencari makna,⁵ atau gim video sebagai media pencarian makna di era digital. Ketika para gamer memainkan sebuah gim video, maka mereka terlibat dan berinteraksi langsung dengan nilai, budaya, dan cara kerja yang dimiliki para pembuatnya. Hal inilah yang menjadikan gim video memiliki potensi membentuk *worldview* bagi para gamer di era digital, terutama yang bermain secara intens. Meskipun demikian, Penulis melihat bahwa belum banyak tulisan yang mengeksplorasi gim video sebagai bagian dari cara manusia membangun *worldview*, mencari makna, dan memproses nilai teologis di era digital.

Salah satu gim video yang memenuhi berbagai karakteristik di atas adalah *NieR:Automata*. Gim video ini menceritakan tentang perang antara manusia dan alien yang

⁴ Hanadian Nurhayati-Wolff, "Indonesia: Time Spent Playing Video Games 2021," Statista, diakses 13 November 2022, <https://www.statista.com/statistics/1225507/indonesia-time-spent-playing-video-games/>.

⁵ David L. Miller, *Gods & Games: Toward a Theology of Play*, (California: Stillpoint/Athena, 2013), bab 5, Google Books.

sudah berlangsung selama ribuan tahun di planet Bumi. Perang tersebut tidak dilakukan secara langsung oleh kedua pihak tersebut, melainkan dilakukan melalui perwakilan ciptaan mereka. Manusia diwakili *android* dan alien diwakili *machine*. Bisa dikatakan bahwa gim video ini menceritakan tentang perebutan kekuasaan antara tuan rumah dan orang asing. Meskipun demikian, kedua perwakilan yang berperang tersebut tidak pernah berjumpa dengan pencipta yang mereka wakili, baik *android* dengan manusia ataupun *machine* dengan alien.

Relasi antara ciptaan dengan pencipta tersebut senada dengan dua kata yang menyusun judul dari gim video ini, *NieR:Automata*. Kata pertama adalah *NieR*, yang merupakan tokoh utama dari prequel gim video ini, yaitu *NieR:Replicant*. Penggunaan kata *NieR* di sini hanya untuk menunjukkan kelanjutan dari series gim video tersebut, meskipun tokoh tersebut tidak ada di dalam gim video ini. Bagian yang menarik adalah kata kedua, yaitu *Automata*. *Automata* berasal dari kata *automaton*, yang berarti mesin atau robot yang diprogram sedemikian rupa untuk menjalankan fungsi tertentu. Kata tersebut menunjukkan *android* dan *machine* yang percaya mereka diprogram oleh pencipta mereka untuk saling berperang, melanggengkan siklus permusuhan. Sampai pada satu titik tertentu dalam ceritanya, kedua pihak yang diprogram ini mengetahui kenyataan tentang pencipta mereka dan menyadari bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan mereka sendiri. Mereka bukan lagi *Automata* tetapi individu yang merdeka dari program, pengaruh, bahkan dogma pencipta mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Gim video sering kali dianggap hanya sebagai hiburan tanpa pelajaran yang bisa diambil di dalamnya. Gim video yang merupakan permainan digital dianggap sebagai lawan dari pencarian makna dalam dunia yang serius. Hal ini menyebabkan banyak orang meremehkan gim video dan para gamer. Penulis juga sering kali berjumpa dengan tulisan akademis yang menghakimi gim video sebagai penyebab kekerasan dalam diri gamer. Tuduhan tersebut ditujukan terutama kepada gim video dengan genre *action*, *fighting*, dan *first person shooter* (FPS) yang pada umumnya mengandung “kekerasan” di dalamnya. Meskipun tidak menutup kemungkinan tersebut, gim video, bahkan yang mengandung kekerasan, tidak bisa dikatakan sebagai penyebab satu-satunya ataupun yang utama.

Bahkan terdapat penelitian yang menunjukkan hasil senada dengan hal tersebut.⁶ Kita bisa melihat bahwa video gim menghadapi stigma yang saling bertentangan. Di satu sisi gim video dianggap sebagai hiburan semata, tetapi di sisi lain video gim dianggap cukup berpengaruh bagi gamer, walau negatif.

Bercermin dari latar belakang yang sudah disampaikan sebelumnya, Penulis akan melakukan studi teologis terhadap gim video. Penulis menjadikan gim video sebagai objek studi karena berbagai keunikan yang terdapat di dalamnya. Dari sisi *gameplay*, meskipun tidak melibatkan fisik gamer secara langsung seperti permainan non digital, gim video memberi kesempatan bagi para gamer untuk merasakan pengalaman imersif dengan menempatkan diri sebagai tokoh dalam gim video tersebut. Selain itu, gim video juga memiliki keunikan dari sisi naratif. Jika novel, komik, dan film menempatkan pembaca serta penontonnya sebagai pihak yang pasif mengamati cerita berlangsung, maka gim video memberikan pengalaman berbeda dengan cara menjadikan gamer sebagai pihak yang berperan aktif menggerakkan cerita. Bahkan saat ini semakin banyak gim video yang memiliki *multiple endings* untuk menyesuaikan alur dan akhir cerita dengan berbagai keputusan yang diambil gamer. *NieR:Automata* adalah salah satu gim video yang memiliki keunikan tersebut. *NieR:Automata* memberi ruang bagi para gamer untuk mengalami cerita melalui perspektif ketiga tokoh utamanya dan juga menyapa para gamer melalui *ending* yang ditujukan sebagai *ending* utama (*true ending*), yaitu *Ending E - The [E]nd of YoRHa*.

Penulis melihat bahwa *NieR:Automata* memiliki prospek bagi para gamer untuk menemukan makna dan memproses nilai teologis. Gim video ini memiliki berbagai tema yang bisa ditemukan di dalam ceritanya, baik cerita utama maupun cerita sampingan dari berbagai karakter yang terdapat di dalamnya. Pada skripsi ini, Penulis akan fokus membahas nilai teologis keramahan yang terdapat di dalam *NieR:Automata*. Penulis akan menggunakan pandangan Richard Kearney tentang keramahan yang terdapat di dalam lima momen anateismanya untuk melihat nilai teologis keramahan yang bisa ditemukan, bahkan dilakukan di dalam dan melalui *NieR:Automata*. Penulis akan mencoba menunjukkan kombinasi antara cerita, *gameplay*, dan *worldbuilding* yang imersif untuk menyampaikan nilai keramahan tersebut.

⁶ Simone Kühn dkk., "Does Playing Violent Video Games Cause Aggression? A Longitudinal Intervention Study," *Molecular Psychiatry* 24, no. 8 (Agustus 2019): 1220–34, <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>.

1.3. Batasan Masalah

Di dalam studi ini, Penulis akan berfokus kepada prospek gim video *NieR:Automata* untuk memproses makna dan nilai teologis di era digital. Berbagai contoh yang akan Penulis tunjukkan juga hanya berfokus kepada gim video tersebut. *NieR:Automata* merupakan gim video dengan banyak tema di dalam ceritanya, seperti keramahan, eksistensialisme, nihilisme, absurdisme, moralitas, dsb. Akan tetapi, di dalam skripsi ini Penulis hanya akan berfokus kepada nilai keramahan di dalam cerita gim video *NieR:Automata*, terutama di *endingnya*. *NieR:Automata* sendiri memiliki 26 *ending*, yaitu *ending A* sampai *Z*. Meskipun demikian, Penulis hanya akan berfokus kepada lima *ending* utama, yaitu *ending A, B, C, D, dan E*. Penulis kemudian akan mendialogkan nilai keramahan dalam *NieR:Automata* dengan teologi keramahan Kearney yang merupakan bagian dari pemikirannya tentang anateisme. Meskipun demikian, Penulis hanya akan berfokus kepada teologi keramahan yang terdapat di dalamnya tanpa membahas anateisme secara lebih luas.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, Penulis mengajukan dua pertanyaan yang akan menjadi penuntun penelitian, sebagai berikut:

- a. Bagaimana memahami nilai keramahan yang terdapat di dalam gim video *NieR:Automata*?
- b. Bagaimana nilai keramahan dalam gim video *NieR:Automata* dilihat melalui perspektif teologi keramahan Kearney?

1.5. Tujuan Penelitian

Kedua pertanyaan di atas akan menjadi jalan bagi Penulis untuk mencapai tujuan penelitian dalam skripsi ini, yaitu menunjukkan prospek gim video *NieR:Automata* sebagai media untuk mencari makna dan mengolah nilai di era digital. Nilai yang akan menjadi topik pembahasan dalam skripsi ini adalah nilai keramahan. Penulis akan memaparkan *NieR:Automata*, mulai dari cerita, karakter, nilai, dan berbagai hal yang menginspirasi pembuatan gim video tersebut. Penulis juga akan menjelaskan teologi keramahan menurut Richard Kearney. Penulis akan mendialogkan nilai keramahan dalam *NieR:Automata* dengan teologi keramahan Kearney. Dialog tersebut Penulis lakukan untuk mencapai

tujuan penelitian ini. Melalui penelitian ini Penulis berharap untuk membuka ruang diskusi teologis tentang gim video.

1.6. Judul

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan di atas, Penulis mengajukan judul yang akan diangkat sebagai berikut:

KERAMAHAN DALAM PERMAINAN DIGITAL

Meninjau *NieR:Automata* Sebagai Media Mengolah Nilai Keramahan di Era Digital Menurut Teologi Keramahan Richard Kearney

1.7. Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, Penulis akan melakukan studi literatur dengan menggunakan dua buku sebagai pustaka utama. Pertama, buku *Anatheism: Returning to God After God* karya Richard Kearney untuk membahas teologi keramahan yang terdapat di dalam lima momen anateisme. Kedua, buku *Gods and Games: Toward a Theology of Play* karya David LeRoy Miller untuk membahas dimensi mitologis dari permainan yang terdapat di dalam pokok penjelasan permainan sebagai media kontemporer untuk mencari makna. Selain kedua buku tersebut, Penulis juga akan menggunakan beberapa buku lain dan artikel dalam jurnal terkini untuk mendukung argumen yang disampaikan.

Penulis akan menggunakan kedua teori tersebut untuk menganalisis gim video *NieR:Automata* secara spesifik. Penulis akan menggunakan teologi keramahan Kearney untuk melihat nilai keramahan yang bisa gamer temukan, bahkan praktikkan di dalam dan melalui *NieR:Automata*. Pemikiran teologis tersebut juga akan membantu Penulis menemukan pola yang terbentuk dalam *gameplay* dan cerita *NieR:Automata*. Kemudian Penulis akan menggunakan pemikiran Miller untuk menunjukkan dampak yang dimiliki gim video terhadap gamer. Kedua analisis tersebut akan menunjukkan prospek gim video sebagai media pencarian makna di era digital.

1.8. Kerangka Teori

Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya, Penulis ingin menunjukkan prospek gim video *NieR:Automata* sebagai media pencarian makna dan memproses nilai teologis di era digital. Untuk mencapai hal tersebut, Penulis akan menggunakan pemikiran Kearney tentang teologi keramahan dan pemikiran Miller tentang dimensi mitologis permainan. Kedua teori ini akan menjadi pisau analisis yang Penulis gunakan untuk mencoba membedah *NieR:Automata*.

Teologi keramahan merupakan pemikiran teologis yang disampaikan oleh Richard Kearney. Penulis secara spesifik menggunakan pemikiran Kearney karena di dalamnya terdapat pokok tentang pertarungan yang relevan bagi *gameplay* dan cerita *NieR:Automata*. Pemikiran Kearney tentang keramahan terdapat di dalam lima momen anateisme, yaitu: imajinasi, humor, komitmen, penilaian, dan keramahan. Di dalam momen imajinasi terdapat kebebasan untuk melihat dan menyapa orang asing atau *Yang Liyan* dengan berbagai kemungkinan yang ada. Humor yang dimaksud di sini bisa dipahami sebagai kemampuan untuk menerima dan menyikapi realita yang penuh ironi. Komitmen yang dimaksud di sini merupakan kesetiaan dalam menekuni janji untuk menegakkan dan menjalankan kebenaran. Penilaian merupakan kepekaan untuk memilah dan memilih di antara berbagai kemungkinan yang ada. Keramahan merupakan penerimaan tuan rumah terhadap orang asing. Di dalam keramahan ini terdapat potensi terjadinya perpindahan kekuasaan dari tuan rumah kepada orang asing, dari hospitalitas menjadi hostilitas.⁷

David LeRoy Miller berargumen bahwa permainan memiliki dimensi mitologis dan menjadi media kontemporer untuk mencari makna. Di dalam permainan terdapat empat dimensi dan fungsi mitologis, yaitu: spiritual, kosmis, sosial, dan psikologis. Dimensi spiritual dari permainan disebut *aesthesis*. Dimensi ini membangkitkan kekaguman manusia kepada kekuasaan dan keadaan yang berada di luar kendalinya. Dimensi kosmis dari permainan disebut *poiesis*. Dimensi ini membantu manusia untuk memahami tatanan dunianya. Dimensi sosial dari permainan disebut *metamorphosis*. Dimensi ini membantu manusia untuk memahami tatanan dalam kehidupan sosial. Dimensi psikologis dari

⁷ Richard Kearney, *Anatheism: Returning to God After God*, Insurrections (New York: Columbia University Press, 2010), bab 2.

permainan disebut *therapeia*. Dimensi ini membantu manusia untuk memahami kondisi kejiwaan atau psikisnya sendiri.⁸

1.9. Sistematika Penulisan

Bab I : Prolog

Pada bab ini Penulis akan menjelaskan latar belakang penelitian yang di dalamnya terdapat alasan Penulis mengangkat topik gim video *NieR:Automata*. Kemudian, Penulis akan merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan gim video tersebut. Penulis juga akan memberi batasan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi. Berdasarkan rumusan dan batasan masalah tersebut, Penulis akan mengajukan pertanyaan penelitian untuk menuntun penelitian ini. Setelah itu, Penulis akan memaparkan judul, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II : Bermain Teori: Teologi Keramahan Kearney

Pada bab ini Penulis akan menjelaskan keramahan secara umum dan teologi keramahan menurut Kearney yang terdapat di dalam lima momen anateismanya. Tidak hanya itu, Penulis juga akan memaparkan tentang gim video sebagai permainan digital dan dimensi mitologis permainan menurut Miller yang akan menjadi penguat argumen signifikansi gim video bagi manusia. Kedua teori tersebut akan menjadi pisau analisis bagi Penulis untuk mengolah gim video *NieR:Automata* sebagai media memproses nilai teologis keramahan di era digital.

Bab III: Bermain Gim video: *NieR:Automata*

Pada bab ini Penulis akan memaparkan cerita *NieR:Automata*, termasuk pemaparan tentang tiga karakter utama dan beberapa *NPC* (*non-player character*) yang berperan menggerakkan cerita *NieR:Automata*. Setelah itu, Penulis akan menjelaskan pola yang terbentuk di dalam cerita *NieR:Automata* melalui lima alur dan ending utama. Penulis juga akan menjelaskan berbagai hal yang menjadi inspirasi pembuatan *NieR:Automata*.

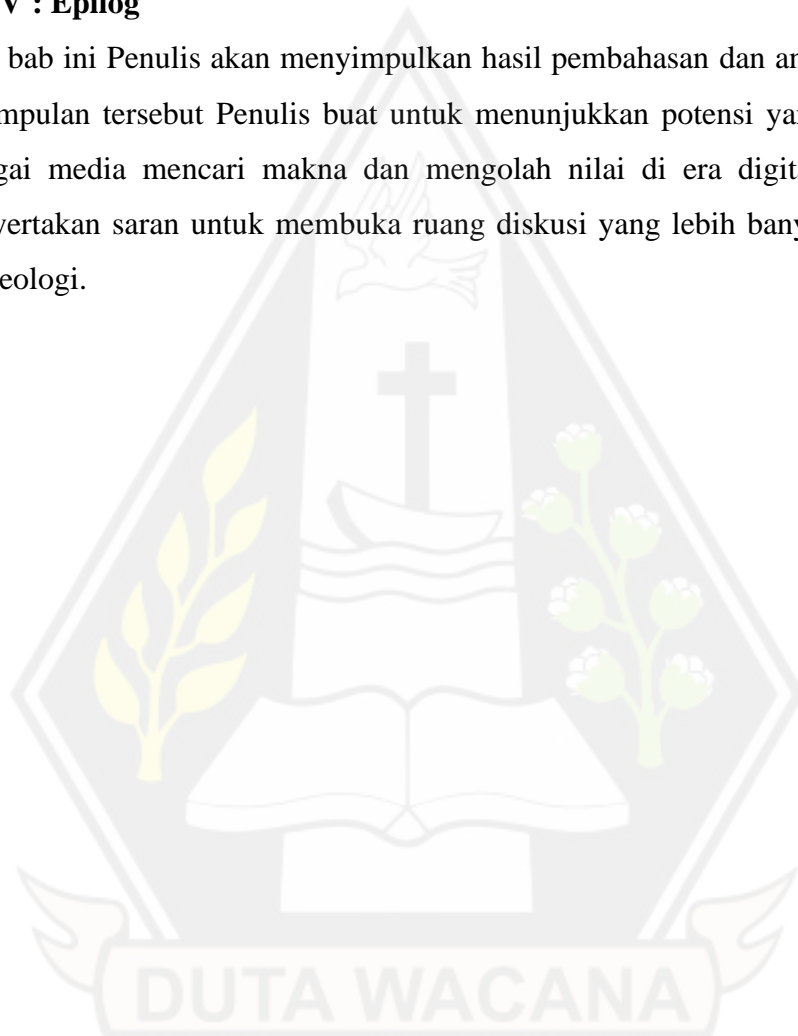
⁸ Miller, *Gods and Games*, bab 5.

Bab IV: Lebih dari Simulasi: Keramahan dalam Gim video *NieR:Automata*

Pada bab ini Penulis akan menganalisis nilai keramahan yang terdapat di dalam cerita gim video *NieR:Automata*. Setelah itu, Penulis akan mendialogkan nilai keramahan tersebut dengan teologi keramahan Kearney. Penulis juga akan menunjukkan berbagai contoh dampak dari keramahan dalam ruang digital yang dirasakan oleh para gamer *NieR:Automata*.

Bab V : Epilog

Pada bab ini Penulis akan menyimpulkan hasil pembahasan dan analisis *NieR:Automata*. Kesimpulan tersebut Penulis buat untuk menunjukkan potensi yang dimiliki gim video sebagai media mencari makna dan mengolah nilai di era digital. Penulis juga akan menyertakan saran untuk membuka ruang diskusi yang lebih banyak tentang gim video dan teologi.



Bab 5

Epilog

5.1. Refleksi Teologis

Perjumpaan dengan orang asing merupakan hal yang sudah biasa terjadi dalam kehidupan kita. Meskipun demikian, tidak jarang kita masih mengalami kebingungan dalam menyikapi perjumpaan tersebut. Hal ini terjadi karena jarak yang tercipta karena keterpisahan dan perbedaan antara kita dengan orang asing tersebut. Jarak tersebut kemudian sering diartikan sebagai ancaman yang dibawa orang asing bagi kita. Hal tersebut kemudian menyebabkan kita melihat orang asing tidak lagi sebagai sesama manusia, melainkan sebagai musuh yang harus di jauhi, bahkan dimusnahkan. Sikap yang demikian justru membuat perjumpaan dengan orang asing dipenuhi dengan hostilitas tanpa ada ruang untuk cinta kasih, karena antipati sudah menggeser empati dalam hati.

Permusuhan bisa ditemukan di dalam kehidupan kita sehari-hari, bahkan dalam kehidupan beriman. Sering kali perjumpaan kita dengan orang yang memiliki nilai atau pemahaman berbeda dengan kita, umat beragama lain, atau bahkan umat seagama dengan nilai berbeda dari kita, membuat kita melihat mereka sebagai orang asing yang perlu dimusnahkan. Hal tersebut bisa dengan mudah kita temukan di sepanjang sejarah manusia, bahkan sampai saat ini. Teologi sering kali digunakan sebagai pembenaran untuk melakukan tindak kekerasan terhadap orang asing tersebut. Hal tersebut tentu berbahaya karena para pelaku tindak kekerasan tersebut merasa bahwa tindakan mereka dibenarkan bahkan diperintahkan oleh Allah.

Hal yang sama juga bisa kita temukan dan pelajari di dalam *NieR:Automata*. 2B, 9S, A2, dan *android* lainnya melihat *machine* sebagai musuh yang harus dihancurkan karena meyakini bahwa tindakan tersebut dibenarkan bahkan diperintahkan oleh manusia, pencipta mereka. Akan tetapi, pada kenyataannya perintah tersebut tidak datang dari manusia, melainkan ditanamkan oleh sistem YoRHa yang beranggapan bahwa *android* tidak bisa hidup tanpa permusuhan dengan *machine*. Berbagai perjumpaan dan pengalaman yang dilalui oleh 2B, 9S, dan A2 dengan *machine* membuktikan bahwa tidak semua orang asing merupakan musuh yang harus dimusnahkan. Mereka bukan robot yang menjalankan perintah dari sistem YoRHa, melainkan robot dengan potensi untuk melakukan cinta kasih dengan empati di dalam hati.

Cinta kasih merupakan pokok penting di dalam ajaran Kekristenan. Hal ini bisa dilihat melalui banyaknya ajaran tentang kasih yang tersebar di dalam Alkitab. Bahkan di dalam Perjanjian Baru, terdapat pasal yang memposisikan kasih sebagai yang terutama, seperti Matius 22:37-40, Markus 12:28-34, dan Lukas 10:27. Hukum yang terutama atau biasa disebut Hukum Kasih tersebut mengajarkan kepada kita untuk mencintai Allah dan sesama. **Lukas 10:25-37 yang menceritakan tentang orang Samaria yang murah hati bahkan secara khusus menegaskan bahwa orang asing juga termasuk ke dalam sesama untuk dikasihi. Meskipun memiliki sejarah permusuhan panjang dengan latar belakang agama, etnis, dan geografis, orang Samaria dalam cerita tersebut membuktikan bahwa sama seperti *machine* dalam *NieR:Automata*, orang asing tidak selalu menjadi musuh yang harus di jauhi bahkan dimusnahkan.** Akan tetapi seperti yang sudah Penulis sampaikan sebelumnya, interaksi dengan orang asing justru dipenuhi dengan hostilitas. Oleh karena itu, dibutuhkan keramahan untuk menghasilkan hubungan penuh cinta kasih.

Keramahan yang dimaksud di sini merupakan keterbukaan dan penerimaan terhadap orang asing. Keterbukaan dan penerimaan tersebut didasari oleh kesadaran bahwa meskipun terdapat jarak karena keterpisahan dan perbedaan yang ada, orang asing tersebut tetap merupakan sesama kita. Dengan keramahan, kita menciptakan ruang aman yang jauh dari permusuhan. Sama seperti orang Samaria yang merawat korban perampokan dan gamer yang mengorbankan data mereka untuk membantu orang asing keluar dari siklus permusuhan, demikian juga kita perlu untuk bertindak. Dengan demikian, maka kita menerapkan Hukum Kasih dan menyatakan Kerajaan Allah di dalam dunia.

5.2. Kesimpulan

Gim video merupakan media yang terus berkembang secara popularitas dan kualitas. Meskipun demikian, tidak banyak orang yang memberi perhatian khusus kepada gim video dari sisi akademis. Terdapat kemungkinan bahwa hal ini terjadi karena anggapan orang-orang yang melihat gim video hanya sebagai permainan digital. Oleh karena itu, melalui skripsi ini Penulis ingin menunjukkan potensi yang dimiliki gim video bagi para gamer dari sisi akademis. Seperti yang tertulis di dalam bab-bab sebelumnya, Penulis menggunakan gim video *NieR:Automata* sebagai objek studi dalam skripsi ini. Untuk mencapai tujuan skripsi ini, Penulis sudah mengajukan dua pertanyaan penelitian yang

terdapat di bab pertama. Pada bagian ini, Penulis akan menjawab kedua pertanyaan tersebut berdasarkan penjelasan yang sudah disampaikan dalam bab sebelumnya.

5.2.1. Bagaimana memahami nilai keramahan yang terdapat di dalam gim video *NieR:Automata*?

NieR:Automata merupakan gim video yang menceritakan konflik antara *android* dan *machine* untuk menentukan pihak yang berhak menjadi tuan rumah di Bumi. Sesuai dengan konsep tersebut, *gameplay* dalam *NieR:Automata* didominasi oleh aksi *android* menghancurkan *machine*. Akan tetapi, tindakan tersebut justru tidak digambarkan sebagai tindakan heroik. Di sepanjang alur cerita *NieR:Automata*, 2B, 9S, dan A2 menghadapi kenyataan yang mengguncang pemahaman mereka. Mereka yang awalnya meyakini bahwa *machine* hanya musuh yang harus dihancurkan mulai meragukan hal tersebut dan menyadari bahwa *machine* sebenarnya sama dengan mereka. Meskipun demikian, ketiga karakter utama tersebut gagal untuk melakukan tindak keramahan, bahkan justru terjebak di dalam siklus permusuhan.

Cerita dalam *NieR:Automata* terinspirasi dari kampanye *Small World*. Keduanya tercipta berdasarkan konteks dunia yang penuh permusuhan. Oleh karena itu, keduanya juga memiliki pesan yang sama, yaitu keterbukaan dan penerimaan terhadap orang asing memiliki potensi untuk menghadirkan persatuan. Keterbukaan dan penerimaan inilah yang menunjukkan keramahan dalam *NieR:Automata*. Di dalam *ending* E, kita mendapat kesempatan untuk membebaskan diri dan karakter di dalam *NieR:Automata* dari cengkeraman siklus permusuhan. Melalui *ending* tersebut juga, Yoko Taro ingin menunjukkan kepada kita bahwa gamer yang berada di sisi seberang juga sama dengan kita, manusia. Dengan kata lain, *NieR:Automata* menunjukkan potensi keramahan sebagai usaha menghentikan siklus permusuhan.

5.2.2. Bagaimana nilai keramahan dalam gim video *NieR:Automata* dilihat melalui perspektif teologi keramahan Kearney?

Teologi keramahan Richard Kearney terdapat di dalam lima momen anateismenya, yaitu imajinasi, humor, komitmen, penilaian, dan keramahan. Akan tetapi di dalam *NieR:Automata*, 2B, 9S, dan A2 gagal melakukan tindak keramahan anateistik karena keterbatasan mereka. Meskipun demikian, ketiga karakter utama

tersebut masih bisa melakukan keramahan organik terhadap Pascal dan *machine* lain di desanya. Berbeda dengan ketiga karakter utama tersebut, kita sebagai gamer memiliki kesempatan untuk melakukan tindak keramahan. Oleh karena itu, Penulis lebih menyoroti kesempatan yang kita miliki untuk melakukan keramahan melalui implementasi kelima momen anateisme, terutama di dalam *ending E*.

Di dalam *NieR:Automata*, imajinasi hadir melalui kemampuan menciptakan berbagai kemungkinan skenario, seperti kemungkinan *android* hidup berdampingan dengan *machine* dan terbebas dari siklus permusuhan serta empati terhadap berbagai karakter di dalamnya yang berusaha mencapai hal tersebut. Humor adalah respons kreatif terhadap kemungkinan dan situasi yang berada di luar kendali kita. *NieR:Automata* sendiri merupakan respons kreatif Yoko Taro terhadap dunia penuh permusuhan. Kita sebagai gamer *NieR:Automata* juga berdialog dan terlibat di dalam respons kreatif ini. Salah satu contohnya adalah melawan pencipta gim video tersebut pada *ending E* untuk membebaskan diri dan karakter di dalamnya dari siklus permusuhan. Komitmen hadir dengan terus berusaha memainkan *NieR:Automata* sampai akhir cerita. Penilaian terjadi ketika kita menggunakan pengalaman dan pemahaman yang kita dapatkan selama bermain *NieR:Automata* untuk menentukan pilihan. Keramahan bisa kita lakukan dengan cara memberi kalimat dukungan dan mengorbankan data kita untuk membantu gamer lain yang merupakan orang asing agar terbebas dari siklus permusuhan di dalam *NieR:Automata*.

Selain dua poin di atas, Penulis juga menyampaikan tentang dimensi mitologis permainan dari David LeRoy Miller, yaitu *aisthesis*, *poiesis*, *metamorphosis*, dan *therapeia*. Keempat aspek tersebut juga berlaku bagi *NieR:Automata*. *Aisthesis* merupakan aspek dalam permainan yang membantu menghubungkan dan membangkitkan kekaguman kita terhadap kekuasaan di sekitar kita. Di dalam *NieR:Automata*, *aisthesis* hadir dalam bentuk internalisasi yang menghubungkan kita dengan 2B, 9S, A2, dan dunia gim video tersebut. *Poiesis* merupakan aspek dalam permainan yang membantu kita memahami tatanan dunia. Di dalam *NieR:Automata*, *poiesis* hadir ketika kita mendialogkan pengalaman di dunia nyata dengan pengalaman yang kita dapatkan ketika bermain gim video tersebut. *Metamorphosis* merupakan aspek dalam permainan yang membantu kita memahami tatanan sosial yang terus berubah. Di dalam *NieR:Automata*, *metamorphosis* hadir melalui perubahan kita dari kehidupan sehari-hari menjadi kehidupan 2B, 9S, dan A2, termasuk

tindakan mereka yang mengubah dan berubah karena dunia mereka. Aspek ini juga hadir melalui perubahan perspektif dan *gameplay* yang mendorong adaptasi interaksi kita sebagai gamer. *Therapeia* merupakan aspek dalam permainan yang membantu kita memahami keadaan psikis kita sendiri. Di dalam *NieR:Automata*, *therapeia* hadir dalam bentuk proyeksi kita terhadap 2B, 9S, dan A2 ketika berinteraksi dengan dunia *NieR:Automata* dalam perjalanan menuju akhir cerita gim video tersebut.

Kedua jawaban dari pertanyaan penelitian dan dimensi mitologis permainan Miller menunjukkan potensi gim video sebagai media mengolah nilai teologis di era digital. Nilai keramahan yang dalam *NieR:Automata* justru tidak diutamakan untuk dilakukan oleh karakter di dalamnya, melainkan bagi kita sebagai gamer gim video tersebut. Bantuan dari gamer lain yang mengorbankan data mereka di *ending* E mendorong kita untuk melakukan hal yang sama. Dengan kata lain, *ending* E memunculkan tandingan dari siklus permusuhan yang menggerogoti dunia, yaitu siklus keramahan. Dengan demikian, maka bisa dikatakan tujuan dari penelitian dalam skripsi ini tercapai.

5.3. Saran

Pada bagian ini, Penulis akan menyampaikan beberapa saran yang berkaitan dengan gim video dalam ruang akademis teologi, sebagai berikut.

Pertama, bagi ruang akademis teologi secara umum. Skripsi ini menunjukkan potensi yang dimiliki gim video bagi para gamer untuk mencari makna dan mengolah nilai di era digital. Akan tetapi, tidak banyak tulisan akademis teologis yang berkaitan dengan hal tersebut. Oleh karena itu, Penulis berharap agar tulisan ini menjadi permulaan dari terbukanya ruang diskusi akademis teologis tentang gim video. Terlebih lagi, data yang Penulis sampaikan di dalam bab pertama menunjukkan bahwa peminat gim video sampai pada tahun 2021 berjumlah hampir 50% dari keseluruhan populasi. Tidak hanya itu, karena perkembangan gim video secara popularitas dan kualitas, tidak menutup kemungkinan angka peminat tersebut akan mengalami peningkatan, termasuk bagi gamer Kristen.

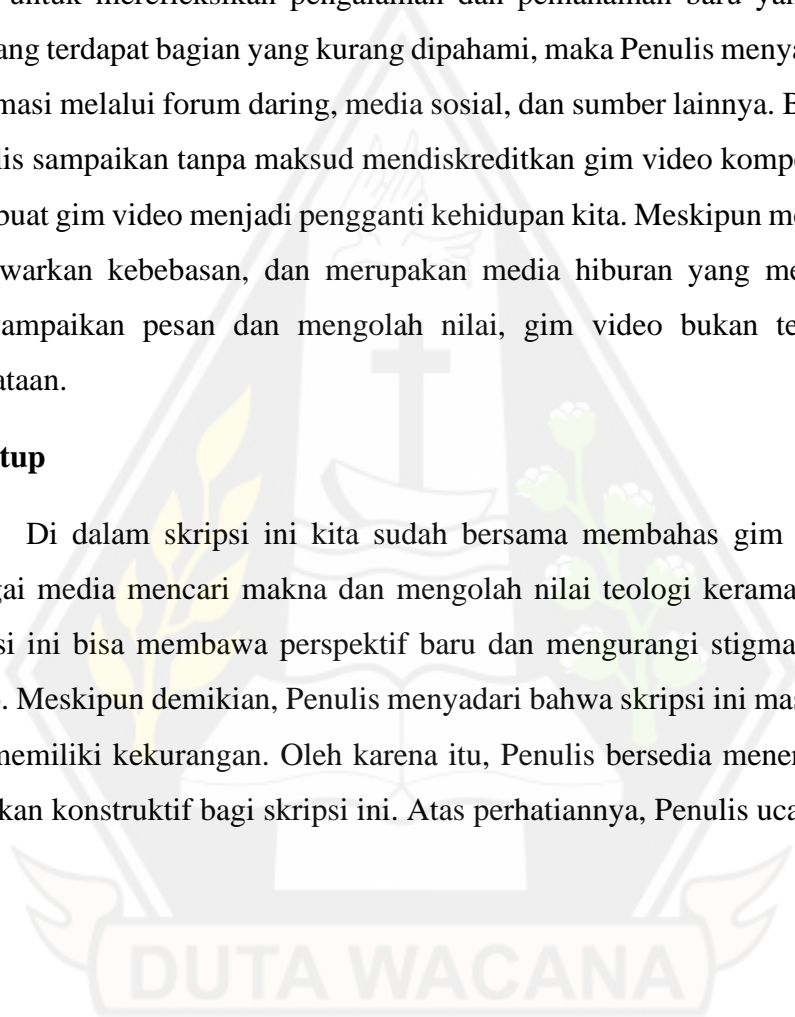
Kedua, bagi peneliti lain yang ingin menggunakan *NieR:Automata* sebagai objek studi. Selain nilai keramahan yang sudah Penulis jelaskan, gim video ini juga mengangkat tema-tema lain seperti moralitas, eksistensialisme, nihilism, dsb. Berbagai tema tersebut juga bisa menjadi pembahasan yang menarik bagi peneliti selanjutnya. Selain *NieR:Automata*, gim video lain juga memiliki potensi yang sama untuk dijadikan objek studi skripsi teologi. Penulis menyarankan untuk menggunakan gim video naratif, seperti

Elden Ring, Blasphemous, Left Behind, dsb. Karena jumlah tulisan akademis teologis tentang gim video masih terbatas, maka dibutuhkan referensi lain yang masih berkaitan dengan topik atau tema yang ingin dibahas oleh peneliti selanjutnya.

Ketiga, bagi gamer atau pembaca yang ingin mencoba bermain gim video. Jika ingin mencoba mencari makna dan mengolah nilai, maka Penulis menyarankan untuk memainkan gim video naratif. Di dalam gim video naratif, kita bisa berdialog dengan nilai yang dipegang oleh pencipta gim video tersebut. Selain bermain dan berdialog, kita juga perlu untuk merefleksikan pengalaman dan pemahaman baru yang kita dapatkan. Jika memang terdapat bagian yang kurang dipahami, maka Penulis menyarankan untuk mencari informasi melalui forum daring, media sosial, dan sumber lainnya. Berbagai saran tersebut Penulis sampaikan tanpa maksud mendiskreditkan gim video kompetitif. Terakhir, jangan membuat gim video menjadi pengganti kehidupan kita. Meskipun memiliki cerita menarik, menawarkan kebebasan, dan merupakan media hiburan yang memiliki potensi dalam menyampaikan pesan dan mengolah nilai, gim video bukan tempat untuk lari dari kenyataan.

5.4. Penutup

Di dalam skripsi ini kita sudah bersama membahas gim video *NieR:Automata* sebagai media mencari makna dan mengolah nilai teologi keramahan. Penulis berharap skripsi ini bisa membawa perspektif baru dan mengurangi stigma negatif terhadap gim video. Meskipun demikian, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, Penulis bersedia menerima kritik, saran, dan masukan konstruktif bagi skripsi ini. Atas perhatiannya, Penulis ucapkan terima kasih.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Bergson, Henri. *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*. Martino Fine Books, 2014.
- Bosman, Frank G. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. Routledge New Critical Thinking in Religion, Theology, and Biblical Studies. London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019.
- Epafra, Leonard Chrysostomos, ed. *Corona vs Kon Ora: Refleksi Teologi Keramahan Dalam Konteks Pandemi*. Yogyakarta: Alaf Media, 2020.
- Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Playful Thinking. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.
- Joyce, Lindsey, dan Víctor Navarro-Remesal, ed. *Culture at Play: How Video Games Influence and Replicate Our World*. At the Interface/Probing the Boundaries, volume 134. Leiden ; Boston: Brill | Rodopi, 2021.
- Kearney, Richard. *Anatheism: Returning to God After God*. Insurrections. New York: Columbia University Press, 2010.
- . *Strangers, Gods, and Monsters: Interpreting Otherness*. London ; New York: Routledge, 2003.
- Kearney, Richard, dan Kascha Semonovitch, ed. *Phenomenologies of the Stranger: Between Hostility and Hospitality*. 1st ed. Perspectives in Continental philosophy. New York: Fordham University Press, 2011.
- Kowert, Rachel, dan Thorsten Quandt, ed. *The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Routledge Debates in Digital Media Studies. New York: Routledge, 2021.
- Maslow, Abraham H. *The Psychology of Science: A Reconnaissance*. South Bend, Ind.: Gateway Editions, 1966.
- Miller, David L. *Gods & Games: Toward a Theology of Play*. California: Stillpoint/Athena, 2013.
- Muriel, Daniel, dan Garry Crawford. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge Advances in Sociology 241. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge, 2018.

- Szende, Peter, Alec N. Dalton, dan Michelle (Myongjee) Yoo, ed. *Operations Management in the Hospitality Industry*. First Edition. Bingley: emerald publishing, 2021.
- Tringham, Neal Roger. *Science Fiction Video Games*. 1st edition. Boca Raton: CRC Press, 2015.
- Turcev, Nicolas. *The Strange Works of Taro Yoko: From Drakengard to NieR: Automata*. Toulouse, France: Third Editions, 2019.
- Wolf, Mark J. P., ed. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Second edition. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, LLC, 2021.

ARTIKEL

- Bowman, Nicholas David, Daniel Schultheiss, dan Christina Schumann. “I’m Attached, and I’m a Good Guy/Gal!’: How Character Attachment Influences Pro- and Anti-Social Motivations to Play Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15, no. 3 (Maret 2012): 169–174. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0311>.
- Coulson, Mark, Jane Barnett, Christopher J. Ferguson, dan Rebecca L. Gould. “Real Feelings for Virtual People: Emotional Attachments and Interpersonal Attraction in Video Games.” *Psychology of Popular Media Culture* 1, no. 3 (Juli 2012): 176–184. <https://doi.org/10.1037/a0028192>.
- Dunbar, R. I. M. “Breaking Bread: The Functions of Social Eating.” *Adaptive Human Behavior and Physiology* 3, no. 3 (September 2017): 198–211. <https://doi.org/10.1007/s40750-017-0061-4>.
- Gmeinbauer, Christina, dan Sebastian Polak-Rottmann. “Of Dying Machines and Grievable Digital Lives — Framing War and Life in NieR:Automata.” *ASIEN - The German Journal Contemporary Asia* 158/159, no. 2 (11 November 2022): 11–33. <https://doi.org/10.11588/ASIEN.2021.158/159.20420>.
- Hettema, Theo L. “When the Thin Small Voice Whispers: Richard Kearney’s *Anatheism* and the Postsecular Discernment of Spirits.” *International Journal of Philosophy and Theology* 76, no. 2 (15 Maret 2015): 149–162. <https://doi.org/10.1080/21692327.2015.1046905>.

Kühn, Simone, Dimitrij Tycho Kugler, Katharina Schmalen, Markus Weichenberger, Charlotte Witt, dan Jürgen Gallinat. “Does Playing Violent Video Games Cause Aggression? A Longitudinal Intervention Study.” *Molecular Psychiatry* 24, no. 8 (Agustus 2019): 1220–34. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>.

Li, Dong Dong, Albert Kien Liao, dan Angeline Khoo. “Player–Avatar Identification in Video Gaming: Concept and Measurement.” *Computers in Human Behavior* 29, no. 1 (Januari 2013): 257–263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>.

Ma, Zexin, Kuo-Ting Huang, dan Lan Yao. “Feasibility of a Computer Role-Playing Game to Promote Empathy in Nursing Students: The Role of Immersiveness and Perspective.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24, no. 11 (1 November 2021): 750–755. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0371>.

WEBSITE

“BNL | History: The First Video Game?” Diakses 27 April 2023. <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>.

Carrier, Ryan. “NieR: Automata Director Explains How Coca-Cola Inspired The Game’s Ending.” *Don’t Feed the Gamers* (blog), 23 Maret 2018. <https://dontfeedthegamers.com/nier-automata-director-coca-cola/>.

Clement, J. “Number of Gamers Worldwide by Region 2021 | Statista.” Diakses 19 Oktober 2022. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>.

Coca-Cola Small World Machines - Bringing India & Pakistan Together, 2013. https://www.youtube.com/watch?v=ts_4vOUDIImE.

“Expat Insider 2022.” Diakses 15 Maret 2023. <https://www.internations.org/expat-insider/>.

“Expat Insider 2022: Indonesia Makes It Easy to Settled In & Feel at Home.” Diakses 15 Maret 2023. <https://www.internations.org/expat-insider/2022/indonesia-40257/>.

Fenlon, Wes. “Yoko Taro Explains How a Coca Cola Ad Inspired Nier: Automata.” *PC Gamer*, 21 Maret 2018. <https://www.pcgamer.com/yoko-taro-explains-how-a-coca-cola-ad-inspired-nier-automata/>.

- Green. “Coca-Cola Connects Indians and Pakistanis Together Through a Live Communications Portal via Leo Burnett Chicago and Leo Burnett Sydney.” *Campaign Brief* (blog), 20 Mei 2013. <https://campaignbrief.com/coke-connects-indians-and-paki/>.
- “hospitality | Etymology, origin and meaning of hospitality by etymonline.” Diakses 27 Maret 2023. <https://www.etymonline.com/word/hospitality>.
- “Hostility | Etymology, Origin and Meaning of Hostility by Etymonline.” Diakses 27 Maret 2023. <https://www.etymonline.com/word/hostility>.
- “Indonesia Masuk Daftar Negara Paling Ramah Sedunia 2022 | Databoks.” Diakses 15 Maret 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/19/indonesia-masuk-daftar-negara-paling-ramah-sedunia-2022>.
- Kominfo, PDSI. “Siaran Pers No. 474/HM/KOMINFO/10/2022 tentang Topang Ekonomi Digital, Kominfo Dukung Pengembangan Industri Gim.” Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diakses 12 November 2022. http://content/detail/45061/siaran-pers-no-474hmkominfo102022-tentang-topang-ekonomi-digital-kominfo-dukung-pengembangan-industri-gim/0/siaran_pers.
- McCarthy, Caty. “‘The Mysterious Acts of Humans,’ A Brief Correspondence with Nier: Automata Director Yoko Taro.” VG247, 5 Juni 2017. <https://www.vg247.com/the-mysterious-acts-of-humans-a-brief-correspondence-with-nier-automata-director-yoko-taro>.
- NieR Automata Weight of the World/the End of YoRHa (lyrics)*, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=Ag7EEGEViAw>.
- Nurhayati-Wolff, Hanadian. “Indonesia: Time Spent Playing Video Games 2021.” Statista. Diakses 13 November 2022. <https://www.statista.com/statistics/1225507/indonesia-time-spent-playing-video-games/>.
- PricewaterhouseCoopers. “Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 Perspectives Report.” PwC. Diakses 11 November 2022. <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>.
- Why NieR: Automata Could Only Work as a Game (Spoiler Analysis)*, 2017. https://www.youtube.com/watch?v=_yfA94EpeqM.