

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih, penyertaan, dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Peran Game online dalam Membangun Moderasi Beragama di Desa Buana Sakti, Kabupaten Mamuju”*** dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teologi pada program studi Teologi Kristen yang penulis tempuh. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agustinus Ruben, selaku rektor IAKN Toraja, yang telah memimpin dan mengembangkan IAKN Toraja sehingga penulis memperoleh kesempatan untuk menempuh pendidikan serta menyelesaikan studi dengan baik.
2. Bapak Andarias Tandi Sitammu, M.Th. selaku dekan fakultas Teologi Kristen IAKN Toraja, yang telah memberikan pelayanan akademik, pembinaan, serta dukungan dalam menunjang proses pendidikan selama penulis menempuh perkuliahan.
3. Bapak Dr. Samuel Tokam, M.Th, selaku koordinator program studi Teologi Kristen IAKN Toraja, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan

pelayanan akademik sehingga penulis dapat mengikuti proses perkuliahan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Tri Oktavia Hartati Silaban, Ph. D. selaku Pembimbing I dan Ibu Masnawati, M. Pd. selaku Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen, tenaga kependidikan, staf administrasi, dan pustakawan IAKN Toraja, yang telah memberikan ilmu, pelayanan, serta menyediakan berbagai fasilitas dan sumber referensi yang sangat membantu penulis selama menjalani perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Anna selaku orang tua, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber semangat bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
7. Agnes, Leonardus, Yohanis Kurniawan, Odilia selaku saudara, yang selalu memberikan perhatian, dukungan, motivasi, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
8. Meriani Bintoen, Enos, Mika, Nando, Melki, Boril, Rika, Marsel, Liska dan Rika Rita selaku rekan seperjuangan dan sahabat-sahabat penulis, yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi, serta menjadi rekan dalam berbagi pengalaman selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

9. Bapak Joni Rassing dan Ibu Wely yang boleh mengambil peran sebagai orang tua selama penulis menempuh pendidikan di IAKN Toraja.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian moderasi beragama dan media digital.

Tana Toraja, 17 Juni 2026
Penulis

Milba Pratama
NIRM. 2020196386

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASAI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADAMIS.....	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	vi
MOTTO	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penulisan	13
D. Manfaat Penelitian.....	13
1. Manfaat Akademik	13
2. Manfaat Praktis.....	14
E. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
A. Konsep Moderasi Beragama.....	16
B. Indikator Moderasi Beragama	21
C. Konsep Toleransi	28
1. Definisi Toleransi.....	28
2. Tujuan Toleransi	35
3. Fungsi Toleransi	36
4. Bentuk Toleransi	38
5. Dasar Hukum Toleransi.....	39
6. Unsur Toleransi	41
D. Teori Kontak (<i>Contact Theory</i>) Gordon Allport.....	43
E. <i>Game Online</i>	47

1. <i>Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS)</i>	51
2. <i>Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy (MMORTS)</i>	52
3. <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)</i>	52
4. <i>Cross-Platform Online Play</i>	52
5. <i>Massively Multiplayer Online Browser Game</i>	52
6. <i>Simulation Games</i>	53
7. <i>Massively Multiplayer Online Games (MMOG)</i>	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Jenis Metode Penelitian	55
B. Tempat Penelitian serta Alasan Pemilihan	57
C. Informan	57
D. Jenis Data	57
E. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Studi Pustaka.....	58
2. Observasi.....	58
3. Wawancara	59
F. Teknik Analisis Data.....	59
1. Reduksi Data	59
2. Penyajian Data	59
3. Kesimpulan.....	60
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	60
1. Kredibilitas	60
2. Triangulasi.....	60
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian	61
1. <i>Game Online</i>	61
2. Moderasi Beragama.....	67
B. Analisis Hasil Penelitian	73
1. <i>Game Online</i>	73
2. Moderasi Beragama.....	77
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	