

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Moderasi beragama dapat dimaknai sebagai suatu tindakan dan perspektif yang menempatkan praktik keagamaan secara proporsional, berimbang, dan menghormati keberagaman dalam kehidupan masyarakat plural. Konsep moderasi ini bukan dimaksudkan untuk menyatukan atau mengaburkan ajaran serta identitas keimanan, tetapi menekankan penghayatan agama yang dilakukan secara arif, inklusif, dan disertai sikap menghargai perbedaan keyakinan orang lain.¹ Moderasi beragama menjadi penting karena masyarakat modern hidup dalam lingkungan yang penuh keberagaman, dari segi agama, budaya, etnis, maupun arah hidup.² Tanpa sikap moderat, agama bisa saja dijadikan alat justifikasi untuk menindas, mendiskriminasi, atau bahkan menciptakan konflik yang berkepanjangan.

Dalam penerapannya, moderasi beragama didasarkan pada kesadaran bahwa setiap agama pada hakikatnya menanamkan ajaran tentang kebaikan, kepedulian, dan keadilan. Dengan demikian,

¹ Tim Penyusun Kementerian RI, *Moderasi Beragama* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019).

² Tim Penyusun Kementerian RI, p. 19.

pemeluk agama diharapkan mampu mewujudkan nilai-nilai mulia tersebut melalui sikap dan perilaku yang benar-benar diwujudkan dalam aktivitas hidup setiap harinya.³ Moderasi menghindarkan seseorang dari cara beragama yang ekstrem, baik dalam bentuk kekakuan literal maupun dalam bentuk pengabaian terhadap esensi ajaran. Dalam konteks ini, moderasi adalah jalan tengah yang tidak membenarkan kekerasan atas nama agama, tetapi juga tidak membiarkan nilai-nilai agama dikesampingkan atau diabaikan. Moderasi menolak fanatisme sempit sekaligus mendorong keterbukaan dalam berdialog dengan pihak lain.⁴

Kehidupan yang harmonis di tengah keberagaman merupakan bagian dari panggilan orang percaya dalam membangun relasi dengan sesama. Alkitab menegaskan, "Sebab itu terimalah satu akan yang lain, sama seperti Kristus juga telah menerima kita, untuk kemuliaan Allah" (Rm. 15:7). Ayat ini menunjukkan bahwa sikap menerima, menghormati, dan hidup berdampingan dengan orang lain merupakan wujud nyata dari kasih Kristus.

³ Pribadyo Prakosa, 'Moderasi Beragama: Praksis Kerukunan Antar Umat Beragama', *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 4.1 (2022), 45–55.

⁴ Tim Penyusun Kementerian RI, p. 43.

Dalam konteks moderasi beragama, terdapat berbagai tantangan yang berkaitan dengan realitas pluralisme agama di Indonesia. Pluralisme dipahami sebagai cara pandang yang mengakui serta menyikapi keberagaman dalam masyarakat sebagai sesuatu yang normal dan memiliki legitimasi. Dalam konteks sosial dan keagamaan, pluralisme bukan sekadar fakta bahwa masyarakat terdiri dari beragam agama, budaya, suku, atau pandangan hidup, tetapi lebih dari itu, pluralisme merupakan sikap proaktif dalam menghormati perbedaan dan berusaha hidup rukun bersama di tengah perbedaan tersebut.⁵

Tantangan pluralisme beragama merupakan persoalan yang kompleks, terlebih lagi dalam konteks Indonesia yang memiliki keberagaman sosial dan budaya. Pluralisme beragama mengandaikan kehidupan bersama yang harmonis di tengah perbedaan keyakinan, tetapi kenyataannya tidak selalu berjalan mulus.⁶ Banyak faktor yang membuat ideal pluralisme sulit diwujudkan secara penuh dalam praktik kehidupan sosial dan keagamaan.

⁵ Baco Sarluf, 'Pluralisme Adalah Fundamental', *Dialektika: Jurnal Pemikiran Islam Dan Ilmu Sosial*, 11.2 (2018).

⁶ Mujar Ibnu Syarif, 'Moderasi Beragama Dalam Bernegara Di Indonesia', *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2.3 (2024), 16–23.

Salah satu tantangan terbesar adalah munculnya sikap eksklusivisme dalam beragama. Sikap eksklusivisme berkembang ketika sebuah kelompok keagamaan meyakini bahwa kebenaran sepenuhnya hanya dimiliki oleh mereka sendiri, sementara kelompok lain dipandang keliru, menyimpang, bahkan ditempatkan sebagai pihak yang harus dihadapi atau dimusuhi.⁷ Sikap seperti ini menyebabkan dialog antarumat beragama menjadi buntu dan memperbesar jurang perpecahan. Dalam masyarakat yang rentan terhadap isu-isu sensitif, sikap eksklusif ini bisa dengan cepat berubah menjadi konflik terbuka, diskriminasi, atau bahkan kekerasan atas nama agama.

Ditinjau dari berita yang dirilis oleh RRI (Radio Republik Indonesia) pada tanggal 10 Februari 2025, terjadi demo yang dilakukan oleh ratusan warga Mamuju dengan tujuan menolak kelompok radikal. Kasus di Mamuju, Sulawesi Barat menjadi contoh nyata dari dampak kekhawatiran terhadap paham eksklusif dan radikal. Ratusan warga dari berbagai organisasi masyarakat, seperti GmnI (Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia) dan juga BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa)

⁷ U. Sumbullah, *Pluralisme Agama: Makna Dan Lokalitas Pola Kerukunan Antar Umat Beragama* (Maliki Press, 2013).

perguruan tinggi melakukan aksi damai menolak keberadaan organisasi yang bertolak belakang dengan nilai-nilai Pancasila dan kebinekaan.⁸

Aksi ini menegaskan bahwa masyarakat menolak segala bentuk aktivitas organisasi yang telah dibubarkan pemerintah, seperti eks-HTI (Hizbut Tahrir Indonesia) karena dianggap berpotensi memecah belah bangsa. Para peserta aksi menyerukan pentingnya menjaga toleransi, memperkuat nilai-nilai kebangsaan, serta menolak ideologi yang tidak menghargai perbedaan.

Dengan demikian, kasus di Mamuju mencerminkan bagaimana sikap eksklusivisme dan intoleransi dalam beragama dapat memicu keresahan sosial, serta pentingnya peran masyarakat dan pemerintah dalam menegakkan nilai-nilai persatuan dan kebinekaan untuk mencegah konflik keagamaan di Indonesia.

Untuk merespons berbagai tantangan tersebut, dibutuhkan media atau ruang interaksi yang dapat mempertemukan individu dari beragam latar belakang agar mereka dapat berkomunikasi,

⁸ Rahmat Salubarana, 'Ratusan Warga Mamuju Demo Tolak Kelompok Radikal', *Rri (Radio Republik Indonesia)* (Mamuju, 10 February 2025) <<https://rri.co.id/daerah/1315732/ratusan-warga-mamuju-demo-tolak-kelompok-radikal>>. (Diakses pada 16 November 2025)

berkolaborasi, serta memperluas pemahaman terhadap perbedaan. Salah satu sarana yang sangat diminati oleh generasi muda saat ini. Melalui *game online*, seseorang dapat memperoleh pengalaman yang melampaui sekadar hiburan. Mereka bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu-individu yang memiliki keragaman latar belakang, suku, budaya, dan agama yang beragam.

Di Desa Buana Sakti, Kecamatan Tommo, Sulawesi Barat, pluralisme juga terbilang tinggi, ini dikarenakan adanya perjumpaan masyarakat dari berbagai daerah, yang berbeda suku, ras, agama, dan sebagainya dan kemudian menetap di Desa Buana Sakti. Namun, adanya perjumpaan ini, tidak menutup kemungkinan bahwa dikemudian hari akan ada perbedaan yang muncul, sehingga membentuk situasi yang tidak lagi ramah dan damai, khususnya dalam hal agama. Perbedaan agama di beberapa daerah di Indonesia terus menjadi polemik yang sampai saat ini belum menemukan titik penyelesaiannya. Oleh karena itu moderasi beragama di Desa Buana Sakti harus terus digaungkan.

Berangkat dari hal tersebut, harus ada strategi untuk terus menumbuhkan sikap moderasi beragama yang diminati oleh masyarakat Desa Buana Sakti, utamanya generasi muda yang akan

menjadi generasi penerus. Melihat realitas saat ini, generasi muda di Desa Buana Sakti sangat tertarik untuk memainkan *game online*, salah satunya adalah *PUBG Mobile*.

PUBG Mobile atau *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* adalah sebuah permainan video bergenre *battle royale* yang dimainkan melalui perangkat seluler. Permainan ini bisa dimainkan secara *solo* (sendiri), *duo* (berdua), atau *squad* (berempat), dan menawarkan pengalaman kompetitif yang intens. Selain mode *battle royale* klasik, *PUBG Mobile* juga menyediakan mode permainan lain seperti team *deathmatch*, *payload*, dan arena yang lebih cepat dan menantang.⁹

Game ini sangat menarik minat pemuda di Desa Buana Sakti. Dalam satu kali pertandingan, jika memilih *mode squad* maka akan terdiri dari empat orang. Dalam komunitas *PUBG Mobile*, para pemain datang dari beragam latar belakang etnis, keyakinan, dan budaya. Kondisi tersebut membuka peluang yang luas untuk menumbuhkan dan mengenalkan nilai-nilai moderasi beragama secara wajar melalui interaksi yang terjadi di dalamnya.

⁹ Alvie Rosalino Triyantama and Edi Santoso, 'Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport', *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 7.1 (2019).

Ketika bermain dalam satu tim, para anggota belajar untuk berkolaborasi, saling membantu, dan menghormati sesama tanpa mempertimbangkan perbedaan latar belakang keagamaan. Situasi ini menjadi sarana pembelajaran sosial yang efektif dalam menumbuhkan sikap toleran. Melalui pengalaman langsung bahwa pencapaian yang optimal hanya mungkin melalui kolaborasi yang erat tanpa memandang identitas pribadi anggota tim, individu cenderung lebih siap menerima dan menghargai perbedaan.

Dalam *game online*, moderasi beragama juga dapat ditanamkan melalui perilaku dan ucapan selama bermain. Banyak pemain yang berkomunikasi lewat *voice chat* atau *teks*.¹⁰ Di sinilah pentingnya membiasakan bahasa yang sopan, tidak diskriminatif, dan menghindari ujaran kebencian. Jika seseorang membawa nilai-nilai agama yang moderat dalam sikap dan tutur katanya saat bermain, ia sedang menjadi agen moderasi itu sendiri. Pemain yang bersikap adil, tidak curang, dan *sportif* juga memberi contoh nilai-nilai kejujuran dan kedamaian yang sejalan dengan semangat beragama yang sehat.

¹⁰ Nando Darwin and Aditya Dimas Pratama, 'Komunikasi Interpersonal Pemain Game PUBG Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports', *TRILOGI: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta*, 3.2 (2024), 141–50.

Selain itu, melalui *game online*, dapat terbentuk komunitas secara online, seperti dalam grup media sosial atau turnamen lokal, hal itu kemudian dapat dijadikan sarana untuk menyebarkan konten edukatif mengenai toleransi, dialog antaragama, dan pentingnya menghormati keberagaman. Para *content creator*, *streamer*, atau pemimpin komunitas *gaming* yang memiliki pengaruh bisa mengangkat isu-isu keberagaman agama dalam konten mereka, secara santai dan menyenangkan bagi kalangan muda. Misalnya, dengan membuat turnamen bertema persaudaraan lintas iman, atau mengadakan *live stream* dengan diskusi ringan tentang toleransi dan damai sambil bermain bersama.

Moderasi beragama tidak harus selalu diajarkan secara formal atau dalam bentuk ceramah, tetapi bisa hidup melalui pengalaman nyata, termasuk lewat dunia digital dan game. *Game online* menjadi jembatan antara dunia hiburan dan pembentukan karakter, selama dimanfaatkan secara positif dan diarahkan untuk membangun budaya hormat, dialog, dan kerja sama. Dalam hal ini, game bukan sekadar tempat bersenang-senang, tetapi juga medan pembelajaran sosial yang kaya.

Telah ada penelitian sebelumnya yang mengkaji moderasi beragama, di antaranya adalah yang dikaji oleh Aditia Muara Padiatra,

dengan judul “Belajar Toleransi dari Animasi: Penanaman Nilai-Nilai Moderasi Beragama dalam Serial Kartun Upin-Ipin.”¹¹ Penelitian tersebut mengkaji serial animasi Upin-Ipin yang banyak digemari di kalangan anak-anak Nusantara. Melalui pendekatan eksploratif terhadap sejumlah episode yang dianggap representatif, penulis mengkaji dua kisah tokoh kesmbar Upin-Ipin yang menyuguhkan nilai-nilai moral sekaligus keragaman dalam kesehariannya bersama lingkungan pertemanannya. Walaupun animasi ini kuat dengan unsur budaya Melayu dan Islam, cerita yang disajikan tetap menampilkan representasi yang positif terhadap keberagaman etnis dan keyakinan. Serial ini dinilai memuat pesan-pesan moderasi dan toleransi yang tercermin dalam narasi antar karakter dari latar belakang berbeda.

Riset tambahan mengenai moderasi beragama dilakukan oleh Yogi Prasetyo, yang berjudul “Analisis Nilai-Nilai Moderasi Beragama dalam Film Gundala Karya Joko Anwar”. Penelitian ini dimaksudkan untuk memaparkan bagaimana nilai-nilai toleransi dan moderasi ditampilkan melalui film *Gundala* (2019) serta menjelaskan makna tanda-tanda yang muncul melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

¹¹ Aditia Muara Padiatra, ‘Belajar Toleransi Dari Animasi: Penanaman Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Serial Kartun Upin-Ipin’, *Journal Of Animation and Game Studies*, 8.2 (2022).

Studi ini berorientasi pada pemaknaan empat pilar moderasi beragama yang tercermin dalam berbagai adegan dan elemen cerita, dengan menyoroti proses penafsiran tanda yang membantu mengungkap pesan moral dan nilai keberagamaan moderat dalam film tersebut.¹²

Riset tambahan berikutnya dari penelitian Mohammad Vicky Prasetyo, dengan judul “Representasi Moderasi Beragama dalam Film Kenduri (Analisis Semiotika John Fiske)”. Kajian ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan memaparkan bagaimana moderasi beragama direpresentasikan dalam film Kenduri dengan pendekatan semiotika Fiske. Kajian ini berfokus pada pengungkapan makna tanda elemen visual, lisan, dan kisah/cerita dalam setiap adegan, guna memahami bagaimana prinsip dan indikator moderasi beragama, termasuk nilai akomodatif terhadap budaya lokal, muncul dalam konteks tradisi kenduri. Melalui analisis tersebut, penelitian ini bermaksud menggambarkan bagaimana film Kenduri menegaskan pentingnya pelestarian tradisi sekaligus menunjukkan sikap

¹² Yogi Prasetyo, ‘Analisis Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Film Gundala Karya Joko Anwar’ (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2025) <https://repository.metrouniv.ac.id/eprint/11278/1/YOGI_PRASETYO_2004011028_KPI_2025.pdf>. (Diakses pada tanggal 11 Desember 2025).

keberagamaan yang seimbang, toleran, dan menghargai keragaman praktik budaya di masyarakat.¹³

Penelitian ini juga berbicara mengenai moderasi beragama, dilatarbelakangi adanya tantangan pluralisme beragama di Indonesia yang semakin kompleks akibat maraknya sikap eksklusivisme yang menghambat dialog dan meningkatkan potensi konflik. Kasus aksi penolakan kelompok radikal di Mamuju menunjukkan bagaimana intoleransi dan paham eksklusif dapat menimbulkan keresahan sosial. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini hendak mengidentifikasi kebutuhan akan media alternatif yang efektif seperti *game online*, untuk membangun komunikasi, kolaborasi, dan pemahaman antarkelompok berbeda, sehingga dapat menjadi sarana penanaman nilai toleransi serta mengatasi dampak negatif eksklusivisme dalam masyarakat majemuk.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks pada latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan utama mengenai bagaimana

¹³ Mohammad Vicky Prasetyo, 'Representasi Moderasi Beragama Dalam Film Kenduri (Analisis Semiotika John Fiske)' (Institut Agama Islam (IAIN) Ponorogo, 2024) <https://etheses.iainponorogo.ac.id/27577/1/SKRIPSI_VICKY_E-THESIS.pdf>. (Diakses pada tanggal 11 Desember 2025)

peran *game online* dalam membangun moderasi beragama di Desa Buana Sakti?

C. Tujuan Penulisan

Dengan merujuk secara seksama pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya serta mempertimbangkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk secara mendalam menganalisis dan menelusuri secara komprehensif penggunaan *game online* sebagai upaya membangun moderasi beragama di Desa Buana Sakti.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini berkaitan erat dengan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan juga mata kuliah Moderasi beragama. Disamping itu, memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian interdisipliner antara studi agama, pendidikan karakter, dan media digital. Secara khusus, penelitian ini membuka ruang baru dalam diskursus akademik tentang bagaimana moderasi beragama dapat ditanamkan melalui pendekatan nontradisional yang kontekstual dengan gaya hidup digital generasi muda.

Temuan penelitian ini bertujuan menjadi sumber rujukan bagi kalangan akademik, mahasiswa, serta peneliti yang berminat mengkaji keterkaitan antara budaya populer, permainan daring, dan pembentukan nilai-nilai keagamaan yang moderat. Selain itu, penelitian ini turut memperkaya literatur tentang pendidikan agama berbasis teknologi dan komunikasi digital dalam konteks masyarakat modern.

2. Manfaat Praktis

Dengan dasar temuan yang diperoleh, penelitian ini berpotensi menjadi rujukan penting bagi para pendidik, pemuka agama, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi atau program pembinaan moderasi beragama yang lebih relevan dengan dunia anak muda, khususnya melalui media game. Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh komunitas gamer, influencer, maupun content creator untuk mempromosikan nilai-nilai toleransi, kerja sama, dan anti-kekerasan dalam interaksi daring. Penelitian ini juga bermanfaat bagi pengembang game dan penyelenggara turnamen dalam membangun komunitas yang sehat dan inklusif, serta membantu orang tua dan guru memahami potensi edukatif dari game daring apabila diarahkan dengan benar.

E. Sistematika Penulisan

Penulis akan mengembangkan penelitian ini dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II : Kajian Teori, berisi konsep moderasi beragama dan Teori Kontak (*Contact Theory*) Gordon Allport
- BAB III : Metode Penelitian, yang memuat jenis metode penelitian, narasumber, waktu dan tempat penelitian beserta alasan pemilihan, jadwal penelitian, jenis data, teknik analisis data, teknik pemeriksaan keabsahan data.
- BAB IV : Pembahasan.
- BAB V : Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran